

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

**“Aula virtual interactiva en Moodle para la enseñanza de la asignatura de
Emprendimiento y Gestión”**

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

Autora: Maribel Jacqueline Guijarro Revelo

Tutor: MSc. Manuel Mesías Herrera Osejos

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Guijarro Revelo Maribel Jacqueline con el número de cédula 0401201140 ha elaborado el trabajo de titulación: “Aula virtual interactiva en Moodle para la enseñanza 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 N° 171-CSUP- 2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva



f.....

Manuel Mesías Herrera Osejos

TUTOR

Tulcán, septiembre de 2024

AUTORÍA DE TRABAJO

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

Yo, Guijarro revelo Maribel Jacqueline con cédula de identidad número 0401201140 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.....

Guijarro Revelo Maribel Jacqueline

AUTORA

Tulcán, septiembre de 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Guijarro Revelo Maribel Jacqueline declaro ser autora de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Aula virtual interactiva en Moodle para la enseñanza 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.....

Guijarro Revelo Maribel Jacqueline

AUTORA

Tulcán, septiembre de 2024

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a Dios por darme la oportunidad, la fortaleza y la sabiduría para asumir un nuevo reto en mi vida.

Agradezco a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, bastión de excelencia académica; por brindarme la oportunidad y los recursos necesarios para mi formación académica. Gracias por abrir sus puertas y proporcionarme un ambiente de aprendizaje propicio para alcanzar mis metas.

A mis padres, hermanos, sobrinos y cuñado quienes son mi mayor motivación y especialmente a mi esposo quien ha sido el motor fundamental en esta trayectoria, a mis hijos por ser mi fortaleza y empuje, les agradezco de corazón por su apoyo constante y por creer en mí. Su confianza y aliento fueron fundamentales para completar este proyecto. Este logro es un reflejo del esfuerzo y dedicación de todos ustedes.

DEDICATORIA

A mi amado esposo William Patricio Puetate A. y a mis hijos Jordan, Camilo y Doménica, quienes han sido mi pilar y mi constante fuente de inspiración y entrega.

Gracias por su amor incondicional, su paciencia y su apoyo inquebrantable. Sin ustedes, este logro no habría sido posible. Dedico esta tesis a ustedes, con todo mi amor y gratitud.

Finalmente, deseo dedicar esta tesis a todas las personas que la lean y encuentren en ella un punto de partida para una idea, un pensamiento o una nueva inspiración que genere más conocimiento.

ÍNDICE

RESUMEN	xv
ABSTRACT	xvi
CAPÍTULO I	17
PROBLEMA	17
1.1. Planteamiento del problema	17
1.2. Preguntas de investigación o hipótesis	20
1.3. Objetivos de investigación	20
1.3.1. Objetivo General	20
1.3.2. Objetivos Específicos	20
1.4. Justificación	21
CAPÍTULO II	26
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	26
2.1. Antecedentes de investigación	26
2.2. Marco Teórico.....	29
El aprendizaje en el contexto académico	29
Teoría del aprendizaje y la influencia de la tecnología.....	30
El Conectivismo en el aprendizaje contemporáneo	30
El Constructivismo en la adquisición de aprendizajes	31
El Conductismo metodológico	31
El Cognitivismo y los procesos cognitivos	32
Teoría de la Educación Teoría del Constructivismo Piaget	32
Marco Conceptual según Piaget (1978)	33
Aprendizaje por Acción y Descubrimiento	33
Aprendizaje significativo en Emprendimiento y Gestión	34
Ventajas del Aprendizaje Significativo	34
Teoría cognitiva en los procesos de aprendizaje humano.....	35

El Aprendizaje Basado Problemas en Emprendimiento y Gestión	35
Aprendizaje colaborativo en la Educación	36
Enfoque constructivista en la educación.....	36
Aplicación del constructivismo en Emprendimiento y Gestión	36
Implicaciones del Constructivismo en el Aprendizaje Empresarial	37
Teoría del Procesamiento de la Información	37
El Impacto del Emprendimiento en el Desarrollo Socioeconómico.....	38
Modelos Pedagógicos enfoques pedagógicos.....	38
Educación en el proceso de enseñanza aprendizaje.....	39
Características de la Educación en los procesos educativos	40
Aprendizaje y enseñanza en el proceso educativo	41
Aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.....	42
Metodología PACIE	43
Genially como Herramienta Digital Educativa.....	45
Educaplay en la Educación.....	45
Contenido Interactivo con H5P	46
Contenidos interactivos en Wordwall.....	46
Las TIC en la educación en la sociedad del conocimiento	47
Aula Virtual en la Enseñanza.....	47
Plataforma Moodle en Emprendimiento y Gestión.....	49
Moodle plataforma de enseñanza en entornos de aprendizaje	50
2.3. Marco Legal	56
CAPÍTULO III	60
METODOLOGÍA.....	60
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio	60
3.2. Enfoque y tipo de investigación	62
Enfoque.....	62
Tipos de Investigación.....	63

3.3. Definición y operacionalización de variables	63
Cuadro Operacionalización de variables.....	65
3.4. Procedimientos	68
3.5. Consideraciones bioéticas	70
CAPÍTULO IV	71
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	71
4.1 Resultados.....	71
4.2 Discusión	86
CAPÍTULO V	91
PROPUESTA.....	91
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	130
Conclusiones	130
Recomendaciones	131
REFERENCIAS.....	133
ANEXOS	147

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Características de la educación	40
Tabla 2. Estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"	61
Tabla 3. Operacionalización de variable independiente	65
Tabla 4. Operacionalización de variable dependiente	67
Tabla 5. Resumen de los criterios de los docentes	76
Tabla 6. Participación en la encuesta	78
Tabla 7. Edad.....	79
Tabla 8. Sexo	79
Tabla 9. Nacionalidad	79
Tabla 10. Área de Residencia/ domicilio	80
Tabla 11. Etnia.....	80
Tabla 12. Reconocimiento de oportunidades emprendedoras	81
Tabla 13. Confianza en herramientas digitales	82
Tabla 14. Uso de recursos educativos.....	82
Tabla 15. Navegación eficiente en Moodle	83
Tabla 16. Comodidad en decisiones difíciles	84
Tabla 17. Creatividad para resolver problemas	84
Tabla 18. Gestión efectiva del dinero.....	85
Tabla 19. Curiosidad por aprender sobre negocios.....	85
Tabla 20. Rubrica propuesta	127

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Premisas de la asignatura de Emprendimiento y Gestión	43
Figura 2. Ubicación de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”	60
Figura 3. Ingreso	95
Figura 4. Índice del aula.....	96
Figura 5. Página principal aula	97
Figura 6. Foro de bienvenida	97
Figura 7. Apartado datos del docente	98
Figura 8. Apartado de indicaciones generales.....	98
Figura 9. Indicaciones en Genially	99
Figura 10. Texto de emprendimiento y gestión.....	99
Figura 11. Bloque académico	100
Figura 12. Bloque académico Conceptos básicos de un proyecto de inversión	101
Figura 13. Video de Conceptos básicos de un proyecto de inversión	101
Figura 14. Apartado Conceptos básicos de un proyecto de inversión.....	102
Figura 15. Apartado retroalimentación Conceptos básicos de un proyecto de inversión	102
Figura 16. Encuesta en Forms Conceptos básicos de un proyecto de inversión	103
Figura 17. Apartado cuanto aprendí Conceptos básicos de un proyecto de inversión	103
Figura 18. Evaluación de Conceptos básicos de un proyecto de inversión....	104
Figura 19. Bloque académico Descripción detallada del proceso.....	105
Figura 20. Video del tema Descripción detallada del proceso	105
Figura 21. Foro de Descripción detallada del proceso	106
Figura 22. Retroalimentación de Descripción detallada del proceso	106
Figura 23. Cuanto aprendí de Descripción detallada del proceso.....	107
Figura 24. Evaluación en Word Wall de Descripción detallada del proceso...	107
Figura 25. Bloque académico Características del producto o servicio final....	108
Figura 26.. Características del Producto o Servicio	109

Figura 27. Presentación en Genially Características del producto o servicio final.....	109
Figura 28. Foro de Características del producto o servicio final	110
Figura 29. Retroalimentación de Características del producto o servicio final	110
Figura 30. Cuestionario de Características del producto o servicio final.....	111
Figura 31. Cuestionario en Forms de Características del producto o servicio final.....	111
Figura 32. Bloque académico Definir la inversión necesaria.....	112
Figura 33. Aprendamos a determinar la inversión necesaria	113
Figura 34. Presentación en Genially de Definir la inversión necesaria.....	113
Figura 35. Chat de inversión necesario de Definir la inversión necesaria.....	114
Figura 36. Tarea de Definir la inversión necesaria.....	114
Figura 37. Encuesta de Definir la inversión necesaria	115
Figura 38. Bloque académico Costos fijos y variables	116
Figura 39. Clasificación de Costos fijos y variables	116
Figura 40. Foro de Costos fijos y variables	117
Figura 41. Cuestionario de Costos fijos y variables	117
Figura 42. Tarea de Costos fijos y variables	118
Figura 43. Bloque académico Gastos de operación	119
Figura 44. Aprendamos de Gastos de operación.....	119
Figura 45. Presentación Genially de Gastos de operación.....	120
Figura 46. Chat tema de Gastos de operación	120
Figura 47. Retroalimentación de Gastos de operación	121
Figura 48. Evaluación en Educaplay de Gastos de operación.....	121
Figura 49. Bloque académico Determinar el costo del producto	122
Figura 50. Determinación el costo del producto	123
Figura 51. Foro de Determinar el costo del producto	123
Figura 52. Tarea de Determinar el costo del producto	124
Figura 53. Cuestionario del costo del producto	124
Figura 54. Bloque de despedida.....	125
Figura 55. Foro bloque de despedida.....	125
Figura 56. Encuesta bloque de despedida	126

Figura 57. Retroalimentación bloque de despedida.....	126
Figura 58 Participación en la encuesta	154
Figura 59 Edad	154
Figura 60 Sexo	155
Figura 61 Nacionalidad	155
Figura 62 Área de residencia/ domicilio	156
Figura 63 Etnia	156
Figura 64 Respuesta a pregunta 1.....	157
Figura 65 Respuesta a pregunta 2.....	157
Figura 66 Respuesta a pregunta 3.....	158
Figura 67 Respuesta a pregunta 4.....	159
Figura 68 Respuesta a pregunta 5.....	159
Figura 69 Respuesta a pregunta 6.....	160
Figura 70 Respuesta a pregunta 7.....	160
Figura 71 Respuesta a pregunta 8.....	161

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Encuesta para diagnosticar competencias empresariales y digitales en estudiantes	147
Anexo B. Entrevista para diagnosticar competencias digitales y empresariales en docentes.....	149
Anexo C. Solicitud de Autorización.....	150
Anexo D. Consentimiento Informado.....	152
Anexo E. Resultados gráficos de la encuesta sobre competencias digitales de los estudiantes del tercer año de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Vicente Fierro	154
Anexo F. Formato de la encuesta en línea para los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la U. E. Vicente Fierro.....	162
Anexo G. Evidencias de la realización de la encuesta a los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la U. E. Vicente Fierro	163
Anexo H. Evidencias de la realización de la entrevista a los docentes de emprendimiento y Gestión de la U. E. Vicente Fierro.....	164
Anexo I. Evidencias de la realización de las actividades en la plataforma Moodle	165
Anexo J. Plan de trabajo	166

RESUMEN

El estudio tuvo como objetivo la creación de un aula virtual en la plataforma Moodle para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en el tercer año de Bachillerato en la Unidad Educativa "Vicente Fierro". El enfoque fue mixto, de tipo descriptivo, documental y de campo. Se llevaron a cabo encuestas a 41 estudiantes y 2 docentes para evaluar el uso de aulas virtuales en el proceso educativo. Los resultados indicaron que la mayoría de los estudiantes perciben mejoras en su rendimiento al trabajar con Moodle. Sin embargo, se identificaron obstáculos como la falta de equipos tecnológicos en el aula y una metodología poco motivadora que afecta el proceso educativo. Se desarrolló un aula virtual en Moodle utilizando la metodología PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning), con el propósito de facilitar el aprendizaje de conceptos relacionados con el emprendimiento y gestión, e incluyendo material audiovisual y actividades de evaluación. Se resaltó la importancia de integrar tecnologías educativas como Moodle para mejorar el aprendizaje, especialmente en áreas como Emprendimiento y Gestión, donde la interactividad y el acceso a recursos actualizados pueden potenciar la comprensión y aplicación de conceptos clave. La implementación del aula virtual no solo proporcionó un medio para la entrega de contenido, sino que también promovió la colaboración entre estudiantes y docentes, facilitando la comunicación y el intercambio de ideas fuera del entorno tradicional de aula. En conclusión, se recomienda que los docentes implementen más estrategias didácticas para motivar la participación de los estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Moodle, emprendimiento y gestión, PACIE, aprendizaje.

ABSTRACT

Topic: "Interactive virtual classroom in Moodle for teaching the subject of Entrepreneurship and Management"

The study aimed to create a virtual classroom on the Moodle platform for teaching Entrepreneurship and Management in the third year of High School at the "Vicente Fierro" Educational Unit. The approach was mixed, descriptive, documentary and field. Surveys were conducted with 41 students and 2 teachers to evaluate the use of virtual classrooms in the educational process. The results indicated that most students perceive improvements in their performance when working with Moodle. However, obstacles were identified such as the lack of technological equipment in the classroom and an unmotivating methodology that affects the educational process. A virtual classroom was developed in Moodle using the PACIE methodology (Presence, Reach, Training, Interaction and E-learning), with the purpose of facilitating the learning of concepts related to entrepreneurship and management and including audiovisual material and evaluation activities. The importance of integrating educational technologies such as Moodle to enhance learning was highlighted, especially in areas such as Entrepreneurship and Management, where interactivity and access to updated resources can enhance the understanding and application of key concepts. The implementation of the virtual classroom not only provided a medium for content delivery, but also promoted collaboration between students and teachers, facilitating communication and the exchange of ideas outside the traditional classroom environment. In conclusion, it is recommended that teachers implement more teaching strategies to motivate student participation and improve the teaching- learning process.

Keywords: Moodle, entrepreneurship and management, PACIE, learning.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son una parte intrínseca de la vida cotidiana de las personas, empleadas en diversas actividades. Estas tecnologías se diseñaron con el propósito de acercar a la sociedad desde cualquier rincón del planeta (Zaruma, 2019). Ante la creciente demanda de las TIC, han surgido las Tecnologías de Aprendizaje y Comunicación (TAC), que buscan orientar la implementación de las TIC mediante una perspectiva tecno-pedagógica. En otras palabras, se pretenden establecer acciones que satisfagan los objetivos de enseñanza-aprendizaje a través de plataformas que enriquezcan y complementen la educación en sectores específicos de la población (Gallegos *et al*, 2018).

En este contexto, se han desarrollado diversas plataformas en todo el mundo que posibilitan la creación de entornos virtuales de aprendizaje, como *Moodle*, *Chamilo*, *Idukay*, entre otras, integradas con herramientas que fomentan una participación activa en la formación académica y cultivan el interés por el conocimiento (Gallegos *et al*, 2018). Sin embargo, en varias naciones de América Latina, surgieron desafíos en la adopción de estas plataformas y sus componentes debido a la falta de una cultura educativa fundamentada en el uso adecuado de las TIC. En el caso de Ecuador, no obstante, la plataforma Moodle ha sido ampliamente aceptada en el sistema educativo virtual, evolucionando para adaptarse a las necesidades académicas (Basantes *et al.*, (2020).

La transición hacia un cambio tecnológico en los procesos de enseñanza-aprendizaje ha llevado a una tasa significativa de abandono estudiantil debido a la dificultad para acceder a internet, la carencia de dispositivos tecnológicos o la falta de familiaridad con las TIC. Esta situación ha contribuido a la proliferación de educación incompleta en la nación. Para abordar este problema, se

implementó la Modalidad de Educación a Distancia Virtual (MDV), especialmente dirigida a alumnos de diversas Unidades Educativas (Apolo y Jodán, 2021).

La importancia de esta modalidad se acentuó con la emergencia sanitaria provocada por la propagación del virus COVID-19 en el año 2020, lo que dio lugar al confinamiento generalizado y transformó los hogares en espacios de aprendizaje en lugar de aulas convencionales. En este sentido, según el estudio de Guevara (2021) se ha establecido que el proceso enseñanza – aprendizaje se ve optimizado a través del uso de herramientas web como *Educaplay, Kahoot, Quiz, Genially*, lo cual además facilita la integración de todos los contenidos y recursos educativos, no obstante, a pesar de los esfuerzos para su incorporación en el aula, fue posible identificar que aún existe deficiencias en el uso de las TIC y de recursos pedagógicos.

Por lo que, resulta imperativo orientar a los docentes hacia la selección de recursos didácticos apropiados, dado que el proceso educativo no debe limitarse exclusivamente a la lectura, la cumplimentación de libros y la entrega de tareas o trabajos realizados en casa. Esta práctica restringe a los estudiantes, impidiéndoles desarrollar y expresar su creatividad durante sus actividades, limitando la generación de soluciones innovadoras y fomentando una participación pasiva y limitada (Piedad, 2023).

Con base en lo expuesto previamente, la implementación de la plataforma *Moodle* se perfila como una herramienta valiosa para el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la era digital actual, destacando que, las aulas virtuales se presentan como un complemento fundamental a las clases presenciales, brindando a los docentes un sistema que les permite familiarizarse con la tecnología. De igual manera, para los estudiantes, esta plataforma se convierte en un recurso que refuerza sus conocimientos, ampliando sus perspectivas y evitando limitaciones en su aprendizaje (Rivero *et al.*, 2020).

Sin embargo, a pesar de la solución propuesta, la implementación efectiva de estrategias tecnológicas e innovadoras en los procesos educativos no ha sido completamente exitosa en los contextos educativos en el Ecuador, y la Unidad

Educativa Vicente Fierro, no escapa a esta realidad, por lo que se ha visualizado que la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión puede ser un medio efectivo para facilitar la incorporación de las tecnologías a la par que mejora el aprendizaje de los estudiantes de tercer año de bachillerato, en un componente educativo de gran relevancia para su desarrollo personal y profesional, destacando que se ha observado poco interés por parte de los estudiantes en los contenidos impartidos en esta área.

En la Unidad Educativa Vicente Fierro, la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión enfrenta desafíos particulares. A pesar de los avances en la integración de las TIC en el ámbito educativo, se ha observado una implementación insuficiente y poco efectiva de herramientas tecnológicas y recursos pedagógicos innovadores en esta asignatura. Los docentes, en muchos casos, no están adecuadamente capacitados en el uso de estas tecnologías, lo que resulta en una enseñanza tradicional y poco interactiva. Los estudiantes de tercer año de bachillerato muestran un bajo interés en los contenidos impartidos en Emprendimiento y Gestión, lo que puede atribuirse a la falta de recursos didácticos que fomenten la creatividad y el pensamiento crítico. La ausencia de un enfoque interactivo y práctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje limita el desarrollo de habilidades emprendedoras esenciales para su desarrollo personal y profesional.

Es crucial implementar un aula virtual interactiva en *Moodle* que no solo sirva como complemento a las clases presenciales, sino que también facilite la incorporación de estrategias didácticas innovadoras. Esto permitirá a los docentes diseñar actividades más dinámicas y atractivas, y a los estudiantes, participar activamente en su proceso de aprendizaje, desarrollando competencias emprendedoras y mejorando su rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. ¿Cómo ayudaría un aula virtual interactiva en Moodle con la metodología PACIE para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión a los estudiantes de 3er año de bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”?

1.2. Preguntas de investigación

- ¿Cuál es el nivel de competencias digitales para los estudiantes de tercer año de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Vicente Fierro y cómo influye en su desempeño académico?
- ¿Cómo se puede diseñar y desarrollar de manera efectiva un aula virtual interactiva en la plataforma Moodle, con módulos y recursos personalizados, que mejore la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión para terceros de bachillerato en la Unidad Educativa Vicente Fierro?
- ¿Cómo impacta la implementación de un aula virtual interactiva en Moodle, diseñada con la metodología PACIE, en la mejora del proceso de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa Vicente Fierro?

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. *Objetivo General*

Proponer un aula virtual interactiva en *Moodle* con la metodología PACIE para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de 3er. año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

1.3.2. *Objetivos Específicos*

- Diagnosticar las competencias digitales de los estudiantes y docentes del tercer año de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Vicente Fierro.
- Elaborar un diseño instruccional en línea para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro.
- Construir un aula virtual interactiva en Moodle con la metodología PACIE para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de 3er. año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro

1.4. Justificación

La educación es muy importante en el crecimiento de las personas, ya que genera la oportunidad de competir a nivel global, por lo que la aplicación de las TIC llamado el mismo que tiene como propósito realizar una innovación educativa evolutiva, la misma que ayuda al mejoramiento del aprendizaje, además que prepara e intensifica las competencias y profesionalización de los docentes en la tecnología (Macanchí *et al*,2019).

El Ministerio de Educación del Ecuador presenta en la Agenda Educativa Digital establecidas en la CEPAL, que tiene como finalidad el incluir de manera efectiva las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), manejada por medio del MINEDUC como una política regional que contempla aspectos tecnológicos (Ministerio de Educación, 2021).

La presente investigación tiene como objetivo fundamental diseñar un entorno virtual interactivo en la plataforma Moodle con el fin de mejorar la calidad de la enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, dirigida a los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa Vicente Fierro. Este trabajo de titulación surge como respuesta a la necesidad imperante de adaptar los procesos educativos a las demandas tecnológicas y de formación del siglo XXI.

La elección de la plataforma Moodle se basa en su relevancia como herramienta de aprendizaje en línea y su potencial para facilitar la interacción, el acceso a contenidos y la colaboración entre docentes y estudiantes (Rojas y Rosales, 2021). La investigación se apoyará en un análisis profundo de las características, beneficios y limitaciones de *Moodle* como entorno virtual de enseñanza-aprendizaje, explorando su aplicabilidad en el contexto educativo específico de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

El conocimiento adquirido a través de este análisis permitirá desarrollar un enfoque personalizado y efectivo para mejorar la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. La implementación de un aula virtual interactiva

pretende beneficiar tanto a los docentes como a los estudiantes, al proporcionar un ambiente de aprendizaje más dinámico, flexible y adaptado a las necesidades individuales. Además, esta investigación contribuirá a comprender los procedimientos y desafíos que surgen en la integración de la tecnología en el entorno educativo diario (Cabero y Palacios, 2021).

Es importante destacar que el presente estudio se justifica no solo por su impacto directo en la calidad de la educación en la Unidad Educativa Vicente Fierro, sino también por su carácter referencial en el ámbito educativo más amplio. Según Verdugo (2022), el uso efectivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la formación académica se ha convertido en un factor crucial en la era digital actual. Este estudio puede servir como un modelo de aplicación exitosa de TIC en la educación y ofrecer valiosas pautas para otras instituciones educativas que busquen optimizar sus procesos de enseñanza mediante aulas virtuales interactivas.

Por lo que adicionalmente, en el estudio de titulación propuesto se posiciona como una fuente de referencia para investigadores y educadores futuros interesados en explorar la integración de tecnología en la educación. Este documento no solo brindará información sustancial sobre la implementación de aulas virtuales en Moodle, sino que también puede servir como guía práctica para aquellos que deseen emprender proyectos similares en el futuro.

Esta investigación se justifica por su capacidad para abordar una necesidad educativa actual y esencial, su potencial para contribuir al avance en la integración de TIC en la educación, y su utilidad como recurso de consulta para investigadores y educadores interesados en innovar en el ámbito de la tecnología educativa. Este conocimiento permitirá desarrollar propuestas que beneficien a los estudiantes de la institución, ya que se estudiarán los procedimientos cotidianos, el estudio servirá como referente del valor que representa el uso de las TIC como mecanismos fundamentales de formación académica.

La enseñanza de Emprendimiento y Gestión dirigida a los estudiantes de 3er. año de bachillerato en la Unidad Educativa Vicente Fierro para el efecto, se parte

del análisis de la herramienta *Moodle* a modo de entorno virtual de enseñanza – aprendizaje, sus cualidades, bondades y limitaciones en el ámbito educativo, con la utilización de un aula virtual se puede establecer una comunicación continua y precisa a través del uso de las metodologías sincrónicas como los chats y asincrónicas como los foros y correo electrónico.

Incluso, en este trabajo de titulación servirá de apoyo para aquellos investigadores que, a futuro, se interesen por conocer más sobre el tema abordado. En este documento tendrán una fuente de consulta y una guía en el caso de trabajar en el desarrollo de aulas virtuales dentro de la plataforma *Moodle*. La asignatura de Emprendimiento y Gestión es una asignatura importante para los estudiantes de tercero de bachillerato porque les proporciona las herramientas necesarias para desarrollar sus habilidades emprendedoras y de gestión. Estas habilidades son esenciales para el éxito en la vida personal y profesional.

Los estudiantes que desarrollan habilidades emprendedoras son capaces de identificar oportunidades, crear nuevos productos o servicios, y gestionar sus propios negocios. Los estudiantes que desarrollan habilidades de gestión son capaces de planificar, organizar, dirigir y controlar los recursos de una organización. En el mundo actual, las habilidades emprendedoras y de gestión son progresivamente importantes. La economía global está cambiando rápidamente, y las empresas necesitan empleados que sean capaces de adaptarse a los cambios y tomar la iniciativa.

Beneficios de utilizar un aula virtual interactiva en Moodle

Moodle es una plataforma de aprendizaje virtual que ofrece una amplia gama de herramientas y recursos que pueden ayudar a los estudiantes a aprender de manera más efectiva. Los beneficios de utilizar un aula virtual interactiva en *Moodle* incluyen:

- Personalización: *Moodle* permite a los docentes crear cursos personalizados que se adapten a las necesidades específicas de sus estudiantes.
- Acceso a recursos multimedia: Moodle ofrece acceso a una amplia gama de recursos multimedia, como videos, audios y presentaciones.
- Fomentar la colaboración: Moodle fomenta la colaboración entre estudiantes, lo que puede ayudar a los estudiantes a aprender unos de otros.
- Facilitar la comunicación: *Moodle* facilita la comunicación entre estudiantes y docentes, lo que puede ayudar a los estudiantes a obtener la ayuda que necesitan.
- Evidencia empírica para demostrar el impacto positivo del uso de Moodle

Esta investigación tiene el potencial de mejorar la calidad de la educación en la Unidad Educativa Vicente Fierro al proporcionar a los estudiantes una plataforma de aprendizaje más interactiva y atractiva. Al hacer que el aprendizaje sea más atractivo, podemos aumentar la motivación de los estudiantes y, en última instancia, mejorar sus resultados académicos. Esta investigación también tiene el potencial de preparar a nuestros estudiantes para el mundo digital en constante evolución, proporcionándoles las habilidades necesarias para navegar y utilizar eficazmente las plataformas de aprendizaje en línea.

Esta propuesta también puede tener un impacto positivo en la comunidad más amplia. Al mejorar la calidad de la educación que ofrecemos, podemos ayudar a preparar a nuestros estudiantes para futuras carreras y oportunidades. Al utilizar una plataforma de aprendizaje en línea, podemos hacer que nuestra educación sea más accesible para aquellos que pueden tener dificultades para asistir a clases presenciales.

La Constitución de la República del Ecuador (2008), manifiesta entre sus objetivos: optimizar la esperanza y calidad de vida, e incrementar las potencialidades y capacidades de los habitantes. Así mismo, el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 (2021) puntualiza: “Avalar la calidad y acceso de la formación, la continuación y finalización del estudio, optimizar la conectividad e

impulsar la adopción de escenarios virtuales y eliminar la violencia y discriminación”, este objetivo garantiza una educación inclusiva, con calidad e interactiva en cada nivel de formación académica. Por otra parte, la realización de este estudio pone en práctica la línea de investigación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, que se centra en la innovación en la mediación pedagógica, el aprendizaje y el desarrollo. Esta línea incluye la formación docente en el aula, la escuela y la comunidad, promoviendo una educación de calidad y contribuyendo al fortalecimiento del proceso de desarrollo de los estudiantes.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de investigación

Entre los principales antecedentes del estudio se tienen la investigación desarrollada por Zaruma (2019) titulada “Diseño de un aula virtual en Moodle para el aprendizaje de comercio electrónico (E-Commerce) dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los alumnos de 3ro B.G.U en la Unidad Educativa Municipal Oswaldo Lombeyda año lectivo 2018-2019” y su objetivo fue crear un espacio virtual en la plataforma Moodle para impartir la cátedra de Emprendimiento y Gestión, para lograrlo trabajó con una metodología mixta, descriptiva y no experimental.

La generación de esta aula se fundamentó en el diseño ADDIE porque concedió la identificación y comprobación de los puntos fuertes y débiles en el conocimiento de los alumnos. Además, la ambición de investigador fue reconocer la forma en la que el aula virtual ayudaría en el aprendizaje y, al mismo tiempo, pule las habilidades de los alumnos sobre la utilización de las TIC.

De igual manera, se cuenta con la investigación desarrollada por Torres *et al.* (2020) titulada “Moodle y aulas virtuales iconográficas para la enseñanza-aprendizaje de diseño web en el bachillerato técnico” en el cual se basó en las aulas virtuales iconográficas que aportan al aprendizaje con un Diseño de Web a los estudiantes de bachillerato se utilizó una metodología no experimental con análisis cualitativo y cuantitativo de corte transversal, se aplicó encuesta a estudiantes y entrevistas a docentes, se logró evidenciar que los docentes no utilizan aulas virtuales iconográficas en Moodle pero si se encuentran interesados en utilizar esta herramienta tecnológica.

Adicionalmente, se cuenta con el estudio de Norma (2020) titulado “El Moodle y su incidencia en el refuerzo académico para el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes del bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa para Personas con Escolaridad Inconclusa

Partículas Gálatas en el Año lectivo 2019-2020”. La finalidad de este trabajo fue determinar las ventajas del uso de esta plataforma y su impacto en el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje de dicha asignatura.

Conjuntamente se tiene el estudio de Delgado *et al.* (2021) titulado “La plataforma *MOODLE*: caracterización, aplicaciones y beneficios para las competencias docentes” donde los docentes y estudiantes pueden interactuar de manera mutua el aprendizaje, y la metodología que se utilizó fue bibliográfica, la recogida de información se la realizó desde fuentes de datos como *Dialnet*, *Redalyc*, *Scielo*, Google Académico etc., lo cual se concluyó que enseñar, aprender en el entorno virtual de Moodle, supone flexibilidad e interacción entre los participantes para producir el aprendizaje en línea.

También se cuenta con el estudio desarrollado por Segovia (2022) titulado “Aula virtual en Moodle, como apoyo didáctico para la asignatura de Emprendimiento Y Gestión” el cual tuvo como meta, crear dicho espacio virtual de aprendizaje en la plataforma Moodle en pro de la asignatura seleccionada. Entonces, empleó la metodología mixta para elegir la actividad más propicia al momento de definir los insumos tecnológicos propicios que asistan al proceso enseñanza – aprendizaje. Los resultados indicaron que, si bien la unidad educativa cuenta con servicio de internet, las aulas no disponen de Tic para uso de los alumnos, pero se destaca la predisposición de los docentes para superar esta problemática. Este último aspecto fue los que motivó al investigador a llevar a cabo la propuesta sobre la creación del aula virtual en Moodle.

Adicionalmente, en el estudio de Jacho (2023) titulado, “Plataforma Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la modalidad a distancia-virtual” cuyo propósito fue analizar el proceso enseñanza – aprendizaje en Moodle de los alumnos de la institución objeto de estudio. Para lograrlo empleó la metodología mixta, de campo y descriptiva, con la encuesta como instrumento de recolección de datos, esta se aplicó a los estudiantes del tercer nivel de bachillerato. Con la información alcanzado identificó la eficacia de la utilización

de esta plataforma, así como también las ventajas y desventajas de su aplicación mediante los variados contextos educativos.

En la enseñanza digital se analizó el trabajo de Aretio (2021) el cual menciona que la enseñanza digital y el derecho a la educación en los tiempos del Covid-19, tuvo como objetivo analizar las medidas educativas que fue adoptadas a nivel mundial en referencia al *COVID*, por lo que se abordó la problemática de la equidad tecnológica, ya que a pesar que la mayoría de personas maneja medios tecnológicos, al enfrentarnos a dicho virus (coronavirus), se observó las falencias e inoperancia en el sistema educativo.

Teniendo como conclusión se expuso que existe la necesidad de realizar un cambio en referencia a que la educación digital, convirtiéndose hasta hoy en día una necesidad, entendiendo que lo dicho por el autor es positivo para la presente investigación ya que debido a la tecnología se contribuyó a garantizar el derecho a la educación, cambiando la manera de pensar de los docentes, padres de familia y de los estudiantes en cuanto al paradigma de la tecnología siendo que no se lo aplica para la diversión o para perder el tiempo, tomando en cuenta que hoy en día, hay mucha importancia que las TIC en la educación, por lo que está encaminando a una verdadera transformación digital en progreso y desarrollo.

El trabajo realizado por Llano (2021) titulado el “Diseño de entorno virtual de aprendizaje para el fortalecimiento en la asignatura de Química Orgánica, desde el modelo de aula invertida, dirigido al tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Don Bosco. La Tola. Quito”. Cuyo tema fue proponer un modelo de medio virtual de aprendizaje que fortalezca la asignatura de Química Orgánica, a partir de un modelo de aula invertida, este diseño de estudio aplicado fue de campo, información que fue proporcionada por los alumnos y docentes de la Unidad Educativa Fisco Misional Don Bosco La Tola (Quito). Entre las conclusiones primordiales se muestra que fue positivo el rendimiento de los estudiantes con el compromiso que tuvieron al momento de utilizar el entorno virtual de aprendizaje para realizar la tarea de Química Orgánica.

El diseño virtual de aprendizaje fue necesario ya que cada estudiante generó su propio estilo y estrategia de aprendizaje, obteniendo trabajos independientes, proyectos de participación y temas que refuercen el aprendizaje.

La investigación de Castro (2021) titulada "Aula virtual en MOODLE para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Cinemática en Primero de Bachillerato". Tuvo como objetivo crear un aula virtual en MOODLE para el desarrollo de la enseñanza y aprendizaje de la cinemática en primero de bachillerato, de la Unidad Educativa Nicolás Jiménez de la ciudad de Quito. En el cual la metodología empleada fue los niveles de una investigación exploratoria y descriptiva, es decir con un enfoque mixto de investigación: método cualitativo y método cuantitativo. El cual concluyó que el diseño del aula virtual en la plataforma MOODLE, mediante el uso de herramientas web 2.0, para iniciar con la enseñanza y aprendizaje de la Cinemática, permitió a los estudiantes según el modelo metodológico PACIE, puedan practicar, memorizar e intensificar dicho aprendizaje, a medida que se desarrolle un diseño de aula virtual, será posible la conexión del enfoque educativo, que se adapte a la instrucción a las necesidades e intereses de cada uno de los estudiantes.

De igual manera, en el estudio de Rivadeneira (2022) "Aula virtual de Moodle para motivar el aprendizaje de educación física en la Universidad Regional Amazónica Ikiam" se menciona que es imprescindible la implementación de aulas virtuales de tal manera que el objetivo de dicha investigación fue implementar y evaluar el aula virtual Moodle mediante las TIC, empleando un modelo de aprendizaje pedagógico del constructivismo, la encuesta. Teniendo como resultado la consideración que el aula virtual y sus componentes contribuyeron de manera significativa al aprendizaje.

2.2. Marco Teórico

El aprendizaje en el contexto académico

El aprendizaje implica la adquisición de conocimientos, ya sea en forma de estructuras mentales, procesamiento de información o creencias, que llevan a la

obtención, organización, verificación, recopilación, almacenamiento y recuperación de la memoria o el olvido. En otras palabras, los procesos de aprendizaje no consisten simplemente en reproducir el material adquirido, sino que representan el resultado de la transformación e interpretación de los conocimientos obtenidos (Taipe, 2017).

La adquisición de conocimientos es un proceso activo y dinámico que abarca la obtención, organización, verificación, recopilación, almacenamiento y, en ocasiones, el olvido selectivo de información. No se limita a replicar datos de manera pasiva, sino que implica una transformación e interpretación activa de los conocimientos. Esto capacita a las personas para comprender y aplicar conceptos de manera efectiva en su vida diaria.

Teoría del aprendizaje y la influencia de la tecnología

En el ámbito de la teoría del aprendizaje, el conectivismo destaca la influencia de la tecnología y el internet al ofrecer diversas oportunidades para que los estudiantes adquieran conocimientos de manera eficaz y rápida, compartiendo información dentro de comunidades en línea. En otras palabras, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, se fomenta la creación de conexiones en línea entre individuos para construir un conocimiento compartido (Basurto *et al.*, 2021).

El Conectivismo en el aprendizaje contemporáneo

El conectivismo reconoce la importancia fundamental de la tecnología y el internet en el aprendizaje contemporáneo. Facilita la creación de conexiones en línea que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje al proporcionar acceso a una amplia gama de recursos, fomentar la colaboración, exponer a los estudiantes a diversas perspectivas y promover la personalización del aprendizaje, entre otros beneficios. Esta perspectiva adquiere una relevancia especial en la sociedad digital actual y tiene el potencial de mejorar sustancialmente la calidad y eficacia de la educación.

El Constructivismo en la adquisición de aprendizajes

La teoría constructivista, es difundida y utilizada con el propósito de afirmar la no adquisición de aprendizajes de una manera pasiva, lo que promueve es el aprendizaje activo que resulta significativo para los nuevos conocimientos que el estudiante está adquiriendo. Este tipo de enfoques desarrollan ciertas habilidades y destrezas a nivel de la cognición, área social y afectiva, lo que ayuda alcanzar la independencia funcional, para el abordaje de las diferentes actividades de la vida diaria y sus dificultades (Tigse-Carreño,2019).

El constructivismo defiende la noción de que los estudiantes son agentes activos, autónomos y con la capacidad de edificar su propio conocimiento a partir de sus experiencias y saberes previos. Esta perspectiva reconoce la relevancia de la interacción con el entorno y la construcción de significado personal como componentes esenciales en el proceso de aprendizaje.

El Conductismo metodológico

El conductismo metodológico reconoce que no se puede acceder directamente a la vida mental mediante métodos científicos, pero afirma más o menos claramente que los psicólogos desean comprender la vida mental. No obstante, se acepta estudiar lo que es observable, entendiendo que se limitarán a analizar aspectos superficiales de los asuntos (Richelle, 1992).

Si bien el conductismo metodológico ha contribuido significativamente a nuestra comprensión del comportamiento humano, su enfoque exclusivo en los aspectos observables puede limitar nuestra capacidad para comprender completamente la complejidad de la psicología humana. Al evitar la especulación sobre los procesos mentales internos, corremos el riesgo de ignorar aspectos cruciales de la experiencia humana.

El Cognitivismo y los procesos cognitivos

En el ámbito del cognitivismo, se enfoca en el fortalecimiento de las capacidades mentales y los procesos cognitivos al llevar a cabo una tarea, facilitando así la asimilación de conocimientos para su posterior empleo en la resolución de problemas, la toma de decisiones, así como en el desarrollo de pensamientos críticos y creativos (Moscardi, 2018). Esta perspectiva teórica resalta la importancia de comprender cómo las personas procesan y aplican la información con el fin de lograr un aprendizaje que sea tanto significativo como transferible.

Según menciona Sáenz (2018) sobre el estudio de Jean Piaget, considera que, mediante sus investigaciones, como la complejidad de su pensamiento se deja claro que el autor mencionado es epistemólogo, el mismo que en su obra posee un gran impacto en el área educativa y psicológica. Por lo que sustenta que la epistemología es un procedimiento más, definiendo que un estudio experimental es el origen del pensamiento que posee la facultad de imaginar, pensar, accionar, reflexionar, evaluar, sintetizar y de efectuar a través de ideas propias mediante el razonamiento.

Teoría de la Educación Teoría del Constructivismo Piaget

Desde la perspectiva constructivista, se sostiene que, en el entorno escolar, los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también se desarrollan a través de la construcción de significados relacionados con los contenidos del currículum. Este proceso implica la participación y holística del alumno, considerando sus experiencias previas y su disposición dentro de un contexto interactivo. En esta dinámica, el profesor desempeña un papel crucial como guía y mediador entre el estudiante y la cultura, siendo esta mediación fundamental para el proceso de aprendizaje. Es importante destacar que este aprendizaje no se limita únicamente a las habilidades cognitivas, sino que influye en todas las dimensiones del desarrollo del alumno (Cálciz, 2011).

Un aula virtual interactiva en Moodle ofrece una plataforma dinámica para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Esta herramienta permite una

interacción activa entre estudiantes y contenido, facilitando la construcción de conocimiento significativo. La participación del profesor como guía y mediador se potencia, promoviendo un aprendizaje integral que va más allá de las capacidades cognitivas.

Marco Conceptual según Piaget (1978)

Según Piaget (1978) las personas tienen la capacidad de aprender y comprender el mundo que les rodea, influenciados por la inteligencia, el entorno y factores genéticos. Su teoría se basa en los procesos de asimilación y acomodación, donde la asimilación implica la interiorización de la información del entorno para que el cerebro pueda decodificarla y comprender la realidad, mientras que la acomodación implica la modificación de esquemas previos para perfeccionar las ideas preconcebidas a través de nueva información.

Aprendizaje por Acción y Descubrimiento

Según Jerome Bruner enfatiza la relevancia de la interacción directa de los individuos con su entorno, subrayando además la necesidad de que los profesores adapten sus métodos de enseñanza según el nivel de desarrollo y evolución de los estudiantes. En este sentido, sostiene que la idea de que un concepto no puede enseñarse porque los alumnos no lo entenderían implica más bien que no lo comprenden según la perspectiva que los profesores desean transmitir (Cálciz, 2011).

En el contexto de un aula virtual interactiva en Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el enfoque de aprendizaje especial relevancia, aquí el alumno asume un rol activo y participativo, mientras el docente actúa como mediador y guía en el proceso educativo. Con relación a la exposición de contenidos lugar de simplemente exponer los contenidos de manera finalizada, el profesor presenta metas a alcanzar, permitiendo que los estudiantes sean quienes recorran el camino hacia el logro de los objetivos propuestos.

Aprendizaje significativo en Emprendimiento y Gestión

De acuerdo con Latorre (2017) el aprendizaje significativo implica la capacidad de relacionar nuevos conocimientos con aquellos previamente adquiridos por el estudiante, lo que le permite otorgarle significado a lo aprendido y aplicarlo en diferentes situaciones de la vida. Este tipo de aprendizaje ocurre cuando la nueva información se integra de manera substancial, lógica, coherente y no arbitraria dentro de la estructura cognitiva preexistente del estudiante. En otras palabras, el nuevo conocimiento se conecta de manera clara, estable y diferenciada con conceptos y proposiciones, ya presentes en su estructura de conocimientos.

El concepto de aprendizaje significativo tiene una aplicación directa y beneficiosa al implementar esta plataforma, se proporciona un entorno propicio para facilitar la conexión de los nuevos conocimientos sobre emprendimiento y gestión con las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes. Esto permite que los alumnos asignen significado a lo que están aprendiendo y puedan aplicarlo de manera efectiva en diversas situaciones empresariales.

Ventajas del Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo se distingue por la participación de los estudiantes, quienes contribuyen con sus propios criterios para la formulación de nuevos conceptos, ya sea en colaboración con el docente o con sus compañeros, para luego ser revisados. Este proceso es interactivo e integrador, ya que implica la participación del estudiante en los diversos temas abordados en clase. Sin embargo, la comprensión de los contenidos de estudio se facilita, ya que los estudiantes pueden deducir el significado de los temas, relacionando con su vida cotidiana, lo que promueve un aprendizaje memorable y perdurable (Reyes y Faican, 2021).

El enfoque del aprendizaje significativo se alinea perfectamente con el tema de tesis sobre el uso de un aula virtual interactiva en Moodle para enseñar Emprendimiento y Gestión. La participación de los estudiantes en la formulación de nuevos conceptos y criterios, promueven la colaboración con el docente como

entre ellos mismos, se fomenta un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo en el aula virtual.

Teoría cognitiva en los procesos de aprendizaje humano

Esta teoría busca explicar cómo los factores ambientales, personales y de comportamiento afectan los procesos de aprendizaje humano, centrándose en los procesos cognitivos y enfatizando que el pensamiento es fundamental para entender el mundo. Su importancia en el ámbito educativo es considerable, ya que proporciona una base sólida para comprender cómo los individuos adquieren conocimiento y habilidades, lo que influye en la forma en que se diseñan y se llevan a cabo los procesos educativos (Rey y García, 2020).

Esta teoría resulta fundamental al describir factores ambientales, personales y comportamentales que influyen en el proceso de aprendizaje; al enfocarse en los procesos cognitivos, esta teoría proporciona una base sólida para comprender cómo los estudiantes interactúan con el contenido del curso en un entorno virtual, la teoría no solo ayuda a identificar barreras potenciales en el aprendizaje virtual, sino que también sugiere estrategias para mejorar la eficacia del diseño instruccional y la experiencia educativa en plataformas digitales.

El Aprendizaje Basado Problemas en Emprendimiento y Gestión

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es un método que promueve y contribuye a mejorar las habilidades, fortalecer las capacidades y adquirir conocimientos, conceptos y comprensión del currículo escolar. En consecuencia, es fundamental que tanto las instituciones educativas como las universidades aborden situaciones de la vida cotidiana, problemas reales y necesidades del entorno, ya que esto se logra al enfrentar a los estudiantes a situaciones problemáticas auténticas y emplear metodologías de aprendizaje adecuadas (Mendieta, 2021).

El enfoque del Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) destaca la importancia de abordar situaciones de la vida real y resolver problemas auténticos como

parte del proceso educativo. Al aplicar este enfoque en el aula virtual, los estudiantes tienen la oportunidad de enfrentarse a desafíos prácticos relacionados con el emprendimiento y la gestión, lo que les permite fortalecer sus habilidades, adquirir conocimientos y comprender los conceptos de manera más profunda y significativa.

Aprendizaje colaborativo en la Educación

El aprendizaje colaborativo es un enfoque interactivo que promueve la construcción conjunta del conocimiento entre los estudiantes. Requiere que los alumnos unan esfuerzos, talentos y competencias para alcanzar metas consensuadas. En este modelo, el estudiante aprende a colaborar para aprender, lo que implica participar en situaciones significativas y procesos sociales de aprendizaje. Este enfoque, basado en el constructivismo, fomenta la comprensión de diversas perspectivas, la tolerancia a la diversidad y la habilidad para crear soluciones conjuntas. En resumen, el aprendizaje colaborativo involucra a los estudiantes de manera activa y les permite asumir un papel protagonista en su propio proceso educativo (Reyes *et al.* 2020).

Enfoque constructivista en la educación

El constructivismo enfatiza el pleno desarrollo del pensamiento a través de metodologías y prácticas docentes centradas en la construcción del conocimiento. Esta teoría otorga un papel central al estudiante, utilizando su experiencia como base para la adquisición de nuevos conocimientos, el rol del educador es facilitar y guiar este proceso, proporcionando experiencias de aprendizaje significativas y desafiantes que permitan a los estudiantes explorar, experimentar y reflexionar sobre sus ideas y comprensiones.

Aplicación del constructivismo en Emprendimiento y Gestión

El constructivismo reconoce que el aprendizaje es subjetivo y depende de las interpretaciones individuales del entorno. Por lo tanto, el proceso educativo se centra en enseñar a los estudiantes a razonar la información presentada,

facilitando su comprensión y aplicación tanto en el contexto académico como en la vida diaria (Muñoz, 2020).

Implicaciones del Constructivismo en el Aprendizaje Empresarial

La teoría de Piaget proporciona un marco conceptual valioso, esto sugiere que los estudiantes pueden desarrollar una comprensión más profunda de los conceptos de emprendimiento y gestión al interactuar con el contenido del curso de manera activa y dinámica en el entorno virtual. La asimilación les permite integrar nueva información en su conocimiento previo, mientras que la acomodación les permite ajustar y mejorar sus ideas existentes en base a las nuevas experiencias de aprendizaje.

Emprendimiento y Gestión impulsa un cambio en las metodologías educativas tradicionales, fomentando nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. Su enfoque interdisciplinario y de proyectos desafía a los educadores a explorar diferentes estrategias, como el estudio de casos, el aprendizaje basado en problemas y proyectos, y la enseñanza para la comprensión. Estas metodologías mejoran la práctica educativa al promover la participación activa de los estudiantes en la construcción de su conocimiento, en línea con los principios de Piaget sobre el aprendizaje activo y constructivo (Gavilanes y Salazar, 2019).

Teoría del Procesamiento de la Información

Las teorías del procesamiento de la información ofrecen una visión cognitiva de la evaluación, que se centra en la intervención y el potencial de aprendizaje de los estudiantes. Este enfoque dinámico de evaluación busca entender la capacidad de cambio cognitivo de los alumnos y cómo se pueden promover cambios positivos en su funcionamiento. López (2010) describe esta evaluación dinámica como una interacción entre un evaluador y un estudiante, con el propósito de evaluar y mejorar el proceso de aprendizaje mediante la mediación y la exposición a experiencias de aprendizaje mediado.

Esta teoría ofrece una perspectiva cognitiva de la evaluación, que se enfoca en la intervención y el potencial de aprendizaje de los estudiantes. Al comprender cómo los estudiantes procesan la información y cómo se puede promover un cambio cognitivo positivo, la evaluación cognitiva en un entorno virtual permite monitorear el progreso continuo y ajustar las estrategias pedagógicas para maximizar el potencial de aprendizaje de cada estudiante, promoviendo así un desarrollo cognitivo más profundo y efectivo.

El Impacto del Emprendimiento en el Desarrollo Socioeconómico

El emprendimiento desempeña un papel crucial en el avance de cualquier nación, reflejándose en los beneficios que aportan a la sociedad los emprendedores. Más allá de abordar la solución de las necesidades del consumidor y la satisfacción del mercado, su importancia también radica en su contribución a la generación de empleo, la formulación de políticas públicas para promover el emprendimiento, la promoción de una sociedad inclusiva con una participación equitativa en todos los sectores, la innovación de procesos y productos, así como el crecimiento económico del país (Ángulo, 2021).

La importancia del emprendimiento más allá de la satisfacción del mercado, como la generación de empleo, la promoción de políticas públicas, la inclusión social y la innovación, el texto subraya la relevancia de impartir una educación integral en emprendimiento y gestión. Esto respalda la necesidad de herramientas como un aula virtual interactiva en Moodle, que pueden ofrecer un entorno de aprendizaje dinámico y participativo para explorar estos aspectos cruciales del emprendimiento.

Modelos Pedagógicos enfoques pedagógicos

La educación se caracteriza por una serie de elementos esenciales, los cuales son influenciados por distintos enfoques pedagógicos. Estos enfoques proporcionan marcos conceptuales que orientan la práctica educativa. Algunas de las características más destacadas incluyen la intencionalidad, la interacción, el desarrollo integral, la contextualización, la evaluación, la inclusión, la

flexibilidad, el estímulo del pensamiento crítico, el fomento de la autonomía y la naturaleza continua del aprendizaje.

Cada modelo pedagógico aborda y fortalece estas características de manera única, desde el tradicionalismo, centrado en la transmisión de conocimientos, hasta el constructivismo, que enfatiza la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante. A pesar de las diferencias entre los enfoques pedagógicos, el objetivo común de la educación es promover el crecimiento y desarrollo de los estudiantes, adaptándose a sus necesidades individuales y contextuales, y preparándolos para enfrentar los desafíos de un mundo en constante cambio (Silva, 2019).

Educación en el proceso de enseñanza aprendizaje

La educación a menudo se confunde con la pedagogía, ya que algunos pensadores los consideran sinónimos y los utilizan indistintamente en diferentes contextos, lo que contribuye a la confusión conceptual. Esta dificultad para definir "educación" se ve agravada por su estrecha relación con la experiencia escolar. La educación es un proceso complejo, reflejando la debilidad humana y su vulnerabilidad. Siendo esencial para la búsqueda de perfección y seguridad, también lleva consigo la responsabilidad del mundo. Aunque busca la libertad, implica disciplina y a veces autoritarismo, creando una antinomia intrincada (León, 2007). En este sentido la educación es un tema que concierne a toda la sociedad y que está influenciado por una variedad de factores, pudiendo ser abordado desde la perspectiva de la curiosidad inherente al ser humano.

Dentro de las teorías educativas, se identifican tres niveles de educación: informal, formal y una combinación de ambos. El primero se refiere a las prácticas estudiantiles y coincide con la expresión misma. Sin embargo, se destacan que el alcance de la educación va más allá de las aulas escolares, abarcando también el aprendizaje que ocurre fuera de estas, donde se adquieren habilidades y actitudes necesarias para la participación efectiva en la vida social.

La educación también puede ser entendida como un proceso, como señala Rigo (2019) donde se indaga en el origen etimológico de los términos relacionados, que remiten a conceptos de guiar o conducir hacia el conocimiento. Este proceso implica la adquisición de habilidades, conocimientos, hábitos y valores mediante diversas técnicas, estrategias, métodos, recursos y actividades pedagógicas. Aunque la educación ocurre principalmente en sistemas formales, puede tener lugar en diversos contextos sociales.

Características de la Educación en los procesos educativos

Las características fundamentales de la educación se manifiestan cuando los procesos educativos brindan a los individuos una enseñanza clara y precisa, para ello se elaboró la Tabla 1 donde se detalla las características de la educación.

Tabla 1.
Características de la educación

Característica	Definición
Derecho de las personas a la educación	Garantía fundamental que asegura que todos los individuos tienen acceso y oportunidades para recibir una educación de calidad, sin discriminación ni exclusiones.
Equidad educativa	Principio que promueve la igualdad de oportunidades y el acceso a la educación para todos los individuos, independientemente de su origen socioeconómico.
Enfoque inclusivo	Enfoque educativo que promueve la participación y la equidad al reconocer y responder a las diversas necesidades, capacidades y contextos de los estudiantes.
Calidad educativa	Estándar que se refiere a la excelencia en la enseñanza y el aprendizaje, asegurando que los conocimientos impartidos sean relevantes y actualizados.
Inclusión educativa	Política y práctica que busca garantizar la participación plena y efectiva de todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades o desventajas.
Desarrollo integral	Enfoque educativo que se centra en el desarrollo completo del individuo, incluyendo aspectos físicos, emocionales, intelectuales y sociales.
Innovación pedagógica	Adopción de nuevos métodos, técnicas y tecnologías en la enseñanza para mejorar la eficacia y la relevancia del proceso educativo.

Nota: Datos tomados de Espinoza (2020).

Aprendizaje y enseñanza en el proceso educativo

Los procesos educativos que ofrecen una enseñanza clara y precisa evidencian una serie de características que deben ser consideradas de suma importancia en el ámbito educativo. Principalmente, destaca el derecho de todas las personas a participar en el proceso educativo, lo que subraya su naturaleza como un fenómeno social que se entrelaza con aspectos culturales y étnicos.

Este enfoque inclusivo implica la integración de diversas tradiciones, idiomas y culturas de los pueblos, promoviendo así un continuo mejoramiento. Además, destaca el papel activo del ser humano en este proceso, utilizando técnicas como la observación, los valores y las experiencias de manera disciplinada para transmitir ideas y conocimientos a otros, quienes los utilizan para mejorar sus comportamientos y áreas de desempeño en la vida.

Por otro lado, Bonal y González (2021) resaltaron que el proceso de aprendizaje actúa como una guía para el desarrollo de diversas habilidades en los estudiantes, y esto se logra mediante la aplicación de diferentes metodologías, tanto en entornos presenciales como virtuales. La verdadera importancia radica en trascender la mera acumulación de conocimientos, fomentando una actitud educativa arraigada en valores, disciplina y respeto hacia la sociedad.

En cuanto a la definición del aprendizaje y la enseñanza, diversas perspectivas convergen en la comprensión de este complejo proceso. La Real Academia Española (2023) define el aprendizaje como la adquisición de conocimientos de diversas formas, enfatizan que es un proceso que implica una variedad de actividades, como la evaluación del contexto, métodos, estrategias y actividades. El aprendizaje se manifiesta a través de cambios constantes de comportamiento, evidenciando la adquisición de conocimientos a partir de experiencias y habilidades desarrolladas en el entorno social.

Las teorías del conocimiento contribuyen a comprender los cambios en el comportamiento y cómo se asocian con el aprendizaje, especialmente en las

condiciones esenciales del mismo. La enseñanza va más allá de transmitir información, abordando también el desarrollo del ambiente y el contenido para satisfacer las necesidades de los estudiantes. En este proceso, Saenz (2018) enfatizó que el aprendizaje es producto de experiencias que generan cambios en las conductas de las personas, y para garantizar su efectividad, es fundamental comprender las necesidades reales de los estudiantes y prepararse para un aprendizaje continuo en un entorno adecuado y formal.

Aprendizaje de Emprendimiento y Gestión

El aprendizaje abarca una amplia gama de tipos, desde el aprendizaje por impronta hasta el aprendizaje multimedia, cada uno con sus características y metodologías específicas. Además, se distingue entre aprendizaje formal, informal y no formal, cada uno con su propio contexto y características particulares.

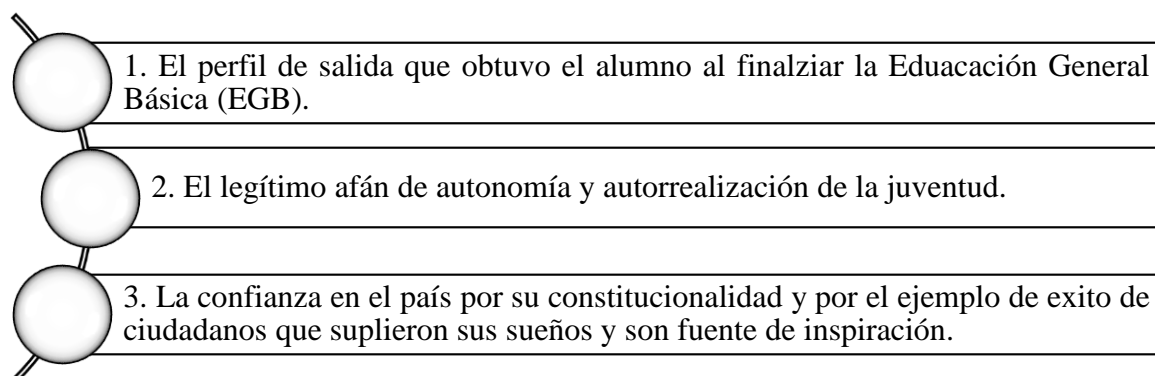
Según Fernández (2018) la asignatura de emprendimiento y gestión se destina al impulso del emprendimiento en los estudiantes para despertar y motivar su autonomía y avance en la vida. Entre otras de las bondades de esta materia están:

- Desarrollo de la creatividad
- Mejoramiento del asertividad
- Incremento de la confianza
- Resolución de conflictos
- Acertada toma de decisiones

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2015) esta asignatura se imparte en los tres últimos niveles del Bachillerato General Unificado (BGU) y se da con base a las siguientes premisas como se muestra en la figura 1:

Figura 1.

Premisas de la asignatura de Emprendimiento y Gestión



Nota: Se exponen las premisas del Ministerio de Educación de Ecuador para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión (MINEDUC, 2015)

Metodología PACIE

PACIE, una metodología pedagógica ideada por Pedro Camacho, busca integrar la tecnología web 2.0 en el proceso educativo, con el objetivo de mejorar la experiencia de autoaprendizaje y la construcción colectiva del conocimiento. En la era actual, los estudiantes digitales están constantemente ampliando sus habilidades cognitivas en el mundo virtual, aprovechando cada nueva herramienta que aprenden. Esto implica una transformación en la realidad educativa, donde los procesos digitales cada vez más participativos están reemplazando el papel y lápiz como los únicos recursos en el aula.

En este contexto, PACIE facilita la construcción de conocimientos duraderos al utilizar diversos canales de comunicación disponibles en internet (Cushpa, 2022). PACIE se alinea con la necesidad contemporánea de ofrecer experiencias de aprendizaje autodirigidas y colaborativas. En el contexto actual, donde los estudiantes digitales amplían constantemente sus habilidades en entornos virtuales, esta metodología facilita una transformación educativa, permitiendo la adopción de procesos participativos que superan las limitaciones de los métodos tradicionales. Al capitalizar los diversos canales de comunicación en internet, PACIE proporciona una plataforma dinámica para la construcción colectiva de conocimientos, respaldando así la relevancia y efectividad del aula virtual interactiva en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión.

La metodología PACIE se desglosa en varias fases según Brito (2020) cada una con su propio conjunto de objetivos y actividades específicas:

Fase 1: Presencia Esta fase se centra en establecer una sólida presencia en el entorno virtual del aula. Implica crear un impacto visual efectivo mediante el diseño del aula virtual y el uso adecuado de recursos en línea. Además, se enfoca en la presentación eficiente de contenidos educativos y el aprovechamiento de herramientas adicionales para mejorar la experiencia en el aula virtual.

Fase 2: Alcance La fase de alcance se concentra en planificar y definir los objetivos y límites del aula virtual. Incluye la evaluación de la practicidad del entorno virtual, la definición de estándares académicos y la especificación de las habilidades y destrezas que se desarrollarán en el proceso educativo.

Fase 3: Capacitación En esta etapa, se hace hincapié en la capacitación tanto del docente como de los estudiantes. Se incluye el conocimiento del Ciclo del Diseño y la implementación de una investigación continua. También se promueve el autoaprendizaje a través de los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (EVEA) y se planifican adecuadamente las tutorías.

Fase 4: Interacción La fase de interacción se centra en generar una verdadera interacción en el entorno virtual. Esto implica motivar la participación de los estudiantes en línea, fomentar la socialización a través de Internet y evitar la sobrecarga de actividades innecesarias que puedan distraer del objetivo educativo.

Fase 5: E-learning En esta etapa final, se hace énfasis en el uso efectivo de herramientas de evaluación en línea. Se incluye el conocimiento de técnicas de evaluación por Internet, la utilización de evaluaciones mixtas virtuales y la promoción de la autoevaluación crítica por parte de los estudiantes. También se busca automatizar procesos de evaluación para hacerlos más eficientes y efectivos en el contexto virtual.

Genially como Herramienta Digital Educativa

Genially es una plataforma diseñada para crear contenido educativo que transforma la experiencia de aprendizaje. Además de las presentaciones clásicas y juegos interactivos, también ofrece la posibilidad de crear libros interactivos, los cuales facilitan la conexión, enseñanza e involucramiento de los estudiantes. Esta herramienta se adapta a diversos estilos de aprendizaje y fomenta la motivación, autonomía y participación de los estudiantes. Su interfaz sencilla facilita el trabajo de los profesores, y la versión gratuita de Genially permite la creación y visualización ilimitadas, lo que contribuye a reducir la dependencia de las conferencias tradicionales (Pabón *et al.* 2023).

Genially permite crear contenido educativo interactivo, incluyendo presentaciones, juegos, imágenes y libros interactivos. Estos recursos no solo enriquecen la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, sino que también facilitan la conexión, enseñanza e involucramiento con los contenidos del curso. Al adaptarse a diversos estilos de aprendizaje, Genially aumenta la motivación, autonomía y participación de los estudiantes, lo que contribuye a un aprendizaje más efectivo y significativo en el contexto del emprendimiento y la gestión.

Educaplay en la Educación

EDUCAPLAY es una plataforma en línea que se presenta como una valiosa contribución a la comunidad educativa. Iniciada en enero de 2010 por ADR Formación, www.educaplay.com es un sitio web colaborativo diseñado para la creación y el intercambio de actividades educativas multimedia centradas en las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC), con el objetivo exclusivo de uso no lucrativo.

Esta plataforma está dirigida a formadores, como profesores o autores de contenidos, tanto de habla hispana como inglesa, que buscan acceder a recursos multimedia para enriquecer su labor docente o el desarrollo de contenidos educativos. Además, EDUCAPLAY también está disponible para cualquier persona interesada en aprender de manera interactiva sobre una amplia

variedad de temas (Enríquez 2021). Esta herramienta en línea permite la creación y el intercambio de actividades educativas multimedia centradas en las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento, ofrece una amplia gama de recursos multimedia que pueden ser utilizados para enriquecer el contenido de tu aula virtual.

Contenido Interactivo con H5P

H5P es una plataforma de código abierto reconocida por su habilidad para generar, compartir y aprovechar contenido interactivo de forma fácil y gratuita. Esta herramienta se distribuye bajo la licencia MIT de software libre y está diseñada con HTML5, lo que garantiza su compatibilidad con una variedad extensa de dispositivos, que van desde computadoras hasta tabletas y teléfonos móviles (Rossetti 2021).

Esta herramienta de código abierto es reconocida por su capacidad para crear, compartir y aprovechar contenido interactivo de manera fácil y gratuita. Esto significa que los estudiantes pueden acceder al contenido interactivo creado con H5P desde cualquier dispositivo, lo que aumenta la accesibilidad y la flexibilidad del aprendizaje en línea, la capacidad de crear contenido interactivo de forma sencilla permite a los profesores enriquecer el contenido del curso y ofrecer experiencias de aprendizaje más dinámicas e interactivas para los estudiantes

Contenidos interactivos en Wordwall

La plataforma educativa Wordwall es una herramienta en línea que posibilita a los usuarios la creación de recursos didácticos personalizados para la enseñanza. Además, permite la adaptación de estos recursos según la materia y facilita su compartición a través de enlaces web. Wordwall es idónea para generar una variedad de actividades interactivas pertinentes a la temática, promoviendo así el aprendizaje autónomo. Con una amplia gama de plantillas atractivas y funcionales, Wordwall simplifica el trabajo del docente y se destaca por sus diversas actividades, siendo versátil tanto para entornos presenciales como virtuales. En última instancia, esta herramienta fomenta la interactividad

en la labor docente y contribuye al aprendizaje individualizado de los estudiantes (Poaquiza, 2022).

Las TIC en la educación en la sociedad del conocimiento

El impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la sociedad del conocimiento ha sido significativo, transformando tanto la forma como el contenido de la información. Este impacto ha sido masivo y multiplicador, permeando en la sociedad en general, con implicaciones importantes en el ámbito educativo. Parra (2012) señala que la tecnología ha influido de manera predominante en el ámbito escolar y en la labor docente, convirtiéndose en parte integral de la rutina educativa. La incorporación de las TIC en la educación es un proceso que va más allá de la mera introducción de herramientas tecnológicas en el ambiente educativo; se trata de una construcción didáctica que busca promover un aprendizaje significativo mediante el uso pedagógico de la tecnología (Hernandez, 2017).

Las TIC han transformado tanto la forma como el contenido de la información, convirtiéndose en una parte integral de la rutina educativa. La incorporación de las TIC en la educación no se limita a la introducción de herramientas tecnológicas, sino que implica una construcción didáctica para promover un aprendizaje significativo mediante el uso pedagógico de la tecnología. Esto sugiere que el uso de un aula virtual interactiva en Moodle puede ser una herramienta eficaz para enriquecer la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, al facilitar la construcción de experiencias de aprendizaje significativas y adaptativas para los estudiantes.

Aula Virtual en la Enseñanza

Chávez y Gutiérrez (2018) argumentaron que el uso del aula virtual se concibe como un respaldo para los docentes en la realización de actividades académicas. Sin embargo, tras la emergencia generada por la pandemia, que conllevó a la suspensión de actividades presenciales para proteger la vida, la educación virtual emergió como una alternativa imperativa. El papel del aula virtual como

un recurso empleado por los docentes para complementar las clases, reforzando los aspectos clave del aprendizaje planificado. Es importante subrayar que las aulas virtuales aprovechan una variedad de herramientas, como materiales de lectura, videoconferencias, chat en línea, foros y tareas en línea, para facilitar el aprendizaje en entornos virtuales. Esto amplía la flexibilidad y accesibilidad de la educación, permitiendo que los estudiantes accedan a la enseñanza en cualquier momento y lugar.

El aula virtual en Moodle se presenta como una solución que no solo respalda a los docentes en la impartición de la asignatura, sino que también proporciona una experiencia interactiva y flexible para los estudiantes, facilitando su participación activa y el acceso al material de estudio en cualquier momento y lugar. La integración de herramientas como foros de discusión, actividades colaborativas y recursos multimedia en el aula virtual en Moodle promueve un aprendizaje más dinámico y enriquecedor, al tiempo que fomenta el desarrollo de habilidades relevantes para el emprendimiento y la gestión.

La educación virtual que también toma el nombre de formación académica en línea y hace referencia a la dinámica del proceso enseñanza aprendizaje de manera virtual, dicho de otro modo, alude a un esquema de educación donde los educadores y alumnos tienen el poder de interactuar desde distintos lugares, lo cual difiere a la educación presencial (Ibañez, 2020).

El pilar fundamental son las TIC porque emplea aquellas herramientas que entrega el internet y los recursos tecnológicos que propician entornos educativos de calidad. Es necesario considerar que esta clase de educación se vincula con la formación a distancia, misma que surgió ante el deseo de suplir la calidad educativa a quienes por distintas circunstancias no puede movilizarse hasta una institución física. Por eso, la formación virtual optimiza la dinámica de educación de los alumnos y aporta alto nivel de asistencia a los educadores para la ejecución y supervisión académica de sus educandos (Hernández, 2022).

Para Santander (2022) el aula virtual es un lugar digital destinado a la formación académica, donde las personas la emplean para difundir conocimiento en tiempo

real por medio de una gama de formatos como, por ejemplo; *chat*, videollamadas, documentos en la nube, entre otros, con la finalidad de propiciar el proceso enseñanza aprendizaje a través de internet. Las bondades que entrega la educación a distancia son los factores que incitan a emplearla en los últimos tiempos, por eso ha logrado amplia cobertura en todo el mundo.

Además, Pérez y Merino (2022) indican que, el aula virtual guarda estrecha relación con la definición de e-learning, por lo que los educadores tienen que especializarse en el aprendizaje en línea. Incluso, demanda que los profesores y alumnos dispongan de un computador o dispositivos con acceso al servicio de internet y al mismo tiempo, de la existencia de bidireccionalidad permanente en el proceso enseñanza aprendizaje.

Se desarrolló por Martin Dougiamas, quien se fundamentó en la corriente ideológica del constructivismo para la cual el saber no se transmite solo se edifica en la mentalidad de los alumnos. En este escenario, el rol del educador radica en asistir a forjar el conocimiento a partir de los saberes y habilidades particulares que se hayan identificado en lo usuarios (Herrera A. , 2021) con el lanzamiento de la plataforma en el 2002, ésta no ha detenido su auge, por lo que en la actualidad cuenta con 200 millones de usuarios alrededor de todo el planeta. A pesar de tener gran acogida en el ámbito académico, también se la ha empleado en las empresas públicas y privadas (Vasca, 2020).

Plataforma Moodle en Emprendimiento y Gestión

La evolución de Moodle a lo largo de más de una década ha sido marcada por diversos desafíos y sucesos que han moldeado su trayectoria. Inicialmente, en 2001, los primeros análisis sobre esta plataforma surgieron con la publicación de "Un análisis interpretativo de un curso basado en Internet construido usando una nueva herramienta para cursos denominada Moodle". Su lanzamiento oficial se produjo en 2002 con la primera versión disponible para el público.

La plataforma Moodle refiere a un programa generado en PHP con código abierto con licencia pública, lo que indica que toda persona puede emplearla sin costo

alguno, trabajarlo y cooperar en su desarrollo. Su nombre se da por las siglas del inglés Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, en español Moodle sería Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular (Acibeiro, 2023).

En sus inicios, Moodle presentaba dificultades en varios aspectos: su interfaz resultaba poco intuitiva, la gestión de archivos y la evaluación de estudiantes eran complejas, y la administración de grandes volúmenes de usuarios representaba un desafío. Sin embargo, con el transcurso del tiempo y el apoyo de una extensa comunidad global, estas limitaciones han sido superadas progresivamente.

La participación de la comunidad ha sido fundamental para abordar estos problemas, lo que ha conducido a la evolución de Moodle hacia una plataforma más funcional y fácil de usar, con un potencial considerable. La reciente publicación de la versión 3.1 es un testimonio de este progreso continuo. Además, se ha establecido un ciclo regular de lanzamientos, con una nueva versión disponible aproximadamente cada seis meses, en los meses de mayo y noviembre. Este enfoque de desarrollo iterativo garantiza que Moodle siga mejorando y adaptándose a las necesidades cambiantes de sus usuarios (González, 2016).

Moodle plataforma de enseñanza en entornos de aprendizaje

Moodle es una plataforma de enseñanza que posibilita la creación de entornos de aprendizaje personalizados en línea, utilizada tanto por instituciones educativas como por empresas con el propósito de establecer y gestionar aulas virtuales para educar a una comunidad de estudiantes en áreas específicas del conocimiento. Este sistema es dirigido y coordinado por el "Cuartel General Moodle", respaldado financieramente por una red global de aproximadamente 80 compañías de servicios. Fue concebido por Martin Dougiamas en el año 2002 (Moodle, 2021).

Moodle es una plataforma versátil que permite la creación de entornos de aprendizaje personalizados en línea, lo que se alinea perfectamente con tu objetivo de establecer un aula virtual interactiva para enseñar Emprendimiento y Gestión. Al proporcionar herramientas para la creación y gestión de aulas virtuales, Moodle facilita la implementación de actividades interactivas y recursos de enseñanza que enriquecerán la experiencia de aprendizaje de tus estudiantes.

Moodle, como plataforma de gestión del aprendizaje (LMS) de código abierto, se organiza en torno a diversas partes esenciales que facilitan la creación y administración de cursos en línea. En primer lugar, destaca el tablero de control, el cual sirve como punto de partida para los usuarios al iniciar sesión. Este tablero proporciona una vista general de los cursos en los que están inscritos, así como actividades pendientes, notificaciones y otras informaciones relevantes, ofreciendo una experiencia de usuario intuitiva y organizada desde el principio.

Dentro de Moodle, los cursos son los elementos fundamentales donde se desarrolla la actividad educativa. Estos cursos pueden estructurarse de diversas maneras, tales como por tema, materia o nivel de dificultad, y contienen una amplia variedad de recursos y actividades interactivas. Los recursos son materiales educativos como archivos, enlaces, páginas web y otros, mientras que las actividades permiten la interacción y participación de los estudiantes, incluyendo cuestionarios, foros de discusión, tareas, wikis, entre otros.

Los foros de discusión son componentes importantes de Moodle, que facilitan la comunicación asincrónica entre estudiantes y profesores. Estos espacios son utilizados para debates, preguntas y respuestas, intercambio de ideas y colaboración entre los participantes del curso, promoviendo un ambiente de aprendizaje interactivo y colaborativo.

Además, Moodle proporciona herramientas integrales para la calificación y evaluación del desempeño de los estudiantes. Los profesores pueden configurar sistemas de calificación basados en actividades individuales, exámenes, tareas,

participación en foros y otras actividades, lo que les permite monitorear y evaluar el progreso de los estudiantes de manera efectiva. La plataforma también fomenta la colaboración y la creación de comunidades a través de herramientas como wikis, blogs y actividades grupales. Estas funcionalidades promueven el trabajo en equipo, la creación de conocimiento colectivo y el intercambio de ideas entre los participantes del curso.

Por último, los administradores de Moodle tienen acceso a una serie de herramientas de administración del sitio que les permiten configurar y personalizar la plataforma según las necesidades específicas de su institución educativa o de formación. Esto incluye la gestión de usuarios, roles, permisos, temas y copias de seguridad, entre otros aspectos, lo que garantiza un alto grado de flexibilidad y adaptabilidad de la plataforma a diferentes contextos educativos.

La flexibilidad de Moodle en términos de métodos de enseñanza es notablemente amplia. Su efectividad se encuentra estrechamente ligada a la creatividad del profesor en la manera en que diseña actividades, estructura el curso y presenta desafíos a los estudiantes. En esencia, el potencial de Moodle se despliega según la inventiva del educador para adaptar la plataforma a sus necesidades específicas.

En cuanto a los foros, son una herramienta crucial en el ámbito social de la enseñanza y el aprendizaje. La versión 3 de Moodle introdujo nuevas funcionalidades que permiten priorizar y compartir discusiones a través de URL, lo cual enriquece el potencial de los foros. Esto es especialmente relevante dado que, en ocasiones, la gestión de la información en estos espacios puede resultar desafiante, particularmente cuando se trata con un gran volumen de participaciones.

En mi experiencia, los foros son la herramienta más recurrente en Moodle, tanto por su facilidad de uso como por la falta de conocimiento por parte de los profesores acerca de otras opciones disponibles. A pesar de ello, la plataforma ofrece una variedad de herramientas adicionales como wikis, bases de datos, evaluaciones entre pares, entre otras. Estas funcionalidades amplían

considerablemente la versatilidad de Moodle, ya que posibilitan la creación colaborativa de contenido y la evaluación conjunta, fomentando niveles adicionales de responsabilidad y de interacción por parte de los estudiantes (González, 2016).

Las aulas virtuales, si bien prometen revolucionar el ámbito educativo, enfrentan una serie de desafíos y desventajas que no deben pasarse por alto. En primer lugar, se requiere una preparación considerable tanto por parte de los docentes como de los estudiantes para adaptarse eficazmente a este entorno de aprendizaje. Muchos profesores carecen de los conocimientos actualizados necesarios sobre tecnología educativa, lo que puede dificultar la implementación efectiva de aulas virtuales.

Aunque se espera que las aulas virtuales complementen la enseñanza presencial, en la práctica, muchos alumnos no tienen un adecuado conocimiento del uso de estas plataformas. La falta de familiaridad con las herramientas virtuales puede obstaculizar el proceso de aprendizaje y generar frustración tanto en estudiantes como en docentes.

La falta de interacción cara a cara entre los estudiantes y los profesores. La ausencia de contacto físico puede afectar negativamente la dinámica de clase y disminuir la participación de los alumnos. Además, la comunicación en línea puede ser menos efectiva para resolver dudas o explicar conceptos complejos, lo que limita la calidad de la enseñanza.

Las aulas virtuales pueden generar una sobrecarga de información para los estudiantes. La cantidad abrumadora de recursos disponibles en línea puede dificultar la selección de material relevante y la concentración en los temas de estudio. Además, la dependencia excesiva de la tecnología puede aumentar el riesgo de distracciones y reducir la atención y el compromiso de los alumnos con el contenido educativo (Gómez, 2019).

Moodle para la enseñanza pedagógica

Moodle ofrece una amplia gama de herramientas pedagógicas diseñadas para respaldar una enseñanza personalizada para cualquier cantidad de estudiantes. La plataforma se caracteriza por su operatividad y actualización constante del software, así como por su enfoque en la innovación, accesibilidad, seguridad y privacidad.

El objetivo principal del empleo de Moodle como plataforma educativa es mejorar la innovación en el proceso de enseñanza, permitiendo la adaptación de nuevas tecnologías y funcionalidades para mantener una metodología de enseñanza en constante evolución. Para ello, Moodle cuenta con características como finalización de actividad, restricción de acceso y elección de grupos.

Estas herramientas pedagógicas pueden ajustarse a la metodología de enseñanza y evaluación del docente, permitiéndole gestionar su aula con diversos tipos de contenidos digitales y facilitando la interacción con los estudiantes a través de chats, videoconferencias y foros de discusión. Esto crea un entorno personalizado donde los estudiantes pueden elegir el ritmo de su aprendizaje y participar activamente en su proceso educativo (Rade *et al.* 2021).

Al ofrecer una amplia gama de herramientas pedagógicas diseñadas para respaldar una enseñanza personalizada, Moodle permite adaptarse a las necesidades específicas de cualquier cantidad de estudiantes. Su constante actualización y enfoque en la innovación, accesibilidad, seguridad y privacidad proporcionan un entorno de aprendizaje seguro y dinámico. Moodle facilita la mejora continua en el proceso de enseñanza al permitir la integración de nuevas tecnologías y funcionalidades, manteniendo así una metodología educativa en constante evolución.

Estas características, como la finalización de actividad, la restricción de acceso y la elección de grupos, se alinean perfectamente con tu objetivo de crear un entorno de aprendizaje interactivo en el que los estudiantes puedan participar

activamente y adaptar su ritmo de aprendizaje según sus necesidades individuales.

Enseñanza en línea aspecto multidimensional

El aprendizaje en línea presenta una serie de ventajas potenciales, incluida la capacidad de superar las limitaciones de tiempo y espacio presentes en los entornos educativos tradicionales. Sin embargo, a pesar de estos beneficios, varios factores son fundamentales para el éxito de los cursos en línea. Un análisis exhaustivo reveló que la motivación es un aspecto multidimensional, ya que los estudiantes exhiben diferentes tipos de motivación en un mismo contexto. Esto ha llevado a numerosos investigadores a explorar la motivación intrínseca y extrínseca, la autoeficacia, el interés, los valores y las metas de los estudiantes. En consecuencia, se deduce que fomentar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en línea requiere la implementación de actividades que promuevan una actitud proactiva y consciente de búsqueda e indagación por parte del estudiante, a través de una variedad de estrategias diseñadas para mantener el interés en este entorno complejo (Baquerizo *et al.* 2020).

Agenda Educativa Digital una visión futurista

La evolución hacia la digitalización en la educación ha dejado de ser una visión futurista para convertirse en una realidad inminente. Desde la implementación de tecnologías en entornos virtuales de aprendizaje hasta la adopción de sistemas informáticos para la gestión escolar, el uso de herramientas digitales en las instituciones educativas ha experimentado un crecimiento notable.

Este proceso se vio acelerado durante la pandemia de COVID-19, cuando la necesidad de mantener la continuidad educativa llevó al Sistema Educativo Nacional a adoptar la educación remota a través de entornos digitales, virtualizando las aulas. A pesar de las desigualdades en el acceso a la tecnología y la falta de alfabetización digital en algunos sectores de la población, el Ministerio de Educación del Ecuador implementó programas de capacitación

masiva para orientar a los docentes en el uso de nuevas formas de enseñanza, aprovechando las tecnologías y promoviendo prácticas pedagógicas innovadoras como proyectos interdisciplinarios y aprendizaje colaborativo.

En el contexto postpandemia, es esencial capitalizar las lecciones aprendidas durante la emergencia, superar los desafíos y continuar la integración de tecnologías para fortalecer la resiliencia del sistema educativo. En este nuevo panorama, donde la influencia de las tecnologías digitales es innegable, es crucial reflexionar sobre cómo utilizarlas para construir una sociedad más justa y equitativa, enfocándonos en la educación y fomentando una ciudadanía capaz de emplear estas herramientas de manera ética y responsable. Es en respuesta a esta necesidad que surge la Agenda Educativa Digital (AED) 2021-2025, que propone integrar las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en el proceso educativo, promoviendo el uso adecuado y ético de las tecnologías mediante estrategias y acciones con un enfoque inclusivo. Además, establece una hoja de ruta para consolidar estas iniciativas dentro de un marco temporal definido, apuntando hacia la formación de una Ciudadanía Digital que combine competencias tecnológicas con un sentido de responsabilidad y derechos en el uso de las herramientas digitales (MINEDUC, 2021).

2.3. Marco Legal

En la Constitución de la República del Ecuador del 2021, se establece que es una responsabilidad primordial del Estado asegurar la igualdad de acceso a los derechos consagrados en la Constitución y en los tratados internacionales. Esto incluye derechos como la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua, sin ninguna forma de discriminación (Constitución de la República del Ecuador, 2021, 25 de enero, p. 9).

La educación es considerada un derecho fundamental a lo largo de toda la vida y una obligación ineludible por parte del Estado. Es un área prioritaria en las políticas públicas y la inversión gubernamental, y sirve como garante de la equidad social y la inclusión. Tanto las personas, las familias como la sociedad

tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución de la República del Ecuador, *op.cit.*, p. 16).

En este contexto, la educación se enfoca en el ser humano y su desarrollo holístico, siempre en armonía con los derechos humanos, el medio ambiente sustentable y la democracia. Se promueve una educación participativa, inclusiva, de calidad y que fomenta la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz. Además, estimula habilidades como el pensamiento crítico, el arte y la cultura física, así como la iniciativa individual y comunitaria (Constitución de la República del Ecuador, *op.cit.*, p. 16).

La educación pública en Ecuador es universal y laica en todos los niveles, siendo gratuita hasta el tercer nivel de educación superior (Constitución de la República del Ecuador, 2021, *op.cit.*, pp. 16,17).

Las y los estudiantes tienen los siguientes derechos (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2022, julio 28, p. 14):

- b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.
- t. Recibir una educación formal y no formal a lo largo de su vida que desarrolle sus capacidades, habilidades y destrezas para ejercer el ejercicio pleno de sus derechos y al Buen Vivir. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada de acuerdo a los contextos de cada estudiante;
- u. Acceder y disponer de conectividad, tecnologías de la información, redes y medios digitales, alfabetización digital, capacitación en el uso de las plataformas digitales y uso de la comunicación en el proceso educativo”

“La Autoridad Educativa Nacional promoverá la implementación progresiva de las plataformas digitales y repositorios en las instituciones educativas, así como la formación y capacitación del personal bibliotecario en el uso de estas herramientas tecnológicas” (Ley Orgánica de Educación Intercultural, *op.cit.*, p. 77).

La Agenda Educativa Digital 2021-2025 es un instrumento de política pública para la transformación digital de la educación en Ecuador. Esta agenda busca establecer una comunidad educativa que aprenda a través de herramientas tecnológicas en entornos digitales. Se reconoce que la implementación de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento requiere un cambio de actitud hacia la innovación dentro de la comunidad educativa (Agenda Educativa Digital, 2021, p. 10).

En este sentido, la implementación de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento conlleva cambiar el comportamiento de la comunidad educativa hacia una actitud innovadora, que promueva la transformación y situaciones de desarrollo de capacidades para el aprendizaje (Agenda Educativa Digital, *op.cit.*, p. 20).

La propuesta de un aula virtual interactiva en Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión facilita el acceso a una educación inclusiva y de calidad, alineándose con los principios constitucionales de Ecuador. Esta iniciativa promueve la participación de los estudiantes y fomenta un aprendizaje colaborativo y significativo, esencial para el desarrollo de habilidades en emprendimiento y gestión. Además, al utilizar una plataforma digital como Moodle, se garantiza que los estudiantes puedan acceder a recursos educativos de manera equitativa, independientemente de su ubicación geográfica o situación económica.

La implementación de Moodle también responde a los derechos establecidos en la Ley Orgánica de Educación Intercultural, que asegura el acceso a tecnologías de la información y la alfabetización digital. Estando en sintonía con la Agenda

Educativa Digital 2021-2025, que busca transformar la educación en Ecuador mediante el uso de herramientas tecnológicas y fomentar una actitud innovadora dentro de la comunidad educativa. Al integrar Moodle en la enseñanza de emprendimiento y gestión, se impulsa la transformación digital de la educación, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro con habilidades críticas y de gestión adecuadas.

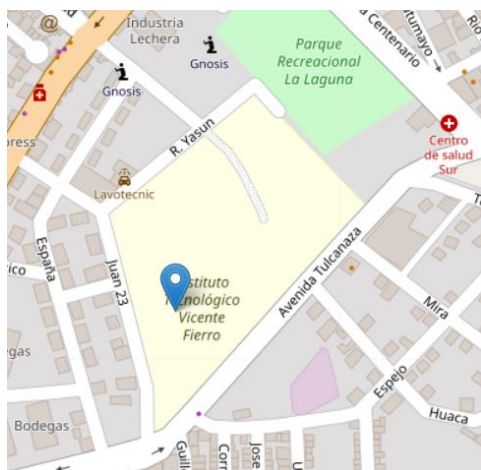
CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio

Esta investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Vicente Fierro, es una institución fiscal; que se encuentra ubicada en el Ecuador, provincia del Carchi, ciudad Tulcán; pertenece a la parroquia Tulcán. Su dirección es Juan XXIII y Av. Tulcanaza (Figura 2). Su correo electrónico es uevicentefierro@gmail.com. Pertenece al Distrito 04D01 San pedro de Huaca – Tulcán, su código AMIE es: 04H00026.

Figura 2.
Ubicación de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”



Nota: la figura muestra la ubicación de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”. Tomado de Google map.

La Unidad Educativa empezó su trayectoria educativa como una escuela de artes y oficios el 16 de diciembre de 1913. Cuenta con los siguientes niveles curriculares: Inicial, Educación General Básica y Bachillerato. Sus subniveles son: Inicial, preparatoria, Básica Elemental Media, Superior y Bachillerato Técnico y en Ciencias. Cuenta con un total de 1838 estudiantes, 112 docentes. Su infraestructura física se encuentra en buen estado, tiene tres laboratorios de informática, los mismos que son utilizados de acuerdo a las necesidades de cada docente en su respectiva asignatura (Gobernación de Carchi, 2023).

El grupo de estudio para la presente investigación correspondió a los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" de la ciudad de Tulcán, quienes cursan la asignatura de Emprendimiento y Gestión, los cuales se encuentran distribuidos de la siguiente manera como se indica en la Tabla 2.

Tabla 2.

Estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"

Grupo de Estudio	Total Estudiantes
Tercero A	21
Tercero B	28
Tercero D	29
Tercero E	21
Tercero F	25
Tercero G	13
Total	137

Para determinar la muestra de participantes en el estudio, se empleó el método propuesto por Kotler y Roberto (1992) en el cual se establece que, si el tamaño de la población es inferior a 200 personas; es recomendable utilizar un criterio que abarque el 30% de la población total, que en el presente estudio correspondió 137 estudiantes, por lo cual se encuestó a 41; adicionalmente se entrevistó a 2 docentes de la asignatura.

Formula:

$$n = \left(\frac{N * P}{100} \right)$$

Donde:

- n es el tamaño de la muestra.
- N es el tamaño de la población total.
- P es el porcentaje de la población que se va a tomar como muestra.

Aplicando la fórmula:

N=137 (población total de estudiantes).

P=30 (porcentaje recomendado).

Entonces

$$n = \left(\frac{137 * 30}{100} \right)$$

$$n = \left(\frac{4110}{100} \right)$$

$$n = 41.1$$

3.2. Enfoque y tipo de investigación

Enfoque

La presente investigación se desarrolló con el enfoque mixto, definido por Chauv (2021) como aquella metodología que combina elementos cualitativos y cuantitativos en un mismo estudio para comprender un fenómeno desde diferentes perspectivas y profundidades y en el cual se recopilan y analizan tanto datos cualitativos como cuantitativos.

El enfoque cuantitativo para el diseño de la investigación se lo realizó empleando el estadígrafo que nos permitió medir y cuantificar la validez interna de la investigación como es el coeficiente de alfa de Cronbach. Para lo mencionado se utilizó el Statistical Package for the Social Sciences (SPSS), lo que nos facilitó la medición y utilización del estadígrafo.

Además, es no experimental porque, como le manifiesta Martínez (2019) se desarrolla sin la necesidad de manipular deliberadamente las variables estudiadas, únicamente se trabaja en la observación del problema en su escenario original para, posteriormente, analizarlo.

Tipos de Investigación

La *investigación descriptiva*, se enfoca en determinar las cualidades, propiedades y aspectos relevantes de toda problemática objeto de análisis; además, se destinan a la medición precisa de las variables de interés para el investigador (Espada, 2021). Se empleó la investigación descriptiva para obtener conceptos con el fin de especificar prioridades en el grupo de estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro de esta manera se analizó la perspectiva desde el punto de vista del analizador.

También corresponde a una *investigación documental*, la cual es definida como técnica de la investigación cualitativa, se centra en la recolección, recopilación y selección de información a partir de una amplia gama de fuentes (Reyes y Carmona, 2020). En este sentido, el estudio requirió la revisión de información sobre temas relacionados con la implementación de un aula virtual interactiva en Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Finalmente, se considera *la investigación de campo*, lo cual implica la recolección directa de datos en el entorno natural o real en el que ocurren los fenómenos estudiados (Jiménez, 2014). En este caso, se llevó a cabo la toma de entrevistas y la aplicación de encuestas directamente en el ambiente donde se desarrollaron las actividades relacionadas con el uso del aula virtual interactiva en Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

3.3. Definición y operacionalización de variables

Variable Independiente: Plataforma Moodle

Programa generado en PHP con código abierto con licencia pública, lo que indica que toda persona puede emplearla sin costo alguno, trabajarlo y cooperar en su desarrollo Tabla 3. Su nombre se da por las siglas del inglés Modular Object - Oriented Dynamic Learning Environment (Acibeiro, 2023).

Variable Dependiente: Asignatura de Emprendimiento y Gestión

La asignatura de Emprendimiento y Gestión incluida en el Currículo vigente tiene el enfoque de impulsar el desarrollo de habilidades emprendedoras y de gestión, con el objetivo supremo de formar ciudadanos comprometidos con su realidad política, económica, social y cultural (Ministerio de Educación, 2016). Para ello en la Tabla 4 se desglosa la variable independiente y sus respectivos componentes.

Cuadro Operacionalización de variables

Tabla 3.
Operacionalización de variable independiente

Variable	Dimensión	Indicador	Ítem	Técnica	Instrumento
Variable Independiente Plataforma Moodle	Oportunidades	Reconocimiento de desafíos y oportunidades.	Mantilla, M (2022). Modelo de formación para el desarrollo de competencias digitales en docentes de una universidad del nororiente colombiano. [Tesis de doctorado, Universitat de les Illes Balears]. 1. ¿Te consideras capaz de reconocer desafíos o situaciones problemáticas en tu entorno que puedan transformarse en oportunidades de emprendimiento?	Encuesta	Cuestionario
	Decisiones	Comodidad al tomar decisiones y asumir responsabilidades.	5. ¿Te sientes cómodo/a tomando decisiones y asumiendo responsabilidades en situaciones difíciles?	Encuesta	Cuestionario
	Creatividad	Creatividad para nuevas ideas y soluciones.	6. ¿Eres creativo/a para concebir nuevas ideas o soluciones en la resolución de problemas?	Encuesta	Cuestionario
	Finanzas	Comprensión y uso efectivo del dinero.	7. ¿Tienes la capacidad de comprender y utilizar el dinero de manera efectiva, incluyendo el cálculo de costos de productos o servicios y estimar ganancias potenciales?	Encuesta	Cuestionario
	Curiosidad	Interés en investigar y aprender.	8. ¿Eres curioso/a y te gusta investigar y aprender sobre diferentes temas relacionados con el ámbito empresarial?	Encuesta	Cuestionario

Herramientas Digitales	Uso de herramientas digitales.	1. ¿Qué herramientas digitales emplea actualmente en su enseñanza de Emprendimiento y Gestión y cómo estas han influido positivamente en el aprendizaje de sus estudiantes? Proporcione ejemplos concretos, si es posible.	Entrevista	Guía de entrevista
	Desafíos al incorporar tecnologías digitales.	2. Basado en su experiencia, ¿cuál puede ser el mayor desafío al incorporar tecnologías digitales en su enseñanza de Emprendimiento y Gestión?	Entrevista	Guía de entrevista
	Formación y recursos necesarios para mejorar competencias digitales.	4. ¿Qué tipo de formación o recursos considera que necesitaría para mejorar sus competencias digitales aplicadas a la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?	Entrevista	Guía de entrevista
	Evaluaciones digitales y su impacto.	5. ¿Ha integrado alguna forma de evaluación digital en su enseñanza? Si es así, ¿cómo ha impactado esto en la retroalimentación y seguimiento del progreso de sus estudiantes?	Entrevista	Guía de entrevista
	Colaboración e interacción utilizando herramientas digitales.	6. ¿Cómo fomenta la colaboración y la interacción entre sus estudiantes utilizando herramientas digitales, especialmente en proyectos de Emprendimiento y Gestión?	Entrevista	Guía de entrevista

Tabla 4.
Operacionalización de variable dependiente

Variable	Dimensiones	Indicador	Ítems	Técnica	Instrumento
Variable dependiente Emprendimiento y Gestión	Uso de herramientas digitales.	de Uso de herramientas digitales.	de Se consideró de referencia el instrumento desarrollado por Esvobedo, J. (2021). <i>Modelo de evaluación para el desarrollo de la competencia de emprendimiento del curso de experiencias formativas en estudiantes de la Unidad De Negocios Del Instituto Del Sur, Arequipa. 2018.</i> [Tesis de Maestría, Universidad De San Martin de Porres] (Validado por tres expertos) 2. ¿Te sientes confiado/a al utilizar herramientas digitales para buscar y procesar información relevante para tus proyectos de emprendimiento? 3. ¿Puedes identificar y utilizar recursos educativos en línea para mejorar tus conocimientos y habilidades en emprendimiento y gestión?	Encuesta	Cuestionario
	Uso de recursos educativos en línea.	Uso de recursos educativos en línea.	4. ¿Te sientes capaz de navegar eficientemente en la plataforma Moodle, localizando recursos y participando en actividades de aprendizaje diseñadas para el curso de emprendimiento y gestión?	Encuesta	Cuestionario
	Navegación y uso de la plataforma Moodle.	Navegación y uso de la plataforma Moodle.	3. ¿En una escala del 1 al 5, donde 1 significa 'Bajo' y 5 significa 'Alto', ¿cómo evalúa su nivel de competencia en el uso de la plataforma Moodle para crear contenido interactivo y desarrollar actividades de aprendizaje en el contexto de Emprendimiento y Gestión? Por favor, proporcione detalles sobre su experiencia y cualquier área específica en la que pueda necesitar mejorar.	Entrevista	Guía de entrevista
	Competencia en el uso de Moodle.	Competencia en el uso de Moodle.			

3.4. Procedimientos

Fase 1: Competencias digitales de los estudiantes y docentes del tercer año de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Vicente Fierro, para lo cual se aplicó el método inductivo a partir de la encuesta se utilizó como instrumento el cuestionario estructurado; mientras que en el caso de los docentes se aplicó el método de la entrevista utilizando como instrumento una guía de entrevista.

Para el procesamiento y análisis de resultados, se desarrolló una base de datos, la misma se estructuró en función de los instrumentos dispuestos, en el caso de la encuesta cada ítem se convirtió en una variable, las cuales fueron codificadas numéricamente según la escala de 1 a 5 para reflejar el nivel de acuerdo o desacuerdo. Por otro lado, las entrevistas fueron transcritas para codificar los resultados con base en las variables cualitativas (Anexo A).

Para el procesamiento de datos, se utilizó el *software Excel* para procesar los resultados de las encuestas, a partir de la estadística descriptiva que permitió determinar la frecuencia y porcentaje de las respuestas y la presentación de resultados se realizó mediante tablas y gráficos estadísticos. Por otra parte, los hallazgos de la entrevista se procesaron y analizaron en *Microsoft Word*, donde se exhibió la perspectiva de los educadores sobre las competencias digitales en la asignatura de Emprendimiento y Gestión (Anexo B).

Para medir la confiabilidad interna del trabajo de investigación se utilizó un estadígrafo denominado alfa de Cronbach, que nos permitió observar y garantizar la validez interna con un resultado de 0,9 que nos permitió seguir con el desarrollo y avance del trabajo de investigación, todo esto con el soporte de un *software* denominado SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*), herramienta estadística que facilita la recolección de datos con diferentes objetivos.

En relación con el proceso considerado para la validación del instrumento, se efectuó una revisión bibliográfica a partir de la cual, se seleccionó estudios

previos que cumplieran con el nivel de maestría y que el instrumento propuesto haya sido previamente validado ya sea por un panel de expertos o a través de una prueba piloto.

Fase 2: Diseño instruccional en línea para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión (Anexo E). En esta fase del proyecto, los datos obtenidos de las encuestas y entrevistas fueron procesados y analizados y a partir de los hallazgos identificados en estas fuentes de información, se procedió a elaborar material digital específico para la plataforma Moodle, diseñado para la enseñanza de Gestión y Emprendimiento a estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Vicente Fierro”. Este proceso de desarrollo de material digital estuvo basado en las necesidades y preferencias identificadas en las respuestas de los estudiantes y docentes entrevistados, así como en los resultados de las encuestas realizadas.

Así mismo, se emplearon herramientas y recursos digitales apropiados para el aprendizaje de la materia, tales como presentaciones interactivas, videos educativos, simulaciones prácticas, actividades de refuerzo, entre otros. Conjuntamente, se garantizó la adecuada adaptación del contenido al nivel de comprensión y habilidades de los estudiantes, así como su pertinencia y relevancia en el contexto de la enseñanza de Gestión y Emprendimiento. Este proceso estuvo guiado por principios pedagógicos sólidos y las mejores prácticas en el diseño de cursos virtuales, con el objetivo de ofrecer una experiencia de aprendizaje efectiva y significativa para los estudiantes.

Fase 3: Aula virtual interactiva en Moodle con la metodología PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, E-learning) con módulos y recursos que respalden la enseñanza de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de 3er Año de bachillerato (Anexo I). Se utilizó el método deductivo para relacionar las bases teóricas con los resultados del diagnóstico sobre las competencias digitales de los estudiantes de 3ro de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Vicente Fierro; con base a esto se comprendió e identificó que módulos y recursos deberá poseer el aula virtual interactiva en Moodle para respaldar la enseñanza de la asignatura objeto

de estudio. Se creó una cuenta de administrador en la plataforma Moodle para iniciar con el paso a paso del diseño de un aula interactiva con base a los resultados del diagnóstico. Como instrumento se empleó la plataforma Moodle, donde se generaron módulos y recursos que respalden la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Para procesar la información y analizar la propuesta del aula virtual se llevó a cabo una prueba previa del uso del aula virtual.

3.5. Consideraciones bioéticas

En el presente trabajo de investigación se realizó una revisión de los principios éticos, la cual se llevó a cabo respetando las fuentes de información. Además, se emitió una comunicación a las autoridades de la Unidad Educativa Vicente Fierro para solicitar autorización para realizar la investigación. De igual manera, la información obtenida fue de absoluta confidencialidad y solo fue aplicada en la investigación que se desarrolló.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Resultados

Fase 1. Competencias digitales de los estudiantes y docentes del tercer año de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Vicente Fierro

En el ámbito educativo, la competencia digital se define como la capacidad integral, respaldada por un sólido fundamento teórico, investigación y experiencia práctica, para aplicar conocimientos, actitudes y habilidades necesarias en la planificación, implementación, evaluación y revisión continua de los procesos de enseñanza y aprendizaje, haciendo uso efectivo de las TIC (Sarva *et al.*, (2023).

En este sentido, la implementación amplia de tecnologías digitales pone de relieve una serie de riesgos importantes de cambiar a un entorno de aprendizaje mejorado por la tecnología, incluidas las diferencias en las habilidades de los estudiantes y los sistemas de apoyo accesibles y la preparación educativa de las instituciones y los educadores (Dhawan, 2020).

Por lo que, para el diagnóstico de las competencias digitales se obtuvo información sobre elementos como el uso de herramientas tecnológicas, los desafíos involucrados en su integración, la competencia con plataformas como Moodle, la participación en evaluaciones digitales, la colaboración de los estudiantes, la identificación de oportunidades de emprendimiento y la disposición a utilizar recursos educativos en línea.

En este apartado se presentan los resultados de los instrumentos utilizados para determinar las competencias digitales de estudiantes y docentes, lo cual corresponde a la primera fase de la investigación y los hallazgos se presentan en dos subsecciones; la primera es un desglose de las entrevistas realizadas a dos docentes (sub fase 1.1) mientras que en la segunda subsección (sub fase

1.2), se presentan los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes en la Tabla 5.

Sub fase 1.1 Resultados de la entrevista sobre competencias digitales de los docentes del tercer año de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Vicente Fierro:

1. Las herramientas digitales utilizadas en la enseñanza

Docente 1: Herramienta *Genially*, para la creación de infografías y presentaciones.

Docente 2: Utiliza Moodle, Canva y Excel, permitiendo a los estudiantes desarrollar y subir archivos, lo que optimiza el tiempo y mejora la experiencia de aprendizaje.

Análisis

En primer lugar, es relevante indicar que los docentes, mencionen diversos recursos digitales, incluido el Moodle, lo cual indica que es considerado una opción efectiva para apoyar el aprendizaje en Emprendimiento y Gestión; además refiere que los estudiantes se encuentran familiarizados con el uso de TIC en el entorno educativo.

2. Mayor desafío al incorporar tecnologías digitales en la enseñanza

Docente 1: Que los estudiantes pierdan la motivación y no quieran utilizar las herramientas digitales.

Docente 2: El mayor desafío al usar tecnologías digitales en Emprendimiento y Gestión es garantizar la accesibilidad y equidad, reduciendo la brecha digital. También es complicado integrar estas tecnologías con el currículo institucional.

Análisis

Motivación y accesibilidad a las herramientas corresponden a los mayores desafíos para los docentes, en este contexto, se destaca lo señalado por la UNESCO (2019) según el cual, Dentro de los ámbitos que establecen los desafíos en las TIC y el ámbito educativo, se encuentran los siguientes aspectos: la mejora de la infraestructura escolar, entendida no solo en términos de equipamiento físico, sino también en cuanto a conectividad y acceso a recursos digitales; el fortalecimiento del desarrollo profesional de los docentes, enfocado en la capacitación para el uso efectivo de las TIC en el aula; el fomento de competencias y habilidades relevantes para el siglo XXI entre estudiantes y educadores; la implementación de entornos virtuales y plataformas educativas que faciliten el aprendizaje interactivo y la colaboración en línea.

3. Moodle para crear contenido interactivo y desarrollar actividades

Docente 1: la escala 5, debido a que cada tema se lo puede trabajar con muchas actividades interactivas que ayuden a motivar el aprendizaje del estudiante.

Docente 2: la escala 4, se usa H5P para que los estudiantes comprendan mejor los conceptos mediante juegos, simulaciones y videos.

Análisis

Ambas respuestas indican un nivel considerable de competencia en el uso de la plataforma Moodle para crear contenido interactivo y desarrollar actividades de aprendizaje en el contexto de Emprendimiento y Gestión, con lo que demuestran estar bien preparados para utilizar este recurso en el contexto educativo, como una plataforma efectiva para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, lo que puede ser un recurso valioso para el estudio al proporcionar entornos de aprendizaje dinámicos y atractivos.

4. Formación y recursos para competencias digitales

Docente 1: Plataformas para aprender las situaciones financieras.

Docente 2: Los docentes necesitamos formación continua práctica; los cursos en línea suelen ser monótonos y no satisfacen nuestras necesidades.

Análisis

Los docentes muestran que la formación continua sigue siendo un reto para el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual sugiere la necesidad de programas de capacitación más dinámicos y personalizados que aborden las necesidades específicas de los docentes en el uso efectivo de herramientas digitales para la enseñanza de estas materias.

5. Impacto de la evaluación digital en retroalimentación

Docente 1: Si he utilizado, ayuda a optimizar tiempo y la retroalimentación hace que se trabaje de una manera colaborativa los temas aprendidos.

Docente 2: Estas herramientas han mejorado el seguimiento del progreso y la retroalimentación personalizada para los estudiantes.

Análisis

La integración de formas de evaluación digital en la enseñanza ha tenido un impacto significativo en la retroalimentación y seguimiento del progreso de los estudiantes, según lo expresado por los docentes. Ambos coinciden en que estas herramientas han permitido optimizar el tiempo y ofrecer retroalimentación más rápida y precisa. Esto no solo facilita un seguimiento más detallado del progreso de los estudiantes, sino que también fomenta un enfoque colaborativo en el aprendizaje al trabajar en conjunto sobre los temas aprendidos.

6. Colaboración digital en proyectos de Emprendimiento

Docente 1: Moodle facilita la interacción y el intercambio de opiniones entre estudiantes.

Docente 2: Herramientas colaborativas permiten trabajo remoto en grupo y toma de decisiones.

Análisis

Ambos docentes resaltan la importancia de las herramientas digitales para fomentar la colaboración y la interacción entre los estudiantes, especialmente en proyectos de Emprendimiento y Gestión. La respuesta del Docente 1 destaca la plataforma Moodle como un medio para facilitar la interacción estudiantil, permitiendo que compartan sus opiniones y discutan acuerdos o desacuerdos de manera virtual.

Por otro lado, la respuesta del Docente 2 resalta el uso de herramientas colaborativas que permiten el trabajo en grupo de forma remota, lo que facilita la interacción, la proposición de soluciones y la toma de decisiones conjuntas para perfeccionar las tareas asignadas. Ambos enfoques muestran cómo las herramientas digitales pueden ser aprovechadas para promover la colaboración y la interacción entre los estudiantes, lo que puede ser de gran relevancia para la investigación al evidenciar cómo estas tecnologías contribuyen al desarrollo de habilidades colaborativas y al trabajo en equipo. Complementando con lo antes mencionado se puede visualizar en la Tabla 5 un breve resumen de los criterios de la información que se levantó al personal docente.

Tabla 5.*Resumen de los criterios de los docentes*

Variable	Dimensión	Docente	Criterio	
Plataforma Moodle	Acceso y Licencia	Docente 1	Proporciona ejemplos concretos sobre cómo utiliza la plataforma Moodle para crear contenido interactivo.	
		Docente 2	Ofrece una visión sobre cómo la licencia abierta de Moodle contribuye a la disponibilidad y accesibilidad para los estudiantes. Destaca cómo fomenta la interacción entre los estudiantes a través de actividades en línea utilizando Moodle.	
	Interactividad	Docente 1	Describe cómo utiliza Moodle para fomentar la participación activa de los estudiantes en las actividades de aprendizaje.	
		Docente 2	Explica cómo integra recursos educativos en la plataforma Moodle para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.	
	Uso de Recursos Educativos	Docente 1	Muestra cómo aprovecha los recursos educativos disponibles en Moodle para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.	
		Docente 2	Comparte la percepción y la satisfacción de los estudiantes en relación con el uso de Moodle como herramienta educativa.	
	Percepción y Satisfacción de Usuarios	Docente 1	Comparte la percepción y la satisfacción de los estudiantes en relación con el uso de Moodle como herramienta educativa.	
		Docente 2	Comparte la percepción y la satisfacción de los estudiantes en relación con el uso de Moodle como herramienta educativa.	
	Emprendimiento y Gestión	Desarrollo de competencias	Docente 1	Proporciona ejemplos concretos sobre cómo la asignatura de Emprendimiento y Gestión impulsa el desarrollo de habilidades empresariales en los estudiantes.
			Docente 2	Comparte cómo la asignatura de Emprendimiento y Gestión se enfoca en el desarrollo de competencias empresariales para formar ciudadanos comprometidos.

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la entrevista realizada a los docentes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Análisis global de las entrevistas

Los hallazgos de las entrevistas, resumidos en la Tabla 4, indican que la plataforma Moodle es una opción comúnmente empleada por los docentes, para crear contenido interactivo y facilitar la colaboración entre estudiantes; lo cual sugiere un nivel significativo de competencia digital entre los docentes, respaldado por su capacidad para utilizar herramientas tecnológicas para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes, esto puede vincularse con lo indicado por Purina y Sarva (2022), en el que los educadores se sienten más seguros al utilizar y están más interesados en soluciones digitales que replican experiencias de aprendizaje existentes en comparación con aquellas con las que aún no están familiarizados o aquellas que cambian fuertemente las dinámicas de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, Moodle emerge como una plataforma familiar y versátil, lo que facilita su adopción y uso por parte de los docentes para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el aula. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la eficacia de cualquier herramienta digital depende no solo de su uso, sino también de cómo se integra en el contexto educativo y cómo se adapta a las necesidades específicas de los estudiantes y del currículo (Selvaraj, 2023).

Sin embargo, los desafíos asociados con la motivación de los estudiantes y la integración efectiva de tecnologías digitales en el currículo son aspectos que requieren atención. La pérdida de motivación por parte de los estudiantes ante el uso de herramientas digitales y la necesidad de garantizar la accesibilidad y equidad en el aprendizaje son preocupaciones compartidas por los docentes. Estos desafíos reflejan las barreras recurrentes que enfrentan los educadores al incorporar tecnología en el aula, como lo destacan estudios previos.

Destacando que, aunque las herramientas digitales pueden ofrecer ventajas pedagógicas significativas, como la personalización del aprendizaje y la creación de entornos interactivos, su efectividad puede verse comprometida si los estudiantes no se sienten motivados o si encuentran dificultades en el acceso a estas herramientas. Por lo tanto, es crucial que los educadores no solo

seleccionen herramientas digitales adecuadas, sino que también implementen estrategias efectivas para fomentar la motivación y garantizar la equidad en el acceso a la tecnología, lo que puede incluir la capacitación continua del profesorado y el diseño de actividades educativas que integren de manera efectiva las herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Tafur *et al.*, (2022).

En cuanto a la formación continua, se identifica una necesidad de programas más dinámicos y personalizados para mejorar las competencias digitales de los docentes. La insatisfacción con los cursos en línea existentes resalta la importancia de desarrollar programas de capacitación adaptados a las necesidades específicas de los docentes, como lo respaldan estudios que abogan por la formación docente en competencias digitales (Foster, 2023).

Sub fase 1.2 Resultados de la encuesta sobre competencias digitales de los estudiantes del tercer año de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Vicente Fierro

A continuación, se presentan los resultados correspondientes a la encuesta aplicada a estudiantes:

El 100% de los estudiantes encuestados de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" indicaron interés en participar en la encuesta como se observa en la Tabla 6.

Tabla 6

Participación en la encuesta

Encuestados	Variable	Porcentaje
41	Si	100,0

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Los resultados muestran que el 95,1% de los estudiantes encuestados de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" tienen entre 17 y 19 años, mientras que solo el 4,9% tienen entre 14 y 16 años. Tabla 7.

Tabla 7.

Edad

Encuestados	Variable	Porcentaje
41	14 a 16 años	4,9
	17 a 19 años	95,1

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Los resultados muestran que el 41,5% de los estudiantes encuestados de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" son de género femenino, mientras que el 58,5% son de género masculino. Tabla 8.

Tabla 8.

Sexo

Encuestados	Variable	Porcentaje
41	Femenino	41,5
	Masculino	58,5

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Los resultados muestran que el 100,0% de los estudiantes encuestados de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" son de nacionalidad ecuatoriana. Tabla 9.

Tabla 9.

Nacionalidad

Encuestados	Variable	Porcentaje
41	Ecuatoriana	100,0

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Los resultados muestran que el 78.0% de los estudiantes encuestados de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" residen en áreas urbanas, mientras que el 22.0% residen en áreas rurales. Tabla 10.

Tabla 10.

Área de Residencia/ domicilio

Encuestados	Variable	Porcentaje
41	Rural	22,0
	Urbana	78,0

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Los resultados muestran que el 100% de los estudiantes encuestados de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" pertenecen a la etnia mestiza. Tabla 11.

Tabla 11.

Etnia

Encuestados	Variable	Porcentaje
41	Mestizo	100,0

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Capacidad de reconocer desafíos o situaciones problemáticas en tu entorno que pueden transformarse en oportunidades de emprendimiento

Los resultados muestran que el 78% de los estudiantes encuestados de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" están de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación sobre la capacidad de reconocer desafíos o situaciones problemáticas en su entorno que pueden transformarse en oportunidades de emprendimiento. Esto indica que la mayoría de los estudiantes tienen una actitud positiva hacia la identificación de desafíos como oportunidades para emprender.

En este sentido, en el estudio de Acuña y Mendoza (2022), se destaca que una actitud positiva en los emprendedores permite identificar oportunidades de negocio y fortalece la resiliencia, lo cual son aspectos esenciales para el éxito a largo plazo, por lo que, son elementos que deben ser desarrollado, dentro de la materia de emprendimiento y gestión. Tabla 12.

Tabla 12.

Reconocimiento de oportunidades emprendedoras

Encuestados	Variable	Porcentaje
41	3: Neutral	22,0
	4: De acuerdo	58,5
	5: Totalmente de acuerdo	19,5

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Confianza al utilizar herramientas digitales para buscar y procesar información relevante para tus proyectos de emprendimiento

El 87,8% de los encuestados muestran confianza al utilizar herramientas digitales para buscar y procesar información relevante para sus proyectos de emprendimiento. Esto sugiere que la gran mayoría de los encuestados se sienten seguros al utilizar herramientas digitales para buscar y procesar información relacionada con sus proyectos de emprendimiento, lo que indica una habilidad y disposición para utilizar eficazmente la tecnología en el contexto empresarial.

Estos resultados son diferentes a los obtenidos en el estudio de Muñoz (2022), cuyos hallazgos revelaron que el 64,5% de estudiantes de secundaria poseían un nivel medio de confianza en el uso de las herramientas digitales, mientras que el 19,4% de nivel alto y 16,1% de nivel bajo, siendo en muchos casos, este aspecto uno de los principales obstáculos para la incorporación de estrategias educativas basadas en las TIC. Tabla 13.

Tabla 13.*Confianza en herramientas digitales*

Encuestados	Variable	Porcentaje
41	3: Neutral	12,2
	4: De acuerdo	46,3
	5: Totalmente de acuerdo	41,5

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Identificación y uso de recursos educativos en línea para mejorar tus conocimientos y habilidades en Emprendimiento y Gestión

Los resultados muestran que el 80,5% de los encuestados identifican y usan los recursos educativos en línea para mejorar sus conocimientos y habilidades en Emprendimiento y Gestión. Esto sugiere que la mayoría de los encuestados se sienten cómodos identificando y utilizando recursos educativos en línea para mejorar sus habilidades en emprendimiento y gestión, lo que indica una disposición activa para buscar y aprovechar recursos disponibles en Internet para su aprendizaje. Tabla 14.

Tabla 14.*Uso de recursos educativos*

Encuestados	Variable	Porcentaje
41	3: Neutral	19,5
	4: De acuerdo	58,5
	5: Totalmente de acuerdo	22,0

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Capacidad de navegar eficientemente en la plataforma Moodle, localizando recursos y participando en actividades de aprendizaje diseñadas para el curso de Emprendimiento y Gestión

El 63,4% de los encuestados indican percibir positivamente, su capacidad para navegar eficientemente en la plataforma Moodle y participar en actividades de aprendizaje diseñadas para el curso de Emprendimiento y Gestión y el 34,1% indica una posición neutral ante esta afirmación. Esto sugiere que una mayoría

considerable de los encuestados se siente relativamente cómoda utilizando la plataforma Moodle para acceder a recursos y participar en actividades de aprendizaje, lo que indica un nivel aceptable de habilidad en el manejo de esta plataforma educativa.

Según Cruz (2022), la utilización de recursos educativos como la plataforma Moodle simplifica la implementación de las sesiones planificadas referentes a emprendimiento y gestión, dado que proporciona un entorno virtual propicio para el aprendizaje sobre el contenido desde cualquier ubicación y sin interferir con sus otras responsabilidades. Tabla 15.

Tabla 15.

Navegación eficiente en Moodle

Encuestados	Variable	Porcentaje
41	2: En desacuerdo	2,4
	3: Neutral	34,1
	4: De acuerdo	48,8
	5: Totalmente de acuerdo	14,6

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Comodidad tomando decisiones y asumiendo responsabilidades en situaciones difíciles

El 73,2% de los encuestados muestran una percepción positiva sobre la comodidad al tomar decisiones y asumir responsabilidades en situaciones difíciles, esto sugiere que una mayoría significativa de los encuestados se sienten relativamente cómodos al enfrentar situaciones difíciles y tomar decisiones.

Estos resultados indican que los estudiantes poseen algunas competencias de emprendimiento, entre las cuales según Chávez y Esteves (2023) se incluyen la toma de decisiones, la creatividad y la responsabilidad social, las cuales son necesarias para identificar oportunidades, gestionar riesgos y resolver problemas de manera eficiente en un entorno empresarial dinámico y cambiante. Tabla 16.

Tabla 16.

Comodidad en decisiones difíciles

Encuestados	Variable	Porcentaje
41	3: Neutral	26,8
	4: De acuerdo	51,2
	5: Totalmente de acuerdo	22,0

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Capacidad creativa para generar nuevas ideas o soluciones en la resolución de problemas.

El 75,6% de los encuestados que muestran una percepción positiva sobre su creatividad para concebir nuevas ideas o soluciones en la resolución de problemas, mientras que el 24,4% indicaron neutralidad, lo que sugiere una tendencia positiva hacia la creatividad como una habilidad entre los estudiantes encuestados.

La creatividad como lo señala Chávez y Esteves (2023) es un elemento esencial a desarrollar en los estudiantes, vital no solo para la preparación en el entorno de proyectos de emprendimiento, sino en muchos de las materias que integran la planificación curricular. Tabla 17.

Tabla 17.

Creatividad para resolver problemas

Encuestados	Variable	Porcentaje
41	3: Neutral	24,4
	4: De acuerdo	36,6
	5: Totalmente de acuerdo	39,0

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Capacidad de comprender y utilizar el dinero de manera efectiva, incluyendo el cálculo de costos de productos o servicios y estimar ganancias potenciales

Los resultados muestran que el 73,2% de los estudiantes poseen una percepción positiva sobre la capacidad de comprender y utilizar el dinero de manera efectiva, mientras que el 26,8% indicaron una posición neutral ante esta afirmación. Esto indica una mayoría significativa de estudiantes que tienen al menos cierto nivel de confianza en sus habilidades financieras. Tabla 18.

Tabla 18.

Gestión efectiva del dinero

Encuestados	Variable	Porcentaje
41	3: Neutral	26,8
	4: De acuerdo	63,4
	5: Totalmente de acuerdo	9,8

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Curiosidad y gusto por investigar y aprender sobre diferentes temas relacionados con el ámbito empresarial

Los resultados indican que el 71% de los encuestados refirieron una posición positiva sobre la capacidad que poseen curiosidad y gusto por investigar y aprender sobre diferentes temas relacionados con el ámbito empresarial; por otro lado, un 22,0% indicaron sentirse neutrales al respecto. Estos resultados sugieren un nivel considerable de interés y disposición por parte de la mayoría de los encuestados hacia la investigación y el aprendizaje en el ámbito empresarial.

Destacando, que actualmente la educación en temas relacionados con el ámbito empresarial es esencial para preparar a los individuos con las habilidades y conocimientos necesarios para prosperar en el mundo laboral actual, por lo que, al proporcionar una base sólida en áreas como el emprendimiento, la gestión empresarial, la planificación estratégica y el liderazgo, esta educación capacita a los estudiantes para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades en un entorno empresarial cada vez más competitivo (Llanes, 2020). Tabla 19.

Tabla 19.

Curiosidad por aprender sobre negocios

Encuestados	Variable	Porcentaje
--------------------	-----------------	-------------------

41	2: En desacuerdo	7,3
	3: Neutral	22,0
	4: De acuerdo	46,3
	5: Totalmente de acuerdo	24,4

Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

4.2 Discusión

Las competencias digitales de los docentes, evidenciadas en las entrevistas, incluyen habilidades para utilizar diversas herramientas tecnológicas y plataformas como Moodle, así como la capacidad para integrar recursos digitales en el aprendizaje. También demuestran competencia en la selección de herramientas colaborativas, la evaluación digital y la búsqueda de formación continua.

Por otro lado, los estudiantes muestran competencias digitales sólidas en áreas como la capacidad para reconocer desafíos como oportunidades de emprendimiento, la confianza en el uso de herramientas digitales para buscar y procesar información relevante, así como la identificación y utilización de recursos educativos en línea. Sin embargo, muestran áreas menos desarrolladas en la navegación eficiente en la plataforma Moodle y en la comodidad al tomar decisiones y asumir responsabilidades en situaciones difíciles.

Con base en lo expuesto previamente, se destaca que, los resultados de la fase inicial de la investigación muestran tanto desafíos como oportunidades en la integración de tecnología en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Si bien los docentes señalan competencias en el uso de herramientas digitales, aún existen áreas de mejora, especialmente en términos de formación continua y diseño de actividades que promuevan la participación de los estudiantes.

Por otro lado, se observa una elevada disposición hacia el uso y aprovechamiento de las herramientas digitales por parte de los estudiantes, lo que sugiere una actitud positiva hacia la integración de la tecnología en su proceso de aprendizaje, estableciendo como lo indicó Muñoz (2022) una evolución favorable al respecto de la percepción y uso efectivo de las TIC en

escenarios escolares; de igual manera Cruz (2022) destacó la importancia de integrar herramientas como la plataforma Moodle para facilitar el aprendizaje en esta área.

Esta tendencia no solo valida las posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales para mejorar el aprendizaje y la enseñanza de temas complejos a través de instrumentos interactivos y recursos multimedia; este reconocimiento sobre la eficacia de las tecnologías educativas representa un cambio significativo hacia la integración de las TIC en el currículo escolar, lo cual promueve un aprendizaje más dinámico, interactivo y, ante todo, atinado con relación a los desafíos actuales.

Así mismo, aunque la mayoría de los estudiantes se sienten cómodos utilizando la plataforma Moodle, existe una proporción significativa que muestra una posición neutral. Esto indica la necesidad de mejorar la capacitación en el uso de esta herramienta, como sugiere Yáñez (2020) quien destacó la importancia de la integración de herramientas digitales en entornos educativos para mejorar la experiencia de aprendizaje.

De igual manera, se observó que, los estudiantes muestran una percepción positiva sobre su capacidad para resolver problemas y ser creativos. Este resultado está en línea con la investigación de Herrera y Rueda (2022) que resalta la importancia de promover habilidades de resolución de problemas para el desarrollo integral de los estudiantes. Estos hallazgos revelan un punto de encuentro significativo entre la percepción de los estudiantes sobre sus propias habilidades creativas y de resolución de problemas, y los argumentos conceptuales acerca de la importancia de desarrollar estas competencias; subrayando que el reconocimiento de los estudiantes de sus capacidades no solo refleja la relevancia teórica de fomentar el pensamiento crítico y la creatividad, sino que también sugiere una disposición favorable hacia la implementación y éxito de proyectos que requieren estas habilidades esenciales.

Los hallazgos del estudio también indican una perspectiva sobre la importancia de la integración de las herramientas digitales en la enseñanza de esta materia,

destacando cómo esta integración conduce a un aprendizaje más profundo y significativo entre los estudiantes. Tanto los docentes entrevistados como el estudio realizado por Martínez (2021) coinciden en que el uso de tecnologías como gamificación, presentaciones interactivas, videos e infografías no sólo mejora la experiencia de aprendizaje sino también aumenta considerablemente el interés y la motivación hacia el tema por parte de los estudiantes.

El motivo detrás del incremento en el interés es significativo debido a que capacita a los estudiantes para explorar mejor y entender los conceptos teóricos y prácticos asociados con emprendimiento y gestión. Además, mediante plataformas como Classroom y Moodle, hay disponibilidad continua de recursos educativos para asegurarse que los estudiantes pueden acceder a materiales relevantes en cualquier momento lo que facilita un aprendizaje autónomo sin restricciones temporales. La estrategia pedagógica basada en el uso de TIC se muestra efectiva para superar las barreras convencionales del aprendizaje fomentando una comprensión más completa y aplicada sobre los principios de emprendimiento y gestión.

Entre las principales limitaciones relacionadas con el estudio, se destaca el uso de los instrumentos de recolección de datos, dado que, a pesar de haber considerado para el diseño de este; estudios previos validados por expertos en el área, se establece que persiste la posibilidad de sesgo, el cual puede estar intrínsecamente relacionado con los propios instrumentos utilizados. En este sentido, según Choi *et al.* (2010) el uso de encuestas y entrevistas este asociado con tres tipos de sesgos: sesgos derivados de problemas con la redacción de las preguntas, sesgos derivados de problemas con el diseño y diagramación del cuestionario, y sesgos derivados del uso del cuestionario,

Estos resultados indican una posible afectación a la fiabilidad y validez de las respuestas, llevando potencialmente a interpretaciones erróneas de las competencias digitales de docentes y estudiantes, de la efectividad de las herramientas digitales en el aula y las necesidades de formación, obteniendo una propuesta para la plataforma Moodle ineficiente, con lo cual no solo se afectaría la comprensión del contenido de la materia de Emprendimiento y

Gestión, sino se reduciría la potencialidad del uso de tecnología en este contexto educativo.

Para aminorar estos efectos, resulta importante validar los instrumentos, utilizando para tal fin pruebas piloto, que permitan determinar la confiabilidad a través de métodos estadísticos como el Alfa de Cronbach (Toro *et al.*, (2022). Además, se debe seleccionar cuidadosamente el modo de administración, garantizando así que los resultados reflejen de manera más precisa las realidades del entorno educativo estudiado.

De igual manera, se considera una limitación importante, que los participantes de encuestas y entrevistas que informan sobre sus propias habilidades y experiencias pueden ser susceptibles a los sesgos por diversas razones. En primer lugar, pueden exagerar sus destrezas para mejorar su imagen; este patrón, denominado sesgo de deseabilidad social, puede resultar en la sobrevaloración de ciertas habilidades o comportamientos, lo que a su vez puede distorsionar la exactitud de los datos obtenidos (De Campos y Marin, 2017). Finalmente se destaca que la investigación, se restringe al ámbito específico de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro, lo que puede dificultar la generalización de los resultados a otras instituciones educativas o niveles académicos.

En otro orden de ideas, el proyecto presenta innovaciones significativas al vincular la metodología PACIE, diseñada para crear aulas virtuales que potencien la Presencia, Alcance, Capacidad, Interacción y E-learning, con la pedagogía de Emprendimiento y Gestión. Esta visión aboga no solo por la inclusión de las tecnologías digitales en el proceso de aprendizaje, sino que también subraya la formación de un ambiente de estudio interactivo y compartido que se ajuste a las necesidades y preferencias de los estudiantes actuales. Destacando que, la implementación de este estudio es particularmente innovadora, dado que combina el fortalecimiento de habilidades digitales con la adquisición de destrezas empresariales, logrando así, una mayor preparación de los estudiantes para lograr éxito no solo en sus estudios, sino también para su inserción en el fluctuante mercado de trabajo.

Este enfoque no solo ofrece una solución práctica a los desafíos de enseñar habilidades digitales y empresariales en un mundo cada vez más digitalizado, sino que también brinda un marco que otras instituciones pueden replicar para mejorar sus métodos de enseñanza utilizando la tecnología. Al evaluar la efectividad de la metodología PACIE en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, este estudio contribuye de manera significativa al conocimiento sobre educación digital, al proporcionar evidencia empírica sobre las mejores prácticas para desarrollar habilidades críticas en estudiantes de secundaria y prepararlos para el éxito.

Para futuras investigaciones sobre la implementación de un aula virtual interactiva en Moodle para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, se podrían realizar investigaciones que adopten enfoques innovadores. Por ejemplo, se podrían llevar a cabo estudios a largo plazo para evaluar cómo las habilidades adquiridas en el curso impactan la carrera profesional y emprendedora de los estudiantes graduados. Sería interesante analizar cómo estas habilidades ayudan a iniciar negocios exitosos y fomentar la innovación en el ámbito laboral. De igual manera, se considera pertinente evaluar la integración de herramientas de colaboración en línea y redes sociales dentro de Moodle puede fortalecer habilidades como el liderazgo, el trabajo en equipo y la creación de redes entre compañeros. Además, investigar cómo la plataforma Moodle puede ayudar a los estudiantes a desarrollar resiliencia y adaptabilidad ante desafíos reales en el mundo empresarial. También se podría explorar el potencial de la gamificación y el Aprendizaje Basado en Proyectos para aumentar la motivación, el compromiso y el desarrollo de habilidades prácticas en emprendimiento.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Aula Virtual en Moodle con metodología PACIE para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión.

Fase 2: Elaborar un diseño instruccional en línea para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro.

Introducción

En el contexto educativo actual, la integración efectiva de la tecnología se ha convertido en un elemento fundamental para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Ante la creciente demanda de habilidades relacionadas con el emprendimiento y la gestión en el mundo laboral, es crucial que las instituciones educativas adapten sus metodologías para preparar a los estudiantes de manera integral. En este sentido, la creación de un aula virtual en Moodle, combinada con la metodología PACIE, se presenta como una propuesta innovadora y eficaz para abordar la enseñanza del emprendimiento a estudiantes de bachillerato.

La metodología PACIE se enfoca en la utilización y aplicación de herramientas virtuales en la educación, ya sea en modalidades presenciales, semipresenciales o a distancia (Oñate, 2009). Es fundamental notar cómo esta metodología se adapta a distintos entornos educativos, desde lo presencial hasta lo completamente a distancia, lo que subraya su versatilidad y relevancia en la era digital.

Por otro lado, un aula virtual, también denominada Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) o en inglés, Virtual Learning Environment (VLE), se define como un sistema de software diseñado para facilitar la gestión de cursos, ya sea completamente a distancia o como complemento de cursos presenciales (Cadavid y Gómez, 2015).

El presente estudio tiene como objetivo principal la construcción de un entorno virtual interactivo que brinde a los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro una experiencia de aprendizaje enriquecedora y adaptable a sus necesidades individuales. Esta propuesta busca no solo impartir conocimientos sobre emprendimiento y gestión, sino también fomentar el desarrollo de habilidades prácticas, la creatividad y el pensamiento crítico, aspectos fundamentales para el éxito en el mundo empresarial actual.

La implementación de la metodología PACIE en el aula o entorno virtuales de aprendizaje (EVA) facilitará el logro de los objetivos del proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto se logrará mediante la progresiva y reflexiva integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), elementos clave en la formación en línea (Acosta *et al.*, 2015).

La construcción del aula virtual dentro del contexto educativo, combinada con la metodología PACIE, demuestra ser una estrategia innovadora y eficaz para enseñar emprendimiento y gestión. Esta combinación ofrece un entorno interactivo y adaptable que fomenta el desarrollo de habilidades prácticas y el pensamiento crítico, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo empresarial actual.

Objetivo General

Desarrollar un entorno de aprendizaje virtual en la plataforma MOODLE para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión que promueva la participación activa, la colaboración inclusiva y el acceso a recursos pertinentes, con el propósito de facilitar un aprendizaje significativo y contextualizado para todos los estudiantes.

Objetivos específicos

- Implementar la metodología PACIE (Participativa, Activa, Colaborativa, Inclusiva y E-learning) en el diseño y la ejecución de actividades en el aula virtual.

- Proporcionar acceso a recursos educativos diversos y pertinentes relacionados con el emprendimiento, aprovechando todos los recursos que ofrece la plataforma Moodle para ofrecer una experiencia de aprendizaje enriquecedora y personalizada para cada estudiante.
- Fomentar la participación y la interacción entre los estudiantes, así como la colaboración con el docente, mediante el uso de herramientas de comunicación y trabajo colaborativo disponibles en el aula virtual de Moodle.

Justificación

La plataforma Moodle, a través de sus aulas virtuales, ha sido un catalizador crucial para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación en línea. La combinación de Moodle con la metodología PACIE ofrece un enfoque dinámico y adaptable que potencia el aprendizaje del emprendimiento y la gestión, preparando a los estudiantes para el mundo empresarial con habilidades prácticas y un pensamiento crítico desarrollado. Según Gamboa (2004) los entornos virtuales de aprendizaje son "espacios ideales para generar ambientes lúdicos", lo que favorece la creatividad y el aprendizaje a través de la interactividad y la participación, tanto de forma sincrónica como asincrónica, aprovechando las herramientas disponibles en Internet.

De acuerdo con la evaluación los resultados de una encuesta realizada a docentes y estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa Vicente Fierro, se identificó una clara necesidad de mejorar y enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de Emprendimiento y Gestión (E&G). Los datos recopilados revelaron la demanda de implementar herramientas tecnológicas que permitan una mayor flexibilidad y dinamismo en el desarrollo de las actividades educativas.

En este contexto, se presenta como una opción idónea la construcción de un aula virtual interactiva en Moodle, basada en la metodología PACIE, para impartir la enseñanza de Emprendimiento y Gestión a los estudiantes de tercer año de bachillerato. La elección de Moodle como plataforma se justifica por su

capacidad para ofrecer un entorno educativo flexible y adaptable, que permite la ejecución de diversas actividades y la integración de recursos multimedia.

Además, la metodología PACIE, al enfocarse en la participación, la colaboración y la inclusión, se alinea perfectamente con los objetivos de enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Esta metodología no solo promueve un aprendizaje más significativo y contextualizado, sino que también facilita la adquisición de habilidades prácticas y el desarrollo del pensamiento crítico, aspectos esenciales para los futuros emprendedores y líderes empresariales.

El diseño de un aula virtual en Moodle facilita la utilización de una variedad de recursos y herramientas tecnológicas. Esto permite al docente respaldar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar la interacción y colaboración en la asignatura de E y G. Además, ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades al asociar y construir conocimientos antiguos con nuevos, aplicándolos en su vida diaria.

La implementación de un aula virtual en Moodle con la metodología PACIE para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa Vicente Fierro se justifica como una respuesta efectiva a las necesidades identificadas, brindando un entorno educativo innovador y enriquecedor que preparará a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo empresarial actual.

Desarrollo

Fase 3: Aula virtual interactiva en Moodle con la metodología PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, E-learning) con módulos y recursos que respalden la enseñanza de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de 3er Año de bachillerato.

Acceso a la plataforma

Con la siguiente dirección accedemos a la plataforma <https://vicentefierro.edu.ec/moodle/course/view.php?id=17>

Figura 3.

Ingreso



La imagen muestra la interfaz de usuario para el acceso a la plataforma Moodle de la Unidad Educativa Vicente Fierro. El diseño es limpio y moderno, con un fondo verde que coincide con la identidad institucional. En la parte superior izquierda se encuentra el escudo de la institución, y a su derecha, el nombre 'UNIDAD EDUCATIVA VICENTE FIERRO' en letras verdes. El formulario de ingreso está centrado y contiene los siguientes elementos:

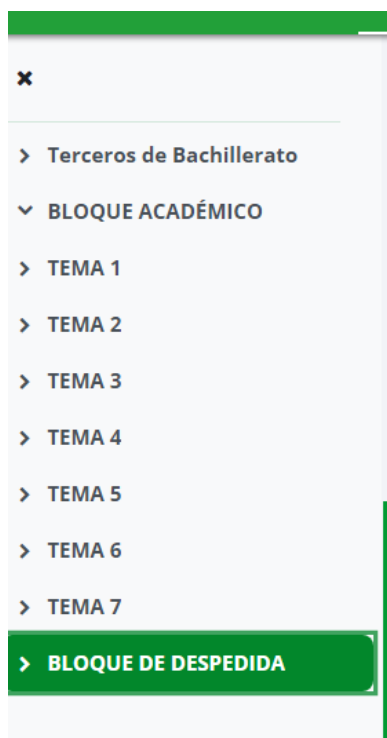
- Un campo de texto para el 'Nombre de usuario'.
- Un campo de texto para la 'Contraseña'.
- Un botón verde con el texto 'Acceder'.
- Un enlace que dice '¿Ha extraviado la contraseña?'.
- Un botón gris con el texto 'Entrar como invitado'.
- En la parte inferior izquierda, un menú desplegable que muestra 'Español - Internacional (es)'.
- En la parte inferior derecha, un icono de un bocanillo y el texto 'Aviso de Cookies'.

Nota: Captura de la plataforma

La interfaz que facilita la entrada al aula virtual Moodle se presenta aquí. Una vez que se ha ingresado al curso mediante el uso de un nombre de usuario y contraseña, se despliega una vista que muestra el título del curso y los bloques de contenido organizados, lo que simplifica la navegación hacia las herramientas y actividades relevantes. A partir de esta visualización, los usuarios pueden llevar a cabo la gestión y seguimiento del curso. Dentro de las plataformas educativas basadas en Moodle, se encuentran secciones y funciones comunes, como el bloque cero, que contiene información inicial, como los datos del docente y un mensaje de bienvenida, accesibles desde la página principal del curso.

Figura 4.

Índice del aula



Nota: Captura de la plataforma

Objetivos de la unidad

OG.EG.5. Analizar las necesidades de la población, recolectar información basada en muestras e indagar sobre datos relacionados con el emprendimiento utilizando herramientas estadísticas.

OG.EG.8. Conocer metodologías y técnicas para evaluar cuantitativa y cualitativamente la factibilidad de un proyecto de emprendimiento

Figura 5.

Página principal aula



Nota: Captura de la plataforma

Figura 6.

Foro de bienvenida

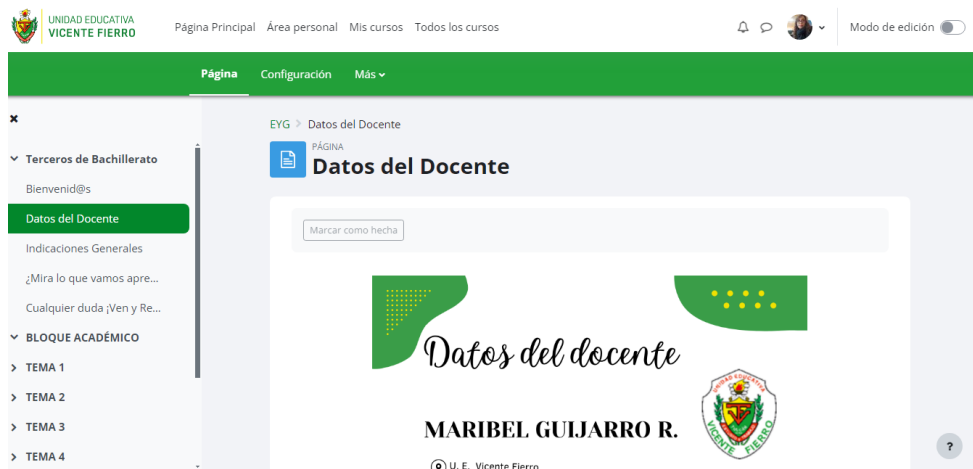


Nota: Captura de la plataforma

En esta sección, se da una cálida bienvenida a los estudiantes, proporcionándoles un entorno acogedor para comenzar su viaje educativo. Además de eso, se les alienta sinceramente a expresar cualquier pregunta o inquietud que puedan tener, con el objetivo de fomentar una atmósfera de apertura y colaboración que estimule el intercambio de ideas y la resolución conjunta de problemas. Por otro lado, se les anima a participar activamente en las actividades propuestas, invitándolos a compartir sus perspectivas y contribuir al enriquecimiento mutuo dentro de la comunidad educativa.

Figura 7.

Apartado datos del docente



Nota: Captura de la plataforma

Figura 8.

Apartado de indicaciones generales



Nota: Captura de la plataforma

Figura 9.

Indicaciones en Genially



Nota: Captura en *Genially*

Figura 10.

Texto de emprendimiento y gestión



Nota: PDF del texto de emprendimiento y gestión

En el segundo bloque se presentan los siete distintos temas a abordar, cada uno centrado en un tema específico. Cada tema está acompañado de una imagen

representativa que sirve como referencia visual para el texto que será explorado en ese módulo particular.

Figura 11.

Bloque académico



Nota: Captura de la plataforma

TEMA 1: CONCEPTOS BASICOS DE UN PROYECYO DE INVERSIÓN

Destreza que se va a desarrollar

Conceptos básicos de un proyecto de inversión

Criterio de evaluación

Especifica detalladamente las actividades de la planificación de producción (recursos humanos y materiales) para que un emprendimiento sea de calidad y productivo. (Ref. I.EG.5.9.1.) (I.1., S.1.)

Descripción de la estrategia

EG.5.5.1. Determinar las necesidades de la zona geográfica en que el emprendimiento las satisfaría, como elemento fundamental para seleccionar una idea de negocio

Recursos

Internet

Computadora

Celular

Procedimiento:

Comenzamos con el tema 1, donde los estudiantes podrán ver una imagen con el título del tema el cual es el siguiente: Conceptos Básicos de un proyecto de inversión.

Figura 12.

Bloque académico Conceptos básicos de un proyecto de inversión

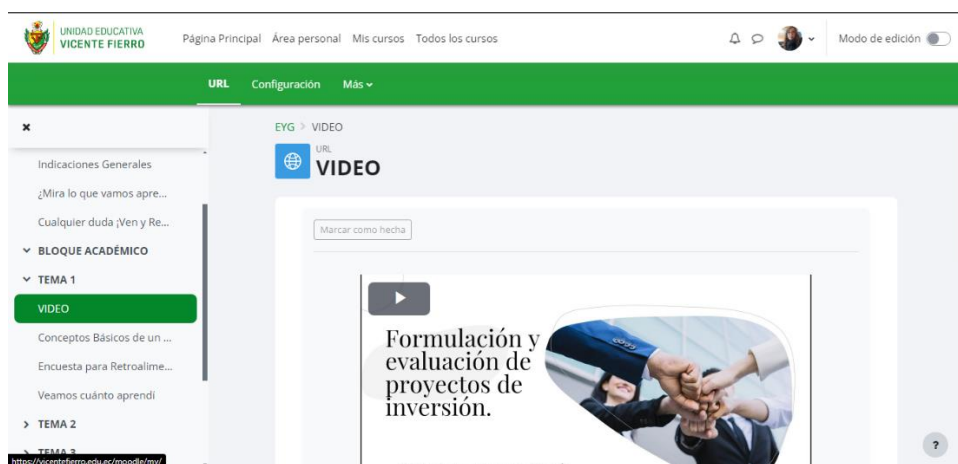


Nota: Captura de la plataforma

Observamos un video que establece los cimientos del tema, brindando a los estudiantes una comprensión más sólida del mismo.

Figura 13.

Video de Conceptos básicos de un proyecto de inversión

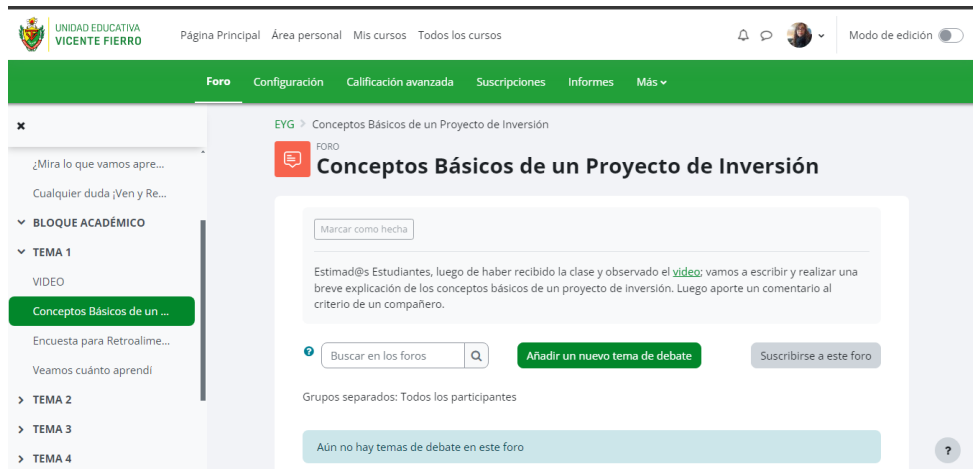


Nota: Captura de la plataforma

Después del video, los estudiantes participarán en un foro donde deberán escribir y explicar brevemente los conceptos básicos de un proyecto de inversión. Posteriormente, deberán comentar sobre el criterio de un compañero para enriquecer la discusión.

Figura 14.

Apartado Conceptos básicos de un proyecto de inversión

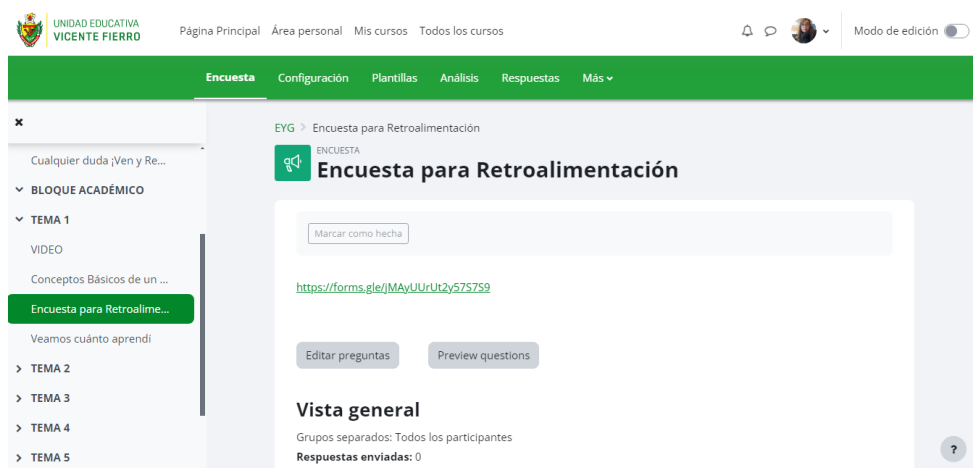


Nota: Captura de la plataforma

Continuamos con una encuesta de retroalimentación para evaluar el nivel de comprensión de los estudiantes con respecto al tema.

Figura 15.

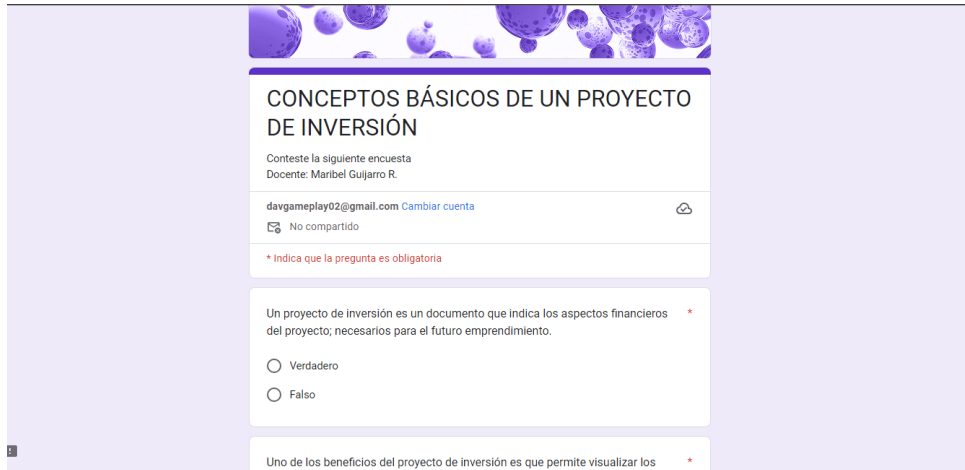
Apartado retroalimentación Conceptos básicos de un proyecto de inversión



Nota: Captura de la plataforma

Figura 16.

Encuesta en Forms Conceptos básicos de un proyecto de inversión



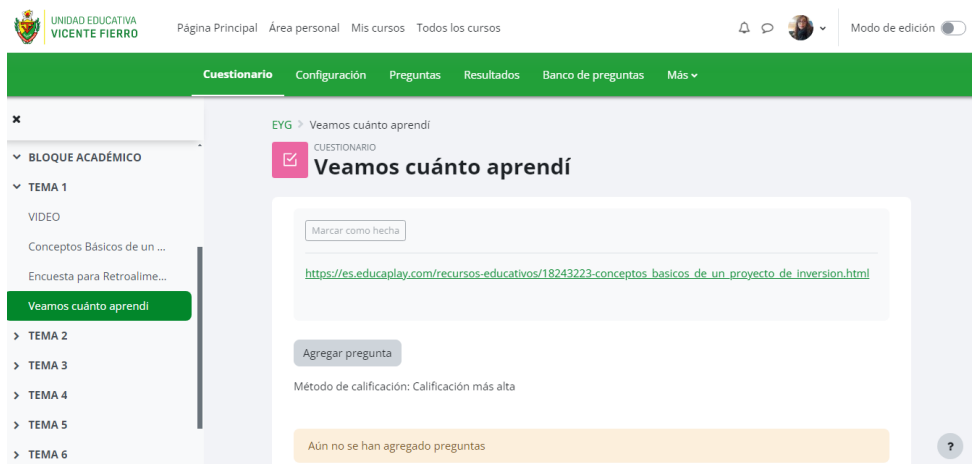
The screenshot shows a Google Forms interface. At the top, there is a header with the title "CONCEPTOS BÁSICOS DE UN PROYECTO DE INVERSIÓN" and a subtitle "Conteste la siguiente encuesta". Below this, the creator's name "Docente: Maribel Gujarró R." and email "davgameplay02@gmail.com" are visible. A red asterisk indicates a required question. The question text is "Un proyecto de inversión es un documento que indica los aspectos financieros del proyecto; necesarios para el futuro emprendimiento." with two radio button options: "Verdadero" and "Falso".

Nota: Pantalla de la evaluación en Forms

Hemos llegado al recurso en *Educaplay* donde evaluaremos los conocimientos de los estudiantes a través de un juego de preguntas y respuestas de opción múltiple.

Figura 17.

Apartado cuanto aprendí Conceptos básicos de un proyecto de inversión



The screenshot displays the Educaplay platform interface. At the top, there is a navigation bar with the logo of "UNIDAD EDUCATIVA VICENTE FIERRO" and links for "Página Principal", "Área personal", "Mis cursos", and "Todos los cursos". Below this, a green navigation bar contains "Cuestionario", "Configuración", "Preguntas", "Resultados", "Banco de preguntas", and "Más". The main content area shows a questionnaire titled "Veamos cuánto aprendí" with a "CUESTIONARIO" icon. A "Marcar como hecha" button is visible, along with a URL: "https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18243223-conceptos-basicos-de-un-proyecto-de-inversion.html". A "Agregar pregunta" button is also present. At the bottom, a message states "Aún no se han agregado preguntas".

Nota: Captura de la plataforma

Figura 18.

Evaluación de Conceptos básicos de un proyecto de inversión



Nota: Evaluación en Educaplay

TEMA 2: DESCRIPCION DETALLADA DEL PROCESO

Destreza que se va a desarrollar

Descripción detallada del proceso

Criterio de evaluación

Especifica detalladamente las actividades de la planificación de producción (recursos humanos y materiales) para que un emprendimiento sea de calidad y productivo. (Ref. I.EG.5.9.1.) (I.1., S.1.)

Descripción de la estrategia

EG.5.5.4. Describir detalladamente el proceso operacional o productivo del nuevo emprendimiento con todos los componentes y recursos requeridos (humanos y materiales), para asegurar la fabricación de un producto o la generación de un servicio de alta calidad.

Recursos

Internet

Computadora

Celular

Procedimiento:

Al comenzar este tema, nos encontramos con una imagen llamativa que muestra el título de la unidad, lo cual permite a los estudiantes anticipar el tema que exploraremos en profundidad.

Figura 19.

Bloque académico Descripción detallada del proceso

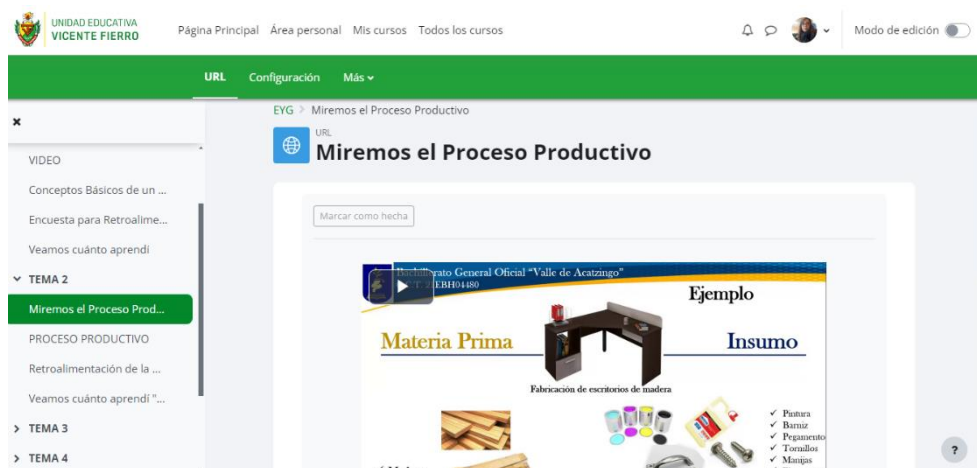


Nota: Captura de la plataforma

Vamos a comenzar viendo un video que nos introducirá al tema principal, el cual proporcionará una descripción detallada del proceso.

Figura 20.

Video del tema Descripción detallada del proceso

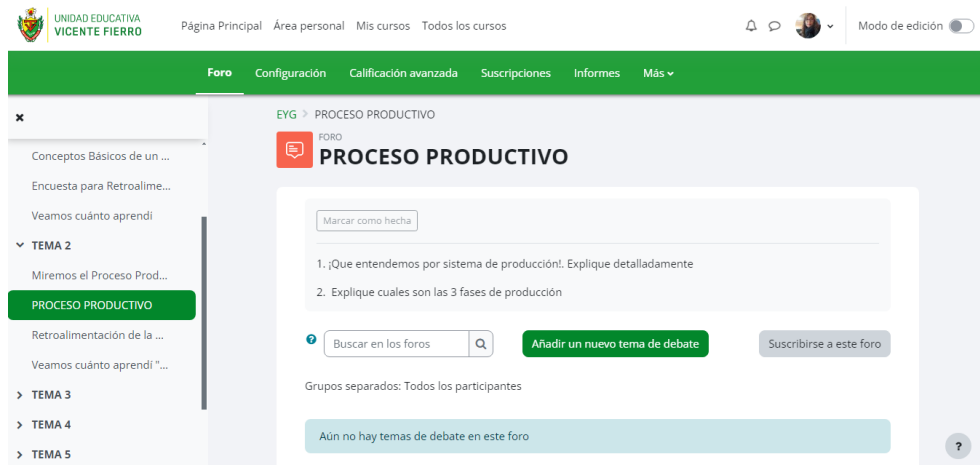


Nota: Captura de la plataforma

Aquí tenemos un foro donde los estudiantes deberán compartir su comprensión sobre lo que significa un sistema de producción y cuáles son sus fases.

Figura 21.

Foro de Descripción detallada del proceso

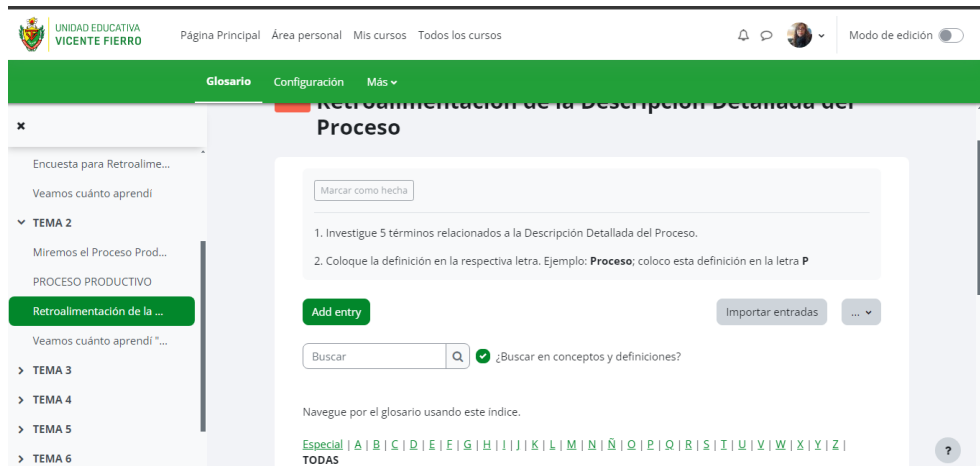


Nota: Captura de la plataforma

Después, nos adentraremos en la retroalimentación, donde solicitaremos que investiguen cinco términos relacionados con la descripción detallada del proceso y proporcionen una definición de cada uno.

Figura 22.

Retroalimentación de Descripción detallada del proceso

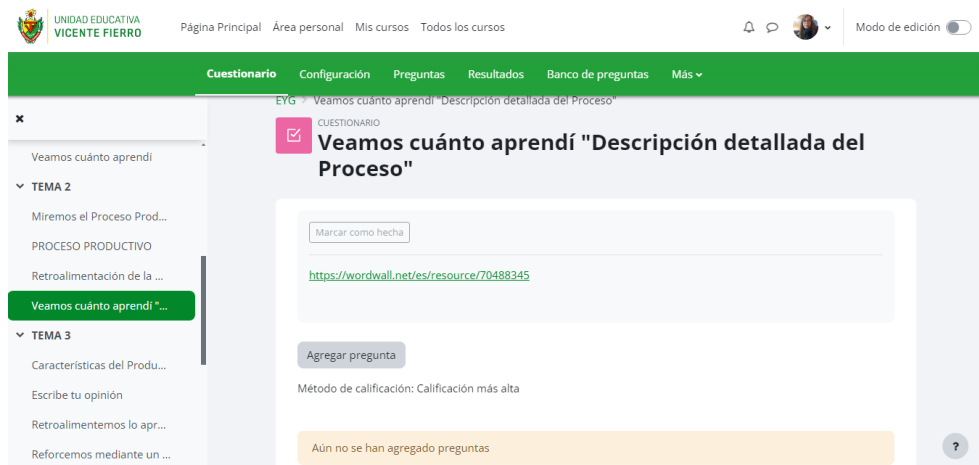


Nota: Captura de la plataforma

Por último, disponemos de un cuestionario en Wordwall para evaluar cuánto han aprendido los estudiantes a lo largo del tema 2.

Figura 23.

Cuanto aprendí de Descripción detallada del proceso



Nota: Captura de la plataforma

Figura 24.

Evaluación en Word Wall de Descripción detallada del proceso



Nota: Captura de Word Wall

TEMA 3: CARACTERISITCAS DEL PRODUCTO O SERVICIO FINAL

Destreza que se va a desarrollar

Características del producto o servicio final

Criterio de evaluación

I.EG.5.8.1. Realiza una mezcla adecuada de las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) para un bien o servicio nuevo que

presenta a un segmento de mercado específico mediante mecanismos de comunicación eficaces (I.3.,S.1.)

Descripción de la estrategia

EG.5.5.2. Exponer, de forma sintética y sencilla, el bien o servicio seleccionado (idea de emprendimiento) y sus características principales, de tal manera que, en un lapso muy corto, se genere impacto entre quienes escuchan

Recursos

Internet

Computadora

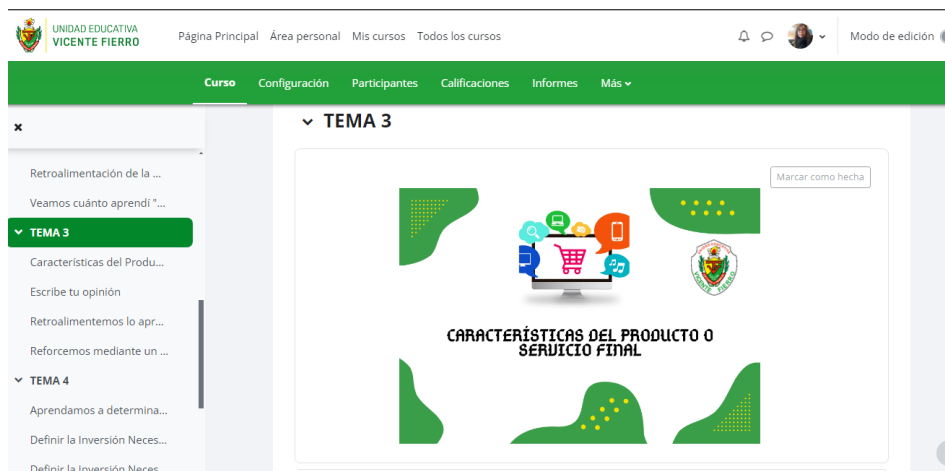
Celular

Procedimiento:

Iniciamos con el tema 3, donde se presenta una imagen que destaca el tema principal: "Características del Producto o Servicio Final".

Figura 25.

Bloque académico Características del producto o servicio final

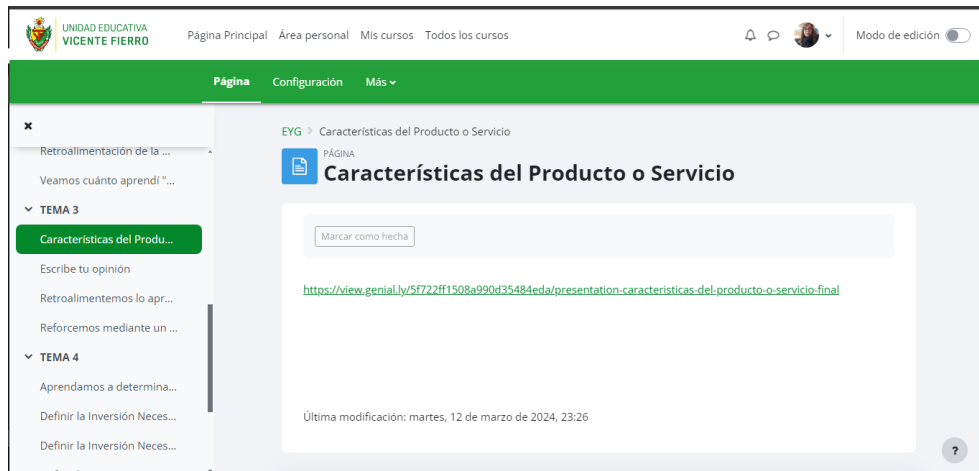


Nota: Captura de la plataforma

Después, revisaremos un Genially donde los estudiantes podrán adquirir conocimientos fundamentales para las actividades siguiente.

Figura 26..

Características del Producto o Servicio



Nota: Captura de la plataforma

Figura 27.

Presentación en Genially Características del producto o servicio final

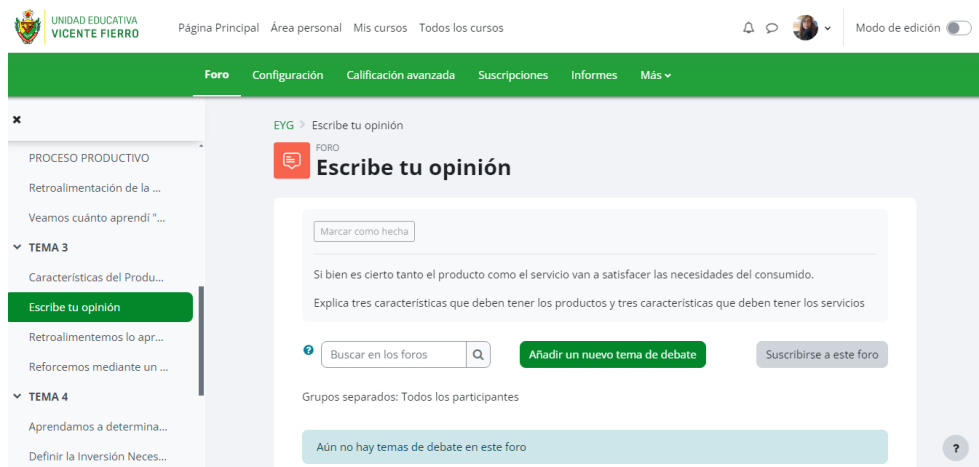


Nota: Captura en Genially

A continuación, se llevará a cabo un foro donde los estudiantes deberán explicar tres características que deben tener los productos y tres características que deben tener los servicios.

Figura 28.

Foro de Características del producto o servicio final



Nota: Captura de la plataforma

Aquí tenemos un Wordwall donde los estudiantes responderán para evaluar cómo vamos en cuanto a los conocimientos adquiridos en el tema.

Figura 29.

Retroalimentación de Características del producto o servicio final



Nota: Captura Wordwall

Reforzaremos el conocimiento de los estudiantes a través de un formulario que servirá como cuestionario final del tema.

Figura 30.

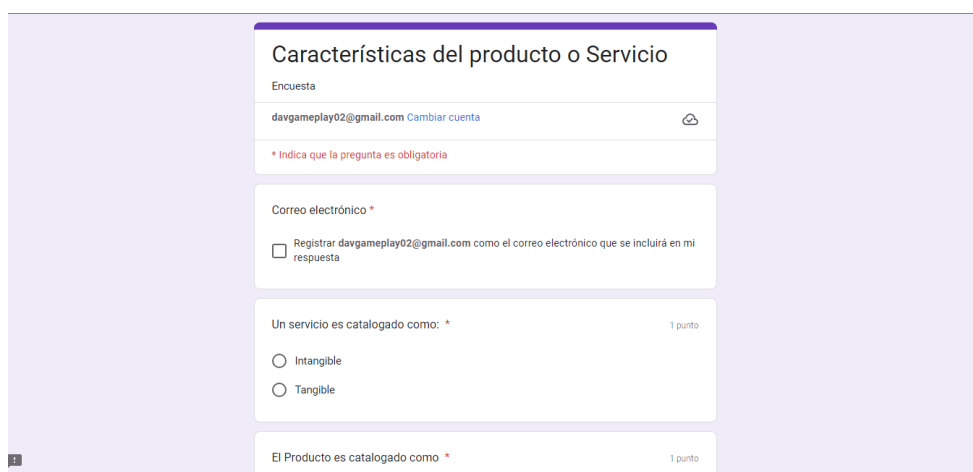
Cuestionario de Características del producto o servicio final



Nota: Captura de la plataforma

Figura 31.

Cuestionario en Forms de Características del producto o servicio final



Nota: Captura *Forms* del cuestionario

TEMA 4: DEFINIR LA INVERSION NECESARIA

Destreza que se va a desarrollar

Definir la inversión necesaria

Criterio de evaluación

I.EG.5.8.1. Realizar una mezcla adecuada de las variables de mercado (producto, precio, promoción y personalización) para un bien o un servicio nuevo que presenta a un segmento de mercado específico mediante mecanismos de comunicación eficaces (I.3., S.1.)

Descripción de la estrategia

EG.5.5.5. Determinar el monto de los bienes que el nuevo emprendimiento requiere, para establecer el valor de la inversión necesaria.

Recursos

Internet

Computadora

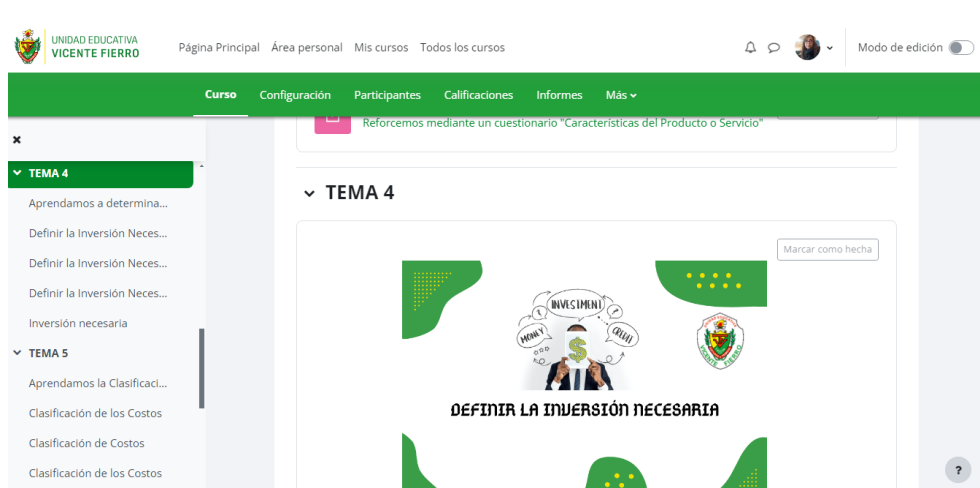
Celular

Procedimiento:

Al iniciar el tema 4, presentamos el título acompañado de una imagen para dar una idea clara de qué tratará este nuevo tema.

Figura 32.

Bloque académico Definir la inversión necesaria

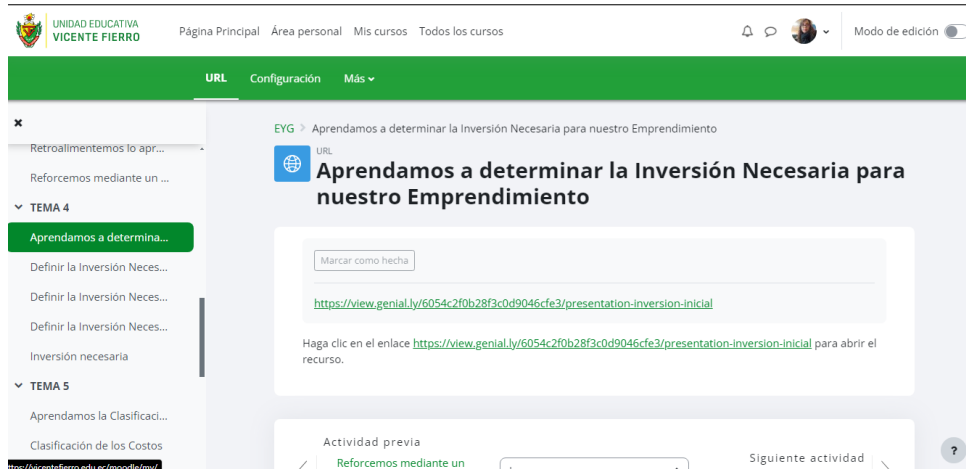


Nota: Captura de la plataforma

Continuamos con un *Genially* sobre el tema, donde abordaremos el tema principal de esta sección con una presentación interactiva que profundizará en los conceptos clave y proporcionará una comprensión más detallada.

Figura 33.

Aprendamos a determinar la inversión necesaria



Nota: Captura de la plataforma

Figura 34.

Presentación en Genially de Definir la inversión necesaria

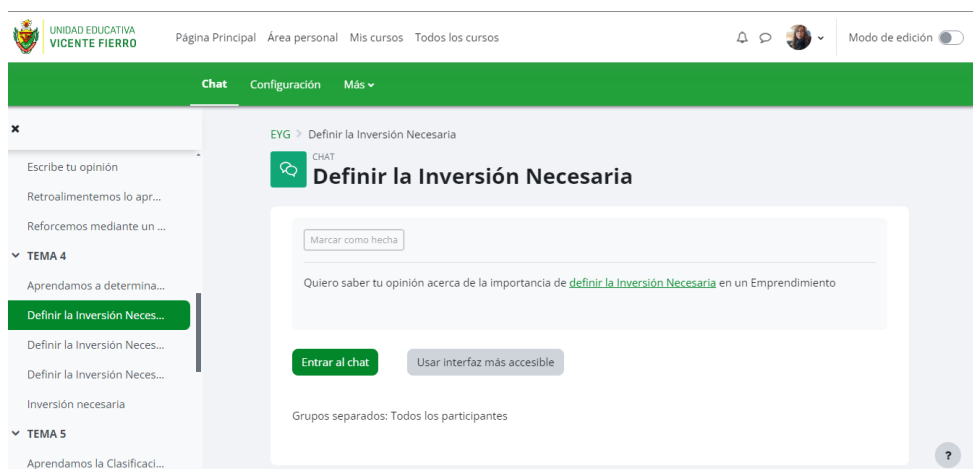


Nota: Captura de la plataforma

A continuación, se creará un chat donde los estudiantes deberán expresar su opinión sobre la importancia de definir la inversión necesaria en un emprendimiento.

Figura 35.

Chat de inversión necesario de Definir la inversión necesaria

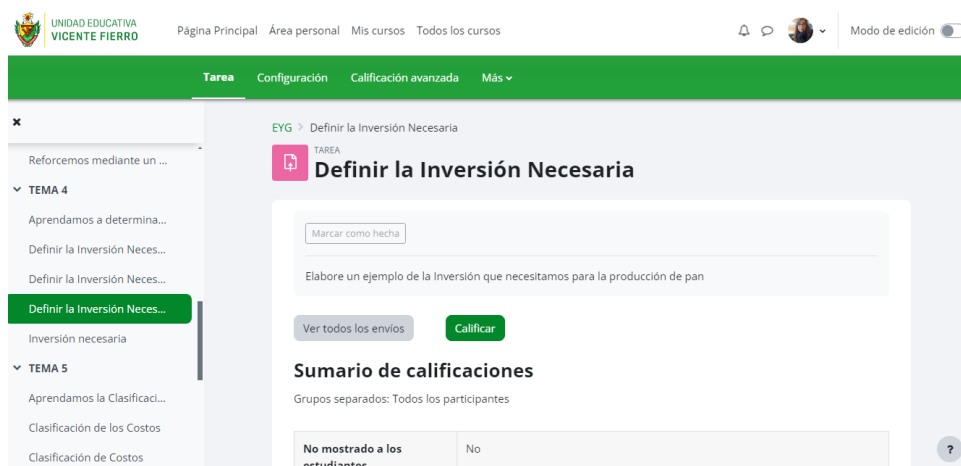


Nota: Captura de la plataforma

Hemos alcanzado la sección de tareas, donde se ha asignado a los estudiantes la elaboración de un ejemplo detallado sobre la inversión requerida para la producción de pan.

Figura 36.

Tarea de Definir la inversión necesaria



Nota: Captura de la plataforma

Para concluir el tema, se diseñó un exhaustivo cuestionario que abarca todos los aspectos relevantes relacionados con el tema principal. El objetivo es evaluar a fondo la comprensión de los estudiantes y proporcionar una sólida base de conocimientos para seguir avanzando en el aprendizaje.

Figura 37.

Encuesta de Definir la inversión necesaria



Nota: Captura de la plataforma

TEMA 5: COSTOS FIJOS Y VARIABLES

Destreza que se va a desarrollar

Costos fijos y variables

Criterio de evaluación

I.EG.5.9.2. Determina la cantidad de bienes o servicios que se debe producir debido a la proporción de los costos de producción (costos fijos, variables, directos e indirectos) y los gastos incurridos, para que el emprendimiento sea productivo. (I.1., S.1.)

Descripción de la estrategia

EG.5.5.7. Identificar los costos fijos y variables (directos e indirectos) en un ejercicio de bienes o servicios.

Recursos

Internet

Computadora

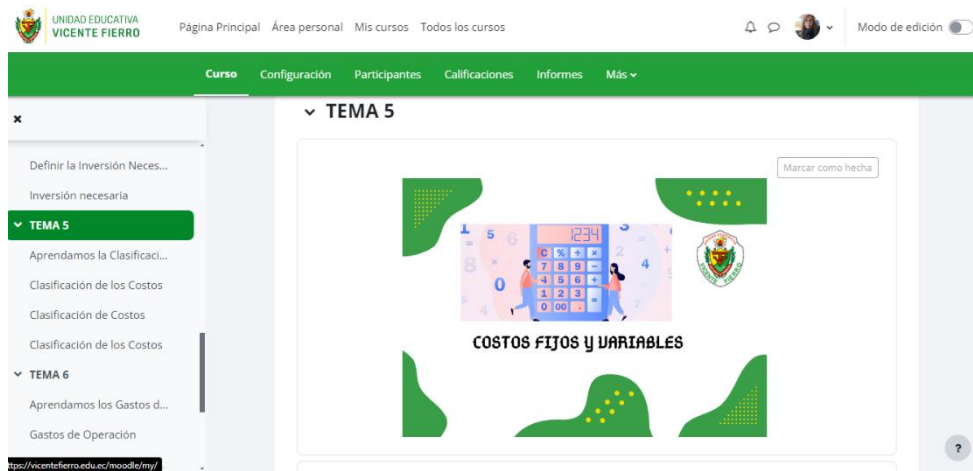
Celular

Procedimiento:

Al iniciar el tema 5, nos recibirá una imagen impactante con un título sugerente: "Costos Fijos y Variables". Esta imagen captará nuestra atención y nos dará una idea clara de lo que trataremos en este tema.

Figura 38.

Bloque académico Costos fijos y variables

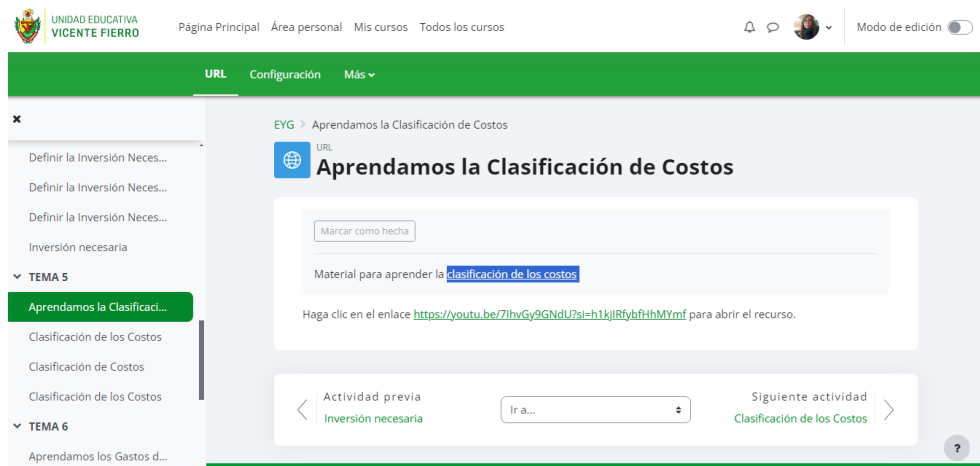


Nota: Captura de la plataforma

Continuando, disponemos de un video que nos ayudará a establecer los fundamentos de información necesarios para comprender en profundidad el tema que estamos abordando.

Figura 39.

Clasificación de Costos fijos y variables

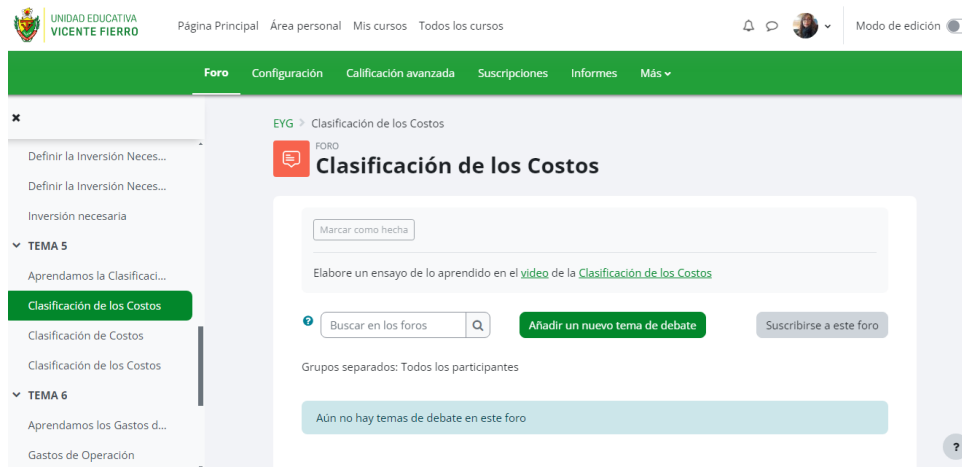


Nota: Captura de la plataforma

Seguiremos con un foro que complementa el contenido del video. Después de ver el video, los estudiantes tendrán la tarea de elaborar un ensayo sobre lo que aprendieron durante la sesión.

Figura 40.

Foro de Costos fijos y variables

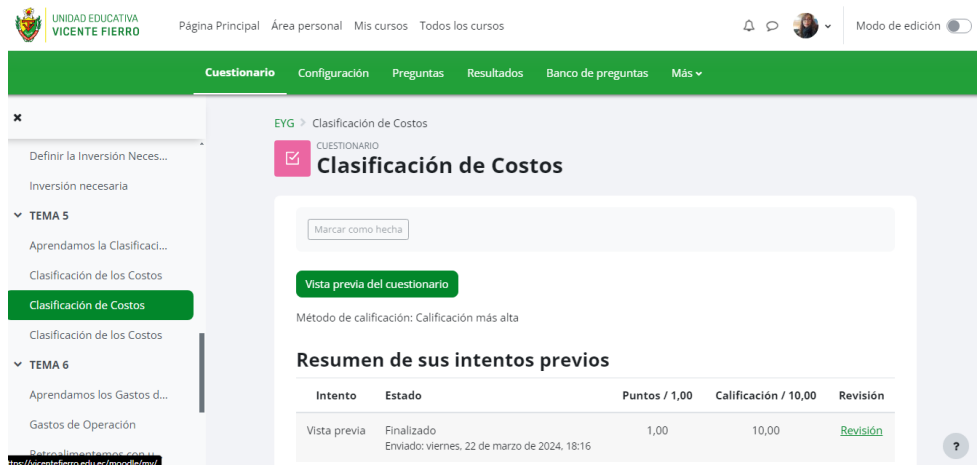


Nota: Captura de la plataforma

Finalmente, concluimos con un cuestionario exhaustivo que nos permitirá evaluar en detalle todo lo aprendido a lo largo del tema.

Figura 41.

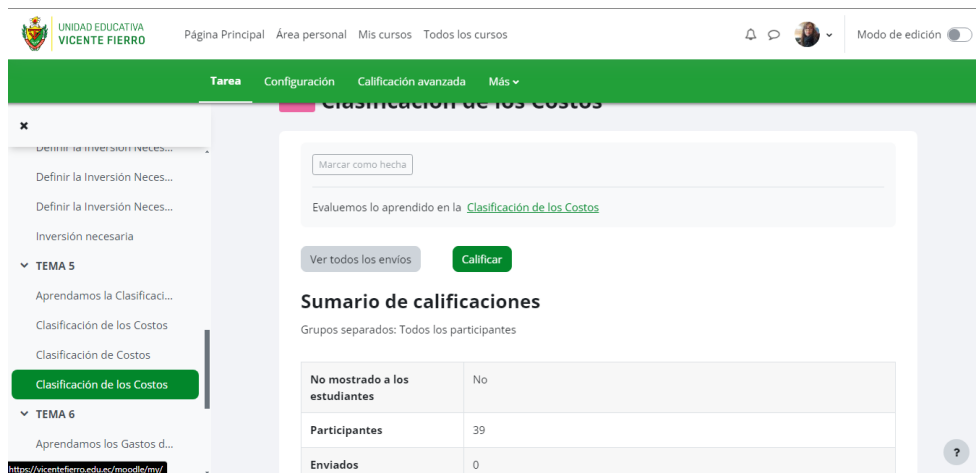
Cuestionario de Costos fijos y variables



Nota: Captura de la plataforma

Figura 42.

Tarea de Costos fijos y variables



Nota: Captura de la plataforma

TEMA 6: GASTOS DE OPERACIÓN

Destreza que se va a desarrollar

Gastos de operación

Criterio de evaluación

I.EG.5.9.2. Determina la cantidad de bienes o servicios que se debe producir debido a la proporción de los costos de producción (costos fijos, variables, directos e indirectos) y los gastos incurridos, para que el emprendimiento sea productivo. (I.1., S.1.)

Descripción de la estrategia

EG.5.5.6. Determinar el costo de producción de los bienes o el costo de los servicios como elemento fundamental para conocer los gastos que la operación requiere.

Recursos

Internet

Computadora

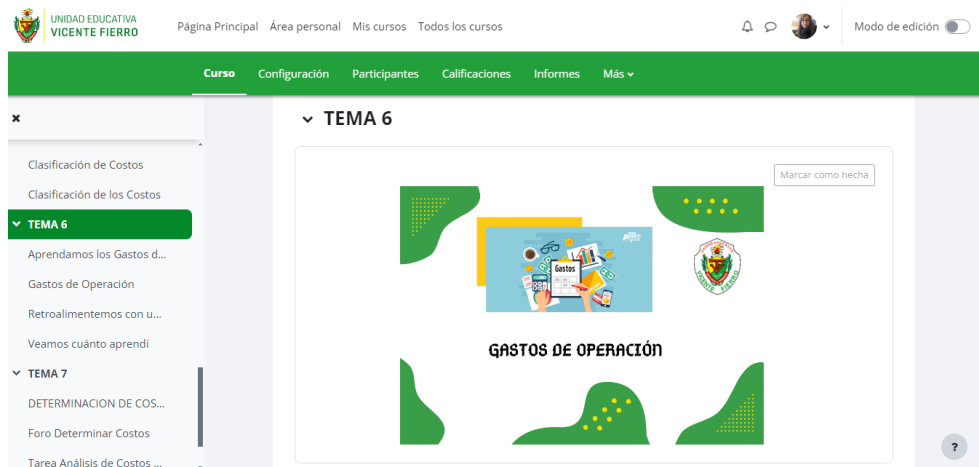
Celular

Procedimiento:

Al iniciar el tema, nos encontramos con una imagen visualmente impactante que nos introduce al amplio espectro de los gastos de operación, abarcando aspectos esenciales de la gestión empresarial.

Figura 43.

Bloque académico Gastos de operación

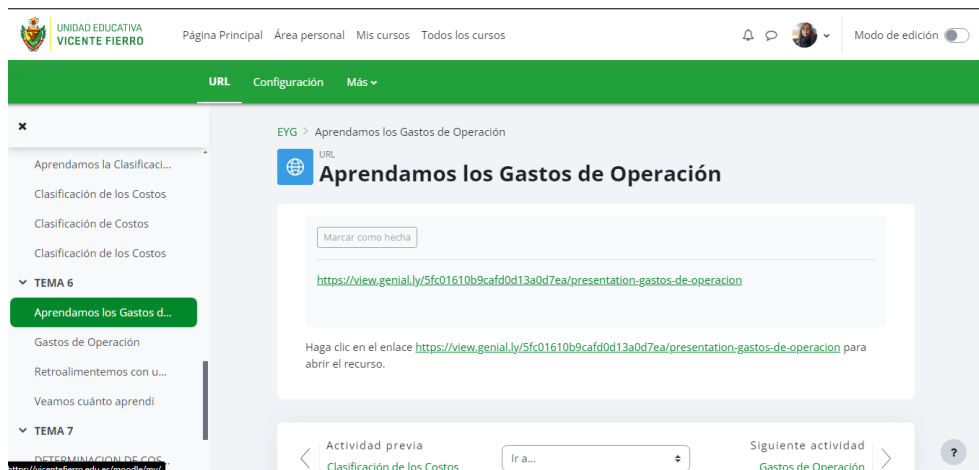


Nota: Captura de la plataforma

A continuación, exploramos un Genially diseñado para brindar una comprensión más profunda y completa del tema en cuestión. Este recurso interactivo nos guiará a través de conceptos clave, ejemplos prácticos y elementos visuales que nos ayudarán a asimilar mejor la información presentada.

Figura 44.

Aprendamos de Gastos de operación



Nota: Captura de la plataforma

Figura 45.

Presentación Genially de Gastos de operación

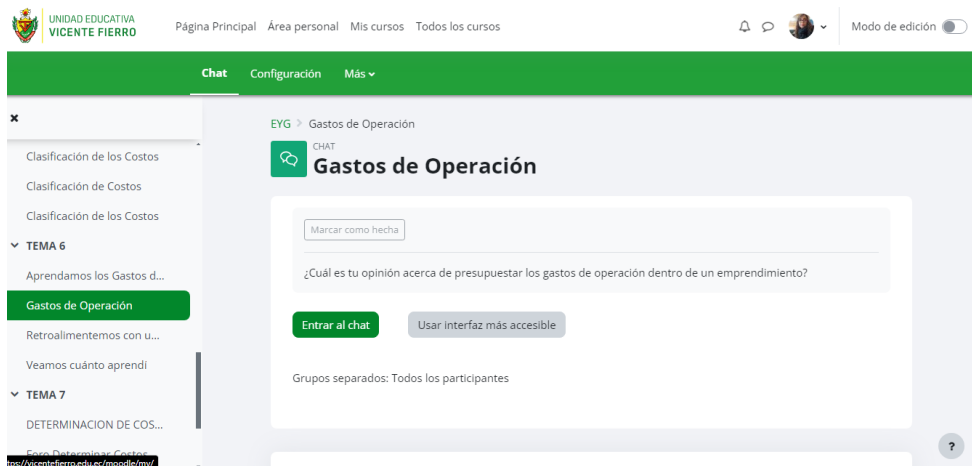


Nota: Captura de la plataforma

Se ha organizado un chat donde los estudiantes tendrán la oportunidad de expresar su opinión sobre la importancia y los beneficios de presupuestar los gastos de operación dentro de un emprendimiento.

Figura 46.

Chat tema de Gastos de operación

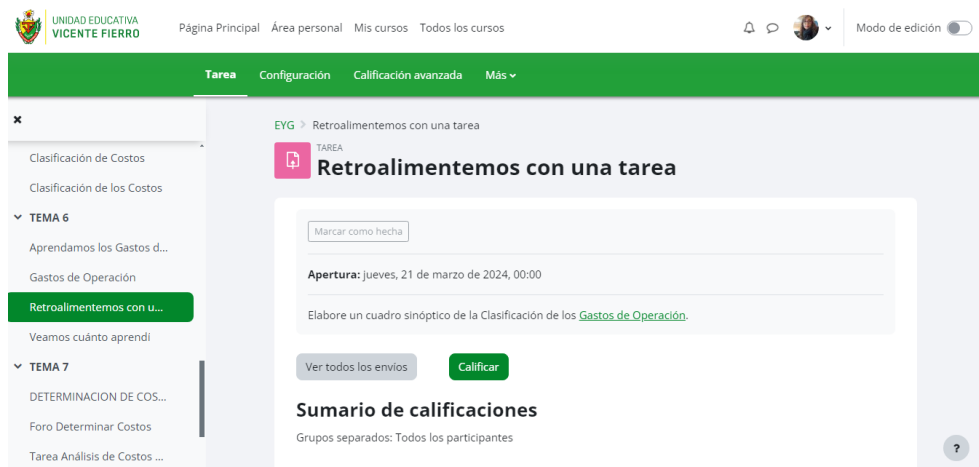


Nota: Captura de la plataforma

Se ha asignado una tarea en la que los estudiantes deben crear un cuadro sinóptico que ilustre la clasificación de los gastos de operación.

Figura 47.

Retroalimentación de Gastos de operación



Nota: Captura de la plataforma

Al concluir el tema 6, se llevó a cabo una evaluación en la plataforma Educaplay, donde los estudiantes debieron responder una serie de preguntas con respuesta "sí" o "no", dependiendo del caso planteado.

Figura 48.

Evaluación en Educaplay de Gastos de operación



Nota: Captura de la plataforma

TEMA 6: DETERMINAR EL COSTO DEL PRODUCTO

Destreza que se va a desarrollar

Determinar el costo del producto.

Criterio de evaluación

I.EG.5.9.2. Determina la cantidad de bienes o servicios que se debe producir debido a la proporción de los costos de producción (costos fijos, variables, directos e indirectos) y los gastos incurridos, para que el emprendimiento sea productivo. (I.1., S.1.)

Descripción de la estrategia

EG.5.5.6. Determinar el costo de producción de los bienes o el costo de los servicios como elemento fundamental para conocer los gastos que la operación requiere.

Recursos

Internet

Computadora

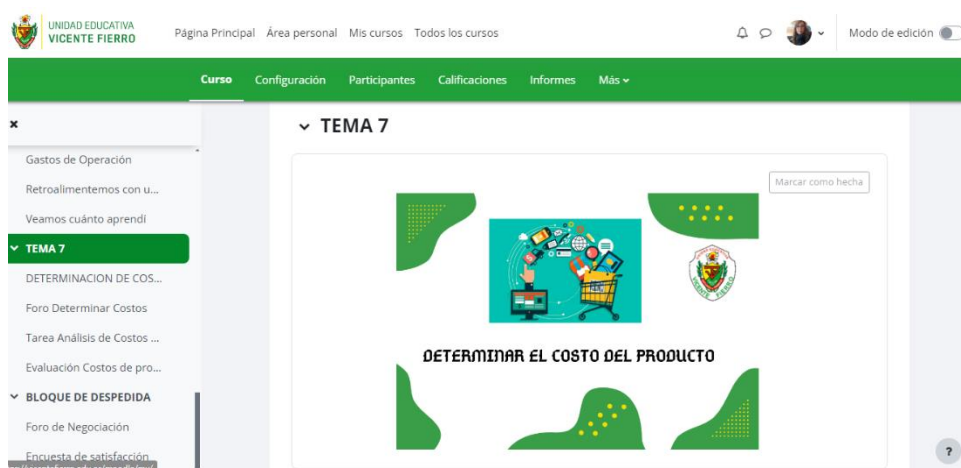
Celular

Procedimiento:

Al iniciar el tema, nos encontramos con una imagen visualmente impactante que nos introduce al amplio espectro de los gastos de operación, abarcando aspectos esenciales de la gestión empresarial.

Figura 49.

Bloque académico Determinar el costo del producto

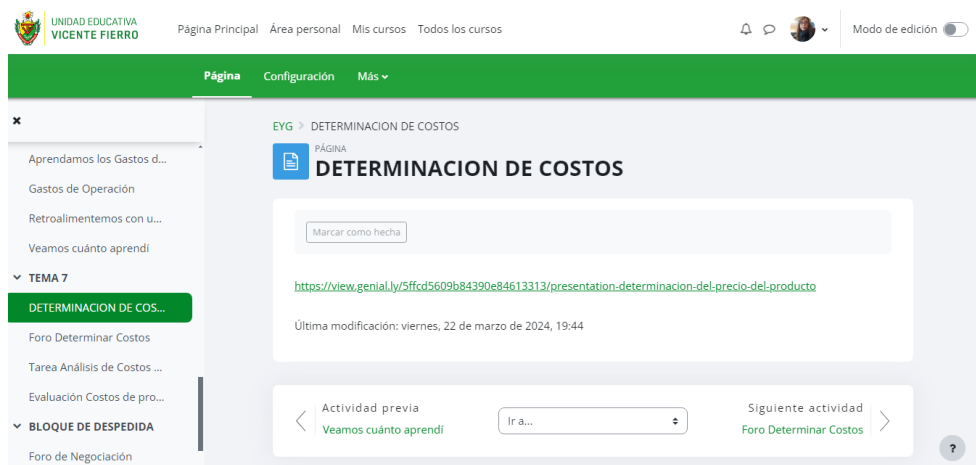


Nota: Captura de la plataforma

Continuamos con unas diapositivas en Genially, las cuales fortalecerán los fundamentos necesarios para el aprendizaje de estos conceptos.

Figura 50.

Determinación el costo del producto



Nota: Captura de la plataforma

Después, tenemos un foro donde preguntaremos a los estudiantes cuáles son los métodos más efectivos que han encontrado para determinar y controlar los costos de un negocio o proyecto.

Figura 51.

Foro de Determinar el costo del producto



Nota: Captura de la plataforma

Continuando, encontramos una tarea en la que los estudiantes realizarán un análisis detallado de los costos asociados con la implementación de un proyecto empresarial de su elección.

Figura 52.

Tarea de Determinar el costo del producto

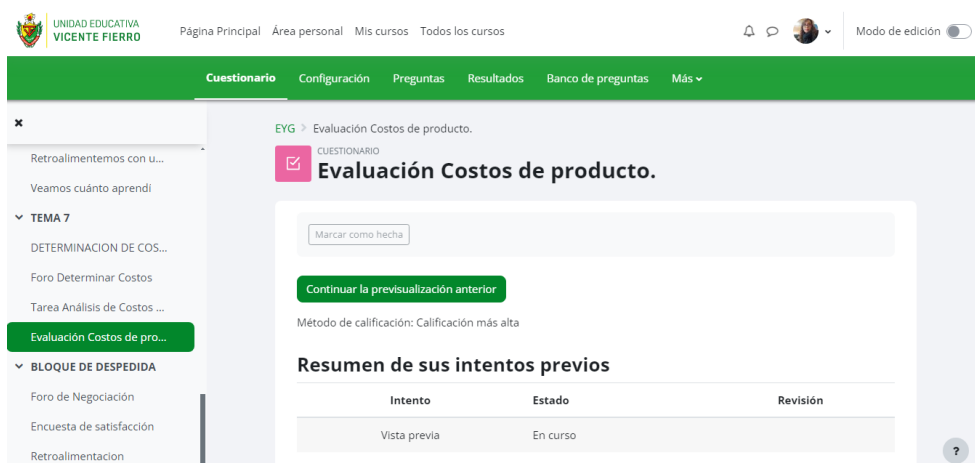


Nota: Captura de la plataforma

Para finalizar el tema 7, hemos programado una evaluación exhaustiva que nos permitirá evaluar hasta qué punto han llegado los conocimientos de los estudiantes sobre los costos de producción. Esta evaluación abarcará una variedad de aspectos, desde la comprensión de los conceptos básicos hasta la capacidad de aplicarlos en situaciones prácticas, brindando una visión completa del dominio del tema por parte de los estudiantes.

Figura 53.

Cuestionario del costo del producto



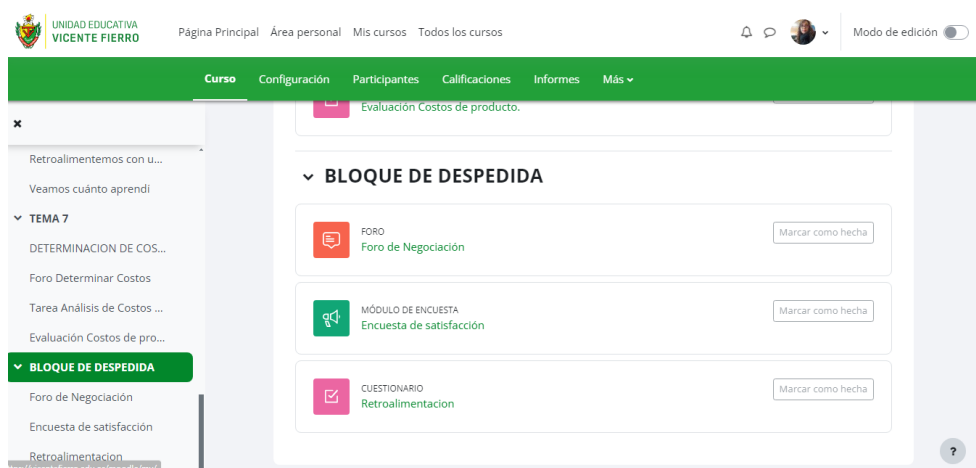
Nota: Captura de la plataforma

Al finalizar, nos encontramos con el bloque de despedida, que cuenta con una función de chat dedicada a la interacción, donde los estudiantes pueden llevar a

cabo autoevaluaciones. Este recurso les brinda la oportunidad de reflexionar sobre su rendimiento y debatir acerca de posibles áreas de mejora o preguntas adicionales.

Figura 54.

Bloque de despedida

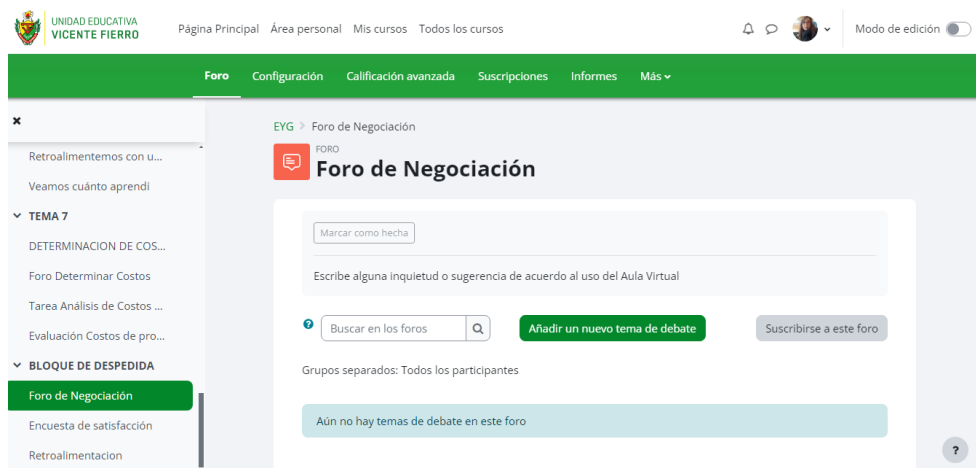


Nota: Captura de la plataforma

En la siguiente fase, lo que buscamos es obtener retroalimentación por parte de los estudiantes, tanto para recibir sugerencias sobre cómo mejorar futuras implementaciones de un aula virtual, como para abordar cualquier inquietud que puedan tener sobre el tema en cuestión.

Figura 55.

Foro bloque de despedida

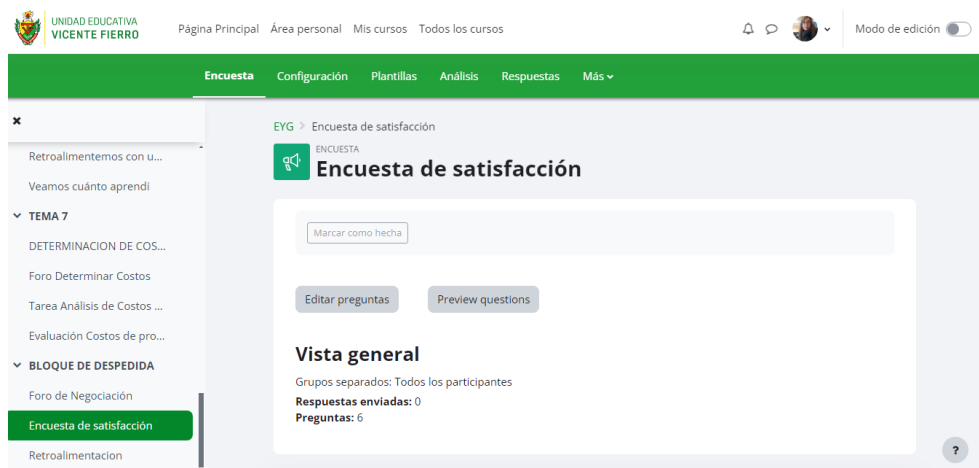


Nota: Captura de la plataforma

Al finalizar, se realizará una encuesta de satisfacción, en la cual los estudiantes podrán calificar su experiencia tanto con el aula virtual como con el proceso de aprendizaje en general. Sus opiniones son fundamentales para mejorar continuamente nuestra plataforma y garantizar una experiencia educativa óptima para todos.

Figura 56.

Encuesta bloque de despedida

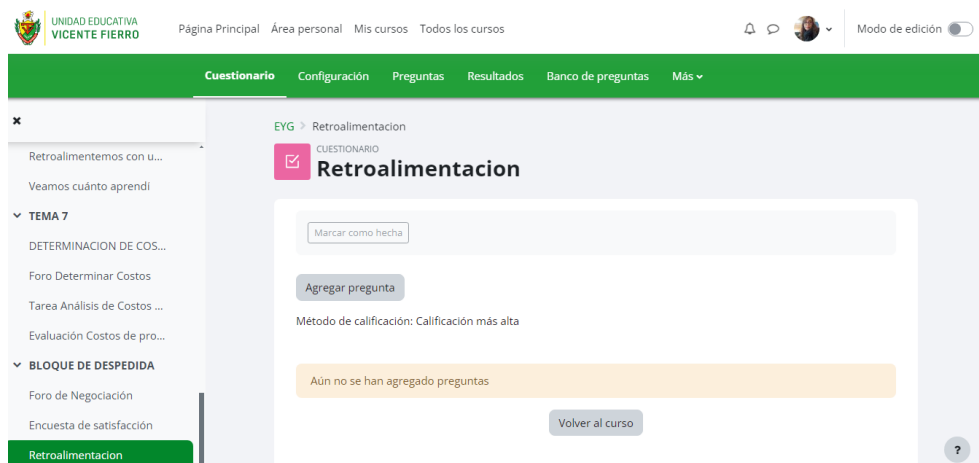


Nota: Captura de la plataforma

Se llevará a cabo una retroalimentación para evaluar el desempeño de los estudiantes en relación con las notas obtenidas en la materia a lo largo del bloque académico.

Figura 57.

Retroalimentación bloque de despedida



Nota: Captura de la plataforma

Rubrica de desempeño para implementación de la propuesta

Tabla 20.

Rubrica propuesta

Criterio / Desempeño	Excelente (5)	Bueno (4)	Aceptable (3)	Insuficiente (2)	No Cumple (1)
Diseño y Organización del Aula Virtual	El aula virtual está claramente estructurada, con una navegación intuitiva y coherente.	El diseño del aula es virtual es adecuado, pero algunos elementos podrían mejorar la experiencia del usuario.	El diseño y la organización del aula virtual son suficientes, pero podrían ser más claros y estructurados.	El diseño y la organización del aula virtual son confusos y dificultan la navegación y comprensión del contenido.	No hay evidencia de diseño o estructura en el aula virtual, dificultando seriamente su uso.
Contenido del Curso	El contenido del curso es completo, relevante y está presentado de manera clara y estructurada.	El contenido del curso es adecuado, pero podría ser más detallado en ciertas áreas.	El contenido del curso cubre los aspectos básicos pero carece de profundidad en algunos temas.	El contenido del curso es superficial y no aborda adecuadamente los temas de Emprendimiento y Gestión.	El contenido del curso es inexistente o no está relacionado con los objetivos de Emprendimiento y Gestión.
Implementación de la Metodología PACIE	Se evidencia la aplicación efectiva de la metodología PACIE, con actividades bien estructuradas y alineadas con los principios de la metodología.	La metodología PACIE se implementa de manera adecuada, pero algunas actividades podrían ser más innovadora.	Se observan intentos de aplicar la metodología PACIE, pero la ejecución es inconsistente o poco clara.	La aplicación de la metodología PACIE es superficial o inexistente en el aula virtual.	No hay evidencia de aplicación de la metodología PACIE en el aula virtual.

	5	4	3	2	1
Interacción y Participación	Se fomenta activamente la interacción entre estudiantes y con el instructor, promoviendo debates y discusiones enriquecedoras.	La interacción entre estudiantes y con el instructor es adecuada, pero podría ser más dinámica y frecuente.	Hay cierta interacción entre estudiantes y con el instructor, pero es limitada o poco significativa.	La interacción entre estudiantes con el instructor es mínima o inexistente.	No hay evidencia de interacción entre estudiantes ni con el instructor en el aula virtual.
Rendimiento Académico del Estudiante	El rendimiento académico del estudiante es excelente, demostrando un dominio excepcional de los conceptos y habilidades enseñadas.	El rendimiento académico del estudiante es bueno, mostrando un buen entendimiento y aplicación de los conceptos y habilidades enseñadas.	El rendimiento académico del estudiante es aceptable, demostrando un conocimiento básico de los conceptos y habilidades enseñadas.	El rendimiento académico del estudiante es insuficiente, mostrando dificultades para comprender y aplicar los conceptos y habilidades enseñadas.	No hay evidencia de rendimiento académico del estudiante.

Total:

Nota: Esta tabla le permite evaluar a los estudiantes en un rango del 1 al 5 en cada criterio, donde 5 representa el desempeño más alto y 1 el más bajo.

Es importante tener en cuenta que cada uno de estos temas está planificado según la metodología PACIE, donde los dividimos en las siguientes zonas:

- **Zona de Exposición:** En esta etapa, los estudiantes son introducidos al tema a través de materiales didácticos como presentaciones en video, lecturas, o simulaciones interactivas. Por ejemplo, para el tema de "Características del Producto o Servicio", podríamos exponer a los

estudiantes a casos de estudio de productos exitosos y analizar qué características los hacen destacar en el mercado.

- **Zona de Rebote:** Aquí se fomenta la participación y el intercambio de ideas entre los estudiantes. Por ejemplo, podríamos organizar debates en línea o foros de discusión donde los estudiantes compartan sus opiniones sobre la inversión necesaria para un negocio y argumenten sus puntos de vista.
- **Zona de Retroalimentación:** En esta etapa, se proporciona retroalimentación sobre el desempeño de los estudiantes y se corrigen posibles malentendidos. Por ejemplo, podríamos asignar actividades prácticas donde los estudiantes calculen los costos de producción de un producto y luego proporcionarles retroalimentación detallada sobre sus cálculos.
- **Zona de Comprobación:** Aquí se evalúa el aprendizaje mediante pruebas, exámenes o proyectos. Por ejemplo, podríamos pedir a los estudiantes que desarrollen un plan de negocios donde apliquen los conceptos aprendidos sobre clasificación de costos y gastos de operación, y luego evaluar sus planes en función de su viabilidad financiera y coherencia con los conceptos enseñados.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- El análisis de los datos demostró que los docentes del tercer año de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión requieren herramientas educativas avanzadas para enriquecer el aprendizaje. La plataforma Moodle ha emergido como una solución clave, destacando su capacidad para crear contenido interactivo y fomentar la colaboración. Además, se observó un nivel significativo de competencias digitales entre los docentes, lo cual es fundamental para la implementación efectiva de nuevas tecnologías en el proceso educativo.
- Aula Virtual en Moodle: La implementación de un aula virtual en Moodle para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión se ha revelado como una estrategia altamente beneficiosa, permitiendo la incorporación de múltiples recursos y materiales didácticos. La aplicación de la metodología PACIE es crucial para organizar el entorno virtual de manera accesible y comprensible, optimizando así la experiencia de aprendizaje y asegurando que los estudiantes puedan interactuar eficazmente con el contenido.
- Desafíos Estudiantiles: Los estudiantes de tercer año enfrentan dificultades debido a su limitado conocimiento y la falta de recursos tecnológicos necesarios para utilizar plenamente el Entorno Virtual de Aprendizaje. A pesar de estos desafíos, la introducción de herramientas interactivas y la promoción del uso de tecnologías por parte del personal docente, junto con el apoyo de los directivos, puede mejorar significativamente la integración de la tecnología en el aula y facilitar un aprendizaje más efectivo.
- La retroalimentación obtenida a través de encuestas y entrevistas con los estudiantes y docentes ha demostrado que el uso de aulas virtuales en Moodle no solo mejora el aprendizaje, sino también aumenta la

motivación y el interés de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Este enfoque promueve un aprendizaje autónomo y personalizado, permitiendo a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y reforzar conceptos según sus necesidades individuales.

- La integración efectiva de recursos tecnológicos por parte de los educandos mejora la experiencia de aprendizaje de los alumnos, fomentando el desarrollo de los contenidos de una manera más interactiva, participativa e inclusiva.

Recomendaciones

- Diseñar programas de formación específicos dirigidos a los estudiantes de tercer año de bachillerato, centrados en el desarrollo de habilidades tecnológicas y competencias digitales. Estos programas deberían abordar desde conceptos básicos de informática hasta el manejo avanzado de herramientas digitales relevantes para el entorno educativo. Además, es importante proporcionar orientación práctica sobre cómo utilizar eficazmente un Entorno Virtual de Aprendizaje, incluyendo la navegación por la plataforma, la participación en actividades en línea y la comunicación con los docentes y compañeros de clase.
- Es importante seguir explorando y desarrollando recursos interactivos y didácticos innovadores dentro del Entorno Virtual de Aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esto puede incluir la creación de actividades prácticas que simulen situaciones empresariales reales, el diseño de casos de estudio relevantes para el contexto local o regional, y la integración de herramientas de colaboración en línea que fomenten el trabajo en equipo y el intercambio de ideas entre los estudiantes.
- Es recomendable promover la colaboración entre diferentes áreas de estudio para enriquecer el contenido del aula virtual en Moodle. Por ejemplo, se podrían organizar proyectos conjuntos entre la asignatura de Emprendimiento y Gestión y otras materias como Informática, Economía

y Lengua. Esta colaboración puede facilitar una comprensión más holística de los conceptos empresariales y mejorar las habilidades integrales de los estudiantes. Además, la inclusión de expertos externos y empresarios locales como mentores o conferencistas invitados puede proporcionar una perspectiva práctica y relevante a los estudiantes, fortaleciendo el vínculo entre la teoría y la práctica.

- Se recomienda establecer un sistema de seguimiento y evaluación continuo del progreso de los estudiantes en el uso de la tecnología y en su desempeño académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esto puede implicar la recopilación regular de datos sobre la participación en las actividades en línea, la realización de pruebas de evaluación formativa para medir el nivel de comprensión de los conceptos claves, y la retroalimentación periódica por parte de los docentes sobre el trabajo realizado por los estudiantes.
- Es crucial ofrecer talleres de capacitación continua para los docentes, enfocados en el uso eficaz de las tecnologías educativas y el manejo de la plataforma Moodle. Estos talleres deben abarcar desde la creación de contenido interactivo hasta estrategias pedagógicas para fomentar la participación de los estudiantes en el aula virtual. Además, es beneficioso desarrollar una comunidad de práctica entre los docentes, donde puedan compartir experiencias, recursos y mejores prácticas, promoviendo así un entorno de aprendizaje colaborativo y de mejora continua.

REFERENCIAS

- Acibeiro, M. (27 de Junio de 2023). *¿Qué es Moodle y para qué sirve?*
Lucuhost: https://www.lucushost.com/blog/que-es-moodle/#Que_es_Moodle
- Acuña, B., & Mendoza, K. (2022). La educación emprendedora y el aprendizaje-servicio en estudiantes de bachillerato. *Pol. Con.*, 7(5), 1255-1274. doi:10.23857/pc.v7i5.4026
- Apolo, D., & Jodán, J. (2021). Metodologías activas y estrategias disruptivas para la educación de jóvenes y adultos. En M. Rodríguez, *Aportes desde el contexto ecuatoriano sobre la educación de jóvenes y adultos, un aprendizaje a lo largo de la vida* (págs. 161-177). Azogues: UNAE.
<https://es.calameo.com/books/0046284830ae234256d95>
- Avila Angulo, E. (2021). *La evolución del concepto emprendimiento y su relación con la innovación y el conocimiento*. Bolivia: Investigación&Negocios. doi:<https://doi.org/10.38147/invneg.v14i23.126>
- Baque Reyes, G. R., & Portilla Faican, G. I. (2021). *El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje*. Pol. Con. (Edición núm. 58). <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Baro cálciz, a. (2011). *Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento*. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/ALEJANDRA_BARO_1.pdf
- Barroso, I. (2017). *El emprendimiento en los estudiantes del grado décimo de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento* [Tesis de maestría, Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología]. Repositorio UMECIT.
<https://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/609/IVAN%20MIGUEL%20BARROSO%20CARVAJAL.pdf?sequence=7&isAllowed=y>
- Basantes, A., Cabezas, M., & Casillas, M. (2020). Competencias digitales en la formación de tutores virtuales en la Universidad Técnica del Norte,

- Ibarra-Ecuador. *Formación Universitaria*, 13(5), 269-282.
doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000500269>
- Basurto, S., Moreira, J., Velásquez, A., & Rodríguez, M. (2021). *El conectivismo como teoría innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés*. Universidad Católica del Ecuador.
file:///C:/Users/Downloads/2134-11564-2-PB.pdf
- Beltrán Baquerizo, G. E., Amaiquema Márquez, F. A., & López Tobar, F. R. (2020). La motivación en la enseñanza en línea. *Revista Conrado*, 316-321. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n75/1990-8644-rc-16-75-316.pdf>
- Benavente, S., Flores, M., & Guizado, F. (2021). Desarrollo de las competencias digitales de docentes a. *Propósitos y Representaciones*, 9(1). <https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/1034>
- Bermúdez Mendieta, J. (2021). *El aprendizaje basado en problemas para mejorar el pensamiento crítico: revisión sistemática* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV.
<https://doi.org/10.33890/innova.v6.n2.2021.1681>
- Bolaño Muñoz, O. E. (2020). *El constructivismo: modelo pedagógico para la enseñanza de las matemáticas* [Tesis de maestría, Universidad Pedagógica Experimental Libertador]. Repositorio UPEL.
<https://orcid.org/0000-0001-5666-8542>
- Bolaños Pabón, G. A., Córdoba Muñoz, D. C., & Granja Moreno, L. G. (2023). *Herramienta digital Genially como alternativa de refuerzo al proceso lectoescritor grado quinto, Institución Educativa Antonio Nariño Sede El Chilcal - San Pablo Nariño* [Tesis de maestría, Universidad ECCI]. Repositorio ECCI.
- Bolisani, E., & Bratianu, C. (2019). *The elusive definition of knowledge*. Springer International Publishing. doi:10.1007/978-3-319-60656_1
- Bonal, X., & González, S. (2020). *Educación formal e informal en confinamiento: una creciente desigualdad de oportunidades de aprendizaje*. *Revista de Sociología de la Educación-R*.
doi:<http://dx.doi.org/10.7203/RASE.14.1.18177>

- Brito Cova, J. J. (2020). *Los Ecosistemas Digitales Como Modelo Productivo en las Nuevas Organizaciones Industriales del Sector Telecomunicaciones*. Venezuela: Revista Científica CIENCIAEDUC.
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/480/4803731031/>
- Cabero, J., & Palacios, A. (2021). *La evaluación de la educación virtual: las e-actividades*.
doi:<https://www.redalyc.org/journal/3314/331466109010/html/>
- Castro, W. (2021). *Aula virtual en MOODLE para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Cinemática en Primero de Bachillerato* [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica Israel]. Repositorio UISRAEL.
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2720/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2021-005.pdf>
- Chaux, A. (23 de Septiembre de 2021). *Lo esencial acerca de los diseños mixtos de investigación*. Blog: <https://alcideschaux.com/lo-esencial-acerca-de-los-dise%C3%B1os-mixtos-de-investigaci%C3%B3n-abdbf7bd968b>
- Chávez Sánchez, H. G., & Gutiérrez Coral, L. A. (2018). *Aula virtual como apoyo al aprendizaje e investigación en la Facultad de Letras de la UNMSM*. Quito: revista científica.
- Chávez, A., & Esteves, Z. (2023). La capacidad emprendedora en estudiantes de bachillerato: Estrategias para su desarrollo. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología, IX(2)*.
doi:10.35381/cm.v9i2.1177
- Choi, B., Granero, R., & Pak, A. (2010). Catálogo de sesgos o errores en cuestionarios sobre salud. *Rev Costarr Salud Pública, 2(19)*, 106-118.
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/rcsp/v19n2/art08v20n2.pdf>
- Cruz, E. (2022). *Plataforma Moodle para la competencia de emprendimiento en los estudiantes del Centro Educativo Técnico Productivo Santa María de la Merced - Jaén*. Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80414/Cruz_GEA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Cushpa Inchiglema, R. C. (2022). *Metodología pacie en el interaprendizaje de la asignatura tics del instituto superior riobamba* [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA.
<https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/03c52c52-438e-480f-af01-df1106fd2879/content>
- De Campos, M., & Marin, F. (2017). Sesgo de deseabilidad social en medidas de valores organizacionales. *Universitas Psychologica*, 16(2).
<https://www.redalyc.org/pdf/647/64752902020.pdf>
- Delgado, J., & Vélez, J. (2021). *La plataforma MOODLE: caracterización, aplicaciones y beneficios para las competencias docentes*. Revista de filosofía, letras y ciencias de la educación.
<file:///C:/Users//Downloads/3046-Versi%C3%B3n%20maquetada%20en%20PDF-15933-1-10-20220121.pdf>
- Delgado, J., & Vélez, J. (2021). La plataforma MOODLE: caracterización, aplicaciones y beneficios para las competencias docentes. *Revista Cognosis*, 6(4), 11–36. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i4.3046>
- Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *J. Educ. Technol. Syst.*, 49, 5–22.
- Espada, B. (29 de Abril de 2021). *Qué es el método descriptivo y ejemplos*.
<https://okdiario.com/curiosidades/que-metodo-descriptivo-2457888>
- Esvobedo, J. (2021). *Modelo de evaluación para el desarrollo de la competencia de emprendimiento del curso de experiencias formativas en estudiantes de la unidad de negocios del Instituto del Sur, Arequipa* [Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres].
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7818/escobedo_pja.pdf;sequence=1
- Fernández, J. (11 de Noviembre de 2018). *La importancia del emprendimiento en la educación*. Escuela de Experiencias:
<https://escueladeexperiencias.com/la-importancia-del-emprendimiento-en-la-educacion/>

- Foster, N. (2023). *7. Teacher digital competences: formal approaches to their development*. OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem. <https://www.oecd-ilibrary.org/sites/c8684248-en/index.html?itemId=/content/component/c8684248-en>
- Gallegos, M., Basantes, A., & Naranjo, M. (2018). Las TIC como plataformas de teleformación e innovación educativa en las aulas. En *TAC como eje de formación para docentes universitarios*. In A. Chaves-Montero (Ed.) (págs. 59-74). Egregius.
- García, J. (2019). *Desarrollo de Comunicación Asertiva mediante el aprendizaje cooperativo en alumnos de telesecundaria*. Universidad Veracruzana. <https://www.uv.mx/pozarica/mga/files/2012/11/Tesis-GarciaGuzman-Joselin.pdf>
- García, L. (2021). *COVID-19 y educación a distancia digital: preconfiamento, confiamento y posconfiamento*. Universidad Nacional de Educación a Distancia. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3314/331464460001/331464460001.pdf>
- Gobernación de Carchi. (23 de 04 de 2023). *Unidad educativa “vicente fierro” de tulcán será intevenida en su infraestructura*. <https://gobnacioncarchi.gob.ec/2023/04/03/unidad-educativa-vicente-fierro-de-tulcan-sera-intevenida-en-su-infraestructura/>
- Gómez Vera, K., & Cevallos, Á. (2019). *El desafío de las nuevas tecnologías: el uso del aula virtual y su influencia en el rendimiento académico*. Manabí: Universidad Técnica de Manabí. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2136>
- Guevara, M. (2021). *Herramientas 2.0 en la enseñanza de emprendimiento y gestión*. Universidad Tecnológica Indoamérica. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2836/1/GUEVARA%20MONAR%20MARCIA%20GERMANIA.pdf>

- Hernández, N. (15 de Agosto de 2022). *¿Qué es la educación virtual*. Scala Learning: <https://scalalearning.com/que-es-la-educacion-virtual-y-que-ventajas-ofrece/>
- Hernandez, R. (2017). *Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. <https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/149>
- Herrera, A. (7 de Junio de 2021). *¿Qué es Moodle?* Innovación y cualificación: <https://www.innovacionycualificacion.com/plataforma-elearning/que-es-moodle-y-caracteristicas/>
- Herrera, Y., & Rueda, J. (2022). La enseñanza de la capacidad de la resolución de problemas a través de la modalidad de aula invés de la modalidad de aula invertida. *Ciencia la Salle*. https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1771&context=maest_docencia
- Ibañez, F. (20 de Noviembre de 2020). *Distancia y Remota de Emergencia, ¿cuáles son sus características y diferencias?* Institute for the Future of Education : <https://observatorio.tec.mx/edu-news/diferencias-educacion-online-virtual-a-distancia-remota/>
- Jacho, L. (2023). *Plataforma Moodle en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de bachillerato general unificado de la Unidad Educativa Juan Montalvo en la modalidad a distancia- virtual*. Universidad Técnica del Norte: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13481/2/PG%201263%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Jiménez, Y. (2014). Investigación de campo como estrategia metodologica. *I Jornadas Internas de Postgrado Dr. Adolfo Calimán González*. <http://ujgh.edu.ve/wp-content/uploads/2021/03/IJIP-27.pdf>
- Jurado Enríquez, E. L. (2022). *Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior*. Revista Cubana de Educación Superior. <https://orcid.org/0000-0002-1605-1625>

- Kotler, P., & Roberto, E. (1992). *Mercadotecnia Social. Estrategias para Cambiar el Comportamiento Público*. México DF: Ed. Diana.
- Latorre Ariño, M. (2016). *Aprendizaje significativo y funcional*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat.
<https://marinolatorre.umch.edu.pe/wp-content/uploads/2015/09/APRENDIZAJE-SIGNIFICATIVO-Y-FUNCIONAL.pdf>
- Leask, R., Cronje, T., Holm, D., & Ryneveld, L. v. (2020). The impact of practical experience on theoretical knowledge at different cognitive levels. *J S Afr Vet Assoc*, 91(2042).
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7433234/>
- Leiva Reyes, K. A., Gutiérrez Jiménez, A. E., Vásquez Rojas, C. P., Chávez Lezama, S. E., & Reynosa Navarro, E. (2020). *Aprendizaje colaborativo en línea y aprendizaje autónomo en la educación a distancia cación a distancia*. Trujillo: Revista Científica, Cultura,.
- León, A. (2007). *Democracia universitaria*. Universidad de los Andes.
<https://ve.scielo.org/pdf/edu/v11n39/art03.pdf>
- Llanes, J. (2020). *Perspectivas del emprendimiento y espíritu emprendedor en los estudiantes de Tercero Bachillerato General Unificado del Colegio Nacional "Mejía"*. Universidad Andina Simón Bolívar.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7335/1/T3209-MIE-Llanes-Perspectivas.pdf>
- Llano , C. (2021). *Diseño de entorno virtual de aprendizaje para el fortalecimiento en la asignatura de Química Orgánica desde el modelo de aula invertida*. Pontificia universidad católica del ecuador.
<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/19577/Llano%20Jimenez-Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Macanchí, M., Orozco, B., & Campoverde, M. (2019). *Innovación Educativa, Pedagógica Y Didáctica. Concepciones Para La Práctica En La Educación Superior*. Instituto Superior Tecnológico Tena.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-396.pdf>

- Macanchí, M., Orozco, B., & Campoverde, M. (2019). *Pedagógica y didáctica. concepciones para la práctica en la educación superior*. Universidad y Sociedad. doi:<http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-396.pdf>
- Mantilla, M. (2022). *Modelo de formación para el desarrollo de competencias digitales en docentes de una universidad del nororiente colombiano*. [Tesis de doctorado, Universitat de les Illes Balears.] tdx <https://www.tdx.cat/handle/10803/688326?locale-attribute=es#page=1>
- María, A. (2020). *La conectividad y la deserción escolar de los estudiantes de educación general básica de la unidad educativa "jerusalén" del cantón ambato*. Universidad Técnica De Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34263/1/INFORME%20FINAL-%20Alarcon.Ch.Maria.%20Jose-%20%20Conectividad%20desercoion%20escolar.-signed-signed.pdf>
- Martínez, A. (16 de Enero de 2019). 3.3. *Investigación No Experimental, Cuasi experimental y Experimental*. <https://www.marcoteorico.com/curso/43/taller-de-investigacion-i/195/investigacion-no-experimental,-cuasi-experimental-y-experimental->
- Martinez, D. (2021). *Aplicación de las tics para mejorar el aprendizaje de emprendimiento y gestión*. Pontificia universidad católica del ecuador. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3190/1/77351.pdf>
- Ministerio de Educación. (2015). *Currículo de Bachillerato Emprendimiento y Gestión*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Emprendimiento-Gestion.pdf>
- Ministerio de Educación. (2021). <https://educacion.gob.ec>. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/02/Agenda-Educativa-Digital-2021-2025.pdf>
- Moscardi, R. (2018). *Videojuegos y habilidades cognitivas*. Universidad Católica Argentina "Santa María de los Buenos Aires". <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/498/1/doc.pdf>

- Muñoz, L. (2022). *Uso de herramientas digitales y la enseñanza-aprendizaje en estudiantes de secundaria en la Institución Educativa 0589, Yumbatos - 2022*. Universidad César Vallejo.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95187/Mu%F1oz_JLM-SD.pdf?sequence=8
- Norma, E. (2020). *El Moodle y su incidencia en el refuerzo académico para el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes del bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa para Personas con Escolaridad Inconclusa Partícula*. [Tesis de doctorado, universidad central del Ecuador.] dspace
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/c7e54ed4-116f-45b0-bf37-6aa26937c0c5/content>
- Otake González, M. C. (2016). *UNA BREVE HISTORIA DE MOODLE ENTREVISTA CON LA MTRA. REBECA VALENZUELA ARGÜELLES*. Revista Digital Universitaria.
<https://www.revista.unam.mx/vol.17/num8/art60/>
- Pérez, J., & Merino, M. (28 de Septiembre de 2022). *Aula virtual - Qué es, definición, características y ventajas*. Definicion.de:
<https://definicion.de/aula-virtual/>
- Piedad, F. (2023). *Diseño de un aula virtual en microsoft teams para la asignatura emprendimiento y gestión desde la metodología pacie, en primer año de bgu de la u.e. siglo xxi "jaime roldós aguilera", año lectivo 2021-2022*. Pontificia Universidad Católica Del Ecuador.
<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/21626/Feijoo%20Japon%20Piedad%20Jessica.pdf?sequence=1>
- Purina, K., & Sarva, E. (2022). Types of digital learning solutions . *Human, Technologies and Quality of Education*.
- Quezada, S., & Salinas, C. (2021). Modelo de retroalimentación para el aprendizaje: Una propuesta basada en la revisión de literatura. *RMIE*, 26(88).
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662021000100225

- Reyes, L., & Carmona, F. A. (2020). *La investigación documental para la Comprensión ontológica del objeto de estudio*. Universidad Simón Bolívar.
<https://bonga.unisimon.edu.co/bitstream/handle/20.500.12442/6630/La%20investigaci%C3%B3n%20documental%20para%20la%20comprensi%C3%B3n%20ontol%C3%B3gica%20del%20objeto%20de%20estudio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Richelle, M. (1992). *Skinner, mentalismo y cognitivismo*. Barcelona: Universida de Lieja.
- Risco, L. (2010). *DISCAPACIDAD Y JUEGO; ADAPTACIONES DESDE LAS TEORÍAS DEL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN*. International Journal of Developmental and Educational Psychology.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349832327069>
- Rivadeneira, A. (2022). *Aula virtual de Moodle para motivar el aprendizaje de educación física en la Universidad Regional Amazónica Ikiam*. Revista Científica UISRAEL.
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862022000200039
- Rivero , Y., Pastora , B., & Albuja , P. (2020). *La plataforma Moodle como recurso tecnológico de complemento para la función docente universitaria*. Universidad Tecnológica Israel.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000200237
- Rodríguez Rey, R., & Cantero García, M. (2020). *Albert Bandura: impacto en la educación de la teoría cognitiva social del aprendizaje*. PADRES Y MAESTROS. 10.14422/pym.i384.y2020.011
- Rojas, G., & Rosales, M. (2021). *Plataforma virtual Moodle en la formación de soldados IWIAS en momentos de pandemia*.
doi:<https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/revista-seguridad-defensa/article/view/2593/2082>
- Rossetti López, S. R., García Ramírez, T., & Rojas Rodríguez, I. S. (2021). *Evaluación de la implementación de un objeto de aprendizaje*

desarrollado con tecnología h5p. Vivat Academia. Revista de Comunicación. doi:<https://doi.org/10.15178/va.2021.154.e1224>

Ruiz, M. (2012). *Políticas públicas en salud y su impacto en el seguro popular en Culiacán, Sinaloa, México*. Eumed.Net Enciclopedia virtual: https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/enfoque_mixto.html

SAENZ VARGAS, E. E. (2018). *Estrategias de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de las competencias científicas de acuerdo a los estilos de aprendizaje con la mediación de las tic* [Tesis de maestría o doctoral, Universidad autónoma de bucaramanga]. gov.co <http://hdl.handle.net/20.500.12749/2637>

Saenz, M. T. (2018). *Estrategias para el desarrollo del pensamiento lógico para niños del II ciclo de educación inicial*. Lima: Universidad Nacional de Educación. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3633/MONOGRAF%C3%8DA%20-%20SAENZ%20RUBINO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. doi:<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Santander. (16 de Diciembre de 2022). *Aula virtual: qué es y cuáles son sus ventajas*. Becas Santander: <https://www.becas-santander.com/es/blog/aula-virtual-que-es.html>

Sarva, E., Lāma, G., Oļesika, A., Daniela, L., & Rubene, Z. (2023). Development of Education Field Student Digital Competences—Student and Stakeholders' Perspective. *Sustainability*, 15(13). <https://doi.org/10.3390/su15139895>

Segovia, V. (2022). *Aula virtual en Moodle, como apoyo didáctico para la asignatura de Emprendimiento Y Gestión*. Universidad Tecnológica Israel: <https://repositorio.uisrael.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/47000/2994/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC%20-378.242-2022-022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Selvaraj, T. (2023). The Effectiveness of Implementing “Digital Tool” for the Reading and Writing Skills during Endemicity: Students’ Perceptions. *Asian Journal of Research in Education and Social Sciences*, 5(1), 76-86. <https://doi.org/10.55057/ajress.2023.5.1.10>
- Sevillano, S. (2021). *Incidencia de Educaplay en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el 2do. de bachillerato especialización Técnico de Producción Agropecuaria de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa*. Universidad Estatal de Milagro: <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5772/1/Sevillano%20Quijije%20Silvia%20Ivonne.pdf>
- Silva, J. (2017). *Un modelo pedagógico virtual centrado en las E-actividades*. Santiago de Chile: Universidad de Santiago de Chile. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/red/53/10>
- Tafur, F., Zambrano, M., Malvacias, A., & Almaso, V. (2022). ¿Son necesarias las herramientas digitales para generar motivación en los procesos de aprendizaje? *Digital Publisher CEIT*, 7(2-1), 56-63. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.2.1118>
- Taípe, L. (2017). *La educación, su enfoque en el aprendizaje e implicaciones en la evaluación*. Universidad Andina Simón Bolívar. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/5699/1/T2339-MIE-Taípe-La%20educaci%c3%b3n.pdf>
- Tigse Parreño, C. M. (2019). *El constructivismo, según bases teóricas de César Coll*. Tumbaco: Revista Andina de Educación. doi:<https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.4>
- Tigse, C. (2019). *El constructivismo, según bases teóricas de César Coll*. Universidad Andina Simon Bolivar. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/659/3093>
- Toro, R., Peña, M., Avendaño, B., & Mejía, S. (2022). Análisis Empírico del Coeficiente Alfa de Cronbach según Opciones de Respuesta, Muestra y Observaciones Atípicas. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación □ e Avaliação Psicológica. RIDEP*, 63(2), 17-39. doi:10.21865/RIDEP63.2.02

- Torres, R., García, D., Erazo, C., & Erazo, J. (2020). *Moodle y aulas virtuales iconográficas para la enseñanza-aprendizaje de diseño web en el bachillerato técnico*. *cienciamatriarevista*.
doi:<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/406>
- UNESCO. (2019). *Los desafíos y oportunidades de incluir tecnologías en las prácticas educativas. Análisis de casos inspiradores*.
https://www.buenosaires.iiep.unesco.org/sites/default/files/archivos/analisis_comparativos_-_carina_lion_05_09_2019.pdf
- Vasca, N. (25 de Marzo de 2020). *Qué es Moodle y para qué sirve*. Neolo:
<https://www.neolo.com/blog/que-es-moodle-y-para-que-sirve.php>
- Velasco, L. (2018). *ANÁLISIS Y VALORACIÓN DE LAS RBRICAS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS EN LA EDUCACION SUPERIOR*. Universidad de Málaga. <http://orcid.org/0000-0002-9411-8717>
- Verdugo, G. (2022). *Gestión Directiva: caracterización del líder educativo como factor de eficacia en el logro de innovaciones*.
doi:<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2867/1/TRABAJO%20DE%20TITULACION%20GINA%20VERDUGO%20G.pdf>
- Viteri Rade, L. Y., Valverde Alcívar, M., & Torres Gangotena, M. W. (2021). *LA PLATAFORMA MOODLE COMO AMBIENTE DE APRENDIZAJE DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS*. Guayaquil: I S S N 1 3 9 0 - 9 3 0 4.
doi:doi.org/10.51528/rp.vol8.id2234
- Xiomara Sabina, P. P. (2021). *La herramienta educativa wordwall y el aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de educación general básica superior de la unidad educativa "bautista" de la ciudad de ambato*. Ambato: universidad técnica de ambato.
- YAMILA RIGO, D. (2019). *Los entornos educativos: impacto sobre el compromiso de niños y jóvenes*. Educación y Ciencia.
- Yáñez, A. (2020). *Estrategia didáctica para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante el uso de las TIC*. UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL.

<https://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2685/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-136.pdf>

Zaruma, M. (2019). *Diseño de un aula virtual en Moodle para el aprendizaje de comercio electrónico (eCommerce) dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los alumnos de 3ro B.G.U en la Unidad Educativa Municipal Oswaldo Lombeyda año lectivo 2018-2019.*

Universidad Central del Ecuador:

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/18576/1/T-UCE-0010-FIL-413.pdf>

ANEXOS

Anexo A. Encuesta para diagnosticar competencias empresariales y digitales en estudiantes

Agradecemos su disposición y tiempo para llenar la siguiente encuesta, la cual forma parte del estudio titulado "Aula Virtual Interactiva en Moodle para la Enseñanza de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión".

Por favor indicar su nivel de acuerdo o desacuerdo en cada afirmación. Utilice la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo
- 2: En desacuerdo
- 3: Neutral
- 4: De acuerdo
- 5: Totalmente de acuerdo

	1	2	3	4	5
1 ¿Te consideras capaz de reconocer desafíos o situaciones problemáticas en tu entorno que puedan transformarse en oportunidades de emprendimiento? (Escala de 1 a 5)					
2 ¿Te sientes confiado/a al utilizar herramientas digitales para buscar y procesar información relevante para tus proyectos de emprendimiento? (Escala de 1 a 5)					
3 ¿Puedes identificar y utilizar recursos educativos en línea para mejorar tus conocimientos y habilidades en emprendimiento y gestión? (Escala de 1 a 5)					
4 ¿Te sientes capaz de navegar eficientemente en la plataforma Moodle, localizando recursos y participando en actividades de aprendizaje diseñadas para el curso de emprendimiento y gestión? (Escala de 1 a 5)					
5 ¿Te sientes cómodo/a tomando decisiones y asumiendo responsabilidades en situaciones difíciles? (Escala de 1 a 5)					

6 ¿Eres creativo/a para concebir nuevas ideas o soluciones en la resolución de problemas? (Escala de 1 a 5)					
7 ¿Tienes la capacidad de comprender y utilizar el dinero de manera efectiva, incluyendo el cálculo de costos de productos o servicios y estimar ganancias potenciales? (Escala de 1 a 5)					
8 ¿Eres curioso/a y te gusta investigar y aprender sobre diferentes temas relacionados con el ámbito empresarial? (Escala de 1 a 5)					

Anexo B. Entrevista para diagnosticar competencias digitales y empresariales en docentes

Agradecemos su disposición y tiempo para llenar la siguiente entrevista, la cual forma parte del estudio titulado "Aula Virtual Interactiva en Moodle para la Enseñanza de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión".

Su participación es crucial para obtener una visión integral de cómo las herramientas digitales, específicamente las aulas virtuales en Moodle pueden mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el ámbito del emprendimiento y la gestión.

1. ¿Qué herramientas digitales emplea actualmente en su enseñanza de Emprendimiento y Gestión y cómo estas han influido positivamente en el aprendizaje de sus estudiantes? Proporcione ejemplos concretos, si es posible.

2. Basado en su experiencia, ¿cuál puede ser el mayor desafío al incorporar tecnologías digitales en su enseñanza de Emprendimiento y Gestión?

3. ¿En una escala del 1 al 5, donde 1 significa 'Bajo' y 5 significa 'Alto', ¿cómo evalúa su nivel de competencia en el uso de la plataforma Moodle para crear contenido interactivo y desarrollar actividades de aprendizaje en el contexto de Emprendimiento y Gestión? Por favor, proporcione detalles sobre su experiencia y cualquier área específica en la que pueda necesitar mejorar

4. ¿Qué tipo de formación o recursos considera que necesitaría para mejorar sus competencias digitales aplicadas a la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?

5. ¿Ha integrado alguna forma de evaluación digital en su enseñanza? Si es así, ¿cómo ha impactado esto en la retroalimentación y seguimiento del progreso de sus estudiantes?

6. ¿Cómo fomenta la colaboración y la interacción entre sus estudiantes utilizando herramientas digitales, especialmente en proyectos de Emprendimiento y Gestión?

Anexo C. Solicitud de Autorización



Universidad Politécnica Estatal del Carchi

Ley No. 2006-36. Publicada en el Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 244 del 5 de abril del 2006

Tulcán, 02 de febrero de 2024

Señor Magister
Miguel Caicedo T.
Rector de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"

Presente.

De mi consideración

Reciba un cordial y atento saludo, a la vez deseándole éxitos en sus actuales funciones en beneficio de la institución.

El motivo del presente es darle a conocer que me encuentro cursando la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación en la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y actualmente estoy realizando el trabajo de titulación con el tema: "Aula virtual interactiva en Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión"

Por lo expuesto anteriormente, solicito muy comedidamente me autorice a realizar la aplicación de una entrevista a los docentes del área de emprendimiento y gestión, como también una encuesta a los estudiantes de terceros de bachillerato para su respectivo análisis de información.


Por la favorable atención y contar con su aprobación anticipo mis debidos agradecimientos.

Atentamente,


Lcda. Maribel Guijarro R.
C.I.: 0401201140
Maestrante de Educación, Tecnología e Innovación
Universidad Politécnica Estatal del Carchi



UNIDAD EDUCATIVA
"VICENTE FIERRO"
RECTORADO

Autorizado

02-02-2024



Fundado el 16 de
Diciembre de 1913

UNIDAD EDUCATIVA VICENTE FIERRO
"Pioneros en ciencia y tecnología al servicio del pueblo"

Tulcán, 05 de febrero de 2024

OFERTA EDUCATIVA

Sección Diurna

- *Inicial 1*
- *Inicial 2*
- *Básica*
- *Básica Superior*
- *Bachillerato Técnico*
- *Bachillerato General*

Sección Vespertina

- *Básica Superior Intensiva*
- *Bachillerato Superior Intensivo*

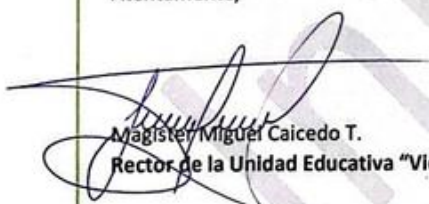
Señora Licenciada
Maribel Guijarro R.
Docente de Emprendimiento y Gestión de la U. E. "Vicente Fierro"

Presente.

De mi consideración

Con un cordial saludo y en atención a la solicitud emitida el 02 de febrero de 2024, mediante el cual solicita autorización para aplicar una entrevista a los docentes del área de emprendimiento y gestión, como también una encuesta a los estudiantes de terceros de bachillerato correspondiente a la asignatura de emprendimiento y gestión; al respecto le informo que se autoriza aplicar dichas encuestas y entrevistas para lo que deberá coordinar con los estudiantes y docentes a ser tomados en cuenta.

Atentamente,


Magister Miguel Caicedo T.
Rector de la Unidad Educativa "Vicente Fierro"



Dirección:

Ciudadela Sociedad Obrera Calle Juan XXIII y Caciques Tulcanaza
Teléfono: 2980-466

Correo: uevicentefierro@gmail.com

Anexo D. Consentimiento Informado



Universidad Politécnica Estatal del Carchi

Ley No. 2006-36, Publicada en el Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 244 del 5 de abril del 2006

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Tulcán, 16 de febrero de 2024

Señora Magister
Sofía Velasco
Docente de Emprendimiento y Gestión de la U. E. Vicente Fierro

Presente.

De mi consideración

Reciba un cordial y respetuoso saludo a nombre de Universidad Politécnica Estatal del Carchi (UPEC).

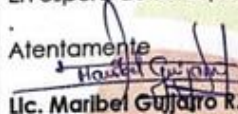
El motivo de la presente es con el fin de informarle que me encuentro cursando la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación en la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y actualmente estoy realizando el trabajo de titulación con el tema: "Aula virtual interactiva en Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión" de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" con el fin de mejorar el aprendizaje de esta asignatura.

Al mismo tiempo solicitarle de la manera más comedida, su colaboración en la realización de una entrevista para el diagnóstico de competencias digitales y empresariales en docentes.

La información recabada será manejada con absoluta confidencialidad y sus resultados serán aplicados única y exclusivamente en esta investigación, sin ser divulgados a ninguna persona ni medio de ninguna índole.

En espera de su respuesta anticipo mis debidos agradecimientos.

Atentamente


Lic. Maribel Guajardo R.
Maestrante de Educación, Innovación y Tecnología
Universidad Politécnica Estatal del Carchi (UPEC)

Sí Autorizo

No Autorizo

Firma: 

Cédula de Identidad: 040114763-3



Universidad Politécnica Estatal del Carchi

Ley No. 2006-36, Publicada en el Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 244 del 5 de abril del 2006

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Tulcán, 16 de febrero de 2024

Señor Ingeniero
Leonardo Chávez
Docente de Emprendimiento y Gestión de la U. E. Vicente Fierro

Presente.

De mi consideración

Reciba un cordial y respetuoso saludo a nombre de Universidad Politécnica Estatal del Carchi (UPEC).

El motivo de la presente es con el fin de informarle que me encuentro cursando la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación en la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y actualmente estoy realizando el trabajo de titulación con el tema: **"Aula virtual interactiva en Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión"** de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Vicente Fierro" con el fin de mejorar el aprendizaje de esta asignatura.

Al mismo tiempo solicitarle de la manera más comedida, su colaboración en la realización de una entrevista para el diagnóstico de competencias digitales y empresariales en docentes.

La información recabada será manejada con absoluta confidencialidad y sus resultados serán aplicados única y exclusivamente en esta investigación, sin ser divulgados a ninguna persona ni medio de ninguna índole.

En espera de su respuesta anticipo mis debidos agradecimientos.

Atentamente


Lic. Maribel Guajardo R.
Maestrante de Educación, Innovación y Tecnología
Universidad Politécnica Estatal del Carchi (UPEC)

Si Autorizo

No Autorizo

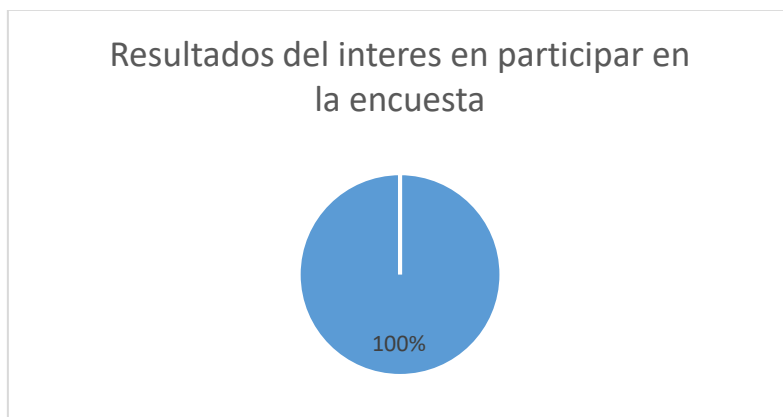
Firma: 

Cédula de Identidad: 1709727603

Anexo E. Resultados gráficos de la encuesta sobre competencias digitales de los estudiantes del tercer año de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Vicente Fierro

Figura 58

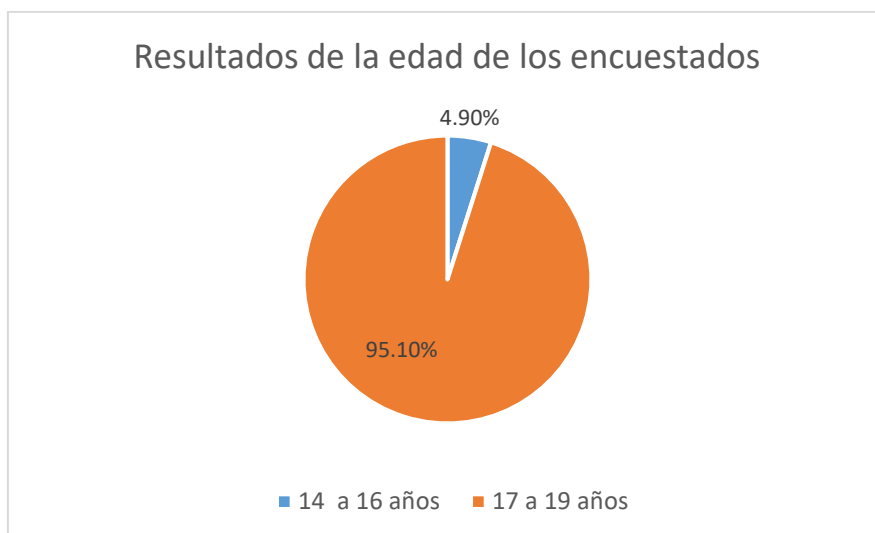
Participación en la encuesta



Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Figura 59

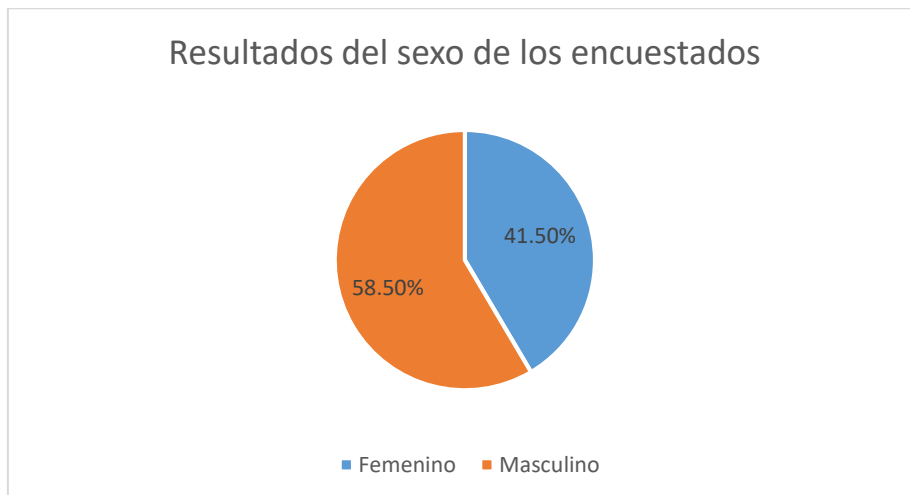
Edad



Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Figura 60

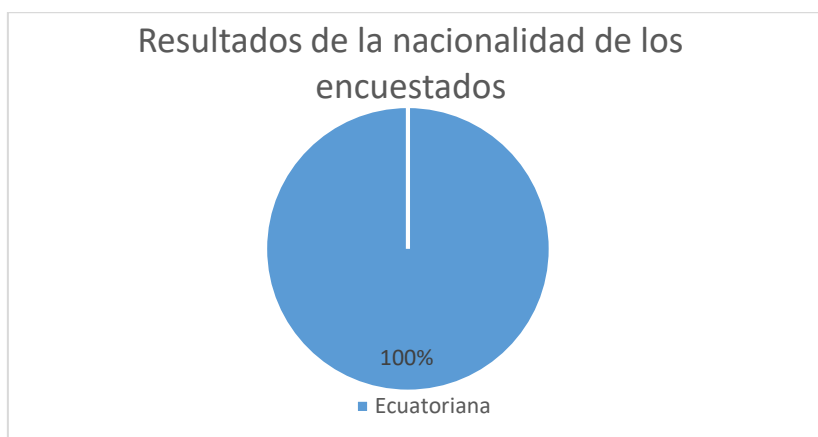
Sexo



Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Figura 61

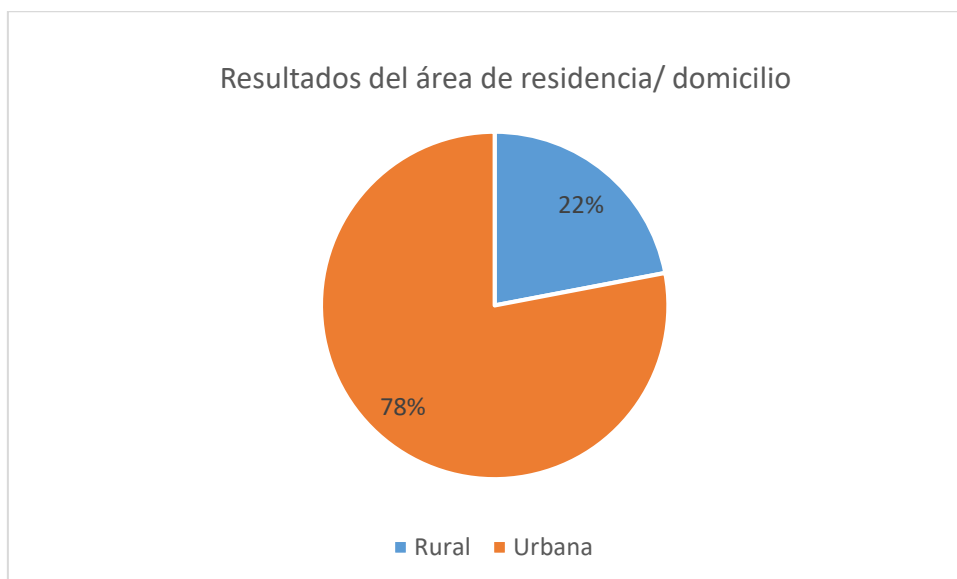
Nacionalidad



Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Figura 62

Área de residencia/ domicilio



Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Figura 63

Etnia

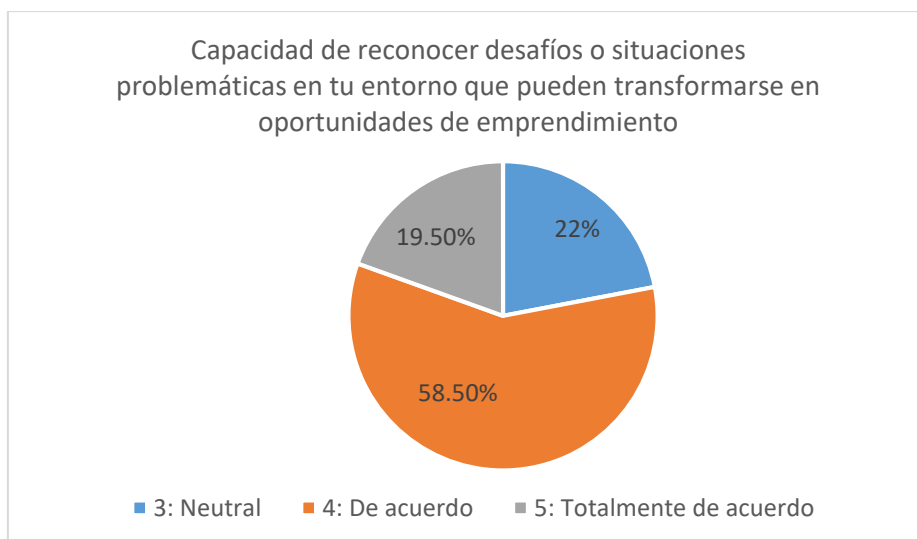


Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Capacidad de reconocer desafíos o situaciones problemáticas en tu entorno que pueden transformarse en oportunidades de emprendimiento

Figura 64

Respuesta a pregunta 1

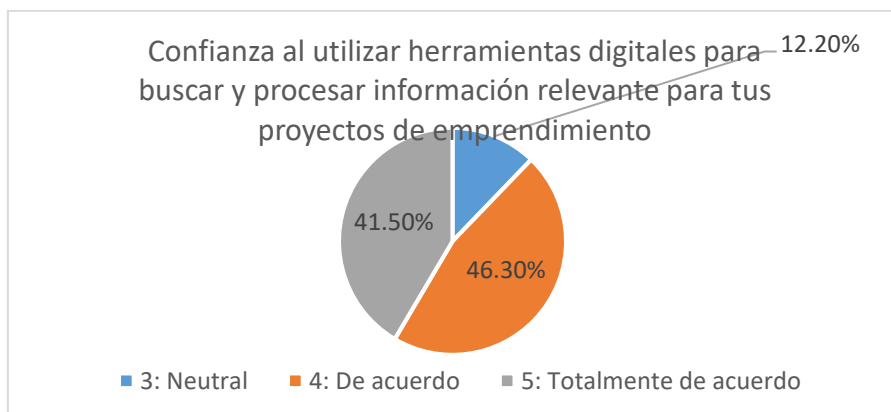


Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Confianza al utilizar herramientas digitales para buscar y procesar información relevante para tus proyectos de emprendimiento

Figura 65

Respuesta a pregunta 2

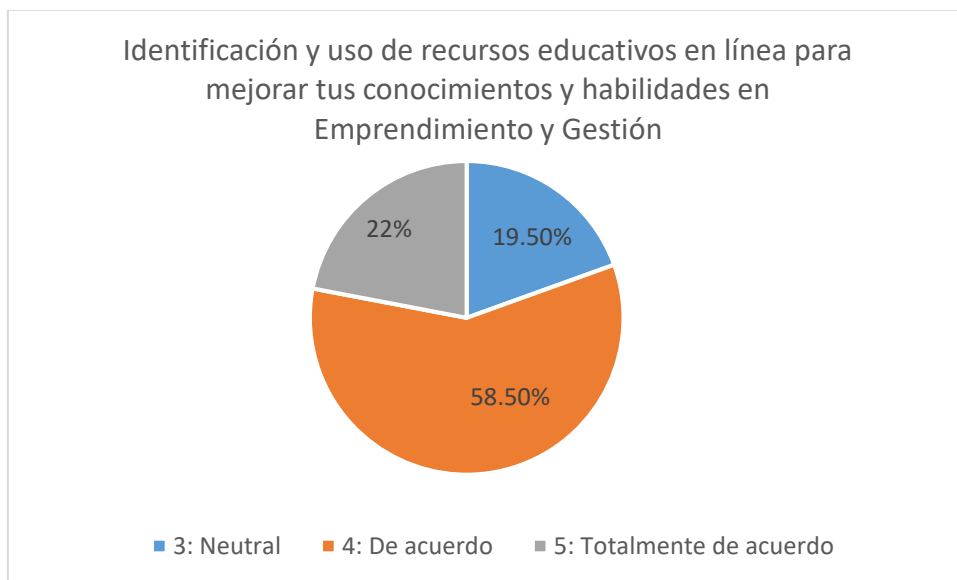


Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Identificación y uso de recursos educativos en línea para mejorar tus conocimientos y habilidades en Emprendimiento y Gestión

Figura 66

Respuesta a pregunta 3

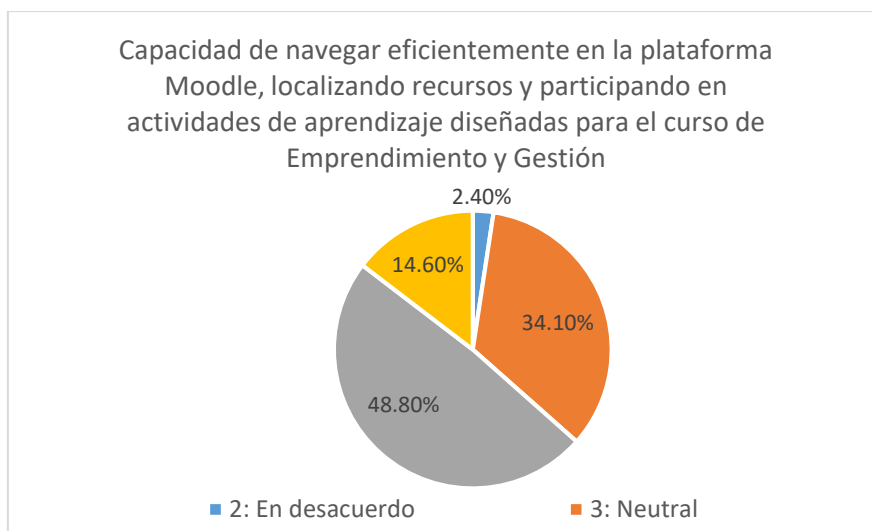


Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Capacidad de navegar eficientemente en la plataforma Moodle, localizando recursos y participando en actividades de aprendizaje diseñadas para el curso de Emprendimiento y Gestión

Figura 67

Respuesta a pregunta 4

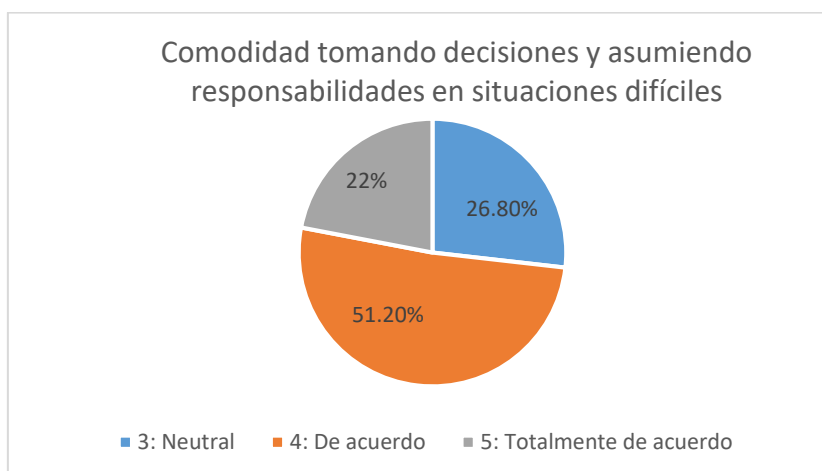


Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Comodidad tomando decisiones y asumiendo responsabilidades en situaciones difíciles

Figura 68

Respuesta a pregunta 5

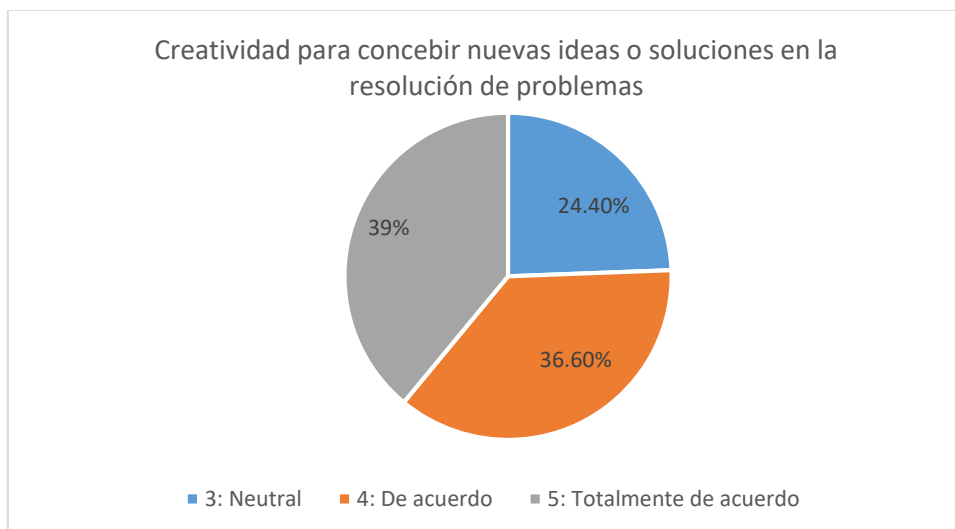


Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Creatividad para concebir nuevas ideas o soluciones en la resolución de problemas

Figura 69

Respuesta a pregunta 6

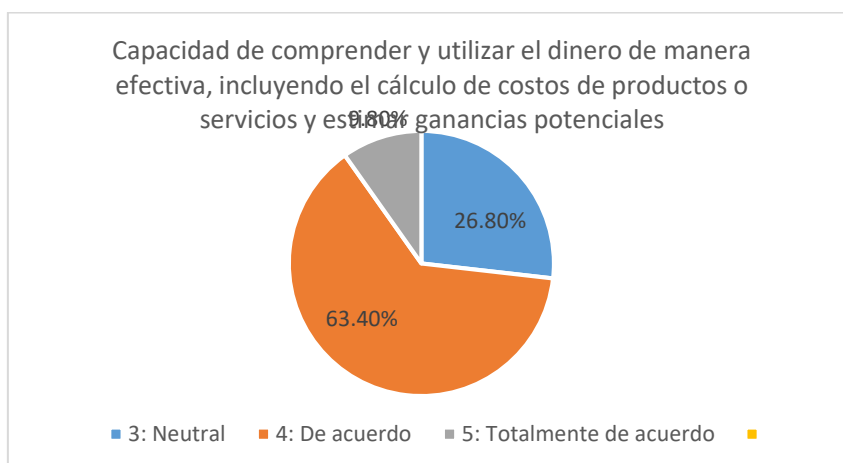


Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Capacidad de comprender y utilizar el dinero de manera efectiva, incluyendo el cálculo de costos de productos o servicios y estimar ganancias potenciales

Figura 70

Respuesta a pregunta 7

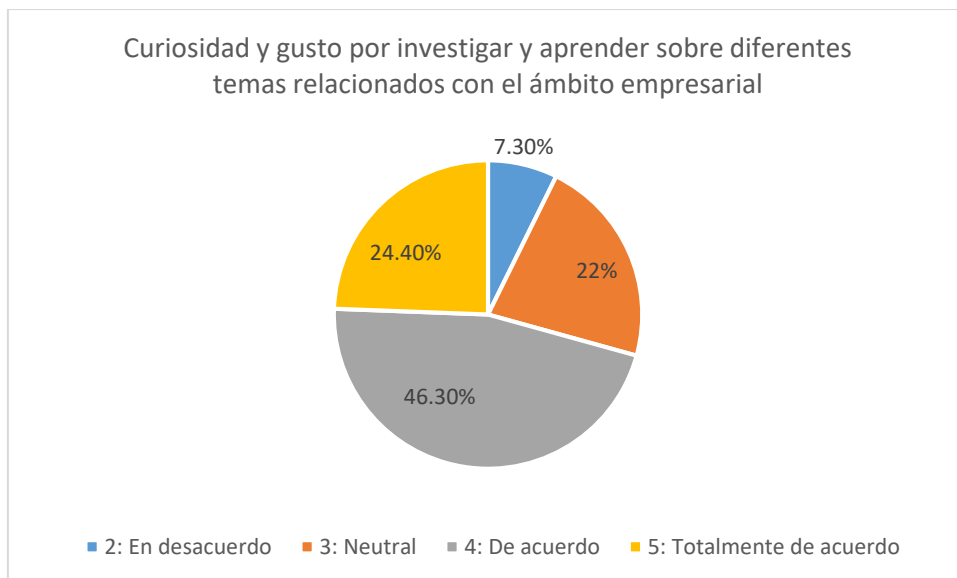


Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Curiosidad y gusto por investigar y aprender sobre diferentes temas relacionados con el ámbito empresarial

Figura 71

Respuesta a pregunta 8



Nota: Elaboración propia de respuestas obtenidas de la encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Vicente Fierro. 2024

Anexo F. Formato de la encuesta en línea para los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la U. E. Vicente Fierro



“Aula virtual interactiva en Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión”

Encuesta para diagnosticar competencias empresariales y digitales en estudiante

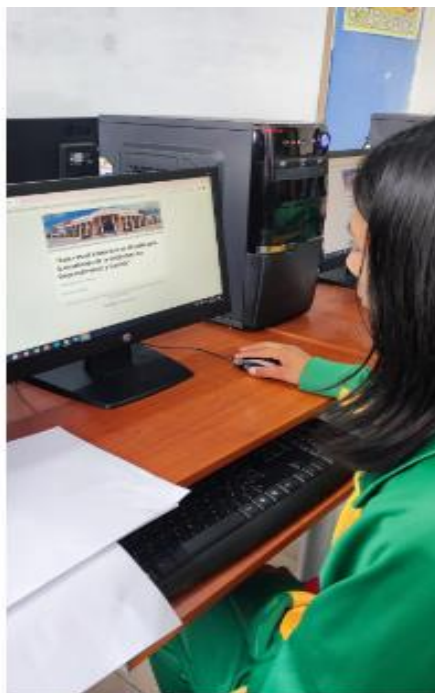
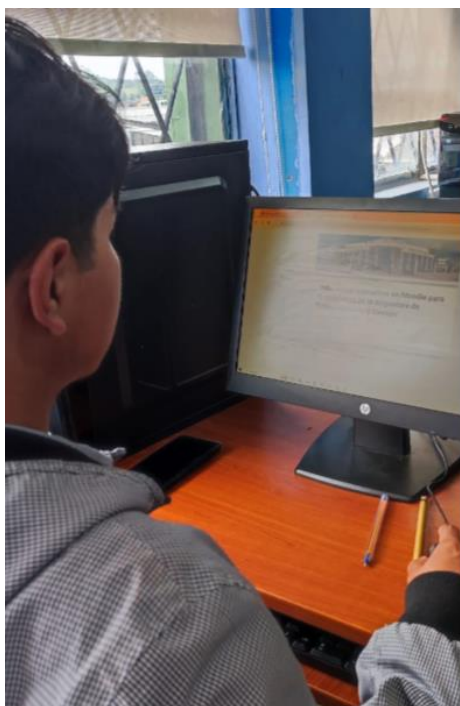
empredimietoygvicentef@gmail.com [Cambiar cuenta](#)



No compartido

¿Está usted de acuerdo en suministrar la información para ser utilizada solamente confines de investigación?

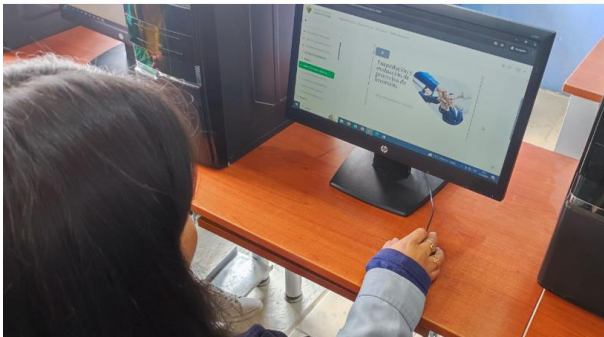
Anexo G. Evidencias de la realización de la encuesta a los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la U. E. Vicente Fierro



Anexo H. Evidencias de la realización de la entrevista a los docentes de emprendimiento y Gestión de la U. E. Vicente Fierro



Anexo I. Evidencias de la realización de las actividades en la plataforma Moodle



Anexo J. Plan de trabajo

Propuesta	Aula Virtual interactiva en Moodle con metodología PACIE para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro.						
Objetivo	Diseñar la plataforma Moodle para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión a estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Vicente Fierro						
Mes	Temas	Objetivo	Actividad	Responsable	Espacio	Tiempo	Recursos
1	Analizar estadísticamente la información de mercado (oferta y demanda) a partir de la representación gráfica de los datos procesados en tablas, gráficas, histogramas, cálculo de frecuencias, diagramas, estudios de medidas de tendencia central (media, mediana, moda).	Conocer los conceptos básicos de un proyecto Descripción detallada de un proceso Características de un producto o servicio final	Realizar una mesa redonda para afianzar las definiciones de las medidas de tendencia central. Desarrollo de ejercicios prácticos de la media aritmética y mediana para datos con y sin frecuencia. Diagnosticar las habilidades socioemocionales	Docente de emprendimiento y gestión	Aula de tics	8 horas	Aula Moodle Computadora Proyector

	<p>Presentar la información de mercado (oferta y demanda) a través de la representación gráfica de datos procesados en tablas, gráficas, histogramas, cálculo de frecuencias, diagramas.</p> <p>Determinar las necesidades de la zona geográfica y la forma en que el emprendimiento las satisfaría, como elemento fundamental para seleccionar una idea de negocio.</p> <p>Exponer, de forma sintética y sencilla, el bien o</p>		<p>intrapersonales e interpersonales (empatía, apertura a la diversidad, autorregulación escolar).</p> <p>Determinar las necesidades de su entorno (barrio donde viven).</p> <p>Analizar la definición de necesidad.</p> <p>Determinar los componentes que debe tener la descripción del emprendimiento (planteamiento de un problema, actividad y tipo de emprendimiento, objetivo general del</p>				
--	---	--	---	--	--	--	--

	<p>servicio seleccionado (idea de emprendimiento) y sus características principales, de tal manera que, en un lapso muy corto, se genere impacto entre quienes escuchan.</p> <p>Describir detalladamente el proceso operacional o productivo del nuevo emprendimiento con todos los componentes y recursos requeridos (humanos y materiales), para asegurar la fabricación de un producto o la</p>		<p>emprendimiento, beneficiarios, necesidades que satisface).</p> <p>Definir las preguntas claves para la evaluación social del emprendimiento.</p> <p>Realizar una mesa redonda de los principales tipos de emprendimientos y sus definiciones.</p> <p>Diferenciar entre un producto y un servicio, a través de ejemplos prácticos.</p> <p>Definir las principales características técnicas de los productos y servicios.</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>generación de un servicio de alta calidad.</p> <p>Realizar una mezcla adecuada de las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) para un bien o servicio nuevo que presenta a un segmento de mercado específico mediante mecanismos de comunicación eficaces.</p> <p>Evaluar socialmente un emprendimiento, definiendo preguntas claves sobre su impacto en la</p>						
--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>comunidad.</p> <p>Analizar un gráfico de las fases de un proceso productivo y explicar lo que debe contener cada fase.</p> <p>Diferenciar entre un producto y un servicio, a través de ejemplos prácticos.</p> <p>Definir las principales características técnicas de los productos y servicios.</p>						
2	<p>Describir detalladamente el proceso operacional o productivo del nuevo emprendimiento.</p>	<p>Definir la inversión necesaria</p> <p>Determinar costos fijos y costos</p>	<p>Determinar el monto de los bienes que el nuevo emprendimiento requiere para establecer el valor de la</p>	<p>Docente de emprendimiento y gestión</p>	<p>Aula de tics</p>	<p>8 horas</p>	<p>Aula Moodle</p> <p>Computadora</p> <p>Proyector</p>

	<p>Especificar las actividades de la planificación de producción para asegurar la calidad y productividad del emprendimiento.</p> <p>Realizar una mesa redonda sobre los principales tipos de emprendimientos y sus definiciones.</p> <p>Analizar un gráfico de las fases de un proceso productivo y explicar cada fase detalladamente.</p> <p>Exponer de manera sintética el bien o servicio seleccion</p>	<p>variables</p>	<p>inversión necesaria</p> <p>Realizar un análisis de la definición de inversión necesaria</p> <p>Identificar los costos fijos y variables (directos e indirectos) en un ejercicio de bienes o servicios</p> <p>Determinar la cantidad de bienes o servicios que se debe producir debido a la proporción de los costos de producción (costos fijos, variables, directos e indirectos) y los gastos incurridos, para que el emprendimiento</p>				
--	---	------------------	---	--	--	--	--

<p>ado y sus características principales.</p> <p>Realizar una mezcla adecuada de variables de mercado para un nuevo producto o servicio.</p> <p>Diferenciar entre producto y servicio mediante ejemplos prácticos y definir sus características técnicas.</p> <p>Determinar el monto de bienes requeridos para establecer la inversión necesaria.</p> <p>Identificar costos fijos y</p>		<p>sea productivo</p> <p>Ejercicio práctico sobre la diferencia entre costos fijos y variables.</p>				
---	--	---	--	--	--	--

	<p>variables en la producción de bienes o servicios.</p> <p>Determinar la cantidad de bienes o servicios a producir basándose en los costos de producción y gastos incurridos.</p>						
3	<p>Clasificación de gastos administrativos, gastos de ventas, gastos de marketing, entre otros.</p> <p>Estrategias para controlar y gestionar eficazmente los gastos operativos.</p> <p>Métodos para analizar</p>	<p>Conocer los gastos de operación</p> <p>Determinar el costo del producto</p>	<p>Discusión y análisis de los diferentes tipos de gastos operativos en empresas de diversos sectores industriales.</p> <p>Ejercicio práctico para identificar y clasificar costos fijos y variables en un contexto empresarial.</p>	Docente de emprendimiento y gestión	Aula de tics	8 horas	<p>Aula Moodle</p> <p>Computadora</p> <p>Proyector</p>

	<p>las variaciones en los gastos operativos y tomar medidas correctivas.</p> <p>Importancia de establecer un presupuesto operativo detallado para planificar y controlar los gastos.</p> <p>Estrategias y técnicas para reducir los costos operativos sin comprometer la calidad.</p> <p>Comparación de gastos operativos con empresas similares para identificar oportunidades</p>		<p>Estudio detallado sobre cómo calcular el costo de producción de bienes o servicios, incluyendo costos directos e indirectos.</p> <p>Elaboración de casos prácticos y ejercicios para aplicar fórmulas y métodos de cálculo de costos.</p> <p>Creación de una simulación donde los estudiantes gestionen un presupuesto operativo, tomando decisiones para optimizar costos operativos sin comprometer la calidad</p>				
--	---	--	---	--	--	--	--

	<p>ades de mejora.</p> <p>Implementación de tecnología y sistemas automatizados para optimizar procesos y reducir costos.</p> <p>Consideraciones sobre externalización y subcontratación para controlar gastos y mejorar la flexibilidad.</p> <p>Diferenciación y gestión de gastos operativos fijos y variables.</p> <p>Estrategias para mejorar la eficiencia energética y adoptar prácticas</p>		<p>del producto.</p> <p>Comparación de los costos de producción de una empresa con los de sus competidores utilizando datos reales o simulados.</p> <p>Análisis de estudios de caso donde empresas han implementado estrategias efectivas para reducir costos operativos y mejorar la rentabilidad.</p> <p>Organización de un debate en línea sobre la importancia de la eficiencia operativa y cómo</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>sostenibles.</p> <p>Inversiones en formación y desarrollo para mejorar la productividad y reducir costos relacionados con el personal.</p>		<p>influye en la determinación del costo de un producto.</p> <p>Desarrollo de un proyecto de investigación donde los estudiantes analicen prácticas recomendadas para gestionar eficazmente los gastos operativos en diferentes contextos empresariales.</p>				
--	---	--	--	--	--	--	--