

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

**“Plataforma 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: Marlene Elizabeth Mina Ortega

Tutor: MSc. Jorge Humberto Miranda Realpe

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Mina Ortega Marlene Elizabeth con el número de cédula 1002699567 ha elaborado el trabajo de titulación: “Plataforma 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.



Firmado digitalmente por:
JORGE HUMBERTO
MIRANDA REALPE

f.....

MSc. Jorge Humberto Miranda Realpe

TUTOR

Tulcán, noviembre 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, Mina Ortega Marlene Elizabeth con cédula de identidad número 1002699567 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. 

Marlene Elizabeth Mina Ortega

AUTORA

Tulcán, noviembre de 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Mina Ortega Marlene Elizabeth declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “Plataforma 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. 

Marlene Elizabeth Mina Ortega

AUTORA

Tulcán, noviembre de 2024

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todas aquellas personas que, de una u otra manera, hicieron posible la realización de esta tesis.

En primer lugar, agradezco a mi Tutor de tesis, el MSc. Jorge Humberto Miranda, por su inestimable guía, apoyo constante y valiosos consejos a lo largo de este proceso. Su experiencia y conocimiento han sido fundamentales para la culminación de este trabajo.

Agradezco también a mis profesores de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi. Sus aportes y críticas constructivas enriquecieron significativamente esta investigación.

Deseo extender mi gratitud a mi familia, especialmente a mis padres y hermanos, por su incondicional apoyo y comprensión. Su paciencia y amor me brindaron la fortaleza necesaria para enfrentar los desafíos de este camino académico.

Por último, agradezco a la Unidad Educativa PCEI “Lincoln Larrea”, por su apoyo técnico y recursos proporcionados, sin los cuales esta investigación no hubiera sido posible.

A todos, muchas gracias.

DEDICATORIA

A mis padres, Marianita y Jorge, por su amor incondicional, sacrificio y constante apoyo. Su ejemplo de integridad y dedicación ha sido mi mayor inspiración y la fuerza que me ha impulsado a alcanzar esta meta.

A mis hermanos, Marcelo René y Jorge Iván, por ser pilares esenciales en mi vida. A Marcelo René, por su valiosa colaboración en mi formación, cuya orientación y ayuda fueron determinantes en este proceso. A Jorge Iván, por su constante ánimo y cercanía, que siempre me han brindado fortaleza y confianza.

A Oscar Rúaless, por su presencia significativa a lo largo de este recorrido. Su apoyo en los momentos más desafiantes, sus palabras de aliento y su generosidad han dejado una huella imborrable en este logro. Su paciencia, comprensión y calidez han sido un faro de guía y motivación.

A mis compañeros de trabajo, quienes con su apoyo constante y amistad sincera han compartido tanto los éxitos como los desafíos. Su solidaridad y compañía han enriquecido mi vida y este viaje de superación personal.

A mis profesores y mentores, cuyo conocimiento y guía han sido fundamentales en mi desarrollo académico y profesional. Su dedicación y compromiso con la excelencia educativa han iluminado cada paso de este camino.

Finalmente, a todas aquellas personas que, de una u otra manera, han contribuido con palabras de aliento, gestos de bondad o simples actos de fe. Cada uno de ustedes ha sido un eslabón importante en esta cadena de logros y superación.

ÍNDICE

RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
CAPÍTULO I	15
PROBLEMA	15
1.1. Planteamiento del problema	15
1.2. Preguntas de investigación	18
1.3. Objetivos de investigación	18
1.3.1. Objetivo General	18
1.3.2. Objetivos Específicos	18
1.4. Justificación	19
CAPÍTULO II	21
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	21
2.1. Antecedentes de investigación	21
2.2. Marco teórico	26
2.3. Marco legal	57
CAPÍTULO III	65
METODOLOGÍA.....	65
3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio	65
3.2. Enfoque y tipo de investigación	67
3.3. Definición y operacionalización de variables	68
3.4. Procedimiento.....	73
3.5. Consideraciones bioéticas	78
CAPÍTULO IV	79
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	79
CAPÍTULO V	124
PROPUESTA	124

5.1. Tema de propuesta.	124
5.2. Objetivo.	124
5.3. Justificación.....	124
5.4. Desarrollo de la propuesta.	125
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	149
Conclusiones	149
Recomendaciones	149
REFERENCIAS.....	151

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable	70
Tabla 2. Operacionalización de la variable	71
Tabla 3. Escala de Likert en la primera pregunta.....	75
Tabla 4. Escala de Likert capacitación del uso de Moodle	76
Tabla 5. Escala de Likert de utilización de Aula Iconográfica	77
Tabla 6. Implementación de las TIC	78
Tabla 7. Familiarización con los dispositivos tecnológicos	80
Tabla 8. Comodidad sobre la utilizar herramientas en línea.	81
Tabla 9. Opinión sobre el uso de una plataforma en línea.....	82
Tabla 10. Opinión sobre el acceso a recursos digitales.....	84
Tabla 11. Opinión sobre las dificultades de acceso a la plataforma	85
Tabla 12. Opinión sobre la participación en capacitación	87
Tabla 13. Opinión sobre el diseño de un aula virtual	88
Tabla 14. Opinión referente a la organización de tareas	89
Tabla 15. Opinión de participación en una plataforma en línea	90
Tabla 16. Opinión de preferencia de uso de la plataforma	91
Tabla 17. Opinión sobre la utilización de Moodle.....	92
Tabla 18. Opinión sobre Moodle como herramienta efectiva.	93
Tabla 19. Años de experiencia de los docentes.....	95
Tabla 20. Opinión de la implementación de Moodle	97
Tabla 21. Compromiso institucional con la implementación	99
Tabla 22. Capacitación docente en la plataforma Moodle.	101
Tabla 23. Integración de TIC.....	102
Tabla 24. Opinión referente a la interacción de enseñanza.....	103
Tabla 25. Opinión sobre el uso de foros en Moodle.....	104
Tabla 26. Estrategias para promover el uso de Moodle.....	106

Tabla 27. Opinión sobre la creación de contenido multimedia.....	107
Tabla 28. Opinión de Moodle como herramienta para enseñanza.....	108
Tabla 29. Opinión respecto a la evaluación efectiva.....	109
Tabla 30. Moodle como facilitador de la gestión y el seguimiento	110
Tabla 31. Opinión sobre la amigabilidad de Moodle	111
Tabla 32. Opinión sobre las limitaciones de Moodle en la enseñanza.....	112
Tabla 33. Recomendación de los maestros en el uso de Moodle.....	113
Tabla 34. Beneficios de la implementación de Moodle	115
Tabla 35. Implementación de Moodle en el tema de marketing.....	117
Tabla 36. Compromiso del liderazgo	118
Tabla 37. Compromiso con la implementación de Moodle	123
Tabla 38. Dirección de la “Unidad Educativa”.....	125
Tabla 39. Presupuesto para construir el aula virtual	126
Tabla 40. Rúbrica de calificación	138

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Página principal de Mil Aulas	36
Figura 2. Ubicación de la Unidad Educativa PCEI “Lincoln Larrea”	66
Figura 3. Imagen del aula iconográfica.....	132
Figura 4. Icono de la primera clase	134
Figura 5. Icono de foros.....	135
Figura 6. Instrucción y participación en el foro	135
Figura 7. Recurso de video.....	136
Figura 8. Recurso de documento	136
Figura 9. Recurso de documentos para refuerzos.....	137
Figura 10. Presentación de actividades.....	138
Figura 11. Icono de la segunda clase.....	139
Figura 12. Icono de foros.....	140
Figura 13. Instrucción y participación en el foro	140
Figura 14. Recurso de video.....	141
Figura 15. Recurso de documento	141
Figura 16. Actividad práctica	142
Figura 17. Pantalla de tarea	143
Figura 18. Icono de la tercera clase	143
Figura 19. Icono de foros.....	144
Figura 20. Instrucción y participación en el foro	144
Figura 21. Recurso de video.....	145
Figura 22. Recurso de documento	145
Figura 23. Actividad de cierre	146

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Certificado del abstract por parte de idiomas.....	163
Anexo B. Oficio a Rector de la institución.	165
Anexo C. Validación del instrumento de investigación	166
Anexo D. Cuestionario dirigido a estudiantes	175
Anexo E. Cuestionario dirigido a docentes.....	179
Anexo F. Entrevista dirigida a la autoridad de la Institución educativa	184
Anexo G. Plan de clase 1	186
Anexo H. Plan de clase 2	187
Anexo I. Plan de clase 3.....	188
Anexo J. Manual para utilizar la plataforma Moodle.....	189

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue proponer un aula iconográfica en la plataforma Moodle, para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión del tema de Marketing en la asignatura de emprendimiento y gestión del tercer año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea de Ibarra. El enfoque fue mixto, que incluyó una encuesta a docentes y otra a estudiantes, así como una entrevista con la autoridad de la institución. Los datos cuantitativos, recopilados a través de encuestas estructuradas, fueron analizados en el software SPSS, generando tablas de frecuencias y calculando la consistencia de las respuestas mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach (0.77), lo cual indicó una fiabilidad aceptable del instrumento. Adicionalmente, se realizó una entrevista con la autoridad de la institución, cuyos datos se transcribieron, codificaron y analizaron cualitativamente para identificar temas clave relacionados con la percepción y viabilidad del aula iconográfica. Los resultados revelan una valoración positiva del aula iconográfica, destacando mejoras en la organización de tareas, el acceso a recursos y la participación activa en el proceso educativo. También se observaron variaciones en las competencias digitales de los estudiantes, lo que sugiere la conveniencia de implementar programas de nivelación. El estudio concluye que el aula iconográfica en Moodle mejora significativamente la organización, el acceso a recursos y la participación activa de los estudiantes, destacándose como una herramienta valiosa para el proceso educativo. Se recomienda su adopción permanente, acompañada de programas de nivelación para abordar las diferencias en competencias digitales y de una capacitación continua para los docentes.

Palabras clave: Aula iconográfica, Moodle, marketing, diseño instruccional, capacitación docente.

ABSTRACT

The aim of the project was to develop an iconographic classroom on the Moodle platform for instructing entrepreneurship and management, emphasizing Marketing, for third-year students of the Unified General Baccalaureate at the PCEI Lincoln Larrea Educational Unit in Ibarra. The methodology employed was hybrid, incorporating a survey for educators, a separate poll for students, and an interview with the institution's administration. The quantitative data, gathered via structured questionnaires, were analyzed with SPSS software, producing frequency tables and assessing answer consistency using Cronbach's Alpha coefficient (0.77), indicating satisfactory reliability of the instrument. An interview was performed with the institution's authorities, and the results were transcribed, processed, and qualitatively analyzed to uncover significant themes about the perception and feasibility of the iconographic classroom. The findings indicate a favorable evaluation of the iconographic classroom, emphasizing enhancements in task organization, resource accessibility, and active engagement in the educational process. Disparities in pupils' digital competencies were noted, indicating the necessity for the implementation of leveling initiatives. The study concludes that the iconographic classroom in Moodle markedly enhances organization, resource accessibility, and student engagement, distinguishing itself as an invaluable asset for the educational process. Permanent adoption is advised, supplemented with leveling initiatives to mitigate disparities in digital competencies and ongoing training for educators.

Keywords: Iconographic classroom, Moodle, Marketing, instructional design, educator training.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

El emprendimiento es una competencia primordial para el crecimiento del individuo y profesional, especialmente en un mundo en constante cambio y con múltiples desafíos sociales, económicos y ambientales (Nayarit y Universitaria, 2015). Sin embargo, la enseñanza en la educación suele ser limitada, tradicional y descontextualizada, lo que dificulta el desarrollo de las destrezas, actitudes y saberes primordiales para emprender con éxito (Zhang, 2017). Por ello Fernández *et al.*, (2020) plantea que se requieren metodologías y modelos innovadores que permitan una educación más proactiva, creativa, apropiada a las carencias y particularidades de los educandos.

De lo indicado anteriormente se puede sugerir que la enseñanza del emprendimiento y gestión, no solo para la adquisición de conocimientos teóricos sobre la materia, sino también para el fomento de competencias emprendedoras (Martínez, 2024). Estas competencias engloban las capacidades, habilidades y aptitudes que permiten a los individuos concretar ideas de negocio de manera exitosa y rentable (Araya y Pizarro, 2021).

En las plataformas virtuales se crean aulas iconográficas que podrían ser un espacio para desarrollar las competencias de emprendimiento, que consiste en un espacio virtual diseñado con imágenes que se vinculan a recursos o actividades relacionados con el emprendimiento, y que promueve la autonomía, la estimulación y el aprendizaje significativo de los participantes (Martínez, 2024).

Tomalá *et al.*, (2020) sugieren que el uso de las tecnologías puede mejorar el aprendizaje. Luego de un análisis exhaustivo, se optó por implementar un aula virtual colaborativa como la estrategia más adecuada para optimizar el beneficio del conocimiento de los alumnos. Esta decisión se basó en las numerosas

ventajas que esta tecnología ofrecía en comparación con otras alternativas. Uno de los desafíos para la educación en el emprendimiento es lograr que los adultos incorporen el empleo de las innovaciones tecnológicas en el proceso de adquirir conocimientos. Se constató que las personas mayores están buscando activamente oportunidades para aprender a utilizar dispositivos digitales como teléfonos celulares y computadoras. Esta necesidad surge de su deseo de adaptarse a un entorno cada vez más digitalizado, facilitar la comunicación con sus familiares y elevar su calidad de vida en todos los ámbitos (Acosta, 2016).

En Ecuador, según datos del Instituto Nacional de Estadística y Censos (2020), el 13,4% de las personas mayores de 15 años no ha culminado la instrucción de educación general básica. Plantea que el rezago educativo afecta especialmente a grupos vulnerables como mujeres, indígenas y afrodescendientes.

En Ecuador, el emprendimiento es una opción cada vez más demandada por los jóvenes que buscan generar ingresos, aprovechar oportunidades de mercado o contribuir al desarrollo de sus comunidades (Salgado, 2023). Sin embargo, según el Global Entrepreneurship Monitor (GEM, 2020), el índice de actividad emprendedora en el país es de 32,8%, lo que significa que solo uno de cada tres ecuatorianos está involucrado en algún tipo de emprendimiento. Además, el 40% de los emprendimientos fracasan antes de llegar a los tres años de existencia, debido a aspectos como la carencia de financiamiento, la competencia, la baja innovación o la escasa capacitación. Estos datos evidencian la necesidad de fortalecer la educación emprendedora en todas las etapas del sistema educativo, particularmente en la educación terciaria, donde se forman los futuros profesionales y líderes del país. En respuesta, el Ministerio de Educación (2021) implementa programas educativos abiertos para jóvenes y adultos con rezago escolar, como el Bachillerato Virtual Inclusivo. Pero las metodologías aplicadas, basadas en clases magistrales y lectura de textos, no logran un aprendizaje significativo en este grupo poblacional, ocasionando deserción según expertos (El Universo, 2020).

Para fomentar las destrezas con criterio de desempeño propuestas en el currículo de emprendimiento y gestión, es posible integrar cualquiera de las

asignaturas impartidas en el nivel de Bachillerato. Cada una de ellas, desde su enfoque particular, puede abordar un tema que promueva el análisis, la reflexión crítica y el desarrollo de conclusiones tanto grupales como individuales por parte de los estudiantes. (Memorias Del Cuarto Congreso Internacional De Ciencias Pedagógicas, 2018, p. 34). Sin embargo, Lola *et al.*, (2022) en la literatura especializada presenta una limitada investigación sobre un plan de ejecución de estrategias didácticas en la enseñanza de temáticas de emprendimiento para dicha población vulnerable. Podría ser apropiada una exploración focalizada que analice modelos concretos para la aplicación de recursos iconográficos y técnicas participativas en el perfeccionamiento de las habilidades empresariales de educandos adultos con escolaridad inconclusa.

El Colegio Nocturno Lincoln Larrea de la ciudad de Ibarra, fundado en 1987; y en la actualidad Unidad Educativa PCEI “Lincoln Larrea” ofrece bachillerato acelerado intensivo y virtual para adultos que no culminaron la secundaria. Dentro de su plan de estudios se enseña la materia de emprendimiento y gestión para desarrollar competencias empresariales. No obstante, la Unidad Educativa reporta que cerca del 45% de estudiantes no aprueban esta asignatura o desertan, con dificultades para aprender sus contenidos conceptuales. Unidad Educativa PCEI “Lincoln Larrea Ibarra” (2022).

La implementación de esta propuesta didáctica adaptada al contexto institucional no solo tiene el potencial de generar conocimiento pertinente con el fin de optimizar la educación de jóvenes y adultos, sino que también se espera que influya positivamente en el rendimiento académico y la retención de los estudiantes de la Unidad Educativa PCEI “Lincoln Larrea” en la ciudad de Ibarra

Esta investigación buscará responder la pregunta: ¿Cuáles son los desafíos que enfrentan las personas con escolaridad inconclusa que buscan completar su educación de manera virtual en la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea de la ciudad de Ibarra?

1.2. Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son las competencias digitales que tienen los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa PCEI “Lincoln Larrea” de la ciudad de Ibarra?
- ¿Cuál es el diseño instruccional para la enseñanza efectiva del tema de Marketing dentro de la asignatura de emprendimiento y gestión, dirigido a estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea de la ciudad de Ibarra?
- ¿Cuál es el diseño de un aula iconográfica en Moodle para enseñar Marketing dentro de la asignatura de emprendimiento y gestión, dirigida a estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado con escolaridad inconclusa en la "Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea" de Ibarra

1.3. Objetivos de investigación

1.3.1. *Objetivo General*

Proponer un aula iconográfica en la plataforma Moodle, para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa de la “Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea” de la ciudad de Ibarra.

1.3.2. *Objetivos Específicos*

- Identificar las competencias digitales que tienen los estudiantes de tercer año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa de la “Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea” de la ciudad de Ibarra.
- Elaborar un diseño instruccional, para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea” de la ciudad de Ibarra.

- Diseñar un aula iconográfica en la plataforma Moodle, para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa de la “Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea” de la ciudad de Ibarra.

I.4. Justificación

La investigación de una Plataforma Moodle para la enseñanza de emprendimiento y gestión se perfila como altamente beneficiosa, al proporcionar una herramienta visual atractiva para transmitir conceptos empresariales complejos. El uso de imágenes y símbolos facilita la comprensión de temas relacionados con el emprendimiento y fomenta el espíritu emprendedor, diversos autores sostienen que la combinación de imágenes y texto mejora significativamente el aprendizaje y la retención de información en comparación con el uso exclusivo de texto (Mayer, 2021). Esta afirmación se sustenta en la teoría del aprendizaje multimedia, la cual dispone que los seres humanos procesan mejor la información cuando se presenta en múltiples canales sensoriales (Mayer, 2021).

La investigación sobre el diseño, implementación y efectividad de esta innovadora aula virtual basada en el aprendizaje multimedia contribuirá a la literatura educativa contemporánea. Sus hallazgos podrán generalizarse para desarrollar principios de pedagogía inclusiva y visual, sustentando teorías de enseñanza-aprendizaje que combinen efectivamente texto, imágenes y símbolos. Al estudiar cómo los recursos visuales impactan la adquisición y retención de conocimientos, esta investigación aportará para un enfoque pedagógico fundamentado en la iconografía, ofreciendo una metodología alternativa para educar a diversas poblaciones, especialmente en áreas complejas como el emprendimiento y la gestión empresarial.

La incorporación masiva de tecnología en las escuelas ha aumentado la participación estudiantil y diversificado las formas de evaluar. No obstante, Bravo *et al.*, (2024) manifiesta que persisten obstáculos como la brecha digital, la

insuficiente capacitación docente y la falta de coordinación entre instituciones. Es fundamental enfrentar estos retos de forma integral para asegurar una educación inclusiva y de calidad para todos. En Ecuador, es prioritario mejorar la conectividad, capacitar a los maestros y fomentar la colaboración entre escuelas para avanzar hacia una educación más equitativa y accesible.

La investigación del diseño del aula virtual se alinea estrictamente con el Plan Nacional de Desarrollo (2021-2025) en el Eje Social, que busca una educación diversa y de calidad. La modernización del modelo educativo, tal como lo establece la Política 7.2, ha sido impulsada por la adopción de tecnologías en las instituciones educativas. Sin embargo, los resultados del estudio destacan la necesidad de enfrentar de forma más completa los retos relacionados a esta transformación. Es fundamental no solo ampliar el acceso a las tecnologías, sino también diseñar estrategias pedagógicas innovadoras que aprovechen al máximo su potencial y aseguren una educación de excelencia para todos los educandos, en línea con el Objetivo 7.

Asimismo, esta propuesta investigativa se sustenta en la Línea de Investigación de la UPEC sobre Innovación en Mediación Pedagógica, Aprendizaje y Desarrollo, así como Formación Docente en Aula y Comunidad Educativa.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de investigación

Los estudios previos sugieren que la plataforma Moodle podría ser una herramienta que potencia la adquisición de conocimientos en la materia emprendimiento y gestión. La investigación llevada a cabo por Salas *et al.*, (2024) tuvo como objetivo la incorporación de plataformas de aprendizaje en línea, como Moodle, en asignaturas como Emprendimiento y Gestión, ofrece un entorno de aprendizaje más estimulante, participativo y colaborativa, lo que se traduce en una mayor participación y un mejor desarrollo de competencias digitales y personales. En la investigación de Delgado *et al.*, (2021) se identificaron ciertos retos asociados con la necesidad de capacitar adecuadamente al personal docente en el uso de Moodle, así como en el diseño apropiado de actividades y recursos educativos en línea.

Basándome en los antecedentes de investigación presentados, la plataforma Moodle se perfila como una herramienta valiosa para la enseñanza de la materia de emprendimiento y gestión en ambientes multimedia y presenciales. Las evidencias sugieren que Moodle puede facilitar la organización y el seguimiento del curso, al proporcionar un espacio centralizado para la gestión de contenidos, actividades y recursos educativos.

Además, la plataforma fomenta el intercambio de ideas y la cooperación en equipo, aspectos fundamentales en una asignatura como emprendimiento y gestión. Las herramientas de Moodle, como foros, wikis y talleres, permiten a los estudiantes participar en discusiones, compartir conocimientos y trabajar en proyectos colaborativos de manera virtual.

Por otro lado, los estudios revelan que el uso adecuado de Moodle puede lograr la adopción de estrategias pedagógicas dinámicas, como el aprendizaje basado en proyectos, no solo incrementa el rendimiento académico de los educandos, sino que también desarrolla habilidades esenciales para el siglo XXI, preparándolos para afrontar los desafíos del entorno laboral.

Párraga (2021) destaca la importancia de utilizar herramientas digitales para enseñar emprendimiento y gestión, enfatizando la necesidad de propuestas pedagógicas innovadoras. Se concuerda con su perspectiva sobre el potencial de las TIC para fortalecer la comprensión de conceptos complejos en los educandos. Por lo tanto, la propuesta de un aula virtual iconográfica integrará contenido multimedia para facilitar el aprendizaje significativo. Esto fortalecerá el conocimiento tanto de docentes como de alumnos sobre emprendimiento. Los descubrimientos de Párraga respaldan la noción de que la integración efectiva de recursos digitales innovadores puede tener un impacto positivo en la enseñanza de emprendimiento y gestión en entornos educativos.

El estudio de Párraga respalda la propuesta de usar un aula virtual iconográfica para enseñar emprendimiento a adultos con escolaridad incompleta. Sus aciertos cuantitativos muestran que las imágenes mejoran la comprensión de conceptos abstractos en adultos, reforzando la decisión de crear un ambiente de aprendizaje multimedia para este fin.

López *et al.*, (2023) sobre los instrumentos tecnológicos en el proceso educativo en emprendimiento y gestión sugiere que, si bien el nivel de aprendizaje era aceptable, se veía limitado por la escasa utilización de recursos digitales. Ante ello, la implementación de Moodle surge como solución efectiva al ofrecer herramientas que enriquecen la experiencia formativa. En Moodle, los docentes pueden crear contenidos multimedia, actividades interactivas, fomentar la colaboración mediante foros y wikis, y evaluar el progreso estudiantil. Además, permite integrar herramientas como iSEazy Author para generar material didáctico atractivo. La incorporación de estos recursos digitales mejora el aprendizaje al promover la participación activa, desarrollar habilidades prácticas, facilitar el trabajo colaborativo y la comunicación efectiva, aspectos clave en

emprendimiento y gestión, emulando entornos empresariales reales y abordando las deficiencias encontradas.

Argandoña *et al.*, (2021) analiza la implementación de entornos virtuales en la enseñanza de emprendimiento y gestión en bachillerato. Se debería ofrecer una plataforma virtual accesible, intuitiva y contextualizada, con recursos multimedia atractivos y actividades interactivas que fomenten la motivación; promover la adquisición de nuevas competencias emprendedoras mediante simulaciones, casos y proyectos colaborativos que permitan enfrentar situaciones reales, cultivo de mentes analíticas y autónomas; facilitando la interacción, comunicación efectiva y trabajo en equipo, emulando entornos empresariales auténticos.

Chichande *et al.*, (2023) con enfoque cuantitativo y diseño cuasiexperimental, defiende el uso de entornos virtuales como Moodle o Edmodo para instruir asignaturas técnico-prácticas como contabilidad, emprendimiento y gestión. Estas plataformas facilitan el acceso a recursos multimedia, simulaciones, casos reales y actividades interactivas que promueven la aplicación de conceptos teóricos y un aprendizaje vivencial. Además, poseen herramientas de colaboración esenciales para que los estudiantes realicen actividades de cooperación mutua, discusión de ideas y resolución conjunta de problemas en estas disciplinas aplicadas. También permiten monitorear detalladamente el avance en el dominio de competencias, permitiendo la retroalimentación constante y el ajuste didáctico.

Torres y Condori (2021) aprueban el uso de Moodle para enseñar emprendimiento y gestión. Destacando que los entornos virtuales son recursos pedagógicos valiosos y sostenibles, especialmente en asignaturas aplicadas que requieren desarrollo de competencias prácticas. Moodle permite diseñar recursos multimedia, simulaciones, casos interactivos y colaborativos alineados con los objetivos formativos, implementados metódicamente mediante PACIE y SCRUM. La recolección de datos posibilita la optimización continua, consolidando a Moodle como un entorno virtual efectivo.

Prendes (2022) en este artículo presenta de manera concisa el proyecto EmDigital, el cual se desarrolló utilizando un método de investigación mixto, que combina cuestionarios y entrevistas. Los principales resultados se resumen en cuatro logros clave: un modelo de emprendedores digitales basado en el análisis de buenas prácticas, un estudio sobre la percepción de la competencia digital entre estudiantes universitarios, y la creación de un curso de formación accesible en línea.

Esta investigación emerge como un antecedente significativo y de respaldo para la oferta actual de desarrollar un aula virtual iconográfica para la enseñanza del emprendimiento a estudiantes con educación incompleta. La importancia de la formación en emprendimiento respaldada por recursos digitales y abiertos, lo cual se alinea perfectamente con el enfoque de la propuesta actual. Además, proporciona un modelo para evaluar las competencias digitales de los estudiantes, lo cual resulta relevante para realizar un diagnóstico inicial de la población objetivo.

Jaramillo *et al.*, (2022) en el artículo científico, Edmodo como herramienta para la enseñanza aprendizaje, se emplea un enfoque cualitativo mediante la experiencia de diversos actores educativos, considerando cómo la enseñanza y el aprendizaje han influido en su trayectoria educativa. Para ello, se realizó una exploración bibliográfica de tesis, artículos científicos y revisiones publicadas en repositorios y revistas, con el objetivo de indagar los soportes teóricos sobre el empleo de Edmodo, la gestión de herramientas TIC y los Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje. Además, se constató que la mayoría de estudiantes y docentes (88%) considera relevante el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y, por ende, la incorporación de herramientas virtuales en el proceso educativo.

Esta investigación ofrece valiosa información para el desarrollo y optimización de plataformas de aprendizaje en línea como Moodle. En primer lugar, demuestra la eficacia de integrar espacios virtuales de aprendizaje en el proceso educativo de materias específicas a nivel de bachillerato, lo que sugiere que Moodle puede ser una herramienta valiosa para este propósito. Además, resalta

la importancia de proporcionar actividades didácticas virtuales bien estructuradas dentro de la plataforma para un mayor nivel de aprendizaje de los educandos. Estos resultados pueden guiar el diseño de recursos y actividades interactivas dentro de Moodle para fomentar un aprendizaje más efectivo y significativo. Asimismo, el estudio destaca la relevancia de una cuidadosa integración de recursos digitales para mejorar la comprensión y el proceso de aprendizaje de contenidos complejos, lo que puede influir en la selección y el uso de herramientas y materiales educativos dentro de Moodle para optimizar la enseñanza de diversas materias, incluyendo emprendimiento y gestión. Los resultados de este estudio proporcionan valiosas ideas y directrices que pueden ser aplicadas en la mejora continua de la plataforma Moodle con el objetivo de enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Moya (2022) ejecutó una metodología con orientación mixta y se utilizó una investigación deductiva. Para el análisis de datos, se realizó una encuesta a 42 educandos. Los resultados indicaron que los profesores no utilizan tecnología, redes sociales ni plataformas para apuntalar la enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, lo que ha generado desinterés entre los estudiantes. En base a estos hallazgos, los docentes coincidieron en la necesidad de incorporar tecnologías en el proceso educativo para hacer las clases más dinámicas. Para abordar esta problemática, se propone la creación de una página web utilizando la plataforma WIX. Esta página incluirá diversas plantillas como Genially, conceptos básicos financieros, y juegos como Cool Quizz, que permitirán a los estudiantes aprender sobre emprendimiento de manera interactiva. Además, contará con espacios donde los estudiantes podrán presentar sus ideas de emprendimiento.

El diseño de una plataforma Moodle apoyará significativamente la enseñanza de emprendimiento y gestión en el bachillerato. Permitiendo a los docentes integrar recursos digitales de manera más eficiente, como materiales de aprendizaje interactivos, actividades colaborativas y herramientas de evaluación en línea. Los estudiantes podrán acceder a contenido educativo actualizado en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo que fomentará un aprendizaje más autónomo y personalizado. Además, Moodle facilitará la comunicación entre

profesores y educandos, así como la colaboración entre compañeros, lo que promoverá un ambiente de aprendizaje más interactivo y participativo. De esta manera, la creación de una plataforma Moodle proporcionará un marco sólido para potenciar la calidad y el impacto en la enseñanza de la asignatura.

Ibarra (2024) empleó un enfoque mixto, que incluyó métodos descriptivos, documentales, de campo y transversales. La muestra estuvo compuesta por 54 educandos y 20 educadores de la asignatura, quienes respondieron a un cuestionario de 10 preguntas sobre el tema. Los resultados más destacados revelaron que el 89% de los profesores y el 75% de los educandos reconocen la importancia de las TIC en los procesos educativos y apoyan la necesidad de integrar estas tecnologías en las aulas.

La investigación destaca la necesidad imperante de optimizar la incorporación de tecnologías digitales en la cátedra de la asignatura en estudio, respaldando así la propuesta de diseñar la Plataforma Moodle para la enseñanza de emprendimiento y gestión en el bachillerato para hacer el aprendizaje más dinámico. Su aporte enriquece el diseño pedagógico del aula iconográfica en Moodle, adaptando ideas al contexto educativo local y fortaleciendo la propuesta para mejorar el entorno virtual de aprendizaje sobre emprendimiento.

2.2. Marco Teórico

Proporciona las bases psicopedagógicas para comprender cómo las personas elaboran nuevos saberes a partir de conceptos previos, a través de un proceso activo y relacional de reestructuración interna. El aprendizaje significativo se logra cuando los nuevos conceptos se vinculan sustancialmente con ideas relevantes ya presentes en la formación cognitiva del estudiante. Esto permite que la nueva información se ancle efectivamente mediante imágenes, analogías o modelos gráficos que actúan como puentes cognitivos con experiencias y referentes internos previamente adquiridos (Ausubel, 2020).

El aprendizaje multimedia mediante el uso de imágenes y palabras

Es más efectivo cuando se combina texto con imágenes, esto se fundamenta en la noción de que los seres humanos contamos con dos canales distintos para procesar la información: uno para el material verbal (texto, audio) y otro para el material visual (imágenes, videos). La información se asimila de manera más profunda cuando se presenta utilizando tanto palabras como imágenes, en lugar de solo palabras (Mayer, 2021).

A continuación, se describen los principios clave de la teoría de Mayer:

- **Coherencia:** la información presentada debe ser relevante y coherente con el objetivo de aprendizaje.
- **Señalización:** los elementos visuales y verbales deben estar claramente conectados para facilitar la comprensión.
- **Modalidad:** es mejor presentar el texto en formato auditivo y las imágenes en formato visual.
- **Redundancia:** evitar repetir la misma información en ambos canales (por ejemplo, no leer el texto que aparece en una imagen).
- **Coherencia espacial:** organizar la información visual de manera lógica y coherente.
- **Coherencia temporal:** presentar la información de manera secuencial y lógica.
- **Exposición individual:** permitir a los educandos procesar los datos a su propio ritmo (*op.cit.*).

La teoría de Mayer plantea que la mente funciona como un ordenador con diferentes tipos de memoria. Al aprender, utilizamos principalmente la memoria a corto plazo, que tiene una capacidad limitada. Para facilitar el aprendizaje, es mejor presentar la información de forma multimedia, combinando palabras e imágenes. Esto permite que nuestro cerebro procese la información de manera más eficiente y la almacene en la memoria a largo plazo. Sin embargo, si sobrecargamos nuestra mente con demasiados estímulos, no podemos procesar toda la información y el aprendizaje se ve afectado (Venegas, 2007).

Algunos ejemplos de aplicación de la teoría de Mayer:

- Video tutoriales: combinan explicaciones verbales con demostraciones visuales.
- Presentaciones con imágenes: las imágenes complementan el texto escrito para facilitar la comprensión.
- Principio de redundancia: cuando se quiere comunicar ideas a los estudiantes se debe evitar duplicar la información en el texto y en las imágenes, a menos que sea necesario para enfatizar un punto.
- Principio de espaciamento: en la enseñanza de cualquier asignatura se debe dejar suficiente espacio entre los párrafos y las imágenes para evitar la sobrecarga visual (Mayer, 2021).

El aprender puede ser como un rompecabezas donde cada pieza se ensambla para formar una imagen completa y significativa. Para lograr un aprendizaje genuino, uno que perdure en el tiempo y resista el olvido, es crucial que la enseñanza se conecte con los conocimientos previos del estudiante. La información debe presentarse de manera organizada y lógica, "construyendo" conceptos sólidos y estableciendo conexiones entre ellos, tejiendo así una red de conocimiento (Ballester, 2002).

En la labor educativa, es fundamental orientar la diferenciación progresiva e integración cognitiva de los contenidos, promoviendo relaciones sustantivas entre los conceptos a través de organizadores reflexivos como mapas mentales, metáforas gráficas o analogías visuales. Las representaciones visuales desempeñan un papel crucial como puentes cognitivos, facilitando una asimilación significativa, crítica y autogestionada de los nuevos aprendizajes.

Aprendizaje en el Aula: basada en la teoría de Ausubel

Desde la perspectiva del aprendizaje significativo de Ausubel, el Aula Iconográfica emplea creativamente imágenes, pictogramas y representaciones visuales como puentes cognitivos con las experiencias y referentes internos de los estudiantes, facilitando una asimilación sustantiva de los aprendizajes sobre emprendimiento y gestión. Estas representaciones gráficas activan los

conocimientos previos de los estudiantes adultos con baja escolaridad, vinculándolos analógicamente con los nuevos conceptos empresariales, lo que favorece la integración significativa de los contenidos.

El Aula Iconográfica se basa en la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel al utilizar recursos visuales que promueven relaciones sustanciales entre el nuevo material educativo sobre gestión de negocios y los saberes anteriores de los alumnos adultos, facilitando la integración crítica de significados.

Skinner *et al.*, (1994) plantea algunas estrategias de enseñanza que ayudan a una persona a notar detalles sutiles en sus percepciones. Si al identificar estas diferencias puede clasificar adecuadamente objetos de diferentes colores, se puede asumir que estas mismas estrategias son útiles para enseñarle a clasificar correctamente otros tipos de objetos. De manera similar, si las experiencias personales de una persona blanca generan hostilidad hacia las personas negras y estas emociones llevan a comportamientos agresivos, se puede intervenir modificando la relación entre sus experiencias y su comportamiento agresivo.

Los supuestos centrales del conductismo incluyen que el ambiente moldea la conducta, el aprendizaje se da por la asociación estímulo-respuesta, las respuestas se ven afectadas por las consecuencias ambientales, y el enfoque del estudio se centra en las percepciones de las cosas.

Es crucial evitar malinterpretar el término "control" en relación con el conductismo. A menudo se asocia al conductismo con la idea de manipular o controlar a las personas a voluntad para alcanzar determinados objetivos. Sin embargo, en este contexto, la palabra "control" se refiere a la capacidad de influir en las variables analizadas con un 100% de certeza (Patiño, 2018).

El enfoque conductista enfatiza en la capacidad de controlar las variables pedagógicas para influir completamente en el comportamiento deseado de los estudiantes. La plataforma Moodle permite ejercer este control al diseñar intencionalmente el contenido, las actividades, la evaluación y demás elementos de los cursos. Mediante la experimentación y el análisis de datos se pueden

identificar las mejores combinaciones metodológicas en Moodle que maximicen la cátedra de competencias de emprendimiento y gestión. Esto posibilita estandarizar aquellas variables con mayor impacto, replicando exitosas prácticas pedagógicas entre distintos cursos.

En la perspectiva sociocrítica, analizando situaciones desde la óptica del conductismo radical de Skinner y sus conceptos derivados del laboratorio para comprender la conducta humana. Demostraremos cómo algunos principios extraídos de experimentos con animales son aplicables a gran parte del comportamiento humano. También abordaremos la teoría de Pávlov sobre la conducta refleja y el condicionamiento clásico. Se dará especial énfasis al conductismo skinneriano, por su notable relevancia en el modelo conductual y su papel fundamental en el avance de la psicología como ciencia (Patiño, 2018).

Este enfoque conductista ofrece una perspectiva socio-crítica muy relevante para el estudio y optimización de una herramienta educativa para la enseñanza de emprendimiento y gestión. Al analizar cómo los refuerzos y castigos dentro de la plataforma moldean el comportamiento real de los estudiantes, se pueden identificar posibles sesgos o limitaciones en el diseño inicial. También permite reconocer influencias del contexto sociocultural que impactan en el aprendizaje mediante la plataforma. Esta visión científica y experimental facilita recabar datos para rediseñar la plataforma, implementando los refuerzos más efectivos para modelar las conductas esperadas. Y mediante una mejora continua fundamentada en la evidencia del efecto en el comportamiento estudiantil, se puede optimizar integralmente la plataforma educativa en función de resultados conductuales concretos.

La construcción interna del conocimiento, nuestro entendimiento se edifica dentro de la mente, utilizando esquemas mentales como base. El aprendizaje efectivo implica modificar y reorganizar activamente estos esquemas mentales mediante la asimilación y la adaptación. La mediación de los procesos mentales actúa como intermediarias entre los estímulos del entorno y nuestras respuestas conductuales, de manera explícita. El papel facilitador del ambiente proporciona

estructuras y andamiajes que favorecen el procesamiento interno de la información (Leiva, 2005).

El camino constructivista resalta la relevancia de la edificación activa de conocimiento en la mente de los escolares, a través de la transformación y reorganización de sus esquemas mentales. La plataforma Moodle puede aprovechar esta perspectiva creando espacios que estimulen la elaboración mental de modelos sobre emprendimiento y gestión, tanto de forma individual mediante actividades de reflexión, como colaborativamente a través de la co-construcción entre pares. El rol del tutor es proveer andamiajes pedagógicos que faciliten ese procesamiento interno por parte de los alumnos. De esta manera, Moodle se convierte en un ambiente propicio para experiencias de aprendizaje donde los estudiantes asimilan, acomodan y reestructuran activamente conocimientos sobre emprendimiento y gestión.

Plataforma MOODLE: centro de gestión del aprendizaje

Las siglas Moodle, en inglés, significan Entorno de Aprendizaje Dinámico Modular Orientado a Objetos, es una de las herramientas educativas más conocidas. Actúa como un centro de gestión del aprendizaje desde una perspectiva constructivista, promoviendo la interacción entre los colaboradores y estimulando el trabajo colaborativo (Rodríguez, 2018).

Desde su creación por Dougiamas en 2002, Moodle ha experimentado una notable evolución y se ha convertido en una herramienta educativa ampliamente utilizada en todo el mundo. Dougiamas concibió esta plataforma tomando como base los principios pedagógicos del constructivismo, que postula que el conocimiento se forma en la mente de los individuos en lugar de ser simplemente entregado, así como del aprendizaje cooperativo. Estas perspectivas promueven un enfoque educativo orientado hacia el educando, permitiéndole asumir un papel activo y responsable en su proceso de aprendizaje (Canals y Minguell, 2018).

Moodle ha evolucionado desde su creación en 2000 expandiéndose globalmente. Se basa en el constructivismo, donde el estudiante construye activamente su conocimiento. Promueve el aprendizaje cooperativo a través del trabajo en equipo; el estudiante en el centro, convirtiéndolo en el protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Maliza *et al.*, (2020) afirma que Moodle facilita la ejecución de actividades complementarias pedagógicas mediante recursos y actividades adaptados por el profesor, como archivos, talleres y etiquetas. Estas herramientas promueven una interacción constante con los estudiantes antes de la enseñanza del maestro.

La educación no solo deberá enfocarse en la transmisión de conocimientos, sino también en el desarrollo integral, tanto a nivel individual como social, de la persona. Resaltando que todo proceso educativo deberá considerar la capacidad humana de transformar positivamente su entorno mediante la concreción de proyectos innovadores, así como de superarse continuamente a sí mismo. En este contexto, señalara que la universidad, en sus funciones pedagógicas, debe apuntar al desarrollo armónico de las potencialidades individuales por medio del emprendimiento, para que los estudiantes logren las competencias para crear empresas sostenibles en el futuro. Esto aportará al diseño de la plataforma Moodle de emprendimiento al destacar que dicha herramienta deberá promover la formación integral del estudiante como emprendedor, incorporando actividades que estimulen sus capacidades creativas, innovadoras y de gestión para la implementación de proyectos de impacto. Aldana *et al.*, (2020) postula que la plataforma motiva no solo la adquisición de conocimientos, sino también su aplicación transformadora.

Si una habilidad requiere algún tipo de apoyo institucional para su adquisición puede usarse como una guía informal para determinar si la habilidad depende en gran medida de conocimientos biológicamente primarios o secundarios. La adquisición de conocimientos primarios no requiere apoyo institucional, mientras que la adquisición de conocimientos secundarios sí requiere dicho apoyo. Cada

materia, cada área del plan de estudios, desde la cocina hasta la física, se compone en gran medida de conocimientos biológicamente secundarios (*op.cit.*).

Esta información subraya la importancia de discernir entre dos tipos de conocimiento: el primario, inherente a nuestra evolución, y el secundario, influenciado por el entorno cultural. En el ámbito de la cátedra de emprendimiento y gestión en plataformas como Moodle, esta distinción es esencial para identificar qué habilidades pueden desarrollarse de manera más natural y cuáles requieren un apoyo institucional más estructurado. Al comprender esta diferencia, los educadores pueden adaptar mejor el diseño de los cursos, priorizando la enseñanza de habilidades complejas que demandan un enfoque más formal, mientras que fomentan el desarrollo de habilidades más básicas de forma más autónoma. Esto garantizará una enseñanza más efectiva y centrada en las carencias específicas de los escolares en la plataforma Moodle.

La materia de emprendimiento y gestión en el currículo nacional ecuatoriano tiene como objetivo desarrollar competencias empresariales en los estudiantes, abordando temas relacionados con el mercado y la publicidad MINEDUC (2016). Estos aspectos son fundamentales en los métodos de elaboración y consolidación de emprendimientos.

De acuerdo con el Ministerio de Educación del Ecuador (2016), el análisis de mercado permite identificar necesidades no satisfechas, evaluar la oferta y la demanda, segmentar el mercado objetivo y analizar a la competencia. Esto facilita la creación de estrategias diferenciadas y la posición de los productos enfocados hacia los posibles clientes. Las investigaciones de mercado proporcionan información crucial para el proceso de escoger las mejores decisiones.

En la publicidad, el plan de estudios aborda sus roles, tipos, medios y estrategias para transmitir de manera efectiva las ventajas de un producto o servicio MINEDUC (2016). La publicidad es un componente clave del marketing que permite persuadir, informar y recordar a los consumidores el valor de una marca.

Su diseño creativo implica la aplicación de principios psicológicos y de comunicación.

Es así como el enfoque estratégico de marketing que incluye el estudio de mercado y la publicidad es esencial en la educación en emprendimiento para comprender a los consumidores, diferenciarse de la competencia y comunicar de manera convincente la propuesta de valor MINEDUC (2016). La propuesta didáctica de un Plataforma Moodle se orienta a facilitar la comprensión de estos conceptos clave.

El software es gratuito y de código abierto, bajo la Licencia Pública General de GNU. Esto implica que, aunque Moodle esté protegido por derechos de autor, los usuarios tienen ciertas libertades. Pueden copiar, usar y modificar el software siempre que estén dispuestos a compartir el código fuente, mantener intacta la licencia original y los derechos de autor, y aplicar la misma licencia a cualquier versión modificada. Aspecto que ha dado lugar a una extensa colectividad de beneficiarios y creadores comprometidos con mantener Moodle actualizado y en constante evolución (Canals, 2018).

La relación entre las limitaciones de la memoria de trabajo y la adquisición de nueva información, señalando que estas limitaciones son más relevantes para datos recién presentados que aún no han sido acumulados en la memoria a largo plazo. La plataforma Moodle para la enseñanza de emprendimiento y gestión, sugiere que los educadores deberán considerar cuidadosamente cómo presentar nueva información a los estudiantes. Es esencial estructurar el contenido de manera que facilite su asimilación y almacenamiento a largo plazo. Casales *et al.*, (2008) esto puede lograrse mediante el uso de técnicas como la repetición espaciada, ejemplos pertinentes y la conexión con conocimientos previos. Al hacerlo, se podrá mejorar la retención y entendimiento de los conceptos clave de emprendimiento y gestión por parte de los escolares en la plataforma Moodle.

Se debería ajustar las tácticas de enseñanza a los procesos naturales de aprendizaje humano, una consideración fundamental también en el diseño de

cursos en la plataforma Moodle para la cátedra de emprendimiento y gestión. Esto implica que los educadores deberán elegir cuidadosamente los métodos y herramientas de enseñanza que promuevan eventos mentales necesarios para el aprendizaje efectivo. En el contexto de Moodle, podrá implicar el uso de recursos interactivos, actividades colaborativas y evaluaciones formativas que fomenten la participación comprometida de los alumnos, contribuyendo así a un aprendizaje más significativo y duradero en temas de la asignatura (Clark y Mayer, 2011).

En cuanto a la seguridad Viteri *et al.*, (2021) Moodle garantiza a sus usuarios un entorno seguro desde su concepción, permitiendo un control total sobre los datos conforme a las leyes locales. Se realiza una vigilancia constante de la seguridad y la privacidad, accesible desde cualquier dispositivo, incluso móvil, desde donde se establezca la conexión.

Casales *et al.*, (2008) la integración efectiva de multimedia en la educación requiere una alineación cuidadosa de las tecnologías con los objetivos de enseñanza, enfocándose en desarrollar habilidades digitales tanto en docentes como en estudiantes. Una implementación adecuada fomenta un aprendizaje significativo y motivador, potenciando el pensamiento crítico. Esto se logra al incorporar recursos multimedia, como videos, presentaciones interactivas y simulaciones, que enriquecen la metodología educativa y apoyan un enfoque dinámico en el proceso de aprendizaje.

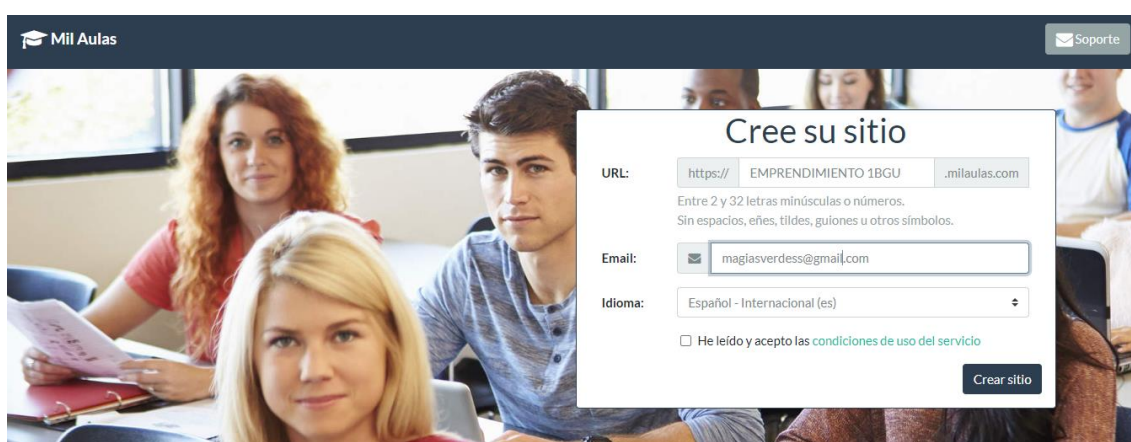
La formación e-learning ha sido adoptada por su eficiencia en costos y tiempos, puede resultar ilusoria si no logra el desarrollo efectivo de conocimientos aplicables y útiles para la práctica laboral. Es decir, su verdadero potencial radica en entregar experiencias valiosas de aprendizaje y con impacto real en resultados. Esto tiene directa implicancia en el diseño de plataformas Moodle educativas como para emprendimiento, donde no basta implementar la modalidad digital, sino que es clave garantizar la entrega de competencias reales que empoderen a los estudiantes para ejecutar proyectos viables. Por tanto, estas plataformas deben considerar experiencias integradas de formación, donde sus contenidos y actividades se conecten con la aplicación para resolver

desafíos del mundo real. Así se explotará el potencial del e-learning más allá de la eficiencia (Clark y Mayer, 2011).

En la página de Moodle Figura 1 encontrará videos tutoriales que le guiarán en la instalación de la plataforma. Esto facilita a los alumnos ejecutar las tareas establecidas por los profesores una vez que la plataforma esté instalada.

Figura 1.

Página principal de Mil Aulas



Descubra Moodle™ LMS y aloje su enseñanza con nosotros

Mil Aulas es un servicio de alojamiento gratuito de Moodle™, la herramienta formativa más popular en el mundo.

Nota. La figura 1 muestra la página principal de Mil Aulas, Fuente: <https://www.milaulas.com>

En YouTube hay tutoriales sobre Moodle que detallan paso a paso cómo crear aulas virtuales, programar las actividades para los estudiantes y establecer fechas de entrega inaplazables. Si un educando se retrasa en las tareas entregadas, el sistema no aceptará el trabajo.

Moodle ofrece una gran accesibilidad, ya que puede ser instalado en una amplia gama de servidores. Esto significa que los estudiantes y docentes pueden acceder a sus cursos desde cualquier dispositivo conectado a internet, simplemente ingresando a la dirección web proporcionada por su institución. Esta característica facilita el aprendizaje en línea y fomenta la colaboración a distancia.

La educación debe superar la fragmentación social y convertirse en un servicio para el progreso completo de los individuos y sus comunidades, promoviendo valores humanistas que preserven la identidad colectiva. Esta perspectiva aplica al ámbito del diseño de la plataforma Moodle de emprendimiento para personas con escolaridad inconclusa, la cual debe trascender la entrega de conocimientos y propender también al crecimiento personal de los estudiantes, considerando sus contextos. Carneiro *et al.*, (2009) menciona que la plataforma Moodle está convocada a disminuir la fragmentación social mediante una formación de calidad que habilite prosperidad de manera individual y colectiva, alineándose así con la visión de la educación como un servicio para el bien común que plantea el paradigma educativo actual.

Se puede disminuir la desigualdad digital y lograr un progreso sostenible basado en una sociedad que busque el conocimiento constante, son iniciativas prioritarias las que promueven la inclusión digital y las oportunidades de aprendizaje electrónico. En ese contexto Pacheco *et al.*, (2015) mencionan que la plataforma Moodle en la enseñanza de emprendimiento para personas con escolaridad inconclusa representa precisamente una acción inclusiva de alto impacto, ya que entregará acceso igualitario a educación de calidad mediante la tecnología, permitiendo el progreso de este grupo vulnerable y sus colectividades.

Viteri *et al.*, (2021) afirman que, gracias a la compatibilidad con múltiples navegadores y dispositivos, Moodle ofrece una gran accesibilidad. Los usuarios solo necesitan la dirección web de su institución y una conexión a internet para acceder a sus cursos. Esta flexibilidad promueve el aprendizaje en cualquier momento y lugar. Moodle es altamente personalizable, permitiendo a las instituciones adaptar la plataforma a su identidad visual y necesidades específicas. Los usuarios pueden acceder fácilmente a sus cursos desde cualquier dispositivo con navegador, lo que facilita la integración de Moodle en los procesos educativos.

Carneiro *et al.*, (2009) menciona que es importante integrar el aprendizaje con la acción práctica para generar competencias que permitirán la adaptabilidad ante

la incertidumbre. Esta perspectiva aplica directamente en el diseño de la plataforma Moodle de emprendimiento y gestión para personas con escolaridad inconclusa, la cual no debe sólo transmitir conceptos aislados sino fomentar el aprendizaje basado en competencias vinculadas a situaciones reales, mediante actividades experienciales de resolución de actividades, toma de decisiones y experimentación en torno a la creación de emprendimientos. Ello entregará herramientas integrales para el desempeño en diferentes contextos, potenciando la inclusión social y productiva de los estudiantes. La plataforma deberá alinear estrechamente el conocimiento conceptual con la práctica para la acción efectiva.

Moodle se presenta como una plataforma integral de aprendizaje al ofrecer la capacidad de incorporar herramientas colaborativas, pudiendo ser, foros, wikis, chats y blogs. Cuenta con una arquitectura de fácil comprensión que permite la inclusión de complementos y plugins. Proporciona características concretas para el fácil uso de los docentes, quienes pueden optar por manejar hojas simples con insumos descargables o llevar un seguimiento del avance de los alumnos y diseñar estructuras más elaboradas que contengan información relevante. Esto incluye la capacidad de crear grupos de escolares y clasificarlos según la clase o el nivel correspondiente (Benítez, 2021).

Acceso a la educación sin barreras:

Aprender sin costo: disfruta de una aplicación gratuita diseñada para promover la enseñanza libre.

Experiencia intuitiva: navega fácilmente por una interfaz desarrollada por expertos en educación, psicología y psicopedagogía, accesible para todos.

Contenidos dinámicos: explora diversos formatos de aprendizaje, incluyendo videos, imágenes y contenido interactivo.

Compatibilidad universal: accede a la plataforma desde cualquier navegador web sin restricciones.

Software libre: unirse a una comunidad global de aprendizaje abierto y colaborativo.

Fundamentado en la pedagogía social constructivista: basado en un enfoque educativo que incentive el aprendizaje activo y la cimentación del conocimiento.

Reconocimiento institucional: utilizado por numerosas instituciones públicas y universidades alrededor del mundo, es una herramienta poderosa para el aprendizaje libre y accesible para todos (*op.cit.*).

Jaso (2010) sugiere que hay aspectos que podrían mejorarse en la interfaz de Moodle para hacerla más fácil de usar. Además, (Peña y Dibut, 2021) señala que la seguridad puede ser una preocupación según la ubicación de la instalación de Moodle y de los lineamientos de seguridad y la infraestructura tecnológica disponibles. Esto implica que, para algunos usuarios, la plataforma podría no ser tan intuitiva. También destaca que problemas como fallos en los servidores o cortes en el servicio de internet, pueden ocasionar al usuario incapacidad de realizar sus tareas en Moodle.

Para que las TIC generen un impacto positivo, es fundamental capacitar de manera adecuada a los docentes, superar las brechas de acceso, utilizar los recursos de forma pedagógica, combinarlos con enfoques tradicionales y evaluar los resultados obtenidos; según informe de la UNESCO (2021) confirma mejoras modestas en el rendimiento escolar, aunque advierte que la tecnología por sí sola no puede subsanar las disparidades socioeconómicas.

La integración formativa de las TIC en la educación potencia la motivación, el aprendizaje ubicuo, las metodologías activas, del mejoramiento de competencias digitales y la colaboración del estudiante según UNESCO (2021). Sin embargo, su efectividad depende de la articulación efectiva con los demás contenidos, la formación docente, la disminución de la desigualdad al querer obtener información de la red y el uso ético de los recursos. La propuesta de un Aula Virtual Iconográfica se basaría en estas buenas prácticas para maximizar su potencial inclusivo y transformador.

Moodle facilita el proceso de aprendizaje en emprendimiento y gestión al ofrecer un entorno virtual flexible y accesible donde los estudiantes pueden interactuar con materiales, participar en foros de discusión y realizar actividades de manera autónoma. La plataforma permite a los docentes estructurar el contenido en módulos, incluyendo recursos como videos, lecturas y cuestionarios, lo cual fomenta un aprendizaje autodirigido y a su propio ritmo. Además, Moodle ofrece

herramientas de evaluación y retroalimentación continua, como rúbricas y cuestionarios interactivos, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades prácticas y recibir orientación para mejorar en áreas específicas. Esto es especialmente útil en emprendimiento y gestión, donde el aprendizaje basado en proyectos y casos prácticos permite a los estudiantes aplicar conceptos teóricos a situaciones del mundo real (Blas y Rojas, 2015).

Teoría del aprendizaje generativo: permite dar nuevos significados a la información y transforma los modelos mentales.

El conocimiento no se absorbe, se construye a través de la experiencia, es una actividad constructiva en la que el escolar tiene una participación principal en el momento de adquirir conocimiento. Es decir, los alumnos no solo reciben conocimientos, sino que los transforman, relacionan con sus saberes previos y construyen nuevos significados (Fiorella y Mayer, 2015).

Construcción de conocimiento: los alumnos no son simples receptáculos de información. Más bien, construyen activamente su propio conocimiento a través de la interacción con nueva información y sus experiencias previas, esto implica un análisis exhaustivo de los datos, lo que sugiere que los estudiantes deben ir más allá de la memorización superficial y buscar comprender el significado de los conceptos (Pimienta, 2008).

El aprendizaje generativo fomenta la capacidad creativa y la producción de conceptos innovadores al desafiar a los estudiantes a utilizar los aprendizajes previos en contextos diferentes. Los nuevos conocimientos se integran con los saberes previos del estudiante, creando una red de conexiones de análisis detallado de datos que mejora la comprensión y la memoria (Fiorella y Mayer, 2015).

Las estrategias para promover el aprendizaje generativo son:

- Preguntas generativas: hacer preguntas que requieran que los estudiantes piensen críticamente y relacionen la nueva información con sus conocimientos previos.
- Actividades de resolución de problemas: presentar problemas auténticos que reten a los educandos a aplicar sus conocimientos y destrezas.
- Discusiones en grupo: provocar la interacción entre los alumnos para que participen sus ideas y perspectivas.
- Uso de analogías y metáforas: ayudar a los alumnos a visualizar ideas abstractas y establecer conexiones entre ellas con su experiencia cotidiana.
- Creación de mapas conceptuales: visualizar las relaciones entre los conceptos y crear una representación gráfica del conocimiento.

La importancia de la teoría generativa radica en un aprendizaje significativo el cual promueve un aprendizaje más profundo y duradero; el desarrollo de habilidades, que fomenta la mejora de competencias como el análisis crítico, la solución de problemas y la capacidad creativa; la mayor motivación permitiendo a los estudiantes se sientan más motivados cuando participan activamente en su propio aprendizaje y la adaptación a diferentes contextos, donde la teoría del aprendizaje generativo puede aplicarse a diversas disciplinas y niveles educativos.

La teoría del aprendizaje generativo de Fiorella y Mayer (2015) destaca la relevancia del funcionamiento cognitivo del estudiante en el desarrollo del entendimiento. Al proporcionar oportunidades para que los estudiantes relacionen la nueva información con sus experiencias previas, generen nuevas ideas y resuelvan problemas, los educadores pueden fomentar un aprendizaje más profundo y significativo.

Un enfoque de aprendizaje que fomenta la creación activa de conocimiento es una acción que un estudiante realiza en el proceso de aprendizaje con el propósito de comprender el material de estudio. A través de una exploración de investigaciones, se han descrito ocho estrategias diseñadas para fomentar este tipo de procesos de aprendizaje generativo (*op.cit.*).

Las ocho técnicas pedagógicas que facilitan la comprensión son:

1. Aprender Resumiendo

Resumir consiste en reformular las ideas clave de un texto utilizando nuestras propias palabras. En su mente imagine leer un capítulo de historia y luego condensar su contenido en una sola oración, para cada párrafo, capturando la esencia principal (*op.cit.*).

La base teórica del resumen radica en su capacidad para estimular a los estudiantes a:

- Discernir lo esencial: seleccionar los aspectos más relevantes de una lección.
- Sintetizar información: organizar las ideas clave en una representación concisa y coherente.
- Construir conocimiento: integrar la información nueva con sus conocimientos previos, utilizando un lenguaje propio. En definitiva, resumir es un recurso primordial para perfeccionar la comprensión y el aprendizaje autónomo (*op.cit.*).

2. Aprender por Mapeo

El aprendizaje a través de mapas mentales consiste en convertir una lección textual en una representación visual, como un mapa conceptual, un mapa mental o un diagrama gráfico matricial. Por ejemplo, un mapa conceptual es una estructura visual que utiliza nodos (generalmente óvalos o rectángulos) para contener palabras que simbolizan significaciones importantes. Estos nodos se conectan entre sí mediante líneas que simbolizan las relaciones existentes entre los conceptos, y sobre estas líneas se escriben palabras que describen dichas relaciones (*op.cit.*).

Los mapas mentales permiten a los estudiantes:

- Visualizar conceptos clave: representar ideas importantes de forma gráfica y organizada.
- Establecer conexiones: identificar y comprender las relaciones entre los conceptos.
- Sintetizar información: resumir y organizar de manera significativa la información aprendida.
- Fortalecer la memoria: mejorar la retención y el recuerdo de nociones clave.

El aprendizaje mediante mapas mentales se convierte en una herramienta poderosa para promover el análisis crítico, la comprensión profunda y la asimilación efectiva del conocimiento.

3. Aprender Dibujando

El dibujo, integrado en la esfera de la educación como recurso durante el proceso de educativo, enriquece cada uno de sus elementos fundamentales (docente, estudiante y materiales) con un sinnúmero de aplicaciones diversas y complementarias. En manos del docente, se convierte en una poderosa herramienta para potenciar la comunicación y la transmisión del conocimiento (Castillo, 2020).

A continuación, se detallan algunos de los aportes del dibujo en el contexto educativo:

Para el docente:

- Facilita la explicación de conceptos abstractos o complejos: el dibujo permite visualizar ideas que de otro modo podrían ser difíciles de comprender, especialmente en asignaturas como ciencias, matemáticas o idiomas.
- Promueve la participación activa de los alumnos: involucra a los educandos en el proceso de enseñanza, permitiéndoles expresar sus ideas, conocimientos y experiencias a través del dibujo.

- Sirve como herramienta de evaluación: permite al profesor medir el grado de comprensión de los educandos sobre un tema determinado.
- Fomenta la creatividad y la imaginación: el dibujo estimula el pensamiento creativo y la destreza de los educandos para crear ideas innovadoras (Fiorella y Mayer, 2015).

Para el estudiante:

- Mejora la comprensión y el aprendizaje: el acto de dibujar promueve a los educandos a procesar y comprender mejor los contenidos, al mismo tiempo que facilita su retención en la memoria.
- Desarrolla habilidades cognitivas: el dibujo estimula el desarrollo de habilidades cognitivas como la observación, la atención, la memoria y la capacidad para solucionar problemas.
- Promueve la comunicación y la expresión personal: el dibujo ofrece a los estudiantes una forma alternativa de expresarse, compartir sus ideas y emociones, y desarrollar su identidad personal.
- Motiva e involucra a los estudiantes: El dibujo puede ser una actividad divertida y atractiva para los educandos, esto podría incrementar su estimulación y participación en el proceso de aprendizaje (Extranjeras, 2017).

En cuanto a los materiales:

- Los dibujos y diagramas: pueden utilizarse como material complementario para explicar conceptos, ilustrar procedimientos o presentar información de manera visualmente atractiva.
- Los carteles y murales: pueden utilizarse para decorar el aula, presentar información de manera visualmente atractiva o crear un ambiente de aprendizaje estimulante (Fiorella y Mayer, 2015).

El dibujo se erige como una herramienta valiosa y versátil en el ámbito educativo, con una excelente capacidad para enriquecer el proceso educativo, tanto para profesores como para educandos. Su capacidad para comunicar, expresar, crear

y comprender lo convierte en un recurso indispensable para una educación integral y de calidad.

4. Aprender Imaginando.

El aprendizaje por imaginación consiste en una estrategia educativa que invita a los estudiantes a crear imágenes mentales para ilustrar el material de una lección que se presenta en forma de texto. Esta técnica implica tanto la selección de los elementos relevantes a incluir en la imagen como su organización espacial, de manera que se representen las conexiones estructurales y causales entre ellos (Fiorella y Mayer, 2015).

Para ejemplificar, se puede imaginar a un grupo de estudiantes leyendo una lección sobre estrategias de promoción para un producto o servicio. En este caso, se les podría pedir que generen una imagen mental de una campaña de marketing exitosa, visualizando elementos como el público objetivo, el mensaje clave y los canales de comunicación, tal como se describe en el texto. Esta actividad les ayuda a comprender y retener los conceptos de marketing de manera más efectiva.

Beneficios del aprendizaje por imaginación:

- Fortalece la comprensión: al crear imágenes mentales, los estudiantes procesan la información de manera más profunda, lo que conduce a una mejor comprensión de los conceptos.
- Mejora la retención: las imágenes mentales son más fáciles de recordar que el texto simple, lo que mejora la retención a largo plazo del conocimiento aprendido.
- Desarrolla el pensamiento crítico: la selección y organización de elementos en una imagen mental requiere pensamiento crítico y habilidades de análisis.
- Estimula la creatividad: el aprendizaje por imaginación fomenta la creatividad y la habilidad para pensar de forma ilustrada.

- Aumenta la motivación: esta estrategia facilita que el aprender sea más atrayente, ameno para los educandos y hace que incremente el estímulo a seguir instruyéndose (Benavides, 2021).

Ejemplo de aplicación:

- Emprendimiento y gestión: en marketing, aprender imaginando puede implicar que los estudiantes visualicen la estrategia de una campaña publicitaria. Por ejemplo, se podría imaginar cómo un anuncio se mueve desde la fase de creación hasta su impacto en el mercado objetivo y el aumento en las ventas (*op.cit.*).

El aprendizaje por imaginación se convierte en una herramienta poderosa para provocar un aprender activo, significativo y duradero en los educandos. Al apelar a su capacidad de crear imágenes mentales, esta estrategia enriquece el proceso de educación, dejando una huella imborrable en el conocimiento adquirido.

5. Aprender por Autoevaluación.

Es una táctica de estudiar en la cual se responde preguntas sobre contenido estudiado con anterioridad, con el objetivo de fortalecer la comprensión y retención a largo plazo. Se trata de una herramienta valiosa para que los educandos consigan un desempeño dinámico en su propio proceso de aprendizaje, evaluando su progreso y áreas que requieren mayor atención (Mayer, 2021).

Un ejemplo práctico:

La práctica de la autoevaluación entre estudiantes de marketing suele verse reducida a la revisión superficial de calificaciones en lugar de una reflexión profunda sobre los conceptos clave del marketing, como la segmentación, la creación de valor y la satisfacción del cliente. En lugar de examinar cómo aplicar estos principios en escenarios reales, muchos estudiantes se limitan a verificar respuestas correctas o incorrectas sin analizar sus errores o identificar áreas de

mejora. Este enfoque limita el potencial de la autoevaluación, alejándola de sus objetivos reales, como el desarrollo de competencias prácticas, la adaptación al cambio en el mercado y la construcción de habilidades analíticas esenciales para un profesional de marketing (Tena, 2010).

Beneficios de la autoevaluación:

- Fortalece la comprensión: al responder preguntas, los estudiantes procesan la información de forma más profunda, lo que conduce a una mejor comprensión de los conceptos clave.
- Identifica áreas de mejora: la autoevaluación permite a los estudiantes detectar los puntos débiles en su aprendizaje y enfocar sus esfuerzos en reforzarlos.
- Desarrolla habilidades metacognitivas: la autoevaluación promueve el desarrollo de habilidades como la autorreflexión y la autocrítica, esenciales para un aprendizaje autónomo.
- Aumenta la confianza: al reconocer sus avances, los estudiantes se sienten más seguros y motivados para continuar aprendiendo (Ceballos, 2016).

La autoevaluación en diferentes contextos:

- En el aula: los docentes pueden implementar la autoevaluación mediante cuestionarios, tareas de reflexión o portafolios.
- En el estudio individual: los estudiantes pueden utilizar tarjetas de estudio, resúmenes o mapas mentales para autoevaluarse.
- En entornos digitales: existen plataformas en línea y aplicaciones que ofrecen herramientas de autoevaluación interactivas (Taras, 2015).

La autoevaluación se convierte en una estrategia fundamental para fomentar la autogestión del conocimiento en los educandos, evaluando su progreso, identificando áreas de mejora y desarrollando habilidades metacognitivas esenciales para el éxito académico.

6. Aprender por Auto Explicación.

La auto explicación es una táctica de estudio en la cual los educandos exponen lo comprendido de una actividad de exposición a sí mismos durante el proceso de aprendizaje. Esta técnica implica generar comentarios que expliquen el funcionamiento de los conceptos o cómo se relacionan entre sí, utilizando sus propias palabras y conectando la información nueva con sus conocimientos previos (Fiorella y Mayer, 2015)

Un ejemplo práctico:

Gómez *et al.*, (2022) plantea que los niños y niñas por medio de la escalera de la metacognición utilizaban la auto explicación y la explicación a sus compañeros, propiciando en ellos un aprendizaje colaborativo con sus pares, contribuyendo a potencializar capacidades y aptitudes necesarias para desarrollar habilidades del pensamiento como: memoria funcional, análisis, razonamiento; así como también, autoconfianza y la comprensión.

Beneficios de la auto explicación:

- Mejora la comprensión: al explicar el contenido a sí mismos, los estudiantes procesan la información de manera más profunda, lo que conduce a una mejor comprensión de los conceptos clave.
- Fortalece la retención: la auto explicación facilita la retención a largo plazo del conocimiento, ya que involucra la organización y conexión de la información en la mente del estudiante.
- Desarrolla habilidades de comunicación: la auto explicación promueve el desarrollo de habilidades de comunicación clara y concisa, tanto oral como escrita.
- Fomenta el aprendizaje activo: la auto explicación hace que los educandos asuman un rol principal en su propio proceso de estudio, logrando una participación dinámica del escolar en la adquisición de conocimientos (Medina, 2022).

La auto explicación en diferentes contextos:

Alvarez *et al.*, (2016) plantea que en el aula los docentes pueden fomentar la auto explicación mediante debates en clase, actividades grupales o tareas de escritura reflexiva. En el estudio individual los estudiantes pueden utilizar técnicas como el "explicar en voz alta" o la creación de mapas mentales para auto explicarse el contenido y en entornos digitales existen plataformas en línea y aplicaciones que ofrecen herramientas de auto explicación interactivas.

La auto explicación se convierte en una estrategia poderosa para que los educandos sean los propios impulsores de adquirir el conocimiento, construyendo una comprensión profunda y duradera del conocimiento, a la vez que desarrollan habilidades de comunicación y pensamiento crítico.

7. Aprender Enseñando

Aprender enseñando es una estrategia que busca profundizar la comprensión de un tema previamente estudiado mediante el acto de enseñarlo a otros. Esta técnica implica explicar los conceptos clave a otra persona, lo que obliga al estudiante a organizar sus ideas, reflexionar sobre el contenido y fortalecer su propio aprendizaje. Numerosas investigaciones han comprobado la eficacia de esta estrategia. En uno de ellos, se encontró que los educandos que asimilaron un tema y posteriormente instruyeron a sus compañeros obtuvieron mejores resultados en una prueba posterior, en comparación con aquellos que no participaron en la enseñanza. El tamaño del efecto observado fue de 0.77, lo que indica un impacto significativo (Fiorella y Mayer, 2015).

Un ejemplo práctico:

Al crear materiales, los estudiantes no solo consolidan sus propios aprendizajes, sino que también profundizan en los conceptos al buscar formas claras y concisas de explicárselos a otros. Los estudiantes se convierten en protagonistas activos de su propio aprendizaje, tomando decisiones sobre qué contenido incluir, cómo presentarlo y qué recursos utilizar. La creación de materiales

didácticos por parte de los estudiantes es una práctica pedagógica que ofrece múltiples beneficios tanto para el estudiante creador como para sus compañeros (Ribosa y Duran, 2021).

Condiciones para una enseñanza efectiva:

Para que la enseñanza sea una herramienta efectiva de aprendizaje, es importante que el estudiante genere explicaciones que impliquen una comprensión profunda del tema, en vez de limitarse a cambiar las palabras. Esto significa que debe ser capaz de conectar conceptos, dar ejemplos y responder preguntas de manera clara y concisa (Lemus y Treviño, 2008).

La enseñanza en diferentes contextos:

De la Fuente *et al.*, (2010) postula que en el aula los docentes pueden fomentar el aprendizaje enseñando mediante actividades como tutoría entre pares, presentaciones orales o debates grupales. En el estudio individual los estudiantes pueden utilizar técnicas como el "explicar en voz alta" o escribir resúmenes explicativos para enseñarse a sí mismos y en los entornos digitales existen plataformas en línea y aplicaciones que permiten a los estudiantes interactuar y enseñarse mutuamente.

Aprender enseñando se convierte en una poderosa estrategia para que los educandos tengan una aportación proactiva en la edificación de su propio conocimiento. Al explicar un tema a otros, los estudiantes profundizan su comprensión, adquieren competencias comunicativas y de análisis, y consolidan el aprendizaje de manera significativa.

8. Aprender Actuando

El aprendizaje mediante la representación, también conocido como "aprendizaje cinestésico", implica incorporar movimientos corporales relevantes a la tarea durante el proceso de aprendizaje. Esta estrategia se fundamenta que el educando al realizar el movimiento y la manipulación física pueden facilitar la comprensión y retención de conceptos abstractos (Fiorella y Mayer, 2015).

El aprendizaje mediante la representación en diferentes contextos:

Se plantea que en el aula los docentes pueden incorporar actividades como dramatizaciones, juegos de rol o experimentos prácticos para fomentar el aprendizaje mediante la representación y en el estudio individual los estudiantes pueden utilizar técnicas como dibujar diagramas, Reyes *et al.*, (2017) postula crear modelos físicos o utilizar aplicaciones interactivas para aprender de manera kinestésica.

Es una forma de aprender que se basa en la experiencia física y el movimiento. En otras palabras, las personas kinestésicas aprenden mejor haciendo cosas, experimentando y usando su cuerpo.

Método PACIE: aprendizaje significativo, donde la tecnología y la pedagogía se unen para superar los límites tradicionales

Cobos *et al.*, (2020) plantea que en este enfoque se establece como la estrategia pedagógica virtual ideal para el modelo constructivista del aprendizaje. Al combinar el objeto de aprendizaje con el alcance, la formación, la interacción y el e-learning, se fortifica la creación del conocimiento en entornos de investigación y desarrollo innovador didáctica.

En respuesta al fracaso de métodos previos, diversos docentes, comunicadores y expertos en informática han aunado esfuerzos para desarrollar un conjunto de técnicas, herramientas y metodologías para la Investigación. Fruto de este proceso de análisis y reflexión y su amplia trayectoria en el ámbito virtual como docente, estudiante, gestor y administrador de páginas web, el Ing. Pedro Camacho ha desarrollado la metodología PACIE. Esta propuesta se presenta como una respuesta ordenada y coherente a los retos de una enseñanza digital (Oñate, 2009).

La metodología PACIE facilita el adquirir conocimientos en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y comunidades de aprendizaje virtuales (CEV), impactando positivamente en los campos organizacional, académico, didáctico, comunicativo y de las TIC.

En el proceso de implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) y un Campus de Estudio Virtual (CEV), cada etapa cumple un rol fundamental para garantizar una experiencia educativa efectiva y colaborativa. A continuación, se describen las etapas clave que contribuyen a crear un espacio de aprendizaje atractivo, interactivo y centrado en el estudiante:

- **Presencia:** en esta etapa, se establece la identidad visual del EVA y CEV, creando un entorno atractivo y agradable para el estudiante, lo cual es esencial para captar su interés. Se establece una presencia sólida en el aula virtual, atrayendo la atención y participación de los educandos mediante la creación de grupos de aprendizaje virtuales, el fomento de debates colaborativos y la asignación de proyectos individuales.
- **Alcance:** esta etapa define las pautas, habilidades y competencias que el estudiante debe desarrollar en el EVA y dentro de su grupo de estudio en el CEV. Asegurar la comprensión de los recursos educativos y los objetivos de aprendizaje es fundamental. Para ello, se crean materiales de apoyo claros, se plantean preguntas y se ofrece retroalimentación constante.
- **Capacitación:** basada en los principios de aprendizaje cooperativo y la técnica "aprender haciendo", esta etapa promueve una enseñanza centrada en el alumno, fortaleciendo su autonomía. Se busca dotar a los educandos de las competencias necesarias para realizar tareas específicas mediante actividades prácticas, recursos complementarios y tutorías personalizadas.
- **Interacción:** como una de las etapas más prioritarias, fomenta la creación de vínculos entre pares y el intercambio de conocimientos a través de la colaboración. La interacción entre estudiantes y con el docente es clave para el aprendizaje colaborativo, y se estimula a través de debates virtuales, trabajo en equipo y actividades grupales.

E-learning: esta etapa demuestra al catedrático la viabilidad del e-learning en cualquier área educativa, ampliando las posibilidades de enseñanza. Verificar el uso adecuado de las tecnologías de e-learning por parte de los estudiantes es

crucial, y se logra mediante entrenamiento en herramientas digitales y retroalimentación sobre su aplicación correcta (Oñate, 2009).

Cada una de estas etapas asegura que el EVA y CEV sean entornos enriquecedores y eficaces en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La metodología PACIE, en su conjunto de estrategias que promueven una enseñanza centrada en el estudiante, fomentando su autonomía, participación activa y la consecución de aprendizajes significativos en entornos virtuales.

El desarrollador de la metodología PACIE sugiere los siguientes elementos distintivos que definen esta metodología:

Esta metodología prioriza la motivación y el acompañamiento del estudiante, brindándole apoyo emocional y guía constante para que se sienta valorado y respaldado en su proceso de aprendizaje. Se busca crear un ambiente cálido y humano, en contraposición a uno frío y distante, donde el educando pueda sentirse a gusto y estimulado para involucrarse de manera activa (Martínez y Salinas, 2020).

La comunicación y la presentación efectiva de la información son elementos esenciales, fomentando el pensamiento crítico y el análisis de información mediante la colaboración y el intercambio de vivencias educativas. Se avanza más allá de la simple transferencia de datos, fomentando el desarrollo colaborativo del conocimiento mediante la interacción entre educandos y educadores (Ramírez y Zamora, 2014).

Esta metodología no se limita a informar, exponer y crear, sino que va más allá al fomentar espacios creativos donde los estudiantes puedan compartir información, conocimientos y experiencias. “Se busca crear un entorno colaborativo donde los estudiantes puedan trabajar juntos, intercambiar ideas y desarrollar habilidades interpersonales (Flores, 2012, p.10).

Los docentes como las autoridades muestran un respaldo unánime hacia la implementación de una propuesta que contempla la creación de un aula virtual en Microsoft Teams. Esta iniciativa, fundamentada en la Metodología PACIE, está orientada a favorecer un aprendizaje más activo y participativo en la materia de Emprendimiento y Gestión. Gracias a este respaldo, la propuesta resulta viable y tiene posibilidades concretas de llevarse a cabo, generando así un espacio virtual dinámico y propicio para el desarrollo de competencias clave en los estudiantes (Feijoo, 2022).

La Metodología PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, E-learning) representa una herramienta poderosa en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, ya que impulsa un modelo de aprendizaje activo y adaptado al entorno digital. Esta metodología destaca por su enfoque en la construcción de entornos virtuales participativos, en los que el estudiante es el centro del proceso formativo, promoviendo su compromiso y autonomía. En la enseñanza de emprendimiento, PACIE es particularmente valiosa, ya que fomenta habilidades esenciales como la innovación, la toma de decisiones y el pensamiento crítico, elementos clave en la formación de futuros emprendedores. Al integrar actividades prácticas, casos reales y una retroalimentación continua, la metodología PACIE no solo enriquece el contenido de la asignatura, sino que también fortalece las competencias de los estudiantes, preparándolos para responder a los retos del mundo empresarial con una mentalidad ágil y colaborativa (Umaquina, 2022).

Diseño instruccional: proporciona marcos para la enseñanza

En el ámbito educativo, se utilizan diversas herramientas para ayudar a los educandos a entender de manera eficaz el material de la clase. Estas herramientas pueden ser de carácter físico o digital. Hoy en día, el diseño de los recursos tecnológicos para la enseñanza integra contenido didáctico en las herramientas y actividades que los profesores emplean, basándose en teorías pedagógicas constructivistas o enfoques cognitivos (Benítez, 2021).

El constructivismo se centra en que los educandos desarrollen de manera activa su propio conocimiento, integrando la información reciente con sus experiencias anteriores y conocimientos previos. Por su parte, el enfoque cognoscitivista se enfoca en cómo se procesa la información y cómo se puede facilitar su comprensión y retención. Ambos enfoques permiten que los estudiantes procesen adecuadamente lo que se pretende aprender, contribuyendo a que descubran la forma más efectiva de relacionar las explicaciones del docente con sus propios esquemas mentales. Este proceso de relacionamiento interno es esencial para la construcción del conocimiento, ya que permite a los educandos integrar y aplicar de manera efectiva lo aprendido (Moreno, 2012).

La educación se apoya en herramientas para facilitar el entendimiento de los estudiantes, estas herramientas pueden ser físicas o tecnológicas. Los recursos tecnológicos modernos, basados en modelos de diseño instruccional, aportan contenido didáctico a las herramientas y actividades docentes, fomentando un enfoque, basado en teorías constructivistas o cognitivistas, que permiten un aprendizaje adecuado, logrando que los estudiantes relacionen el discurso del profesor con sus propios conocimientos, creando conexiones internas que son esenciales para el aprendizaje (Adolph, 2016).

El diseño instruccional se cristaliza en una guía documental que establece las directrices, orientaciones y recomendaciones necesarias para alcanzar de manera efectiva las competencias del programa educativo. El éxito del programa se mide en función de la habilidad de retener a los estudiantes hasta la finalización y el alcance de los objetivos propuestos. La clave para obtener estos resultados reside en una redacción precisa y una presentación estructurada de las instrucciones dentro de la guía o ruta de aprendizaje (Murcia, 2020).

El diseño instruccional se refleja en un documento referencia, este documento ofrece directrices, instrucciones y recomendaciones para el desarrollo y la obtención de las competencias del programa educativo. El buen resultado del programa se fundamenta en la retención de los estudiantes y el cumplimiento de los objetivos. La clave para el éxito radica en la redacción clara y la presentación organizada de las instrucciones en la guía de aprendizaje.

El experto temático es un maestro del conocimiento en un área específica, posee la experiencia y las habilidades necesarias para diseñar cursos, lecciones o módulos educativos completos. Es responsable de la planificación, la metodología, la didáctica, la formulación de tareas, la creación de herramientas digitales y la evaluación. Sin embargo, su función no incluye necesariamente la tutoría del curso una vez implementado en un entorno virtual de aprendizaje (Murcia, 2020) .

El experto temático es un especialista en una materia determinada. Tiene la capacidad de diseñar cursos completos, desde la planificación hasta la evaluación. No es responsable de la tutoría del curso una vez que está en línea.

El profesor o tutor es un guía experto en su campo, su rol principal es acompañar, motivar y apoyar al estudiantado en su proceso de aprendizaje. También proporciona retroalimentación sobre el progreso del estudiante en cuanto a la asignatura o los objetivos de aprendizaje específicos (Murcia, 2020).

El profesor o tutor es un especialista que acompaña al estudiante en su aprendizaje, su función principal es guiar, motivar y proporcionar retroalimentación. La retroalimentación se centra en el progreso del estudiante en la materia o los objetivos específicos.

El estudiante es el protagonista del aprendizaje en un entorno virtual, es quién recibe el conocimiento y desarrolla las capacidades señaladas en el lineamiento educativo mediante la interacción con las opciones y tareas accesibles en el sistema virtual.

El alumno es el eje principal del proceso educativo en un ambiente virtual, adquiere conocimientos y desarrolla competencias a través de la interacción con los recursos y actividades del curso (Murcia, 2020).

La enseñanza a distancia, una práctica educativa en auge se beneficia enormemente de la aplicación de modelos de diseño instruccional. Estos modelos, cuidadosamente diseñados, sirven como base sólida para la creación de cursos que incentiven al alumno a asumir un rol dinámico en su propia

adquisición de conocimientos. A través de la conversión de información y su conexión con temas relevantes de su propia visión del mundo, el educando optimiza el fortalecimiento de sus habilidades (Gutiérrez y Gándara, 2020).

Los modelos de diseño instruccional son herramientas esenciales para la enseñanza a distancia. Estos modelos motivan a los educandos a involucrarse de manera activa en su aprendizaje. La conversión de la información y la conexión con aspectos relevantes del mundo del estudiante son claves para el desarrollo de sus capacidades.

El diseño instruccional es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de emprendimiento y gestión, ya que permite estructurar de manera coherente los contenidos, actividades y evaluaciones para alcanzar los objetivos educativos. A través de un diseño instruccional adecuado, se pueden integrar estrategias didácticas que fomenten el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, habilidades esenciales en el ámbito del emprendimiento. Además, afirma que este enfoque asegura que los estudiantes reciban una experiencia de aprendizaje personalizada y dinámica, con actividades prácticas que les permitan aplicar los conceptos en situaciones reales o simuladas. Al planificar cuidadosamente cada elemento del curso, el diseño instruccional facilita que los estudiantes desarrollen no solo conocimientos teóricos, sino también competencias prácticas para enfrentar los desafíos del mundo empresarial de manera efectiva (Peñañiel, 2024).

2.3. Marco Legal

La Constitución de la República del Ecuador, en su artículo 26, establece que "la educación es un derecho de los individuos a lo largo de su vida y una obligación inevitable e irrenunciable del Estado" (Asamblea Constituyente, 2008). Este mandato constitucional proporciona un sólido respaldo legal y axiológico para iniciativas educativas dirigidas a grupos históricamente excluidos, como la propuesta de investigación de Aula iconográfica para la enseñanza de emprendimiento gestión a personas con escolaridad inconclusa. Esta propuesta representa una forma concreta de materializar los principios de inclusión, equidad en el acceso y ejercicio del derecho a la formación permanente de los

individuos, tal como lo declara la Carta Magna ecuatoriana de manera contundente para todos sus ciudadanos.

De acuerdo con el Artículo 27, la educación estará enfocada en el ser humano, asegurando su desarrollo integral. Será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, inclusiva, diversa, de alta calidad y con un enfoque de calidez y humano. (Asamblea Constituyente, 2008). Este artículo consolida poderosamente la legitimidad y pertinencia del tema investigativo educativo de Aula iconográfica al consagrar legalmente los principios rectores que orientan dicha propuesta. Es decir, la centralidad del ser humano, la inclusión, la calidad, la equidad social y el crecimiento integral de los individuos en el proceso formativo, garantizando así un sólido respaldo jurídico a una iniciativa que busca materializar en la práctica los derechos, valores y estándares educativos que se establecen para promover una educación democrática, participativa y transformadora.

En el Artículo 283, expresa que “el sistema económico es de carácter social y coparticipe; considera al ser humano como su centro y propósito” (Asamblea Constituyente, 2008). Este artículo sienta las bases de un sistema económico enfocado en el ser humano como primordial actor y receptor de beneficios de toda actividad productiva. Promueve su capacitación para desempeñarse de manera óptima en el entorno socioeconómico. En este contexto, la propuesta formativa de un Aula iconográfica para educación en emprendimiento y gestión dirigida a personas con escolaridad inconclusa se alinea completamente con dicho principio humanista al dotar de conocimientos y herramientas empresariales a un grupo vulnerable, para su inclusión activa en el sistema económico del país como sujetos productivos con las competencias necesarias para el ámbito laboral, de negocios y desarrollo sostenible.

El Artículo 306 claramente dice que "El Estado fomentará y supervisará el comercio justo para asegurar el acceso a bienes y servicios de calidad, reduciendo las distorsiones causadas por la intermediación y promoviendo la sustentabilidad" (Asamblea Constituyente, 2008). Este artículo promueve el paradigma de una economía ética y sostenible que el estado debe consolidar,

promoviendo principios de comercio justo, negocios inclusivos y producción ambientalmente amigable. En este contexto, la propuesta pedagógica del Aula iconográfica para educar en emprendimiento y gestión bajo competencias de impacto social y ambiental se alinea y otorga viabilidad práctica al modelo económico que la Carta Magna ordena institucionalizar. Se configura como una iniciativa formativa que materializa dicho paradigma constitucional a través de la capacitación a grupos vulnerables en las áreas productivas que les permitan desempeñarse en el sistema económico del país de manera sustentable, ética y en armonía con el bien común.

En el Convenio 169 de la Organización Internacional del Trabajo (OIT), de acuerdo al Artículo 26, los pueblos indígenas poseen derecho a "atesorar sus tradiciones e instituciones propias en materia de educación" (1989, p. 10). Este artículo establece inequívocamente el derecho de los pueblos indígenas a acceder a una educación que respete, refleje sus culturas y lenguas tradicionales acorde a sus costumbres e instituciones propias, constituyendo un sólido sustento legal internacional para que la propuesta pedagógica del Aula iconográfica en emprendimiento y gestión desarrolle contenidos, recursos didácticos y un enfoque metodológico culturalmente pertinentes a las cosmovisiones y matrices civilizatorias de los estudiantes a los cuales se orienta, en cumplimiento del mandato vinculante que tiene el estado ecuatoriano de garantizar una educación integralmente intercultural según lo determinan los instrumentos internacionales que sobre esta materia ha ratificado en el ámbito de la normativa de los derechos conjuntos de los grupos étnicos minoritarios.

Según el Artículo 13 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales, la Educación Técnica y la capacitación laboral se debe orientar hacia "un desarrollo (...) adaptado a las demandas del mercado laboral" (Asamblea General de la ONU, 1966, p.7). Este artículo, al establecer el deber de los estados de asegurar el acceso universal a una educación técnica y capacitación laboral orientada hacia el desarrollo personal y la inclusión productiva de grupos vulnerables, provee un contundente respaldo legal internacional a la finalidad del proyecto pedagógico del Aula iconográfica en emprendimiento y gestión, constituyéndose en un mandato jurídicamente

vinculante que refuerza la legitimidad y pertinencia de una propuesta educativa enfocada precisamente en reducir las brechas formativas en competencias empresariales y productivas que históricamente han marginalizado a colectivos como el de las personas con escolaridad inconclusa.

Según el Artículo 24 de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, los estados parte deben garantizar un régimen de educación incluyente en todos los niveles de enseñanza (Naciones Unidas, 2006). Este artículo constituye un sólido respaldo legal internacional al imperativo ético de avalar el derecho a una educación incluyente y de calidad mediante el desarrollo de iniciativas pedagógicas específicas para sectores históricamente marginados, como es el caso del proyecto de Aula iconográfica para la enseñanza técnica de emprendimiento y gestión orientado a personas que no han completado los ciclos formales de escolaridad, ya que precisamente dicha propuesta representa una acción concreta destinada a superar las brechas educativas que obstaculizan una plena inserción social de grupos en ambiente de fragilidad.

Según el Artículo 8 del Acuerdo Regional sobre el Acceso a la Información, la Participación Pública y el Acceso a la Justicia en Asuntos Ambientales en América Latina y el Caribe (CEPAL, 2018), los países deben propiciar "modalidades de educación, formación y sensibilización del público sobre (...) protección del medio ambiente" (p.10). Este artículo consagra el deber jurídicamente vinculante para el estado ecuatoriano de garantizar una educación y formación ambiental sustentable en todos los programas educativos, incluyendo las temáticas ecológicas como un elemento constitutivo e indispensable de una enseñanza integral y transformadora, aspecto que cobran aún más importancia en el caso de sectores históricamente excluidos, donde la formación en derechos ambientales se vincula directamente con su pleno ejercicio de una ciudadanía activa en la salvaguarda de sus territorios y culturas; de esta manera, el incorporar un enfoque ambiental y de sostenibilidad dentro de la propuesta pedagógica del Aula iconográfica en emprendimiento y gestión responde al deber ineludible que el Acuerdo de Escazú impone al país sobre esta materia.

De acuerdo con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas (ONU, 2015), se busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos, así como posibilidades de educación continua para todos. En este contexto, la implementación de un aula iconográfica para la enseñanza de emprendimiento y gestión dirigida a personas con escolaridad inconclusa se alinea directamente con este objetivo global, ya que representa una iniciativa orientada a disminuir disparidades educativas mediante un método accesible e inclusivo. Este tipo de propuestas que buscan no dejar a nadie atrás, especialmente a grupos vulnerables, es crucial para materializar la visión de desarrollo sostenible planteada en la Agenda 2030 (ONU, 2015). La educación en temas relevantes como emprendimiento, con un enfoque de equidad, puede ser una vía efectiva con el fin de crear una sociedad más equitativa e inclusiva a nivel global.

En el Artículo 3 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural de Ecuador (Asamblea Nacional de la República del Ecuador, 2011), se establecen principios de equidad, inclusión y pertinencia cultural que se alinean con la implementación de un Aula iconográfica para la enseñanza de emprendimiento y gestión dirigida a personas con escolaridad inconclusa. Dicha iniciativa busca reducir brechas educativas para un grupo vulnerable, proveyendo competencias útiles para mejorar sus oportunidades económicas, en concordancia con los objetivos de la ley de garantizar una educación de calidad que eleve el nivel de vida y desarrollo. El uso de métodos educativos accesibles e interculturales es coherente con el enfoque de la normativa de promover oportunidades sin discriminación mediante una educación contextualizada a la diversidad del país.

En síntesis, el tema se alinea con el espíritu inclusivo y transformador de la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

De acuerdo con el Artículo 2 de la Ley Orgánica de Economía Popular y Solidaria de Ecuador (Asamblea Nacional de la República del Ecuador, 2011), se busca promover iniciativas económicas asociativas, autogestionadas y con enfoque solidario para sectores históricamente excluidos. En este contexto, la ejecución de un Aula iconográfica para la enseñanza de emprendimiento y gestión a personas con escolaridad inconclusa parece alineada a dicho objetivo, ya que

les proveería competencias valiosas para integrarse en este sector económico inclusivo. El programa educativo podría enfocarse en desarrollar capacidades para emprendimientos colectivos y asociativos acordes a los principios de la ley. De esta manera, se apoyaría el propósito de reducir brechas de conocimientos y oportunidades para poblaciones excluidas de la economía formal. En síntesis, la propuesta es consistente con la visión de la Ley de Economía Popular y Solidaria de construir una economía más justa e integradora.

Según el Artículo 25 de la Ley Orgánica para la Planificación Integral de la Circunscripción Territorial Especial Amazónica de Ecuador (Asamblea Nacional de la República del Ecuador, 2021), se plantean lineamientos de conservación ambiental, soberanía alimentaria y el impulso de la educación intercultural que se alinean con una propuesta educativa como un aula iconográfica para la enseñanza de emprendimiento y gestión a personas con escolaridad inconclusa en la región. El programa podría enfocarse en desarrollar capacidades para emprendimientos colectivos sostenibles, vinculando conocimientos ancestrales con gestión y bioemprendimiento, en concordancia con la visión de la ley sobre innovación biotecnológica y desarrollo endógeno amazónico. La participación de organizaciones indígenas sería esencial para este tipo de iniciativa educativa pertinente y transformadora.

Según el Artículo 28 de la Ley Orgánica de Discapacidades de Ecuador (2012), la autoridad educativa nacional debe implementar los apoyos y adaptaciones necesarias para garantizar la incorporación de los educandos con necesidades educativas especiales en el sistema educativo regular o extraordinario, de acuerdo con sus requerimientos. Esto implica realizar adecuaciones curriculares, metodológicas, evaluativas y de accesibilidad física, tecnológica y de comunicación alternativa que favorezcan los procesos de educación. En consecuencia, la implementación de un Aula iconográfica, con el uso de imágenes, pictogramas y símbolos, constituye una estrategia válida para promover la inserción educativa de los educandos con discapacidad visual, auditiva o con escolaridad inconclusa. Proporciona apoyos concretos para la comprensión, conectando los saberes superficiales a los prácticos y la vida cotidiana de un modo gráfico y universal.

La implementación de un Aula iconográfica para la enseñanza de emprendimiento y gestión a personas con escolaridad inconclusa se ampara en los Artículos 5 y 7 de la Ley de Fomento Artesanal de Ecuador (1997). El Artículo 5 señala que se debe promover la capacitación artesanal en áreas como administración, comercialización, contabilidad, asociatividad, entre otros. Asimismo, el Artículo 7 indica que se debe ofrecer apoyo técnico para el desarrollo empresarial de la actividad artesanal. En este contexto, el uso de imágenes y símbolos en un Aula iconográfica facilitaría la comprensión de conceptos complejos de emprendimiento y gestión para artesanos con bajo nivel educativo formal. Esto fortalecería sus capacidades administrativas, comerciales y asociativas, en concordancia con los objetivos de la Ley de Fomento Artesanal (1997) en torno a la capacitación e inclusión productiva en este sector.

En el Artículo 378 de la Ley Orgánica de Cultura de Ecuador (2016), el estado debe generar condiciones para la mejora de capacidades creativas, de invención y emprendimiento cultural. Bajo este marco legal, la implementación de un programa educativo en gestión cultural a través de un Aula iconográfica dirigido a personas con escolaridad inconclusa podría contribuir a crear competencias para emprendimientos culturales innovadores. El uso de imágenes y símbolos facilitaría la comprensión de conceptos complejos asociados a creación de emprendimientos, aspectos administrativos, legales, de mercadeo y financieros. Si bien se requiere una planificación detallada y articulación con política cultural, este tipo de iniciativas representan una vía pertinente para activar las capacidades emprendedoras en el ámbito cultural de grupos vulnerables, en concordancia con la Ley Orgánica de Cultura (2016).

De acuerdo con el Artículo 143 de la Ley de Economía Popular y Solidaria de Ecuador (2011), el estado promoverá capacitación técnica y formativa en gestión económica, financiera y asociativa a integrantes de cooperativas, asociaciones y emprendimientos comunitarios. Bajo este marco legal, la implementación de un programa educativo sobre creación y administración de emprendimientos solidarios a través de un Aula iconográfica, dirigido específicamente a personas con escolaridad inconclusa, representaría una iniciativa alineada para desarrollar competencias de gestión colaborativa en este grupo vulnerable. El uso de

imágenes y símbolos universalmente comprensibles facilitaría la apropiación de conceptos clave sobre planificación estratégica participativa, contabilidad solidaria, acceso a financiamiento, formalización, así como habilidades blandas para el trabajo asociativo. Este tipo de propuestas formativas pertenecientes pueden fortalecer capacidades para el emprendimiento solidario, potenciando los objetivos de inclusión productiva de la Ley de Economía Popular y Solidaria.

De acuerdo con el Artículo 107 de la Ley Orgánica de Educación Superior (2010), las instituciones de educación superior en Ecuador están obligadas a implementar mecanismos para dar seguimiento a sus estudiantes graduados. Los resultados de dichos seguimientos formarán parte de los métodos de evaluación y certificación institucional. Este artículo proporciona sustento legal para que las instituciones desarrollen alianzas estratégicas que permitan hacer seguimiento y apoyar los procesos de titulación de educandos con estudios incompletos que participen en programas de formación como el propuesto por el Aula iconográfica en emprendimiento y gestión. De esta manera, se garantizaría una continuidad educativa y un mayor impacto en la inclusión social y laboral de este grupo de personas, en coherencia con los principios de pertinencia y calidad señalados en la Ley Orgánica de Educación Superior.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Descripción del área de estudio/grupo de estudio

El estudio de investigación se realizó la Unidad Educativa PCEI "Lincoln Larrea", situada en la parroquia Guayaquil de Alpachaca, Cantón Ibarra, Provincia de Imbabura, en el barrio Santa Teresita, en las calles Guayaquil 5-09 y del Pelicano. Esta institución, fundada en 1987 como Colegio Nocturno de Bachillerato "Lincoln Larrea", actualmente se denomina Unidad Educativa PCEI "Lincoln Larrea". Pertenece a la Zona 1, Distrito de Educación 10D01, con el Código AMIE 10H00030 y está adscrita al Circuito 09-11-12.

La unidad educativa cuenta con 208 estudiantes, desde Educación Básica Superior hasta Tercero de Bachillerato General Unificado, 10 docentes, un administrativo y un integrante de personal de apoyo. Para el estudio de investigación, se consideró la población total de 23 educandos de Tercer Año de Bachillerato General Unificado, 10 docentes y la autoridad.

La selección de la población de estudio se realizó tomando en cuenta a todos los actores relevantes del entorno educativo en la institución. La población está compuesta por 23 estudiantes, 10 docentes y 1 rector, lo que permitió obtener una perspectiva completa y representativa de todos los niveles de interacción en el proceso educativo. Este enfoque garantizó la exhaustividad y la relevancia del muestreo, alineándose con los principios metodológicos recomendados en la investigación educativa para asegurar la validez de los resultados. Según Condori (2020), así como para López y Fachelli (2015), es fundamental emplear técnicas de muestreo adecuadas para asegurar la representación y precisión de los resultados.

tienen necesidades educativas especiales, ofreciendo una formación cercana y de alta calidad" (p.1).

3.2. Enfoque y tipo de investigación

Enfoque mixto

El investigador emplea una diversidad de técnicas de forma individualizada: entrevistas, encuestas para recabar opiniones acerca del tema que se quiere recopilar información, lineamientos de políticas según los partícipes (Calduch, 2013).

Cortés *et al.*, (2004) da a conocer que las encuestas, en particular, se evalúan mediante escalas medibles y valoraciones numéricas, generando rangos de respuestas, tendencias, frecuencias e histogramas. Con base en estos datos, se formulan hipótesis que luego se corroboran o refutan.

Esta investigación adoptó un enfoque mixto con el propósito de comprender el impacto del diseño de un aula iconográfica en la plataforma Moodle sobre las competencias digitales y el aprendizaje. Por un lado, se llevó a cabo la recolección de datos numéricos aplicando una encuesta a docentes y otra a estudiantes con preguntas cerradas antes de la implementación del diseño del aula iconográfica. Esta información fue sometida a un análisis estadístico descriptivo, incluyendo el cálculo de frecuencias y porcentajes, para resumir y evaluar de manera objetiva las respuestas de las encuestas. Asimismo, se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach para verificar la consistencia interna del cuestionario, lo cual asegura la fiabilidad de los resultados obtenidos. Por otro lado, se empleó una entrevista a la autoridad de la institución para explorar en profundidad sus experiencias y percepciones relacionadas con el diseño y uso de esta aula en la plataforma Moodle (*op.cit.*).

Tipo de investigación

La investigación abarcó un enfoque multidimensional, combinando metodologías: descriptiva y de campo para profundizar en el estudio del tema.

Descriptiva

Para llevar a cabo la investigación descriptiva sobre las competencias digitales de los educandos de Tercer Año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa PCEI “Lincoln Larrea” la ciudad de Ibarra, fue necesario definir con precisión el problema, elaborar un plan que incluya la selección de una muestra representativa, recopilar datos mediante cuestionarios u otras técnicas, analizar e interpretar los datos para describir las competencias digitales, y presentar los resultados de manera coherente y comprensible. Miranda *et al.*, (2018) señala que este proceso permitió obtener información detallada y precisa, lo que contribuyó a mejorar la enseñanza de emprendimiento y gestión en este contexto educativo específico.

De campo

En el ámbito de la investigación, la observación y la interrogación se erigió como herramientas fundamentales para adquirir datos. Las técnicas específicas de indagación de campo, por su parte, se encargaron de recopilar y organizar de manera sistemática los datos vinculados al tema de estudio. En esencia, estas técnicas funcionan como instrumentos que posibilitan el control y análisis de los fenómenos bajo investigación (Paz, 2017).

3.3. Definición y operacionalización de variables

Definición

Variable: Plataforma Moodle

Moodle se distingue por su naturaleza adaptable, otorgando al docente un amplio abanico de posibilidades para configurar su curso. El profesor tiene la libertad de definir la apariencia del curso, las actividades a incluir y su orden, así como los periodos de participación en cada una de ellas y la frecuencia de publicación de contenidos. Esta flexibilidad permite al tutor ajustar la plataforma a las características específicas de cada grupo de estudiantes, tomando en cuenta su nivel, intereses, objetivos y necesidades (Ontoria, 2014).

Variable: Enseñanza de Marketing

El proceso de adquisición de conocimiento se fundamenta en la categorización. Esta consiste en simplificar la interacción con el mundo real mediante la agrupación de objetos, eventos o conceptos en categorías compartidas (por ejemplo, "perro" y "gato" pertenecen a la categoría "animales"). Nussbaum *et al.*, (2007) manifiesta que el aprendiz construye conocimiento activo al generar proposiciones, verificar hipótesis y realizar inferencias, basándose en sus propias categorías mentales, las cuales se modifican y enriquecen a partir de la interacción con el entorno. De esta manera, el aprendizaje se configura como una metodología dinámica de asociación, edificación y representación del mundo.

Tabla 1.

Operacionalización de la variable

Variable	Dimensiones
<p>Plataforma Moodle (Variable)</p> <p>" Moodle es una plataforma de aprendizaje creada para ofrecer a profesores, administradores y educandos un sistema unificado, sólido y seguro que permite diseñar entornos de aprendizaje personalizado" (Moodle, 2023).</p>	<p>Interactividad: Se refiere a las diversas acciones y funciones que los usuarios pueden realizar mientras navegan en ese sitio. Santos <i>et al.</i>, (2023)</p> <p>Uso de Recursos Educativos: corresponde el apoyo pedagógico que fortalece el desempeño del docente, mejorando el proceso de adquisición de conocimientos Vilela (2023).</p> <p>Percepción y Satisfacción de Usuarios: Es la satisfacción del gusto o deseo; es una reacción emocional del consumidor frente a su experiencia con un producto o servicio Ramírez <i>et al.</i>,(2024).</p>

Tabla 2.

Operacionalización de la variable

Variable	Dimensiones	Ítems	Instrumento/Ítems
<p>Enseñanza de Marketing (Variable dependiente)</p> <p>Los educadores en marketing deben mantenerse actualizados sobre las últimas tendencias, tecnologías y prácticas para garantizar que sus estudiantes estén preparados para lograr el éxito en el entorno empresarial contemporáneo Kotler (2000).</p>	<p>Contenido del tema Relevancia del contenido de marketing enseñado. Actualización de los temas y conceptos. Profundidad y amplitud de los temas cubiertos.</p> <p>Metodología de enseñanza Uso de casos prácticos y estudios de caso. Incorporación de tecnología y herramientas digitales. Fomento de la participación activa de los estudiantes.</p> <p>Evaluación del aprendizaje Rigor y pertinencia de las evaluaciones. Retroalimentación constructiva y</p>	<p>Estudiantes: Cuestionarios para recopilar información sobre competencias digitales, percepción del uso de Moodle en la asignatura de emprendimiento y gestión, y opinión sobre un aula virtual de Marketing para orientar el diseño instruccional y la configuración del aula en Moodle. (Anexo E).</p> <p>Maestros: Cuestionario dirigido a docentes referente a la propuesta de implementar Moodle como recurso complementario en la enseñanza de emprendimiento y gestión, con énfasis en Marketing, en la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea. (Anexo F).</p> <p>Rector: Información de la Autoridad de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea sobre la propuesta de implementar Moodle en la</p>	<p>Encuesta dirigida a estudiantes de la Unidad Educativa PCEI “Lincoln Larrea” (Anexo E) Se usó un cuestionario validado por tres expertos.</p> <p>Encuesta dirigida a maestros de la Unidad Educativa PCEI “Lincoln Larrea” (Anexo F) Se usó un cuestionario validado por tres expertos.</p> <p>Entrevista dirigida a la autoridad de la Unidad Educativa PCEI “Lincoln Larrea” (Anexo G) Se utilizaron preguntas estructuradas validado por tres expertos.</p>

oportuna. Vinculación de la evaluación con los objetivos de aprendizaje.

enseñanza de emprendimiento y gestión, con énfasis en Marketing. (Anexo G).

Recursos didácticos.

Disponibilidad y calidad de materiales de lectura y multimedia.

Acceso a bases de datos y recursos en línea relevantes.

Infraestructura tecnológica y de aula adecuada.

3.4. Procedimiento

Fase 1.- Identificación de las competencias digitales que tienen los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de personas con escolaridad inconclusa de la “Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea” de la ciudad de Ibarra.

En esta etapa, se realizó la identificación de las competencias digitales de los educandos de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de personas con escolaridad inconclusa, específicamente en relación con el uso de la plataforma Moodle para la instrucción de la materia de emprendimiento y gestión. El instrumento que se utilizó fue un cuestionario aplicado a 23 estudiantes de la institución educativa, con el siguiente proceso:

1. Organización y codificación de datos: las respuestas del cuestionario se recopilaron y organizaron en una base de datos, categorizando cada respuesta de acuerdo con las competencias digitales evaluadas, tales como conocimientos técnicos, familiaridad con las funciones de Moodle y frecuencia de uso de la plataforma.
2. Análisis estadístico descriptivo: se realizaron cálculos de frecuencias, promedios y porcentajes para cada categoría de competencia digital. Este análisis permitió identificar el nivel general de habilidades y experiencia en el uso de Moodle entre los estudiantes.
3. Visualización de datos: para facilitar la interpretación de los resultados, se generaron tablas que ilustran las áreas de mayor y menor dominio en competencias digitales.
4. Herramientas adicionales para precisión: para obtener un análisis más preciso, también se consideró el uso de software estadístico como SPSS o Excel. Estas herramientas permiten un análisis detallado y visualización avanzada de datos, proporcionando una comprensión más profunda de los patrones y tendencias en las competencias digitales de los estudiantes.

5. Interpretación de resultados: finalmente, los datos se interpretaron para identificar áreas de competencia sólida y aquellas que requieren fortalecimiento, ofreciendo una visión clara del nivel de preparación de los estudiantes en el uso de Moodle para la asignatura de emprendimiento y gestión.

Se empleó un enfoque mixto de investigación, integrado métodos cuantitativos para evaluar las habilidades técnicas de los estudiantes en Moodle y métodos cualitativos para explorar sus actitudes y experiencias con la tecnología digital en el aprendizaje.

El instrumento principal fue la encuesta estructurada, diseñada con preguntas cerradas y posibilidades de contestación predefinidas para facilitar la evaluación numérica de los datos. Para la recopilación de la información, de la encuesta dirigida a los educandos se utilizó Forms en línea. Para generar las tablas de frecuencias, se empleó el programa SPSS como herramienta de análisis estadístico, y para medir matemáticamente cuán consistentes y relacionadas entre sí son las preguntas en una escala de medición se ocupó Alfa Crombach, dando como resultado un valor de 0.77, lo que quiere decir que la encuesta es aceptable. Esta fase del estudio proporcionará información crucial sobre las competencias digitales de los estudiantes, lo que permitirá adaptar y mejorar la implementación de la plataforma Moodle en la enseñanza de emprendimiento y gestión para individuos con estudios incompletos en la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea.

A continuación, se muestra la escala de Likert utilizada en la primera pregunta de la encuesta realizada a los educandos.

Tabla 3.

Escala de Likert en la primera pregunta

Escala de Likert (competencia)	Valor
No tengo experiencia en su uso educativo	1
Tengo poca experiencia en su uso educativo	2
Tengo una experiencia moderada en su uso educativo	3
Tengo bastante experiencia en su uso educativo	4
Tengo mucha experiencia en su uso educativo	5

Fase 2.- Elaboración del diseño instruccional, para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea” de la ciudad de Ibarra.

En esta fase, se desarrolló un diseño instruccional para la enseñanza del tema de Marketing en la materia de emprendimiento y gestión, dirigido a los educandos de Tercer Año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea.

Con el fin de determinar el nivel de interés y disposición de los profesores para tomar parte en una formación sobre diseño de un modelo instruccional para la cátedra en la Básica Superior a través de un aula virtual en Moodle, se aplicó una encuesta a 10 profesores de la institución. Los datos obtenidos en dicho instrumento fueron procesados y tabulados utilizando el programa SPSS, lo que permitió obtener una visión clara y sistematizada de la disponibilidad de los docentes para este tipo de formación.

El Alfa de Cronbach es un estadístico que mide la confiabilidad interna de un cuestionario. Este coeficiente se calcula como el promedio ponderado de las correlaciones entre los ítems del cuestionario. Un valor de Alfa de Cronbach alto (mayor a 0,70) indica que las preguntas del cuestionario están altamente correlacionadas entre sí y que miden el mismo constructo. El valor de Alfa

Crombach que se obtuvo en la encuesta aplicada a los profesores fue de 0.88, lo que quiere decir que es altamente aceptable.

A continuación, se muestra la escala de Likert en la pregunta de la: Capacitación específica sobre el uso de Moodle para la enseñanza de marketing por parte de los docentes.

Tabla 4.

Escala de Likert en pregunta de la capacitación del uso de Moodle

Escala de Likert (capacitación)	Valor
Muy satisfecho	1
Satisfecho	2
Indiferente	3
Insatisfecho	4
Muy insatisfecho	5

Fase 3.- Diseño del aula iconográfica en la plataforma Moodle, para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa de la “Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea” de la ciudad de Ibarra.

En esta fase, se llevó a cabo el diseño del aula iconográfica en la plataforma Moodle, que se enfocó en la enseñanza del tema de Marketing dentro de la materia de emprendimiento y gestión, dirigida a educandos de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea.

Para conseguir datos de los profesores, Se aplico un cuestionario digital a los profesores, utilizando la herramienta Google Forms.

La información obtenida a través de un cuestionario en Forms se ingresó y procesó en una base de datos, la cual fue analizada con el programa SPSS. Esta

herramienta de análisis estadístico facilitó la organización, tabulación y análisis riguroso y preciso de los datos, permitiendo extraer conclusiones fundamentadas.

Se empleó la Alfa de Cronbach para valorar la consistencia interna del cuestionario. Este coeficiente mide la consistencia y correlación entre las preguntas del cuestionario, lo que permite determinar en qué medida las preguntas miden el mismo constructo.

Se presenta en la Tabla 5 la escala de Likert sobre la utilización de un Aula Iconográfica en la plataforma Moodle para la enseñanza de emprendimiento y gestión por parte de los docentes.

Tabla 5.

Escala de Likert de utilización de Aula Iconográfica

Escala de Likert (aula iconográfica)	Valor
Siempre	1
Casi siempre	2
Indiferente	3
Nunca	4
Casi nunca	5

El diseño resultante del aula iconográfica en Moodle está fundamentado en las necesidades y preferencias de los educandos; así como en las mejores prácticas del diseño instruccional, visualización de información que los docentes quieren enseñar. Toda la información de Marketing y de emprendimiento y gestión se adaptará específicamente a las particularidades y contexto educativo de los educandos de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea en Ibarra.

En la Tabla 6 se presenta los parámetros que se tomó en cuenta para realizar la Entrevista al Rector de la Unidad Educativa Lincoln Larrea

Tabla 6.

Implementación de las TIC en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje

Dimensión	Indicador	Docente	Criterios
Integración de TIC	Enfoque en la incorporación de las TIC para optimizar la calidad educativa	Rector de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea	Como Rector, creo firmemente en la integración de las TIC para enriquecer la metodología educativa, ofreciendo recursos innovadores, personalización del aprendizaje, evaluaciones dinámicas y mejor comunicación entre docentes, estudiantes y padres

3.5. Consideraciones bioéticas

Se aseguró que los participantes otorgaran su consentimiento de manera informada, la confidencialidad de los datos y el anonimato en la divulgación de resultados. Se obtuvieron todas las autorizaciones requeridas de la institución educativa y se cumplió con las leyes de protección de datos. Además, se implementaron medidas para minimizar riesgos y promover la equidad en la selección de participantes, evitando la discriminación. Se consideró el impacto social y ético de la investigación, asegurando la transparencia en la divulgación de hallazgos y su uso responsable en beneficio de la comunidad educativa (Anexo C).

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1 Identificación de Competencias Digitales

Fase 1.- Identificación de las competencias digitales que tienen los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de personas con escolaridad inconclusa de la “Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea” de la ciudad de Ibarra.

La encuesta dirigida a los alumnos de la Unidad Educativa PCEI “Lincoln Larrea” reveló sus competencias digitales, percepción del uso de Moodle en emprendimiento y gestión, y opiniones sobre un aula virtual de Marketing, proporcionando información esencial para elaborar el diseño y configuración del aula iconográfica virtual.

Experiencia previa:

Familiarización con el uso de dispositivos tecnológicos (computadora, tableta y teléfono inteligente) con fines educativos

Un 43.50% de estudiantes tiene una experiencia moderada en el uso de dispositivos tecnológicos con fines educativos, seguida por un 30,40% con poca experiencia. Solo un 8,70% posee bastante o mucha experiencia, lo que subraya el requerimiento de implementar más capacidades digitales en la esfera educativa.

Levano *et al.*, (2019) manifiesta que los educandos están habituados con la integración de tecnologías digitales en el aula, como computadoras y smartphones, ha revolucionado la educación. Estos dispositivos facilitan que los educandos puedan utilizar una amplia gama de materiales educativos, comunicarse de manera más efectiva con sus profesores y participar en actividades de aprendizaje más dinámicas e interactivas.

Arancibia (2019) observó discrepancias en las percepciones de los profesores y educandos en torno a la eficacia del uso de las tecnologías. Mientras que los docentes consideran que su uso ha sido adecuado y efectivo, y que a través de este se ha proporcionado una formación apropiada para el uso de las tecnologías, los estudiantes no comparten completamente esta percepción. Esta discrepancia podría atribuirse a una mayor criticidad por parte de los estudiantes en la evaluación del uso adecuado de la tecnología, o bien a diferencias en sus percepciones sobre lo que constituye un uso eficaz de la misma.

La Tabla 7 muestra el nivel de familiarización de los educandos con el uso de dispositivos tecnológicos en la educación.

Tabla 7.

Familiarización de los educandos con los dispositivos tecnológicos

Familiarización con dispositivos tecnológicos	<i>n</i>	%
No tengo experiencia en su uso educativo	4	17,40
Tengo poca experiencia en su uso educativo	7	30,40
Tengo una experiencia moderada en su uso educativo	10	43,50
Tengo bastante experiencia en su uso educativo	1	4,35
Tengo mucha experiencia en su uso educativo	1	4,35

El 65,20% de los estudiantes se siente cómodo o muy cómodo al utilizar herramientas y recursos en línea para apoyar su aprendizaje, mientras que solo el 26,10% se siente incómodo o muy incómodo. Estos datos reflejan una actitud predominantemente positiva hacia el uso de recursos digitales en su formación.

Orkin (1996) sobre el uso de herramientas y materiales en online para respaldar la ilustración de las personas ha mostrado ser beneficioso en diversos contextos

educativos. De acuerdo con el documento, se ha evidenciado un incremento en la incorporación de tecnologías emergentes como blogs, wikis y podcasts en la educación en línea, lo que indica que tanto educadores como estudiantes están adoptando estas herramientas para incentivar la colaboración y la deliberación. Además, se prevé que las instituciones de educación superior sigan enfocándose en cómo el aprendizaje en línea puede potenciar habilidades de colaboración y evaluación en los estudiantes, lo que indica una creciente comodidad y aceptación de estas herramientas.

También se observa una considerable brecha entre las destrezas de enseñanza ideales y las que realmente se implementan en línea, lo cual podría deberse a una falta de preparación o soporte en el uso de estas tecnologías. Aunque muchos usuarios se sienten cómodos utilizando herramientas en línea ver Tabla 8, pueden existir diferencias en su experiencia y en la formación recibida para utilizarlas de manera efectiva.

Tabla 8.

Comodidad de los educandos sobre la utilizar herramientas en línea.

Comodidad de uso de herramientas en línea	<i>n</i>	%
Muy incómodo	4	17,40
Algo incómodo	2	8,70
Ni cómodo ni incómodo	2	8,70
Algo cómodo	7	30,40
Muy cómodo	8	34,80

El 73,90% de los estudiantes manifestó que el uso de una plataforma en línea facilitaría considerablemente, o en gran medida, la adquisición de conocimientos en esta materia, mientras que únicamente un 4,30% consideró que no contribuiría en absoluto a su aprendizaje. Estos datos reflejan una percepción favorable hacia el uso de una plataforma virtual en el desarrollo de competencias en esta área.

El uso de una plataforma en línea como Moodle, que integre recursos y actividades, podría facilitar el aprendizaje en la materia de emprendimiento y

gestión. El 73,90% de los estudiantes consideró que el uso de una plataforma en línea facilitaría bastante o en gran medida la adquisición de conocimientos en esta materia, mientras que solo un 4,30% opinó que no facilitaría en absoluto su aprendizaje. Esto indica una percepción favorable hacia la implementación de una plataforma virtual en esta asignatura.

Pérez (2020) concluye que la utilización del Entorno Virtual de Aprendizaje (Moodle) como herramienta para el aprendizaje de los contenidos del Proceso Contable en la materia de emprendimiento y gestión para los educandos de primer año de bachillerato en la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino se considera una estrategia completamente adecuada y susceptible de ser aplicada para el aprendizaje de los educandos.

La Tabla 9 presenta la opinión de los estudiantes sobre el impacto del uso de una plataforma en línea en la facilidad de su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión. Los resultados reflejan una tendencia general positiva hacia la implementación de herramientas virtuales en su proceso de formación.

Tabla 9.

Opinión de los educandos sobre el uso de una plataforma en línea

Facilidad en el aprendizaje	<i>n</i>	%
No facilitaría en absoluto mi aprendizaje	1	4,30
Facilitaría un poco mi aprendizaje	5	21,70
Podría facilitar o no mi aprendizaje	0	0,00
Facilitaría bastante mi aprendizaje	10	43,50
Facilitaría en gran medida mi aprendizaje	7	30,40

El acceso a recursos digitales, como videos, presentaciones y actividades interactivas a través de una plataforma en línea, es una herramienta valiosa para el aprendizaje. De hecho, el 91,3% de los estudiantes considera que disponer de

estos recursos es bastante o muy beneficioso para su formación, lo que subraya la importancia de contar con medios digitales que complementen su proceso educativo.

Solo un 8,70% lo ve como "poco beneficioso". Estos hallazgos subrayan la relevancia de integrar herramientas en tecnología digital en la educación, ya que no solo amplían el acceso a materiales diversos y personalizados, sino que también preparan a los estudiantes para un entorno laboral digitalizado, lo que podría reducir las brechas educativas y democratizar el acceso al conocimiento.

García (2021) sugiere que los recursos digitales están revolucionando el entorno educativo al abrir nuevas posibilidades innovadoras en la educación. Al incluir elementos como imágenes, sonidos e interactividad mejora tanto la comprensión como la motivación de los estudiantes, transformando la experiencia educativa. Herramientas como videos, televisión digital, videojuegos, gamificación, realidad aumentada, dispositivos móviles, pizarras digitales, mesas táctiles y robótica se convierten en recursos valiosos para satisfacer las variadas necesidades de los alumnos. La influencia positiva de estos recursos en los efectos del aprendizaje ha sido ampliamente investigada en la esfera educativa en los últimos decenios, con estudios que muestran que el uso de tecnología digital en el aula facilita tanto el aprendizaje de nuevos conocimientos como el desarrollo de habilidades y la motivación intrínseca de los educandos.

La Tabla 10 presenta un resumen de la opinión de los educandos sobre el acceso a recursos digitales, evidenciando la percepción general respecto a los beneficios de integrar herramientas tecnológicas en su proceso de aprendizaje.

Tabla 10.*Opinión de los educandos sobre el acceso a recursos digitales*

Beneficio de acceso a recursos digitales	<i>n</i>	%
No sería nada beneficioso	0	0,00
Sería bastante beneficioso	12	52,20
Podría ser beneficioso o no	0	0,00
Sería poco beneficioso	2	8,70
Sería muy beneficioso	9	39,10

El 47,84% de los estudiantes consideró que tendría pocas o ninguna dificultad para acceder y utilizar una plataforma en línea desde su dispositivo tecnológico, lo que refleja una buena capacidad de adaptación a las herramientas digitales, un 30,42% anticipó enfrentar algunas o muchas dificultades, lo que indica una preocupación significativa. Además, un 21,74% expresó indecisión, lo que resalta la variabilidad en la competencia tecnológica entre los estudiantes. Estos resultados subrayan la importancia de ofrecer formación y soporte técnico adecuados para garantizar que todos los estudiantes puedan acceder y utilizar eficazmente las plataformas en línea, minimizando las barreras que puedan limitar su aprovechamiento pleno.

Pinto *et al.*, (2022) llega a la conclusión que la brecha digital no solo se debe al conocimiento y habilidades en competencias digitales, sino que el principal factor está relacionado con la infraestructura, especialmente con problemas de conectividad, cobertura y acceso efectivo a dispositivos tecnológicos. El estudio destaca que las tendencias principales en la utilización educativa de las TIC se centran en la indagación especializada de información y la interacción de los estudiantes con plataformas educativas, especialmente en la utilización de herramientas como el correo electrónico, la interacción en foros y el aprendizaje colaborativo en sesiones virtuales. En este sentido, aún es necesario fortalecer la utilización de las TIC para crear objetos y ambientes virtuales de instrucción, así como aplicar la tecnología digital a la innovación, el empoderamiento y la apropiación social del conocimiento en los contextos educativos.

Estos sistemas, basados en plataformas digitales, no solo proporcionan información, fomentan también competencias clave para el éxito personal y profesional. Entre ellas se encuentran:

Trabajo en equipo: la formación online promueve la ayuda entre educandos, permitiéndoles trabajar en grupos de planes y tareas, lo cual les facilita adquirir destrezas de interacción, coordinación y resolución de problemas (Boada, 2019).

Liderazgo: los entornos de aprendizaje en línea ofrecen oportunidades para que los estudiantes asuman roles de liderazgo, lo que, como señalan Marecos *et al.*, (2020) les permite desarrollar habilidades en la toma de decisiones, la motivación del grupo de trabajo y la gestión de conflictos.

Búsqueda continua: la formación en línea fomenta la autonomía de los estudiantes, impulsándolos a buscar y analizar información de manera independiente, lo que, manifiestan Hidalgo *et al.*, (2021) les permite desarrollar habilidades de investigación, pensamiento crítico y aprendizaje autodirigido.

La formación online no solo ofrece una alternativa viable a la educación presencial, sino que también constituye un recurso eficaz para el crecimiento de competencias clave para el mundo actual. La Tabla 11 muestra las opiniones de los educandos sobre las posibles dificultades para acceder y utilizar una plataforma en línea desde sus dispositivos tecnológicos.

Tabla 11.

Opinión de los educandos sobre las dificultades de acceso a la plataforma

Dificultades para acceder y utilizar una plataforma en línea	<i>n</i>	%
Tendría muchas dificultades	1	4,32
Tendría algunas dificultades	6	26,10
Podría tener o no dificultades	5	21,74
Tendría pocas dificultades	6	26,10
No tendría ninguna dificultad	5	21,74

4.2 Diseño Instruccional para Emprendimiento y Gestión en Marketing

Fase 2.- Elaboración del diseño instruccional, para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de la “Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea” de la ciudad de Ibarra.

El 65,20% de los estudiantes está dispuesto a participar en una capacitación sobre el uso de una plataforma en línea para la asignatura de emprendimiento y gestión, lo que demostró un interés considerable en desarrollar competencias digitales. Sin embargo, un 30,40% se muestra ambivalente y un 4,40% no está dispuesto a participar, posiblemente debido a la falta de conocimiento tecnológico o preferencia por métodos tradicionales. Estos datos subrayan la importancia de diseñar programas de capacitación accesibles y atractivos, que resalten los beneficios de las habilidades digitales, con el fin de garantizar una adopción efectiva y fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje en línea.

Vázquez (2015) la disposición para participar en una capacitación sobre el uso de una plataforma en línea para la asignatura de emprendimiento y gestión puede estar influenciada por varios factores, como el interés en el contenido, la pertinencia de la plataforma para el método de aprendizaje y la disponibilidad de tiempo. Si se percibe que la capacitación puede mejorar tanto las habilidades como el conocimiento en emprendimiento y gestión, además de facilitar el aprendizaje mediante herramientas digitales, la participación resultaría ventajosa. Asimismo, el uso de plataformas en línea puede proporcionar flexibilidad y acceso a recursos adicionales que enriquecen la experiencia educativa.

La Tabla 12 presenta la disposición de los educandos para participar en una capacitación sobre el uso de una plataforma en línea para la asignatura de emprendimiento y gestión.

Tabla 12.*Opinión de los educandos sobre la participación en capacitación*

Capacitación de uso de plataforma	<i>n</i>	%
Definitivamente no estaría dispuesto	0	0,00
Probablemente no estaría dispuesto	1	4,40
Tal vez estaría dispuesto	7	30,40
Probablemente estaría dispuesto	7	30,40
Definitivamente estaría dispuesto	8	34,80

El diseño de un aula virtual en una plataforma en línea, que integre recursos y actividades enfocadas en Marketing, podría resultar altamente beneficioso para el proceso de aprendizaje. El 73,90% de los estudiantes considera que el acceso a estos recursos sería considerablemente o muy ventajoso para su formación, lo que evidencia un claro interés en la utilización de herramientas digitales. En contraste, solo un 13,05% opina que serían de poco beneficio, lo cual podría estar relacionado con preocupaciones sobre la efectividad de los recursos digitales en comparación con los métodos tradicionales, o bien con una falta de familiaridad con las tecnologías. Estos hallazgos subrayan la necesidad de un diseño instruccional que fomente la adopción efectiva de herramientas digitales, garantizando su integración adecuada en el proceso de aprendizaje en Marketing.

Camus *et al.*, (2022) indica que una de las decisiones es que un diseño virtual basado en iconografía e imágenes es ideal para la educación, ya que permite una conexión eficiente con todos los elementos de la plataforma virtual. Esto proporciona tanto al docente como al estudiante un entorno bien estructurado, seguro y fácil de usar. Es un espacio visualmente guiado, con una fuerte identidad institucional, que ayuda a lograr los objetivos del curso y se alinea con las tendencias modernas del e-learning en este siglo.

La Tabla 13 muestra la opinión de los educandos sobre el diseño de un aula virtual enfocada en Marketing, reflejando sus percepciones sobre los beneficios

de integrar recursos digitales y actividades especializadas en esta área para mejorar su proceso de aprendizaje.

Tabla 13.

Opinión de los educandos sobre el diseño de un aula virtual

Diseño de aula virtual	<i>n</i>	%
No sería nada beneficioso	0	0,00
Sería poco beneficioso	3	13,05
Podría ser beneficioso o no	3	13,05
Sería bastante beneficioso	10	43,50
Sería muy beneficioso	7	30,40

El uso de una plataforma en línea podría mejorar significativamente la organización de tareas y actividades académicas, ya que el 73,90% de los estudiantes consideró que estas herramientas digitales optimizarían la gestión de su aprendizaje. Sin embargo, un 13,05% opinó que serían de poca ayuda, y otro 13,05% se mostró indiferente, lo que sugiere que podrían no ser vistas como útiles. Estas opiniones minoritarias podrían estar relacionadas con la falta de familiaridad con las plataformas digitales, una preferencia por métodos tradicionales o dudas sobre su eficacia. Resulta fundamental abordar las preocupaciones expresadas, ofreciendo capacitación y soporte técnico, así como integrando estrategias pedagógicas que demuestren la utilidad práctica de estas herramientas.

En el estudio realizado por Iglesias *et al.*, (2004) el estudiante señala que ha empleado las actividades mencionadas en la plataforma Moodle como un recurso complementario para la adquisición de conocimientos en clases presenciales. En este contexto, se destaca que las funciones más utilizadas por los alumnos han sido la “descarga de archivos”, la “consulta de información”, la realización de “lecciones” y la entrega de “tareas”. Por el contrario, actividades como el “taller”, el “chat”, las “autoevaluaciones”, el “diario”, el “glosario”, la “wiki”

y las “encuestas” han tenido un uso muy limitado o casi nulo por parte de los estudiantes.

La Tabla 14 recoge las respuestas de los educandos sobre la utilidad de una plataforma en línea para organizar sus tareas y actividades académicas, resaltando las percepciones respecto a cómo estas herramientas digitales pueden contribuir a una mejor gestión del aprendizaje.

Tabla 14.

Opinión de los educandos referente a la organización de tareas

Organización de tareas	<i>n</i>	%
No me ayudaría en nada a organizar mis tareas	0	0,00
Me ayudaría un poco a organizar mis tareas	3	13,05
Podría ayudarme o no a organizar mis tareas	3	13,05
Me ayudaría bastante a organizar mis tareas	11	47,80
Me ayudaría mucho a organizar mis tareas	6	26,10

El uso de una plataforma en línea como apoyo podría fomentar una participación más activa en la asignatura, ya que el 65,20% de los estudiantes se sentiría bastante o muy motivado a participar, lo que sugiere un aumento potencial en la motivación y el compromiso mediante el uso de estas herramientas digitales. Este interés podría atribuirse al fácil acceso a recursos y a una mayor interacción tanto con el contenido como con otros participantes. No obstante, un 26,10% se sentiría poco motivado, y un 8,70% se mostraría indiferente, lo que podría reflejar preocupaciones sobre la efectividad de las plataformas en línea, una preferencia por métodos tradicionales de enseñanza o una falta de familiaridad con la tecnología. En general, aunque la mayoría reconoce los beneficios del uso de plataformas digitales, es esencial abordar las inquietudes de la minoría para garantizar una adopción efectiva y maximizar los beneficios educativos.

Guallpa y Ruales (2021) manifiesta que se desarrolló una propuesta orientada a diseñar, implementar y evaluar una plataforma virtual en la que el estudiante esté activamente involucrado en su propio aprendizaje a través de actividades creadas por profesores en formación, aplicadas en varias sesiones de clase sincrónicas usando Google Classroom. Tras la ejecución de la propuesta y el análisis de los datos recogidos en la evaluación final, se concluyó que su uso, junto con actividades en línea estimulantes basadas en el aprendizaje interactivo, fomentó y estimuló la intervención de los educandos. La escuela desempeña un papel crucial en este proceso, fomentando en el educador el uso eficaz de la tecnología educativa. Esto va más allá de la mera enseñanza en un área de conocimiento específica. Se trata de favorecer el desarrollo integral del individuo, abarcando las dimensiones del ser, el hacer, el conocer y el convivir.

La integración de las tecnologías de información y comunicación (TIC) es un elemento esencial en este proceso. Las TIC ofrecen una extensa posibilidad de herramientas y recursos que pueden potenciar el aprendizaje, la colaboración y la creatividad en el aula. La Tabla 15 muestra la opinión de los educandos sobre el uso de una plataforma en línea como apoyo en su asignatura y su potencial para motivar una participación más activa. Estos datos resaltan la percepción de los estudiantes sobre el papel de las plataformas digitales en el incremento de su motivación y compromiso con el aprendizaje.

Tabla 15.

Opinión de participación en una plataforma en línea

Motivación de uso de plataforma en línea	<i>n</i>	%
No me sentiría nada motivado	0	0,00
Me sentiría poco motivado	6	26,10
Podría sentirme o no motivado	2	8,70
Me sentiría bastante motivado	7	30,40
Me sentiría muy motivado	8	34,80

Disposición y accesibilidad

La mayoría de los estudiantes, un 43,50%, prefiere principalmente las clases presenciales, mientras que un 39,10% opta por la modalidad en línea, ya sea de forma mayoritaria o exclusiva. Un 17,40% se muestra neutral, sin una preferencia clara entre ambas modalidades. Estos resultados indican que, aunque las clases presenciales son la opción más elegida, un grupo significativo valora las clases en línea, lo que resalta la importancia de ofrecer modalidades flexibles que se adapten a las diversas necesidades y preferencias de los estudiantes.

Pinto (2018) los estudiantes de 1BGU manifestaron estar muy contentos con las tareas a realizar en el sistema de apoyo educativo, que se basa en Moodle, y expresaron su interés en seguir usándola. Se sugiere ampliar gradualmente el uso de esta plataforma a otras asignaturas y cursos siguiendo el enfoque de este trabajo. La Tabla 16 presenta las respuestas de los educandos sobre su preferencia en cuanto al formato de clases para la asignatura de emprendimiento y gestión, ya sea únicamente presencial, en modalidad en línea, o una combinación de ambas. Estos datos reflejan la diversidad de opiniones y la disposición de algunos estudiantes hacia la integración de plataformas digitales en su proceso de aprendizaje.

Tabla 16.

Opinión de preferencia de uso de la plataforma

Preferencia de clases	<i>n</i>	%
Definitivamente prefiero solo clases presenciales	4	17,40
Prefiero mayormente clases presenciales	6	26,10
No tengo preferencia por presencial o en línea	4	17,40
Prefiero mayormente una modalidad en línea	4	17,40
Definitivamente prefiero una modalidad en línea	5	21,70

El uso de la plataforma Moodle para la enseñanza de emprendimiento y gestión está ampliamente extendido entre los docentes encuestados, con la mayoría utilizándola con frecuencia o en algunas ocasiones, lo que refleja su adopción como recurso de soporte en el curso. Del Prete *et al.*, (2018), la regularidad con la que los educadores emplean los sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) está directamente relacionada con su nivel de dominio técnico y didáctico, lo que sugiere que una mayor formación en estas áreas podría impulsar aún más la integración de estas herramientas en el aula. No obstante, un 10,00% de los docentes se muestra reticente a emplear Moodle en la enseñanza de emprendimiento y gestión, lo que podría deberse a diversos factores, como la falta de familiaridad con las tecnologías digitales, el temor a lo desconocido o la percepción de que estas herramientas no se ajustan a su estilo de enseñanza.

La Tabla 17 muestra la frecuencia con la que los docentes utilizan Moodle para enseñar la asignatura de emprendimiento y gestión.

Tabla 17.

Opinión de los maestros sobre la utilización de Moodle.

Utilización de Moodle	<i>n</i>	%
Sí, con frecuencia	3	30,00
Sí, en algunas ocasiones	6	60,00
No, nunca	1	10,00
Estoy familiarizado con Moodle, pero no lo he utilizado para impartir clases	0	0,00
No conozco Moodle	0	0,00

Los docentes mostraron una evaluación mayormente positiva sobre la efectividad de Moodle para la enseñanza de marketing, con un 40,00% considerándolo una herramienta efectiva para impartir conocimientos en esta área. Sin embargo, el 60,00% restante dudó de su eficacia, posiblemente debido a las particularidades de la disciplina, que frecuentemente demanda actividades prácticas y colaborativas que pueden resultar difíciles de implementar en un

entorno virtual. Esta diferencia de opiniones reflejó la necesidad de adaptar las herramientas digitales a las exigencias específicas del marketing para maximizar su efectividad en el aula.

Juca *et al.*, (2020) manifiesta que, en las plataformas educativas, las universidades pueden gestionar el aprendizaje de manera más efectiva y eficiente. Esto se refleja en una mayor calidad y rendimiento académico de los estudiantes, especialmente cuando se utiliza el modelo b-learning.

Al examinar las calificaciones en la publicación elaborada por Jiménez *et al.*, (2020), notamos que de los educandos que no cambiaron su nota, dos obtuvieron la máxima puntuación, cuatro el mínimo para aprobar y el resto desaprobaron. Sin embargo, 14 alumnos que inicialmente desaprobaron lograron mejorar su calificación al realizar un segundo examen. Esto podría deberse al uso de Moodle, ya que la plataforma motiva a los estudiantes a realizar las tareas gracias a su variedad de recursos.

Tabla 18 opinión de maestros sobre la utilización de Moodle como herramienta eficaz en el proceso de enseñanza.

Tabla 18.

Opinión de los maestros sobre Moodle como herramienta efectiva.

Moodle herramienta efectiva	<i>n</i>	%
Definitivamente sí	4	40,00
Probablemente sí	6	60,00
Ni efectiva ni inefectiva	0	0,00
Probablemente no	0	0,00
Definitivamente no	0	0,00

4.3 Diseño del Aula Iconográfica en Moodle

Las encuestas realizadas a los docentes brindaron información valiosa sobre el uso de Moodle en la enseñanza de la materia de emprendimiento y gestión, particularmente en el tema de Marketing.

En este capítulo, se ofrece el análisis de las respuestas para identificar fortalezas, espacios para mejorar y oportunidades de optimización en el uso de esta plataforma, con la intención de potenciar su efecto en la formación de los estudiantes.

La mayoría de los docentes encuestados tiene entre 6 y 10 años de experiencia, complementado por un porcentaje significativo con más de 11 años de trayectoria, lo que indica un cuerpo docente maduro y experimentado. Sin embargo, un 10,00% de los docentes cuenta con hasta cinco años de experiencia, lo que podría limitar la profundidad de sus conocimientos pedagógicos y representar un desafío para garantizar la eficacia de sus clases. A pesar de ello, esta experiencia relativamente corta podría ser una ventaja en cuanto al dominio de las herramientas tecnológicas, ya que los docentes más jóvenes tienden a adaptarse con mayor facilidad al uso de tecnologías para la enseñanza.

Madrid (2005) sugieren que la edad del docente puede afectar el estilo de enseñanza utilizado en el aula. A pesar de que el discernimiento en general es que no hay una gran diferencia en el desempeño entre profesores jóvenes y mayores, los estudiantes consideran que los profesores más jóvenes obtienen mejores resultados. Por otro lado, los docentes valoran más la experiencia y creen que los profesores con más años de servicio son ligeramente más efectivos. Tanto estudiantes como profesores coinciden en que los docentes jóvenes muestran un mayor entusiasmo e ilusión, lo que les permite motivar y conectar mejor con sus alumnos.

La Tabla 19 presenta un resumen de los años de experiencia de los docentes encuestados.

Tabla 19.

Años de experiencia de los docentes

Años de experiencia	<i>n</i>	%
Entre 1 y 5 años	1	10,00
Entre 6 y 10 años	5	50,00
Entre 11 y 15 años	2	20,00
Más de 15 años	2	20,00

La implementación de la plataforma Moodle en la institución educativa ofrecería numerosas ventajas que enriquecerían significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Moodle centralizaría todos los recursos educativos en un solo lugar, facilitando el acceso tanto para estudiantes como para docentes. Esta centralización permitiría personalizar el aprendizaje, dando a los estudiantes la posibilidad de realizar actividades a su propio ritmo y obtener retroalimentación instantánea, adaptándose a sus necesidades individuales. Además, la plataforma mejoraría la interacción y cooperación entre los miembros de la comunidad educativa mediante herramientas como foros, mensajes y actividades colaborativas. Moodle también permitiría un seguimiento detallado del avance de los estudiantes y ofrecería diversas herramientas de evaluación que se ajustan a diferentes estilos de aprendizaje. En tiempos de interrupciones en la educación presencial, Moodle garantizaría la continuidad del proceso educativo a través de la educación a distancia, proporcionando accesibilidad y flexibilidad para todos los estudiantes. Sin embargo, también es importante considerar los desafíos que puedan surgir durante su implementación, como la necesidad de capacitación continua para docentes y estudiantes, y la adaptación a nuevas formas de interacción y evaluación.

Sin embargo, la implementación de Moodle también puede presentar varios desafíos que deben ser gestionados adecuadamente. Es fundamental capacitar tanto a docentes como a estudiantes en el uso de la plataforma para asegurar

su efectividad. Además, todos los educandos deben tener accesibilidad a equipos tecnológicos y a un enlace a internet adecuado para utilizar Moodle de manera efectiva. Cuando algunos profesores y educandos no quieren cambiar, están habituados a técnicas habituales de enseñanza puede ser un obstáculo, al igual que el mantenimiento técnico continuo que la plataforma requiere. Los docentes también deben invertir tiempo y esfuerzo en crear contenidos interactivos y atractivos, lo que puede aumentar su carga de trabajo. Finalmente, es crucial asegurar la protección de los datos y el monitoreo adecuado de las actividades en línea para evitar el mal uso de la plataforma. En consecuencia, me permitiría decir que, aunque la implementación de Moodle presente desafíos, sus ventajas potenciales pueden transformar positivamente el proceso educativo en nuestra institución.

Maliza (2020) manifiesta que Moodle es un software libre y de código abierto, se presenta como un entorno ideal para potenciar el desempeño educativo de los alumnos. Utilizando herramientas tecnológicas que fomentan la participación y la colaboración, Moodle permite crear experiencias de aprendizaje dinámicas y enriquecedoras.

Castillo (2019) concluye que es indispensable implementar y mejorar la calidad de los docentes y autoridades en la obediencia de las reglas implementadas por el Ministerio de Educación, a nivel de todo el país. Con esta herramienta, se busca lograr eficiencia, adaptabilidad, manejo, aplicación y simplificación de la labor de los docentes y autoridades, considerando la gran cantidad de requisitos que deben cumplirse para evitar caer en negligencia o enfrentar un proceso administrativo. Este sistema actuaría como un control interno y específico para cada Institución Educativa.

La exploración de nuevas fuentes de información, un componente esencial en Moodle favorece el progreso de la metacognición, una habilidad esencial para seleccionar, procesar, presentar y evaluar de manera crítica los conocimientos adquiridos. En este sentido, el aprendizaje autónomo que promueve Moodle fortalece los criterios cognitivos de los estudiantes, permitiéndoles convertirse en pensadores independientes y críticos.

Moodle, a través de sus avanzadas herramientas tecnológicas, facilita un entorno de aprendizaje colaborativo y participativo. La plataforma incentiva la exploración de diversas fuentes de información, lo que contribuye al desarrollo de la metacognición. Asimismo, el énfasis en el aprendizaje autónomo dentro de Moodle refuerza los criterios cognitivos y potencia el pensamiento crítico de los usuarios.

La opinión de la autoridad de la Unidad Educativa en estudio Tabla 20 es favorable para la implementación de la plataforma Moodle.

Tabla 20.

Opinión de la implementación de Moodle en la institución educativa

Dimensión	Indicador	Docente	Criterios
Centralización de Recursos	Centralización de recursos educativos en un solo lugar	Rector de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea	Moodle centralizaría todos los recursos educativos en un solo lugar, facilitando el acceso para estudiantes y docentes.
Capacitación	Necesidad de capacitación para docentes y estudiantes en el uso de Moodle	Rector de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea	Es fundamental capacitar a docentes y estudiantes en el uso efectivo de Moodle para asegurar su efectividad.

La institución está firmemente comprometida a proporcionar los recursos necesarios para una implementación exitosa de la plataforma Moodle, reconociendo al mismo tiempo los desafíos y temores asociados con este proceso. El señor rector destaca que se garantizará la infraestructura adecuada, incluyendo acceso a equipos tecnológicos y una conexión a internet confiable para estudiantes y docentes. Además, se implementarán programas de capacitación exhaustiva para asegurar que todos los miembros de la comunidad educativa puedan utilizar la plataforma de manera eficiente. A pesar de estar

conscientes de los retos técnicos y logísticos que conlleva la implementación, la institución está decidida a superar estos obstáculos, lo que implicará un esfuerzo adicional en términos de soporte técnico continuo y adaptación. Sin embargo, el proceso será gradual, requiriendo tiempo y recursos significativos para lograr una integración exitosa de Moodle en el entorno educativo.

La disposición de la institución educativa hacia la implementación de Moodle refleja un compromiso firme con la mejora de la infraestructura tecnológica y la capacitación necesaria para docentes y estudiantes. En el estudio realizado por Brandon y Ochoa (2013) manifiestan que, en los talleres por sesiones, la distribución del conocimiento inicial de los docentes es un factor crucial para su éxito. La principal causa de incidencias radica en el ritmo de los talleres, percibido por algunos como demasiado rápido o lento. Para abordar esto, se deben implementar mejoras en el plan de capacitación:

1. Fomentar la exploración: se debe incentivar a los docentes a explorar la herramienta por su cuenta, familiarizándose con sus funciones y posibilidades.
2. Uso del soporte: brindar soporte técnico adecuado a los docentes, tanto durante como antes de los talleres, para resolver dudas y guiarlos en el uso de la herramienta.
3. Conocimiento previo: es primordial para que los maestros tengan una comprensión básica de la herramienta antes de iniciar los talleres. Esto se puede lograr mediante materiales introductorios o sesiones previas.
4. Uso correcto desde el ámbito administrativo: es importante que el uso de la herramienta esté correctamente implementado a nivel administrativo, para evitar confusiones y facilitar su adopción por parte de los docentes.

Nivelar el conocimiento previo de los docentes es esencial para el éxito de los talleres. Se deben implementar estrategias para fomentar la exploración de la herramienta, el uso del soporte, el conocimiento previo y el uso correcto desde el ámbito administrativo. Al implementar estas mejoras, se podrá garantizar una usanza de aprendizaje más eficiente y homogénea para todos los docentes, optimizando el tiempo y los recursos invertidos en la capacitación.

Se muestra el compromiso institucional Tabla 21 con la implementación de la plataforma Moodle.

Tabla 21.

Compromiso institucional con la implementación

Dimensión	Indicador	Docente	Criterios
Compromiso Institucional	Disposición a proporcionar recursos para implementación efectiva de Moodle	Rector de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea	La institución está comprometida a proporcionar los recursos necesarios para una implementación efectiva de la plataforma Moodle, incluyendo infraestructura adecuada, acceso a dispositivos y conexión a internet confiable para todos los estudiantes y docentes, así como programas de capacitación exhaustiva para su uso eficiente.

Un gran porcentaje de los docentes ha recibido capacitación en el uso de Moodle, ya sea completa o básica; sin embargo, una cantidad significativa no ha participado en formación formal y ha tenido que capacitarse de manera autodidacta o considera necesario recibir capacitación adicional. Esto subraya la importancia de ofrecer oportunidades de formación continua a los profesores, con el fin de maximizar el aprovechamiento de la plataforma y optimizar su uso en la enseñanza.

Un 20,00% de los catedráticos no muestran interés en una capacitación sobre Moodle para la enseñanza de marketing. Podría ser esto causado por varias razones, tanto personales como institucionales. A continuación, presento algunas posibles explicaciones: Resistencia al cambio: muchos profesores están acostumbrados a realizar una instrucción tradicional y pueden ser reacios a adoptar innovadoras pedagogías como el uso de plataformas virtuales. Miedo a lo desconocido: la idea de aprender una nueva herramienta puede generar

ansiedad o inseguridad en algunos profesores. Falta de tiempo: la carga de trabajo docente suele ser elevada y dedicar tiempo a una capacitación adicional puede resultar difícil. Percepción de inutilidad: algunos profesores podrían pensar que Moodle no es necesario para su estilo de enseñanza o que no aporta ventajas significativas a sus clases.

Es así, que haciendo un análisis en conjunto de las encuestas efectuadas a los catedráticos de la Unidad Educativa PCEI "Lincoln Larrea" se nota que brindan una visión integral del uso de Moodle en la enseñanza de emprendimiento y gestión en el tema de marketing. La mayoría de los educadores, con una experiencia considerable de entre 6 y 10 años, utilizan Moodle de manera frecuente y la consideran efectiva, amigable y fácil de usar tanto para la enseñanza como para la interacción con los estudiantes. Destacan su capacidad para crear recursos multimedia y evaluar el aprendizaje. No obstante, algunos docentes han debido capacitarse de manera autodidacta y expresan la necesidad de una formación adicional, resaltando la importancia de ofrecer más oportunidades de capacitación continua. Asimismo, aunque la plataforma es generalmente bien recibida, algunos docentes señalan limitaciones en su aplicación en ciertas áreas de marketing, sugiriendo mejoras y funcionalidades adicionales como el aula iconográfica. En resumen, Moodle se percibe como una herramienta eficaz y bien integrada en el proceso de enseñanza, con áreas identificadas para su optimización y mejora.

David Doménech (2016) expresa que se debe aprovechar al máximo las TIC en la educación, es esencial contar con personal capacitado que motive a las familias y estudiantes a participar. Las herramientas tecnológicas por sí solas no son suficientes; se requiere crear una red que fortalezca las relaciones entre los diferentes actores. Esto implica cambios profundos en la formación docente, enfocándolos en incentivar y guiar al relacionamiento entre la escuela, la familia y la sociedad. En definitiva, debemos prepararnos para los desafíos de la Sociedad del Conocimiento, donde la reflexión es escasa. Por ello, es crucial contar con un profesorado formado y consciente de su rol activo en la promoción de estas relaciones, con el propósito último de abrir la puerta al éxito educativo de los educandos.

Los docentes se encuentran la capacidad Tabla 22 de crear cursos en la plataforma Moodle.

Tabla 22.

Capacitación docente en la plataforma Moodle.

Capacitación uso de Moodle	<i>n</i>	%
Sí, una capacitación completa	3	30,00
Sí, una capacitación básica	5	50,00
No, pero me he capacitado por mi cuenta	1	10,00
No, y siento que la necesito	1	10,00
No, y no la considero necesaria	0	0,00

El Rector de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea considera fundamental ofrecer una educación de excelencia y pertinencia, y cree firmemente que la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje aporta beneficios significativos. Las TIC enriquecen el proceso educativo al ofrecer recursos y herramientas innovadoras que facilitan la personalización del aprendizaje, promueven evaluaciones más dinámicas y mejoran la interacción entre docentes, estudiantes y sus representantes. En nuestra institución, utilizamos plataformas en línea como Zoom y Google Classroom para impartir clases virtuales, asegurando que todos los educandos puedan acceder y manejar la tecnología de manera efectiva. A pesar de los desafíos que enfrentamos, seguimos comprometidos con aprovechar al máximo estas herramientas para preparar a nuestros estudiantes ante los retos del siglo XXI.

Gabarda (2020) señala que la enseñanza online ha revolucionado el panorama educativo, eliminando las barreras físicas y temporales que antes limitaban el aprendizaje. Esta modalidad, que se está consolidando rápidamente en diversos contextos, se encuentra en un proceso de constante transformación impulsado por los avances tecnológicos y sociales.

García *et al.*, (2017) sugieren que la implementación del modelo fue positiva, generando un alto nivel de compromiso en la comunidad educativa para integrar

las TIC en sus actividades. Se concluye que no es suficiente contar con numerosos dispositivos tecnológicos; su uso efectivo en los procesos educativos dependerá de una adecuada integración de estos recursos en la vida diaria de la institución.

Estos cambios, que introducen nuevos paradigmas y herramientas, están facilitando un avance significativo en el esbozo y perfeccionamiento de métodos de enseñanza y aprendizaje. Mediante el uso de herramientas tecnológicas y en línea con el desarrollo esencial de la competencia digital del profesorado, se pueden desarrollar propuestas innovadoras en nuevos entornos de aprendizaje virtuales, que brindan numerosas oportunidades para el aprendizaje de los educandos.

La capacitación online ha traspasado las fronteras tradicionales de la educación. Esta modalidad está en constante evolución gracias a los avances tecnológicos y sociales. Nuevos paradigmas y herramientas están transformando la forma en la cual se diseñan y ejecutan los procesos de enseñanza-aprendizaje. Las herramientas tecnológicas, junto con la mejora de la competencia digital del profesorado, posibilitan el desarrollo de propuestas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje, lo cual enriquece el proceso educativo de los educandos.

Opinión de la autoridad de la institución Tabla 23 para la integración de la plataforma Moodle.

Tabla 23.

Integración de TIC

Dimensión	Indicador	Docente	Criterios
Integración de TIC	Enfoque en la integración de TIC para elevar la calidad educativa	Rector de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea	Rector, cree firmemente en la combinación de las TIC para enriquecer la educación, ofreciendo recursos innovadores, personalización del aprendizaje, evaluaciones dinámicas y mejor comunicación entre docentes, estudiantes y padres

Aunque existieron opiniones divididas, la mayoría de los docentes consideraron que Moodle facilita la interacción con los estudiantes en las clases de emprendimiento y gestión, ya sea en gran medida o en cierta medida, destacando su utilidad para fomentar la comunicación y el intercambio. Sin embargo, un 20,00% de los profesores cree que Moodle no altera la interacción, lo que podría deberse a una falta de conciencia sobre la necesidad de diseñar actividades y tareas que promuevan la cooperación estudiantil y la retroalimentación continua. Aunque la cantidad de interacción pueda mantenerse, la calidad de la misma puede verse afectada si no se crean actividades que estimulen un diálogo significativo y la construcción conjunta del conocimiento.

Delgado y Vélez (2021) sugiere que la ejecución de Moodle promueve un modelo pedagógico flexible y centrado en el estudiante, facilitando la interacción y la colaboración en tiempo real. Al automatizar tareas administrativas, los docentes pueden dedicar más tiempo a diseñar actividades de aprendizaje significativas y a brindar apoyo personalizado a sus estudiantes. **Moodle es una herramienta flexible y útil.** Permite a profesores y estudiantes interactuar en cualquier momento y lugar, facilitando el aprendizaje en línea y el seguimiento del progreso.

En la Tabla 24 se detalla la opinión de los maestros referente a la interacción de enseñanza con la plataforma Moodle.

Tabla 24.

Opinión de los maestros referente a la interacción de enseñanza

Facilitar interacción de enseñanza	<i>n</i>	%
Sí, en gran medida	3	30,00
Sí, en cierta medida	5	50,00
Ni la facilita ni la dificulta	1	10,00
No en cierta medida	1	10,00
No, en absoluto	0	0,00

La mayoría de los docentes mostró una clara disposición para utilizar los foros de discusión en Moodle como herramienta para promover el aprendizaje colaborativo en las clases de marketing, con la intención de emplearlos de manera frecuente o constante. Esto reflejó el reconocimiento de la utilidad de estos foros para fomentar la interacción y la colaboración entre los estudiantes, potenciando su aprendizaje a través del intercambio de ideas y la construcción conjunta del conocimiento.

Brito (2006) los Foros Electrónicos son plataformas digitales que permiten la discusión asincrónica de temas diversos. Esta modalidad promueve el aprendizaje colaborativo al proporcionar la interacción y el cambio de ideas entre los copartícipes, enriqueciendo así la creación de saberes. Como una técnica de aprendizaje a distancia, los Foros Electrónicos ofrecen un espacio virtual para el diálogo y la reflexión colectiva. Al permitir la participación activa de todos los involucrados, estos foros estimulan la construcción de conocimiento de manera colaborativa.

Un 30,00% del profesorado no esté muy de acuerdo con el uso de foros en Moodle para fomentar la colaboración en marketing podría deberse a una falta de formación específica en el diseño de acciones colaborativas significativas dentro de este tipo de plataformas. Consideración por parte de los docentes Tabla 25 referente a la utilización de los foros de discusión en Moodle.

Tabla 25.

Opinión de los maestros sobre el uso de foros en Moodle

Utilización de foros	<i>n</i>	%
Sí, siempre	3	30,00
Sí, a menudo	4	40,00
A veces	2	20,00
Rara vez	1	10,00
Nunca	0	0,00

Existen diversas estrategias para promover y fomentar el uso de la plataforma Moodle entre docentes y estudiantes de la institución, tales como ofrecer capacitación integral a través de talleres y cursos prácticos, así como proporcionar incentivos y reconocimientos por el uso efectivo de la plataforma. También se puede introducir Moodle de manera progresiva en el currículum, compartir casos de éxito y buenas prácticas, y proporcionar recursos y guías de uso accesibles para facilitar su integración. Es fundamental contar con un fuerte apoyo y compromiso desde la dirección, además de recoger constantemente feedback para mejorar la experiencia con la plataforma. Estas acciones contribuirán a una adopción exitosa y sostenible de Moodle en la institución.

Gómez *et al.*, (2015) sugiere que el dominio técnico de las herramientas pedagógicas de Moodle, junto con la capacitación de los profesores en el diseño instruccional fundamentado en el constructivismo, el aprendizaje colaborativo y participativo, facilita la implementación de prácticas educativas mayormente variadas e innovadoras. Esto repercute positivamente en la calidad de la enseñanza y en la formación de los educandos, optimizando el uso de la plataforma Moodle en la educación virtual.

La implementación efectiva de estrategias para promover el uso de Moodle entre docentes y estudiantes es fundamental para optimizar su adopción y uso continuo en la institución educativa. En el trabajo investigativo de Tomalá *et al.*, (2020) se determinó que el rendimiento en ciertas asignaturas de la especialidad, especialmente en gestores de bases de datos, era insatisfactorio. Para abordar esta cuestión, se propuso utilizar el trabajo colaborativo con herramientas TIC mediante un aula virtual. A través de una investigación de campo, se identificaron las habilidades necesarias para mejorar el aprendizaje en gestores de bases de datos y cómo el trabajo colaborativo respaldado por tecnología podría desarrollar estas habilidades. Con base en estos hallazgos, se diseñó una propuesta: la creación de un aula virtual para entrenamiento colaborativo con el fin de incrementar el desempeño académico de los educandos. Se optó por un aula virtual debido a sus múltiples ventajas. Tras su desarrollo, la plataforma fue evaluada por un grupo de profesores y estudiantes, logrando una excelente acogida y perspectivas positivas para su implementación.

Se dieron a conocer estrategias a implementar Tabla 26 para promover el uso de la Plataforma Moodle.

Tabla 26.

Estrategias para promover el uso de Moodle

Dimensión	Indicador	Docente	Criterios
Promoción de Moodle	Estrategias para Rector de la Unidad Educativa docentes y estudiantes	PCEI Lincoln Larrea	Para promover el uso de Moodle, se implementarán estrategias como capacitación integral mediante talleres y cursos prácticos, incentivos y reconocimientos por el uso efectivo, introducción progresiva en el currículum, compartición de casos de éxito, ofrecimiento de recursos accesibles y guías de uso, apoyo fuerte desde la dirección, y recopilación continua de feedback para mejora (APA7).

Un porcentaje considerable de los docentes encuestados cuenta con experiencia en la creación de recursos multimedia en Moodle, como videos y presentaciones, para enseñar conceptos de emprendimiento y gestión, lo que evidencia un aprovechamiento eficaz de las capacidades multimedia de la plataforma. Esta práctica refleja un claro interés por enriquecer el proceso educativo mediante la integración de herramientas visuales que favorecen la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes.

Del Prete *et al.*, (2018) sugiere que la idea del uso predominante de las plataformas educativas por parte de los docentes se limita a la transmisión de contenidos e información, no existe un compromiso mayoritario para la enseñanza de parte de los docentes en la creación de prácticas educativas innovadoras. Este enfoque subraya una tendencia tradicional en la enseñanza, donde las plataformas digitales se utilizan principalmente como repositorios de

recursos, replicando el modelo de instrucción pasiva en lugar de aprovechar su potencial interactivo y creativo.

Un 50,00% de los docentes muestra reticencia a utilizar recursos multimedia en Moodle para enseñar emprendimiento, lo cual podría deberse a la falta de motivación para actualizar sus competencias y capacidades en el manejo de nuevas tecnologías educativas.

Opinión de maestros Tabla 27 respecto a la generación de contenido multimedia para la plataforma Moodle.

Tabla 27.

Opinión de maestros sobre la creación de contenido multimedia.

Generación de contenido multimedia	<i>n</i>	%
Sí, muchos recursos	3	0,00
Sí, algunos recursos	5	50,00
No, pero tengo planeado hacerlo	1	10,00
No, y no tengo planeado hacerlo	0	30,00
No conozco esa funcionalidad de Moodle	1	10,00

Los docentes coincidieron en que Moodle es una herramienta altamente adecuada para la enseñanza virtual de marketing, lo que resalta su idoneidad y capacidades para facilitar el aprendizaje en línea en esta disciplina.

El 10,00% de profesores puede considerar que Moodle no cuenta con herramientas especializadas para la enseñanza del marketing, como simuladores de mercado o análisis de casos interactivos. Podrían sentir que es complicado evaluar habilidades como la creatividad, la negociación o la presentación en un entorno virtual, o su estilo de enseñanza puede ser más adecuado para un entorno presencial y no adaptarse bien a la modalidad virtual. A partir de las investigaciones educativas de Camus *et al.*, (2022) y la revisión de la literatura, sobresale la preminencia de utilizar la plataforma Moodle como un instrumento virtual para optimizar el proceso educativo. Se promueve además el progreso de nuevos conocimientos con el objetivo de diseñar una

programación curricular más efectiva. Actualmente, el uso de herramientas TIC para la transferencia de conocimientos y la fácil metodología de enseñanza es prioritario. La meta fundamental de esta investigación es examinar cómo Moodle se emplea como una herramienta digital para facilitar la comunicación y la enseñanza.

Recomendación de utilización de Moodle para la enseñanza virtual de la asignatura de emprendimiento y gestión en el tema de marketing Tabla 28.

Tabla 28.

Opinión de Moodle como herramienta para enseñanza de marketing

Moodle para enseñanza virtual de marketing	<i>n</i>	%
Muy adecuada	7	70,00
Adecuada	2	20,00
Ni adecuada ni inadecuada	0	0,00
Poco adecuada	1	10,00
Inadecuada	0	0,00

La mayoría de los docentes expresó una opinión favorable sobre la capacidad de Moodle para evaluar de manera efectiva los conocimientos adquiridos en los cursos de marketing, con una gran proporción completamente de acuerdo o en acuerdo con esta afirmación, lo que destaca las herramientas y funcionalidades de evaluación de la plataforma. No obstante, un 20,00% de los docentes expresó incertidumbre sobre la efectividad de Moodle en este ámbito, lo que sugirió la necesidad de ofrecer formación específica en el diseño de evaluaciones virtuales y en el uso adecuado de los instrumentos de evaluación que la plataforma proporciona.

Castillo *et al.*, (2016) sugiere que el uso de plataformas educativas no solo representa una oportunidad para optimizar el proceso de aprendizaje, sino también para optimizar las tareas en las que los docentes invierten tiempo y

esfuerzo. Además, contribuye a reducir el uso de papel en exámenes, lo cual ayuda a mitigar el impacto ambiental derivado de su consumo excesivo. De esta manera, se identifican tres áreas principales en las que la implementación de estas plataformas beneficia la labor docente: a) recursos humanos, b) tiempo y c) sostenibilidad. Con esta idea se decidió implementar la plataforma Moodle para la aplicación de exámenes parciales en docentes de inglés. Los resultados demostraron que esta herramienta facilita la evaluación y mejora de la eficiencia en el aprendizaje de los educandos, permitiendo un considerable ahorro de tiempo, papel y recursos materiales, al tiempo que introduce un enfoque innovador para optimizar la práctica docente mediante el uso de e-learning, con un enfoque particular en la plataforma Moodle.

En la Tabla 29 podrá apreciar las opiniones emitidas por los maestros referente a las evaluaciones.

Tabla 29.

Opinión de los maestros respecto a la evaluación efectiva

Moodle permite evaluación efectiva	<i>n</i>	%
Totalmente de acuerdo	4	40,00
De acuerdo	4	40,00
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1	10,00
En desacuerdo	1	10,00
Totalmente en desacuerdo	0	0,00

Los docentes percibieron que Moodle facilita en gran medida o de manera significativa la gestión y el seguimiento del progreso de los estudiantes en las clases de emprendimiento y gestión, lo que resalta las funcionalidades de la plataforma para monitorear y controlar el avance académico de los alumnos.

Es interesante que a pesar de las ventajas que ofrece Moodle para la gestión del aprendizaje, un 10,00% de los profesores no lo considere del todo útil para el seguimiento del progreso en clases de emprendimiento. Esta percepción puede estar influenciada por varios factores: Podrían sentir que Moodle carece de herramientas específicas para evaluar proyectos emprendedores, como rubricas detalladas para evaluar planes de negocio o presentaciones. Competencias

como la creatividad, la innovación y la colaboración en equipo, fundamentales en el emprendimiento, pueden ser difíciles de evaluar de manera objetiva a través de Moodle. Algunos profesores pueden preferir métodos de evaluación más tradicionales, como exámenes escritos o presentaciones presenciales.

Delgado *et al.*, (2021) menciona que la plataforma Moodle como herramienta educativa ofrece al docente una serie de ventajas que optimizan su tiempo y trabajo. Entre estas ventajas destaca la posibilidad de realizar una retroalimentación detallada de los trabajos de los alumnos, así como realizar una evaluación continua sin requerir la revisión física de cada tarea. Además, al ser una plataforma digital, facilita una comunicación permanente con los educandos, permitiendo un seguimiento del progreso individual y la identificación de posibles debilidades en el proceso de aprendizaje.

Moodle ahorra tiempo y esfuerzo al docente en tareas como la evaluación y la retroalimentación, permitiendo un seguimiento del progreso individual y la identificación de dificultades en el aprendizaje continua y sin necesidad de revisar cada asignación físicamente. Facilita la comunicación constante con los estudiantes. Permite un seguimiento del progreso individual y la identificación de dificultades en el aprendizaje.

Los maestros consideran que la plataforma Moodle apoya a la gestión y seguimiento de los educandos Tabla 30

Tabla 30.

Moodle como facilitador de la gestión y el seguimiento

Moodle facilita la gestión y seguimiento	<i>n</i>	%
Sí, en gran medida	4	40,00
Sí, en cierta medida	5	50,00
Ni lo facilita ni lo dificulta	0	0,00
No, en cierta medida	1	10,00
No, en absoluto	0	0,00

Los docentes percibieron Moodle como una plataforma accesible y fácil de utilizar para los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión, siendo la mayoría de ellos de la opinión de que sería muy amigable y fácil de usar, o al menos relativamente sencilla, lo que sugirió una experiencia de usuario positiva. Sin embargo, un 10% de los profesores calificaron a Moodle como "ni amigable ni difícil de usar", lo que indicó una percepción más neutral o ambivalente. Esta respuesta pudo haberse debido a la flexibilidad de Moodle, que, aunque altamente personalizable, podría haber resultado abrumadora para algunos usuarios, especialmente si no contaban con el tiempo o la formación necesarios para configurarlo adecuadamente. Además, algunas funcionalidades, como la creación de cuestionarios complejos o la gestión de grupos, requerían un mayor conocimiento técnico, lo que podría haber generado dificultades y frustración en algunos docentes.

Bredagal *et al.*, (2019) propone que los estudiantes exhiban una postura favorable hacia la usabilidad del aula virtual en la plataforma Moodle, siempre y cuando perciban que las actividades contribuyen de manera efectiva a su aprendizaje y que la plataforma no presenta obstáculos significativos en su uso. Por ello, resulta fundamental establecer un equilibrio adecuado entre el esfuerzo que deben invertir en estas actividades y los beneficios académicos que obtendrán. Este balance es clave para garantizar que la experiencia de aprendizaje sea tanto eficiente como accesible para los alumnos.

Percepción de los maestros Tabla 31 de amigabilidad de la plataforma Moodle para los estudiantes.

Tabla 31.

Opinión de los maestros sobre la amigabilidad de Moodle

Moodle es amigable	<i>n</i>	%
Muy amigable y fácil de usar	4	40,00
Amigable y relativamente fácil de usar	5	50,00
Ni amigable ni difícil de usar	1	10,00
Algo difícil de usar	0	0,00
Muy difícil de usar	0	0,00

Al analizar las limitaciones de Moodle en la enseñanza de ciertos temas de marketing, aunque un porcentaje significativo de docentes no percibió grandes restricciones en su uso, también existe una porción considerable que identificó limitaciones o expresó dudas al respecto. Esto sugiere la necesidad de explorar áreas de mejora o incorporar funcionalidades adicionales para optimizar la experiencia de enseñanza en la plataforma.

Estrada *et al.*, (2021) sugiere que una de las limitaciones para la enseñanza, es la organización inadecuada de la información (videos, PDFs, páginas web) en las aulas virtuales puede causar confusión en los estudiantes debido al exceso o repetición de contenido, lo cual dificulta el acceso a otros elementos importantes, como tutorías y actividades prácticas. Un error común es el uso de documentos sin un propósito claro, lo que lleva a que los estudiantes no los consideren útiles para realizar tareas o consolidar sus conocimientos. Es importante destacar que "en la plataforma Moodle se han personalizado los contenidos según los antecedentes de los educandos y los objetivos de aprendizaje, utilizando una planificación con inteligencia artificial como un método eficaz para mapear acciones". Con el progreso acelerado científico y tecnológico, se están creando entornos educativos adaptativos y personalizados que mejoran los procesos educativos, como menciona el investigador previamente citado.

Apreciación de maestros en relación con las limitaciones de la Plataforma en la enseñanza Tabla 32.

Tabla 32.

Opinión de los maestros sobre las limitaciones de Moodle en la enseñanza

Limitaciones de Moodle	<i>n</i>	%
Sí, muchas limitaciones	1	10,00
Sí, algunas limitaciones	3	30,00
No estoy seguro	2	20,00
No, pocas limitaciones	4	40,00
No, ninguna limitación	0	0,00

La gran mayoría de los docentes encuestados recomendaría el uso de Moodle junto con un aula iconográfica a otros profesores que enseñan emprendimiento y gestión, ya sea de manera definitiva o probable, lo que refleja un sólido respaldo hacia la plataforma y sus capacidades para apoyar la enseñanza en estas áreas. No obstante, un 10% de los docentes considera que Moodle no ofrece todas las herramientas necesarias para enseñar emprendimiento de forma efectiva, mientras que algunos profesores, acostumbrados a métodos tradicionales, podrían mostrarse reticentes a adoptar nuevas tecnologías.

Bates (2015) sugiere que, para optimizar significativamente la enseñanza y el aprendizaje, se recomienda la implementación de plataformas como Moodle, combinadas con recursos visuales y aulas interactivas. Estas herramientas no solo hacen que el contenido sea más atractivo, sino que también permiten personalizar la experiencia educativa, adaptándose a las necesidades particulares de cada alumno. El docente puede sentirse abrumado por la cantidad de tareas pendientes a realizar con los estudiantes. Moodle puede ayudar a simplificar la vida del profesor, porque este puede tener todos los materiales del curso organizados en un solo lugar, poder crear actividades interactivas que enganchen a los alumnos y recibir retroalimentación instantánea sobre su progreso. Además, los alumnos podrán educarse a su propio ritmo y colaborar con sus compañeros; tanto como el docente y alumno se beneficiarán enormemente de esta plataforma. Los maestros Tabla 33 recomiendan el uso de la plataforma Moodle para la enseñanza.

Tabla 33.

Recomendación de los maestros en el uso de Moodle

Recomendación de Moodle – aula iconográfica	<i>n</i>	%
Definitivamente sí	6	60,00
Probablemente sí	3	30,00
Ni lo recomendaría ni lo desaconsejaría	0	0,00
Probablemente no	1	10,00
Definitivamente no	0	0,00

El Rector de la institución educativa considera que la adopción de una plataforma de aprendizaje en línea, como Moodle, sería sumamente beneficiosa tanto para los estudiantes como para los docentes, ya que ofrecería flexibilidad en el aprendizaje y optimizaría la gestión de contenidos educativos. Moodle centraliza todos los recursos en un solo lugar, facilita la personalización del aprendizaje y mejora la interacción y cooperación entre los miembros de la comunidad educativa. Además, permite un seguimiento detallado del progreso de los estudiantes y ofrece herramientas diversas para la evaluación. En tiempos de incertidumbre, Moodle garantiza la continuidad del proceso educativo, proporcionando una alternativa sólida para la educación a distancia, lo que enriquecería significativamente la enseñanza en nuestra institución.

Aretio (2019) manifiesta que mundo actual, marcado por disrupciones continuas, nos exige una transformación radical en la manera en que educamos. Las herramientas tecnológicas, lejos de ser un mero complemento, deben integrarse como elementos esenciales en los procesos educativos para afrontar la complejidad, la ambigüedad, la incertidumbre y la vulnerabilidad que caracterizan el entorno actual.

Piña (2008) señala que es esencial tener en cuenta espacios como los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje, como Moodle, en todos los contextos educativos. Estos entornos permiten a los educandos superar el rezago, trabajar en grupo mediante ayuda mutua, expresar sus pensamientos en foros, resolver inquietudes en chats, calificar ensayos o trabajos en talleres, realizar evaluaciones en línea, entregar deberes y mucho más. Todo esto se logra sin las limitaciones de tiempo ni distancia, promoviendo una educación a distancia sin barreras físicas.

Es necesario un cambio radical, tanto metodológico como organizativo, en nuestro sistema educativo para preparar a las nuevas generaciones para un mundo en constante cambio, las disrupciones actuales exigen una transformación en la forma en que educamos. Las herramientas tecnológicas deben integrarse como elementos esenciales en los procesos educativos; se necesita un cambio radical, tanto metodológico como organizativo, en nuestro sistema educativo.

En la entrevista realizada Tabla 34, se puede constatar la opinión sobre los beneficios de la implementación de la propuesta.

Tabla 34.

Beneficios de la implementación de Moodle

Dimensión	Indicador	Docente	Criterios
Implementación de Moodle	Beneficios de Moodle para proceso educativo	Rector de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea	Considero que la implementación de Moodle sería extremadamente beneficiosa para estudiantes y docentes al centralizar recursos educativos, facilitar la personalización del aprendizaje, mejorar la comunicación y colaboración, permitir seguimiento del progreso estudiantil, y diversificar herramientas de evaluación, asegurando continuidad educativa en tiempos de incertidumbre

El señor rector de la Unidad Educativa consideró que la implementación de la plataforma Moodle en la asignatura de emprendimiento y gestión, específicamente en el área de Marketing, podría ser un paso crucial hacia una integración más amplia de las TIC en la institución. Este enfoque inicial permitirá que tanto docentes como estudiantes se familiaricen con las funcionalidades y beneficios de la plataforma en un contexto controlado y específico. El tema de Marketing, por su naturaleza dinámica y moderna, es ideal para esta transición, ya que puede aprovechar las herramientas interactivas y colaborativas que ofrece Moodle. Estableciendo una base sólida en esta asignatura, se podrá evaluar su impacto y resultados, lo que facilitará la expansión progresiva de las TIC a otras áreas curriculares, mejorando así el proceso educativo en toda la institución.

La implementación de Moodle en la materia de emprendimiento y gestión, con un enfoque en Marketing, representa un paso estratégico hacia la integración efectiva de las TIC en la educación. Esta iniciativa permitirá a maestros y estudiantes familiarizarse con las capacidades de la plataforma en un entorno específico y controlado.

En el trabajo de Rodríguez *et al.*, (2018) con el fin de optimizar la labor docente en el ámbito virtual, se ha creado una herramienta que agiliza la administración de cursos en línea como complemento a la enseñanza presencial. Esta herramienta se caracteriza por su diseño intuitivo y sencillo de usar, permitiendo la gestión de perfiles de usuario, la organización de actividades y recursos didácticos en los cursos, y la administración general del sitio web.

Salas (2024) menciona que la incorporación de plataformas virtuales como Moodle en la enseñanza de asignaturas como Emprendimiento y Gestión brinda una oportunidad valiosa para enriquecer el aprendizaje a través de recursos interactivos y colaborativos, lo que puede incrementar la participación de los educandos e incentivar el crecimiento de competencias digitales y autonomía.

Es fundamental que los educandos dispongan de capacitaciones y una planificación específica para integrar la innovación en la enseñanza de estas materias, comprendiendo la importancia de un enfoque pedagógico que utilice de forma eficaz las herramientas digitales para optimizar la experiencia enseñanza-aprendizaje.

Criterio de implementación en marketing Tabla 35 para la integración de TIC en la Unidad Educativa

Tabla 35.*Implementación de Moodle en el tema de marketing*

Dimensión	Indicador	Docente	Criterios
Implementación de Moodle	Integración inicial en la asignatura de emprendimiento y gestión (Marketing)	Rector de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea	Considero que implementar Moodle en la materia de emprendimiento y gestión, con enfoque en Marketing, es crucial para iniciar la integración de las TIC en la institución. Esto permitirá familiarizarse con la plataforma en un contexto específico y controlado, beneficiándose de sus herramientas interactivas y colaborativas. Establecer una base sólida en esta área facilitará la expansión progresiva de las TIC a otras áreas curriculares

El Rector de la Unidad Educativa expresó su total compromiso para proporcionar el respaldo y liderazgo necesarios para garantizar el éxito de la implementación de la plataforma Moodle en la institución. Reconociendo la importancia de las tecnologías en la educación actual, está convencido de que Moodle puede mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su objetivo es asegurarse de que tanto docentes como estudiantes cuenten con los recursos adecuados, la capacitación necesaria y el soporte continuo para aprovechar al máximo la plataforma. Además, se compromete a crear un ambiente en el que todos se sientan cómodos y motivados para adoptar Moodle y explorar sus beneficios de manera conjunta.

El compromiso del liderazgo educativo, expresado por el Rector en apoyo a la consumación de Moodle, demuestra un entendimiento sólido de la relevancia de

las tecnologías educativas. En la investigación realizada por Guzzetti (2020) afirma sobre la necesidad de proporcionar recursos adecuados, capacitación y soporte continuo para catedráticos y educandos subraya la necesidad de apoyo integral para la adopción efectiva de plataformas digitales en la educación. El generar un entorno favorable para la exploración y el aprovechamiento máximo de Moodle también es consistente con las prácticas recomendadas para la integración exitosa de tecnologías en el currículo escolar.

El compromiso personal del Rector es crucial para crear una cultura organizacional que fomente la innovación educativa y mejore continuamente la instrucción de los educandos Tabla 36.

Tabla 36.

Compromiso del liderazgo

Dimensión	Indicador	Docente	Criterios
Compromiso del Liderazgo	Respaldar y liderar la implementación exitosa de Moodle en la institución	Rector de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea	Estoy completamente comprometido a proporcionar todo el respaldo y liderazgo necesarios para asegurar el éxito de la implementación de Moodle en nuestra institución educativa. Entiendo la importancia de las tecnologías en la educación y creo firmemente en que Moodle puede mejorar significativamente nuestro proceso educativo. Mi objetivo es asegurar que docentes y estudiantes tengan los recursos, capacitación y soporte continuo necesarios para adoptar Moodle efectivamente y explorar sus beneficios juntos.

El señor Rector de la Unidad Educativa expresa su entusiasmo por la implementación de la plataforma Moodle, señalando que esta herramienta no solo transformará los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino que también

abrirá nuevas oportunidades para la colaboración y la innovación en el entorno educativo. Según su visión, Moodle permitirá personalizar el aprendizaje, mejorar la interacción entre estudiantes y docentes, y preparar a los educandos para afrontar los retos del mundo digital. Comprometido con este cambio, el Rector asegura que liderará este proceso con dedicación y entusiasmo, garantizando que cada miembro de la comunidad educativa se sienta capacitado e inspirado para aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece Moodle, con el objetivo de construir un ambiente educativo más dinámico, inclusivo y preparado para el futuro.

El entusiasmo del docente por la implementación de Moodle refleja un reconocimiento profundo de cómo las tecnologías en educación pueden transformar el proceso de educación. El estudio realizado por Cueva (2020) al destacar la capacidad de Moodle para personalizar el aprendizaje y mejorar la interacción, el docente subraya principios de diseño instruccional que enfatizan la adaptabilidad y la participación activa del estudiante. La dedicación del docente a liderar este cambio también es fundamental, ya que el liderazgo efectivo es crucial para fomentar una cultura de innovación y colaboración en el aula. La tecnología revolucionará la educación del futuro, transformándola en un proceso que trasciende la mera de adquirir conocimientos para un oficio. Esta nueva educación se enfocará en la mejora íntegra de los educandos, potenciando sus talentos y habilidades únicas. Adaptará el ritmo de aprendizaje a sus necesidades y capacidades, evaluando constantemente el proceso educativo y buscando estrategias pedagógicas que promuevan su crecimiento personal y profesional de manera más efectiva.

Aunque la plataforma Moodle puede ser innovadora para la enseñanza del tema de Marketing, presenta ciertas limitaciones, como:

Brecha digital. - No todos los educandos disponen de acceso a internet de calidad, dispositivos adecuados o las habilidades digitales necesarias para desenvolverse en un entorno virtual. Esta brecha digital puede generar desigualdades en las oportunidades de aprendizaje.

Falta de preparación. - Muchos docentes y estudiantes carecen de la capacitación necesaria para utilizar de manera efectiva las herramientas y plataformas virtuales. Esto puede generar frustración y desmotivación, dificultando el proceso de adaptación.

Dificultades técnicas. - Los problemas técnicos, como interrupciones en la conexión a internet, fallos en las plataformas o dificultades para utilizar ciertas herramientas, pueden generar frustración y pérdida de tiempo, obstaculizando el aprendizaje. Además, la conectividad deficiente, junto con las barreras económicas y sociales, representa un obstáculo significativo para el acceso a la educación virtual. En situaciones donde la desigualdad digital es una realidad, las limitaciones pueden incluir:

Infraestructura deficiente. - En muchas regiones, la infraestructura de telecomunicaciones es limitada o inexistente, lo que impide una conexión a internet estable.

Costos elevados. - El acceso a internet, especialmente de alta velocidad, puede resultar económicamente inaccesible para una gran parte de la población, particularmente en hogares de bajos ingresos.

Cobertura irregular. - Las zonas rurales y las comunidades marginadas suelen tener una cobertura de internet más limitada o de menor calidad, lo que complica la colaboración de actividades en línea.

Las organizaciones han adoptado el aprendizaje electrónico para disminuir el tiempo de capacitación y los costos de viaje asociados con la formación presencial tradicional, no obstante, estos ahorros pueden resultar engañosos si el aprendizaje electrónico no logra desarrollar de manera efectiva las competencias y conocimientos necesarios para alcanzar los resultados laborales deseados (Fiorella y Mayer, 2015).

Las implicaciones de proponer un aula iconográfica a través de la plataforma Moodle para la enseñanza de emprendimiento y gestión pueden incluir:

Personalización del aprendizaje: Moodle facilita la adaptación del ritmo y contenido educativo a las necesidades individuales de cada alumno, promoviendo una perspectiva centrada en el educando. Esto incluye la mejora de la interacción entre educandos y profesores, fomentando la colaboración y el aprendizaje cooperativo.

Recursos educativos diversos: la plataforma ofrece una variedad extensa de recursos, como videos, foros y actividades interactivas, que enriquecen la experiencia de aprendizaje. Plass *et al.*, (2020) opinan que se pueden integrar enlaces a recursos educativos basados en videojuegos, lo cual puede hacer el aprendizaje más atractivo y dinámico.

Evaluación continua: facilita la realización de evaluaciones formativas y sumativas de manera más flexible y eficiente, proporcionando retroalimentación oportuna a los estudiantes. Además, fomenta habilidades digitales fundamentales para el siglo XXI, como la búsqueda de datos y la interacción en línea y el trabajo colaborativo.

Cambio cultural: implica un cambio cultural dentro de la institución, promoviendo la creatividad y la incorporación de nuevas tecnologías. Esto requiere una coordinación estrecha entre los distintos departamentos para garantizar una implementación exitosa. Puede ser necesario redefinir los roles de docentes y personal administrativo, así como adaptar las prácticas de enseñanza mediante el uso de herramientas y estrategias pedagógicas innovadoras. Los docentes deberán capacitarse continuamente para mantenerse actualizados en el uso de Moodle.

En el ámbito de la ciencia de la evaluación, el aprendizaje generativo se manifiesta cuando los estudiantes que emplean estrategias o métodos de instrucción generativos obtienen mejores resultados en evaluaciones de transferencia en comparación con aquellos que reciben enseñanza convencional. En cuanto a la ciencia de la instrucción, el aprendizaje generativo puede promoverse mediante métodos de enseñanza que diseñen actividades para facilitar un procesamiento cognitivo adecuado durante el aprendizaje, o a través de estrategias que instruyan a los estudiantes sobre cómo y cuándo

participar en actividades que requieren un procesamiento cognitivo apropiado durante su proceso educativo (Fiorella y Mayer, 2015).

A partir del análisis realizado y de las implicaciones identificadas, se proponen los siguientes estudios futuros para investigar en profundidad el impacto y la efectividad de la implementación de Moodle en la Unidad Educativa PCEI "Lincoln Larrea":

Rendimiento académico: realizar un seguimiento a largo plazo del rendimiento académico de los estudiantes que han utilizado Moodle, con el objetivo de identificar si hay mejoras relevantes en comparación con aquellos que no han empleado la plataforma.

Satisfacción de los usuarios: realizar encuestas periódicas para evaluar la satisfacción de docentes y estudiantes con la plataforma, y detectar oportunidades de mejora en el fomento de las habilidades digitales de los educandos tras el uso de Moodle.

Se pueden generar nuevas líneas de investigación sobre el uso de herramientas tecnológicas en diversos contextos educativos y con diferentes grupos de estudiantes (Mayer, 2021), como, por ejemplo:

Mejora de las prácticas docentes: los hallazgos de la investigación pueden establecer un fundamento para desarrollar guías y recomendaciones destinadas a la implementación efectiva de Moodle en la enseñanza de emprendimiento y gestión.

Desarrollo de herramientas y recursos: la investigación puede contribuir a la creación de nuevas herramientas y recursos para Moodle, como plantillas de cursos, actividades interactivas y materiales didácticos.

El rector de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea se muestra entusiasmado por implementar Moodle Tabla 37, viendo en esta herramienta una oportunidad

para transformar la educación y fomentar un ambiente inclusivo y preparado para los retos digitales actuales.

Tabla 37.

Compromiso con la implementación de Moodle

Dimensión	Indicador	Docente	Criterios
Compromiso con la Implementación	Emoción por la oportunidad de implementar Moodle en la institución	Rector de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea	Estoy emocionado por la oportunidad de implementar la plataforma Moodle en nuestra institución. Creo firmemente que esta herramienta transformará la forma en que enseñamos y aprendemos, abriendo nuevas puertas para la cooperación e innovación en el entorno educativo. Con Moodle, podemos personalizar el aprendizaje, mejorar la comunicación entre educandos y catedráticos, y preparar a nuestros alumnos para los retos del orbe digital contemporáneo. Mi compromiso es liderar este cambio con entusiasmo y dedicación, asegurándome de que cada miembro de nuestra comunidad educativa se sienta inspirado y capacitado para optimizar las oportunidades que Moodle ofrece. Juntos, podemos construir un ambiente educativo más dinámico, inclusivo y preparado para el futuro.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Fase 3.- Diseño del aula iconográfica en la plataforma Moodle, para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa de la “Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea” de la ciudad de Ibarra.

5.1. Tema.

Aula Iconográfica en la plataforma Moodle, como apoyo para la enseñanza de emprendimiento y gestión en el tema de Marketing, en los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato de la “Unidad Educativa Lincoln Larrea”

5.2. Objetivo.

Implementar un aula iconográfica en la plataforma Moodle para respaldar la enseñanza de Marketing en la asignatura de emprendimiento y gestión para estudiantes de Tercer Año de Bachillerato en la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea.

5.3. Justificación.

La implementación del aula iconográfica en la plataforma Moodle se fundamenta en los resultados obtenidos de las herramientas de investigación realizadas a educadores y educandos, de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea. Estos datos revelan la necesidad de recursos educativos interactivos y accesibles para la materia de emprendimiento y gestión, principalmente en el tema de Marketing. Esta aula virtual proporcionará un entorno educativo dinámico, facilitando la accesibilidad a insumos didácticos y enriqueciendo la vivencia de aprendizaje para los educandos de Tercer Año de Bachillerato. Con esta herramienta, se pretende optimizar tanto la enseñanza como el aprendizaje, apoyando de

manera efectiva a docentes y alumnos en el desarrollo de habilidades clave en Marketing.

5.4. Desarrollo de la propuesta.

A continuación, se proporciona la dirección y las credenciales de acceso al aula Moodle correspondiente a la asignatura de emprendimiento y gestión en el tema de Marketing.

El acceso al sitio Moodle se puede realizar a través del siguiente enlace:

<https://emprendimiento.milaulas.com/login/?lang=es>

Sus credenciales son:

Usuario: seminario_internacional

Contraseña: 07-Sep-2024

Beneficiarios

- Estudiantes: 23
- Docentes: 10
- Autoridad: 1

Cobertura Geográfica

Provincia de Imbabura, Cantón: Ibarra, Parroquia: Guayaquil de Alpachaca, Barrio: Santa Teresita.

Tabla 38.

Dirección de la “Unidad Educativa”

UNIDAD EDUCATIVA	UBICACIÓN	COORDENADAS
“Lincoln Larrea”	Barrio: Santa Teresita, en las calles Guayaquil 5-09 y del Pelicano,	9V67+QQW, Ibarra

Costo estimado para Diseñar un Aula Virtual Iconográfica en la plataforma Moodle, en la asignatura de emprendimiento y gestión en el tema de Marketing
Tabla 39.

Tabla 39.

Presupuesto para construir el aula virtual

Recurso humano	Q	Valor en dólares
Diseñador	1	150
Apoyo	1	40
Equipo de Computación		900
Plataforma Moodle		125
Internet		20
Energía Eléctrica		5
Movilización		3
Total		1 243

5.4. Diseño instruccional

Presentación

La enseñanza del emprendimiento y la gestión con el tema de Marketing es fundamental por varias razones:

Fomenta la innovación: El emprendimiento consiste en la habilidad de detectar oportunidades y desarrollar soluciones innovadoras para responder a las demandas del mercado. Al enseñar emprendimiento, se fomenta la creatividad y el pensamiento innovador entre los estudiantes, lo que puede conducir al desarrollo de nuevas ideas, productos y servicios.

Desarrolla habilidades empresariales: La gestión empresarial implica una serie de habilidades fundamentales, como la planificación estratégica, la elección de decisiones, la administración financiera, la administración del recurso humano y la solución de percances. Estas competencias son esenciales para alcanzar el éxito en cualquier carrera empresarial o emprendedora.

Promueve el espíritu empresarial: La enseñanza del emprendimiento promueve el espíritu empresarial al ofrecer a los educandos los conocimientos, habilidades y recursos necesarios para comenzar y desarrollar sus propios

negocios. Esto puede ayudar a fomentar la generación de empleo, la creación de patrimonio y el desarrollo económico en general.

Mejora la empleabilidad: Las habilidades empresariales, como el pensamiento analítico, la solución de problemas y la capacidad para colaborar en equipo, son altamente valoradas por los empleadores en diversas industrias. La enseñanza de emprendimiento y gestión puede potenciar la empleabilidad de los estudiantes al brindarles las destrezas y experiencias fundamentales para sobresalir en el ámbito profesional.

Facilita la comprensión del mercado: El Marketing es fundamental para entender las necesidades y deseos del mercado, así como para desarrollar estrategias efectivas para satisfacer esas necesidades. La enseñanza de marketing ayuda a los estudiantes a comprender los principios fundamentales del comportamiento del consumidor, la investigación de mercado, la segmentación de mercado, la promoción y la comunicación de marketing, entre otros aspectos. Esta comprensión es esencial tanto para emprendedores como para profesionales que trabajan en cualquier industria.

La Metodología PACIE es un modelo de enseñanza-aprendizaje basado en cinco etapas: **Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning**. Esta metodología sería una herramienta muy útil para la enseñanza de emprendimiento y gestión en la materia de Marketing, ya que permite crear experiencias de aprendizaje efectivas y centradas en el estudiante.

A continuación, se describe cómo se puede aplicar la Metodología PACIE en la enseñanza de emprendimiento y gestión en la materia de Marketing:

Etapa 1: Presencia

Establecer la presencia del tutor o instructor en el entorno virtual. Esto se puede alcanzar mediante diferentes medios, como horas de oficina en línea regulares, anuncios en video, retroalimentación personalizada y participación activa en discusiones.

Etapa 2: Alcance

Definir el alcance de los contenidos y actividades del curso. Esto implica asegurar que el currículo cubra los temas esenciales y que las actividades se alineen con los objetivos de aprendizaje.

Etapa 3: Capacitación

Brindar la capacitación necesaria a los estudiantes para usar las herramientas tecnológicas del curso. Esto incluye proporcionar tutoriales, talleres o sesiones de capacitación específicas para guiar a los educandos a navegar por el entorno de aprendizaje en línea y emplear las herramientas necesarias de manera efectiva.

Etapa 4: Interacción

Fomentar la interacción entre los estudiantes, el tutor y los contenidos del curso. Esto impulsa la participación, la cooperación y la permuta de conocimientos entre los educandos, promoviendo un entorno de aprendizaje dinámico.

Etapa 5: E-learning

Aprovechar las herramientas y recursos tecnológicos para facilitar el aprendizaje. Esto implica integrar plataformas en línea, contenido multimedia, ejercicios interactivos y otros recursos digitales para optimizar la experiencia de aprendizaje.

En resumen, PACIE proporciona un enfoque estructurado para diseñar e implementar cursos en línea, particularmente en el contexto de la educación en emprendimiento y marketing. Al incorporar los principios de Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning, los educadores pueden construir ambientes educativos efectivos que empoderan a los educandos para adquirir

las habilidades y el conocimiento preciso para el éxito en estos campos dinámicos.

La presente Aula Iconográfica se diseñó en un ambiente virtual utilizando la plataforma Moodle. Según Camacho (2021), el Ing. Pedro Camacho desarrolló la Metodología PACIE, la cual fue presentada en 2004 a través de la Fundación de Actualización Tecnológica para Latinoamérica (FATLA).

Ejecutabilidad de la propuesta

La Unidad Educativa "Lincoln Larrea" da un paso adelante en la educación de la materia de emprendimiento y gestión en el tema de Marketing al incorporar la tecnología como herramienta fundamental en el proceso de educación. A través de la plataforma Moodle con el aula Iconográfica, los educandos podrán acceder a un mundo de oportunidades educativas que enriquecerán su comprensión del mundo de los negocios y la publicidad.

Moodle: Un universo de recursos al alcance de la mano

Moodle, como plataforma educativa en línea, ofrece un sinfín de posibilidades para la mejora y gerencia de cursos en el tema de Marketing. Su amplia gama de recursos interactivos, como videos, imágenes, audios y juegos educativos, facilita a los educadores la creación de estilos de aprendizaje personalizadas y ajustadas a las necesidades particulares de cada estudiante.

PACIE: Un marco para la integración efectiva de la tecnología

La metodología PACIE, que corresponde a las siglas de Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción y E-learning, ofrece un marco organizado para incorporar la utilización tecnológica de forma segura en el proceso de educación. Esta metodología enfatiza la importancia de:

Establecer una presencia docente sólida en el entorno virtual para guiar y apoyar a los educandos.

Garantizar la accesibilidad a los materiales y actividades del curso para todos los estudiantes.

Brindar a los estudiantes las habilidades y la capacitación necesarias para emplear la tecnología de forma eficiente.

Fomentar la interacción entre los educandos, el docente y el contenido del curso.

Aprovechar las herramientas de e-learning para mejorar la experiencia educativa.

La sinergia entre Moodle y PACIE: Un impulso al aprendizaje del Marketing

La integración de Moodle y la metodología PACIE ofrece diversas ventajas para la enseñanza de Marketing:

Aprendizaje personalizado: La flexibilidad de Moodle facilita a los catedráticos adaptar los cursos a los requerimientos particulares de cada educando, garantizando una experiencia de aprendizaje personalizada.

Accesibilidad y conveniencia: Los educandos pueden consultar los materiales y actividades del curso desde cualquier parte con conexión a internet, promoviendo la accesibilidad y la conveniencia.

Compromiso interactivo: Las herramientas participativas de Moodle, como foros de discusión, chats y wikis, fomentan la participación, la colaboración y el aprendizaje entre pares.

Enfoque en el estudiante: Tanto Moodle como PACIE enfatizan el aprendizaje centrado en el estudiante, promoviendo la participación, el pensamiento crítico y el aprendizaje autodirigido.

Aprendizaje multimodal: El soporte de Moodle para recursos multimedia, como videos, imágenes y audio, enriquece la experiencia de aprendizaje y se adapta a diversos estilos de aprendizaje.

Un futuro brillante para la educación en emprendimiento y gestión en el tema de Marketing en la Unidad Educativa PCEI "Lincoln Larrea"

La incorporación de Moodle y la metodología PACIE en la enseñanza de emprendimiento y gestión, específicamente en Marketing, en la Unidad Educativa "Lincoln Larrea PCEI" representa un avance significativo en el

compromiso de la institución con ofrecer una educación de excelencia. Al utilizar la tecnología y métodos educativos innovadores, la institución capacita a sus educandos para enfrentar los retos y oportunidades de una sociedad cada vez más competitiva, con un conocimiento consistente del marketing.

Los alumnos de la Unidad Educativa “Lincoln Larrea PCEI” pueden acceder al laboratorio de computación para recibir clases de emprendimiento y gestión y realizar diversas actividades en la plataforma Moodle utilizando la metodología PACIE.

Moodle es una plataforma en línea que facilita la creación y gestión de cursos, proporcionando una amplia gama de recursos y actividades participativas que se ajustan a las necesidades y objetivos de cada materia educativa. La metodología PACIE es un enfoque que integra las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso educativo. La combinación de Moodle y PACIE fomenta el desarrollo de competencias científicas en los estudiantes al promover la colaboración, el aprendizaje participativo, la indagación, la evaluación crítica y el monitoreo continuo del progreso.

El uso de Moodle en combinación con la metodología PACIE es ideal para la enseñanza de Marketing por diversos motivos:

Flexibilidad: Facilita la personalización de los cursos para ajustarse a las necesidades específicas de docentes y estudiantes. Además, la metodología PACIE se adapta a distintos contextos y requerimientos educativos.

Accesibilidad: Se puede acceder desde cualquier parte con conexión a internet, lo que facilita la educación a distancia y el acceso a recursos y materiales educativos.

Interacción: Fomenta la participación entre educandos y docentes mediante herramientas participativas de Moodle, como foros de discusión, chats y wikis.

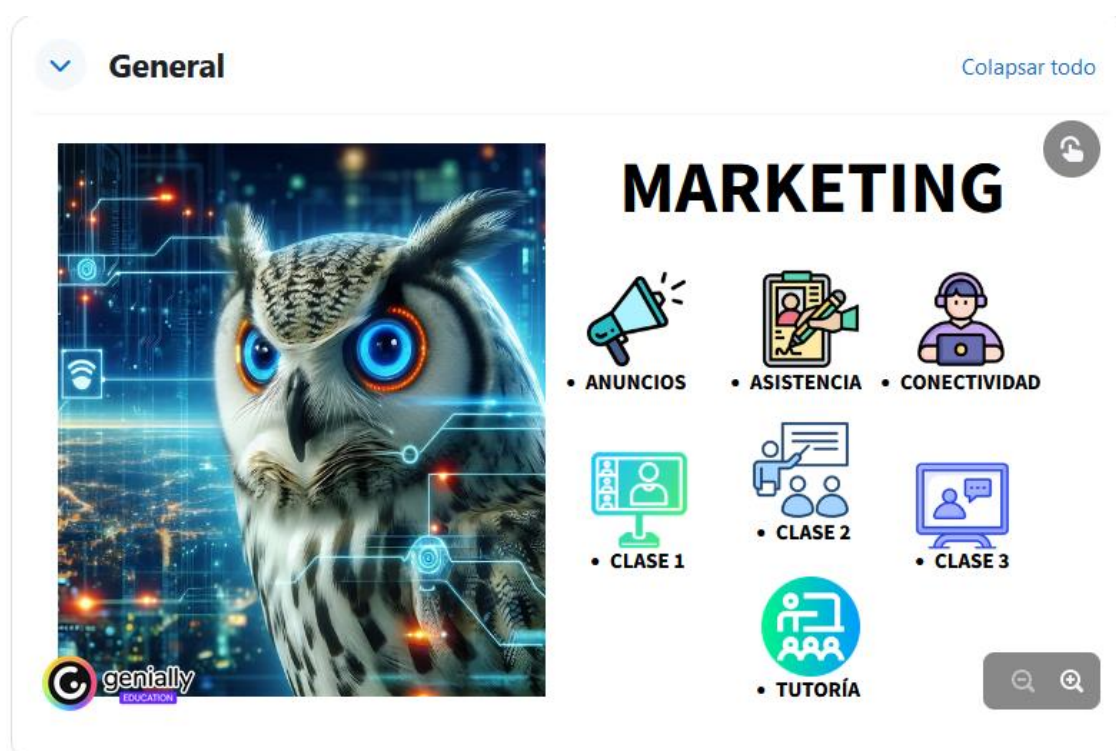
Enfoque en el educando: Promueve el aprendizaje significativo, la interacción y la colaboración en grupo. Moodle facilita la incorporación de acciones y herramientas que favorecen estos temas.

Multimodalidad: Incluye diversos tipos de recursos y herramientas de aprendizaje, como videos, imágenes, audios y juegos educativos, enriqueciendo el proceso de educación de emprendimiento y gestión en Marketing.

Presentación del Aula iconográfica

Figura 3.

Imagen del aula iconográfica



Nota. La figura 3 muestra la imagen del aula iconográfica del tema de Marketing, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/course/view.php?id=3>

El aula iconográfica de marketing está estructurada en siete íconos clave, cada uno representando un aspecto fundamental de esta disciplina. A continuación, se detallará el contenido de cada ícono, proporcionando una comprensión integral y profesional de los conceptos esenciales del marketing. Como elemento principal, la imagen de un búho, ocupando gran parte de la página del aula Moodle, simboliza sabiduría y conocimiento. Los siete íconos pequeños se describen a continuación:

1. **Anuncios:** Bienvenida y presentación del docente.
2. **Asistencia:** Enlace para registrar la asistencia en formato Forms.
3. **Conectividad:** Enlace para las clases sincrónicas en Zoom.
4. **Clase 1:** Temática de la clase: Introducción al marketing. Incluye material didáctico, video, texto, foro y recursos adicionales.
5. **Clase 2:** Continuación de la temática: Introducción al marketing. Incluye material didáctico, video, texto, foro y recursos adicionales.
6. **Clase 3:** Estrategias del marketing digital. Incluye material didáctico, video, texto, foro y recursos adicionales.
7. **Tutoría:** Enlace para sesiones de recuperación.

Con esta previa información del aula iconográfica, se procede a presentar el diseño instruccional para la asignatura de emprendimiento y gestión con la temática de Marketing. Este diseño estructurado permitirá a los estudiantes acceder de manera organizada a los recursos y actividades necesarias para un aprendizaje efectivo y completo en el ámbito del marketing.

Diseño Instruccional: Aula iconográfica en la Plataforma Moodle

1. Información General:

- Asignatura: emprendimiento y gestión
- Tema: Marketing
- Curso: 3er Año de Bachillerato General Unificado (BGU)
- Institución: Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea
- Duración: 3 clases de 40 minutos cada una
- Modalidad: Virtual

2. Objetivo General:

- Comprender los conceptos fundamentales del marketing y su aplicación en el emprendimiento.

3. Objetivos Específicos:

- Definir el concepto de marketing y sus componentes principales.

- Identificar y aplicar las 4 P's del marketing en productos locales.
- Comprender y aplicar técnicas básicas de investigación de mercado.
- Reconocer la importancia y las estrategias del marketing digital para emprendedores.

5. Planificación Detallada:

Clase 1: Introducción al Marketing

Plan de clase (Anexo H).

Figura 4.

Icono de la primera clase



Nota. La figura 4 muestra el ícono de la primera clase del tema de Marketing,
Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/course/section.php?id=8>

a) Actividad de inicio (5 minutos)

- Foro: Lluvia de ideas
- Objetivo: Activar conocimientos previos y generar interés en el tema.
- Descripción: El docente presentará brevemente el tema y los objetivos de la clase. Luego, planteará la pregunta "¿Qué entienden por marketing?" en el foro de Moodle.

Figura 5.

Icono de foros

Introducción al Marketing



Foros

¿Qué entiende por marketing?

Nota. La figura 5 muestra el ícono de foros de la primera clase, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/course/section.php?id=8>

- Instrucciones para los estudiantes: Ingresen al foro y compartan sus ideas sobre qué es el marketing en no más de dos oraciones.

Figura 6.

Instrucción y participación en el foro

 **Foro: Con sus propias palabras responda la siguiente pregunta ¿Qué entienden por marketing?. Luego realice un comentario en el aporte de un compañero**

Nota. La figura 6 muestra la instrucción e interacción en el foro de la primera clase, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/mod/forum/view.php?id=3>

b) Actividad de desarrollo (30 minutos)

- Lección: Conceptos Básicos
- Objetivo: Comprender la definición de marketing y las 4 P's.
- Descripción:
 1. Contenido interactivo sobre la definición de marketing (6 minutos 30 segundos).

Figura 7.

Recurso de video

4P's / Introducción al Marketing / Las 4P's del marketing

Las 4P's del marketing



Nota. La figura 7 muestra el recurso de video de la primera clase, Fuente:

<https://emprendimiento.milaulas.com/mod/url/view.php?id=6>

2. Lectura de PDF "Introducción al Marketing" (13 minutos).

Figura 8.

Recurso de documento

 **Introducción al Marketing**



Nota. La figura 8 muestra el recurso de documento de Introducción del marketing,

Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/mod/resource/view.php?id=7>

3. Clase sincrónica con docente y alumnos para reforzar conceptos (10 minutos).

- Instrucciones para los estudiantes:

1. Revisen el contenido interactivo en Moodle sobre la definición de marketing.

2. Lean el PDF proporcionado sobre introducción al marketing.

3. Participen en la clase sincrónica para aclarar dudas y reforzar los conceptos aprendidos.

Figura 9.

Recurso de documentos para refuerzos



Recursos

[Las 4P's del marketing](#)

[Introducción al marketing](#)

Nota. La figura 9 muestra recursos de documentos para refuerzos de clases,

Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/course/section.php?id=8>

c) Actividad de cierre (5 minutos)

- Tarea: Identificación de las 4 P's

- Objetivo: Aplicar los conocimientos adquiridos a un caso práctico.

- Descripción: Los estudiantes deberán identificar las 4 P's en un producto local de su elección.

- Instrucciones para los estudiantes: Elijan un producto local, identifiquen sus 4 P's (Producto, Precio, Plaza, Promoción) y suban un archivo con su análisis al espacio de tarea en Moodle.

Figura 10.

Presentación de actividades



Actividades

Tarea: Introducción al marketing

Nota. La figura 10 muestra en donde se encuentran las actividades para realizar tareas propuestas, Fuente:

<https://emprendimiento.milaulas.com/course/section.php?id=8>

Tabla 40.

Rúbrica de calificación

Rúbrica de Calificación: Identificación de las 4 P's en un Producto Local

Excelente (10-9 puntos)	Bueno (8-7 puntos)	Satisfactorio (6-5 puntos)	Necesita Mejorar (4-1 puntos)	Insuficiente (0 puntos)
Identifica y describe detalladamente las 4 P's (Producto, Precio, Plaza y Promoción) del producto local, proporcionando ejemplos claros y relevantes para cada una. Proporciona un análisis crítico detallado de la efectividad de las 4 P's para el producto, incluyendo sugerencias claras y relevantes para mejoras, basadas en un razonamiento sólido y ejemplos específicos.	Identifica y describe adecuadamente las 4 P's del producto local, pero puede faltar algún detalle menor o ejemplo relevante. Proporciona un buen análisis crítico de la efectividad de las 4 P's para el producto, pero las sugerencias de mejora pueden faltar algún detalle menor o estar completamente basadas en ejemplos específicos.	Identifica las 4 P's del producto local, pero la descripción es básica y carece de algunos ejemplos o detalles importantes. Proporciona un análisis básico de la efectividad de las 4 P's para el producto, con sugerencias de mejora que son generales y carecen de un razonamiento sólido o ejemplos específicos.	Identifica algunas de las 4 P's del producto local, pero la descripción es vaga o confusa y carece de ejemplos relevantes. Proporciona un análisis vago o superficial de la efectividad de las 4 P's para el producto, con sugerencias de mejora que son vagas o irrelevantes.	No identifica ni describe las 4 P's del producto local. No proporciona un análisis crítico ni sugerencias de mejora para las 4 P's del producto.

El trabajo está bien organizado, con una presentación clara y profesional, sin errores gramaticales ni ortográficos.	El trabajo está bien organizado, pero contiene algunos errores gramaticales o ortográficos menores.	El trabajo tiene una organización básica, pero contiene varios errores gramaticales u ortográficos.	El trabajo está desorganizado y contiene numerosos errores gramaticales y ortográficos.	El trabajo es ininteligible debido a la falta de organización y numerosos errores.
--	---	---	---	--

Nota. La tabla 40 muestra en donde se encuentran las actividades para realizar tareas propuestas,

Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/mod/assign/view.php?id=11>

Clase 2: Investigación de Mercado

Plan de clase (Anexo I).

Figura 11.

Icono de la segunda clase



Nota. La figura 11 muestra el ícono de la segunda clase del tema de Investigación de Mercado, Fuente:

<https://emprendimiento.milaulas.com/course/section.php?id=8>

a) Actividad de inicio (5 minutos)

- Foro: Repaso y Discusión
- Objetivo: Reforzar los conceptos de la clase anterior y reflexionar sobre la importancia del marketing.
- Descripción: El docente realizará un breve repaso de la clase anterior y planteará una pregunta en el foro sobre la importancia del marketing.

Figura 12.

Icono de foros

Investigación de Mercado



Foros

Repaso y discusión

Nota. La figura 12 muestra el ícono de foros de la segunda clase, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/course/section.php?id=10>

- Instrucciones para los estudiantes: Participen en el foro respondiendo a la pregunta: "¿Por qué es importante el marketing para un emprendimiento?"

Figura 13.

Instrucción y participación en el foro

Foro: Repaso y Discusión

En relación a la clase anterior escriba su comentario referente a la importancia del marketing.

Luego comente al menos dos comentarios de sus compañeros

Nota. La figura 13 muestra la instrucción e interacción en el foro de la segunda clase, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/mod/forum/view.php?id=14>

b) Actividad de desarrollo (30 minutos)

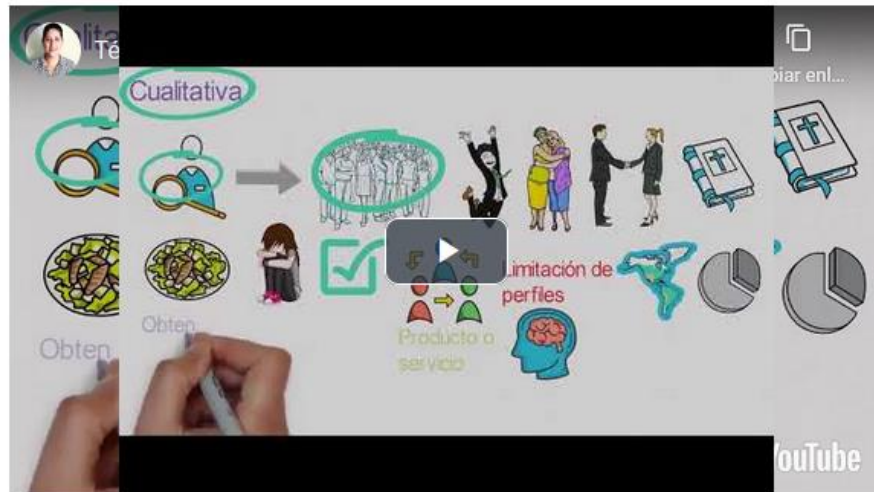
- Lección: Investigación de Mercado
- Objetivo: Comprender las técnicas de investigación de mercado y aprender a diseñar encuestas.
- Descripción:
 1. Contenido interactivo sobre técnicas de investigación de mercado (6 minutos 46 segundos).

Figura 14.

Recurso de video

4P's / Investigación de Mercado / Video: Técnicas de investigación de mercado

Video: Técnicas de investigación de mercado



Nota. La figura 14 muestra el recurso de video de la segunda clase, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/mod/url/view.php?id=15>

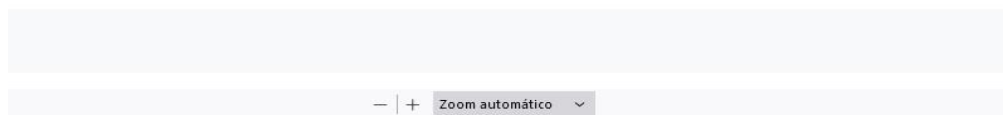
2. Presentación de tips para diseñar encuestas efectivas.

Figura 15.

Recurso de documento

4P's / Investigación de Mercado / Tip's de la encuesta

Tip's de la encuesta



UNIDAD EDUCATIVA PCEI
"Lincoln Larrea"



EMPREDIMIENTO Y GESTIÓN

Técnicas de Investigación

La encuesta:

TIP'S

Nota. La figura 15 muestra el recurso de documento de Tips para diseñar encuestas efectivas,

Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/mod/resource/view.php?id=16>

3. Actividad práctica en clase: diseño de una encuesta simple.

- Instrucciones para los estudiantes:

1. Revisen el contenido interactivo sobre técnicas de investigación de mercado.

2. Presten atención a los tips para diseñar encuestas.

3. En grupos de 3-4 personas, diseñen una encuesta simple de 5 preguntas para investigar las preferencias de un producto o servicio de su elección.

Figura 16.

Actividad práctica

4P's / Investigación de Mercado / Tarea en clase : Formato de encuesta

Tarea en clase : Formato de encuesta

Apertura: domingo, 23 de junio de 2024, 00:00

Cierre: domingo, 30 de junio de 2024, 00:00

Escriba una idea de emprendimiento.

Con la idea anterior escriba una encuesta que tenga tres preguntas cerradas y dos preguntas abiertas por favor considere la estructura de la misma



TÉCNICA DE INVESTIGACION_

23 de junio de 2024, 15:26

TAREA.docx

Nota. La figura 16 muestra actividad práctica en clase, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/mod/assign/view.php?id=18>

c) Actividad de cierre (5 minutos)

- Tarea: Aplicación de la Encuesta

- Objetivo: Poner en práctica las habilidades de investigación de mercado.

- Descripción: Los estudiantes aplicarán la encuesta diseñada a 5 personas.

- Instrucciones para los estudiantes: Apliquen la encuesta que diseñaron a 5 personas (pueden ser familiares, amigos o vecinos). Suban los resultados al foro designado en Moodle.

Figura 17.

Pantalla de tarea

4P's / Investigación de Mercado / Tarea en campo

Tarea en campo

Apertura: domingo, 23 de junio de 2024, 00:00

Cierre: domingo, 30 de junio de 2024, 00:00

Aplicar la encuesta a 5 personas y subir los resultados obtenidos

Agregar entrega

Nota. La figura 17 muestra de tarea en campo, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/mod/assign/view.php?id=21>

Clase 3: Estrategias de Marketing Digital

Plan de clase (Anexo J).

Figura 18.

Icono de la tercera clase



Nota. La figura 18 muestra el ícono de la tercera clase del tema de Investigación de Mercado, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/course/view.php?id=4>

a) Actividad de inicio (5 minutos)

- Foro: Resultados de Encuestas
- Objetivo: Analizar y discutir los hallazgos de las técnicas de investigación implementadas.
- Descripción: Los educandos compartirán brevemente los resultados más relevantes de sus encuestas.

Figura 19.

Icono de foros

4P's / Estrategias de Marketing Digital

Estrategias de Marketing Digital



Foro

Resultados de encuestas

Nota. La figura 19 muestra el ícono de foros de la tercera clase, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/course/section.php?id=11>

- Instrucciones para los estudiantes: Compartan en el foro los 2-3 hallazgos más interesantes de las encuestas que aplicaron.

Figura 20.

Instrucción y participación en el foro

4P's / Estrategias de Marketing Digital / Foro: Resultados de Encuestas



FORO

Foro: Resultados de Encuestas

Comparta en un párrafo máximo de 150 palabras los resultados obtenidos de las encuestas realizadas.

Nota. La figura 20 muestra la instrucción y colaboración en el foro de la tercera clase, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/mod/forum/view.php?id=19>

b) Actividad de desarrollo (30 minutos)

- Lección: Marketing Digital
- Objetivo: Presentar los fundamentos del marketing digital y su relevancia para emprendedores.
- Descripción:
 1. Video introductorio sobre marketing digital (2 minutos 30 segundos).

Figura 21.

Recurso de video

4P's / Estrategias de Marketing Digital / Video: Cómo funciona el marketing digital

 URL
Video: Cómo funciona el marketing digital



Nota. La figura 21 muestra el recurso de video de la tercera clase, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/mod/url/view.php?id=22>

2. Presentación en PowerPoint sobre plataformas, estrategias y ventajas del marketing digital para emprendedores (10 minutos).

Figura 22.

Recurso de documento

4P's / Estrategias de Marketing Digital / Introducción al marketing digital

 ARCHIVO
Introducción al marketing digital

Nota. La figura 22 muestra el recurso de documento de Introducción al marketing digital, Fuente:

<https://emprendimiento.milaulas.com/mod/resource/view.php?id=16>

3. Discusión guiada sobre cómo aplicar estas estrategias en emprendimientos locales.

- Instrucciones para los estudiantes:

1. Vean el video introductorio sobre marketing digital.
2. Presten atención a la presentación del docente sobre estrategias de marketing digital.
3. Participen en la discusión, aportando ideas sobre cómo podrían aplicar estas estrategias en un emprendimiento local.

c) Actividad de cierre (5 minutos)

- Tarea: Estrategia de Marketing Digital
- Objetivo: Aplicar los conocimientos adquiridos diseñando una estrategia simple de marketing digital.
- Descripción: En grupos, los estudiantes diseñarán una estrategia de marketing digital básica para un emprendimiento local.
- Instrucciones para los educandos: Agruparse de 3 a 4 personas, elijan un emprendimiento local (real o ficticio) y diseñen una estrategia simple de marketing digital. Deben incluir al menos dos plataformas digitales y describir brevemente cómo las utilizarían. Presenten su estrategia en el foro designado en Moodle.

Figura 23.

Actividad de cierre

4P's / Estrategias de Marketing Digital / Estrategia de marketing digital



TAREA

Estrategia de marketing digital

Apertura: domingo, 23 de junio de 2024, 00:00

Cierre: domingo, 30 de junio de 2024, 00:00

- Organizar un grupo de 3 estudiantes
- Diseñar una estrategia de marketing digital simple y subir en la plataforma.

Nota. La figura 23 muestra en donde se encuentran la actividad final del tema de estudio,

Fuente:

<https://emprendimiento.milaulas.com/mod/assign/view.php?id=24>

5. Recursos Necesarios:

- Plataforma Moodle con acceso para todos los estudiantes
- Presentaciones digitales interactivas sobre los conceptos clave
- PDF de lectura "Introducción al Marketing"
- Video sobre marketing digital
- Presentación en PowerPoint sobre estrategias de marketing digital
- Foros de discusión en Moodle
- Espacios de tarea en Moodle para subir actividades
- Dispositivos con acceso a internet (computadoras, tablets o smartphones)

6. Evaluación

- Participación en foros (20%)
- Tarea de identificación de las 4 P's (20%)
- Diseño y aplicación de encuesta (30%)
- Estrategia de marketing digital grupal (30%)

Este diseño instruccional proporciona una estructura detallada y completa para enseñar los conceptos básicos de marketing en el contexto del emprendimiento y la gestión a educandos de Tercer Año de Bachillerato General Unificado (BGU) en la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea de la ciudad de Ibarra.

La planificación de este curso se fundamenta en un enfoque blended, combinando actividades presenciales y en línea mediante la plataforma Moodle, lo que facilita una experiencia de aprendizaje flexible y accesible. A lo largo de tres clases de 40 minutos cada una, los estudiantes explorarán y comprenderán conceptos esenciales del marketing, aplicándolos de manera práctica a través de actividades sincrónicas y asincrónicas.

El diseño incluye actividades interactivas y colaborativas que buscan activar conocimientos previos, presentar nuevos contenidos, y aplicar estos conocimientos a situaciones prácticas. Los estudiantes participarán en foros de discusión, lecciones interactivas, actividades grupales, y tareas individuales, asegurando una comprensión perfecta y aplicabilidad real de los conocimientos aprendidos.

El curso está estructurado en torno a objetivos claros y específicos: definir el marketing y sus componentes, aplicar las 4 P's en productos locales, realizar investigaciones de mercado, y diseñar estrategias de marketing digital. Además, se proporcionan recursos educativos variados, como presentaciones digitales, lecturas en PDF, videos, y guías prácticas, que apoyan el aprendizaje y facilitan la conexión de la teoría con la práctica.

La evaluación se realiza a través de la participación en foros, tareas prácticas, y actividades grupales, permitiendo una valoración integral del desempeño de los estudiantes y fomentando la colaboración y el compromiso.

Es así que este diseño instruccional no solo enseña los fundamentos del marketing, sino que también prepara a los estudiantes para aplicarlos en contextos de emprendimiento real, desarrollando habilidades críticas para su futuro académico y profesional.

Para facilitar la experiencia en Moodle, se ha creado un "Manual Amigable para Utilizar la Plataforma Moodle". Este manual guía a usuarios en el acceso a cursos, participación en actividades y gestión de tareas, aprovechando todas las funcionalidades de Moodle. Con instrucciones claras y ejemplos prácticos, es accesible para todos los niveles. (Anexo K).

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- La implementación de un aula iconográfica en Moodle para la enseñanza de Marketing en emprendimiento y gestión es vista positivamente por docentes, estudiantes y directivos, quienes reconocen su potencial para mejorar el proceso de educación y preparar a los alumnos para los desafíos del entorno digital.
- La mayoría de los estudiantes posee una experiencia moderada en el uso de dispositivos tecnológicos con fines educativos y se sienten cómodos utilizando herramientas y recursos en línea para apoyar su aprendizaje, aunque existe una variabilidad significativa en sus niveles de competencia digital.
- El diseño instruccional propuesto, que integra actividades presenciales y en línea a través de Moodle, es percibido como beneficioso por docentes y estudiantes, quienes consideran que facilitaría la organización de tareas, el acceso a materiales digitales y la participación en la asignatura.
- El diseño de un aula iconográfica en Moodle para la enseñanza de Marketing es visto como una oportunidad para enriquecer el proceso educativo, ofreciendo recursos visuales e interactivos que pueden potenciar la comprensión y motivación de los educandos.

Recomendaciones

- Desarrollar el aula iconográfica en Moodle de manera gradual, comenzando con el tema de Marketing en la asignatura de emprendimiento y gestión, e incorporar elementos visuales atractivos y recursos interactivos que ayuden a entender los conceptos y motiven la interacción activa de los educandos.
- Realizar una evaluación detallada de las competencias digitales de los estudiantes al inicio del curso y diseñar un programa de nivelación para aquellos que presenten dificultades, asegurando que todos puedan aprovechar efectivamente el aula iconográfica en Moodle.
- Implementar el diseño instruccional de manera flexible, permitiendo adaptaciones según las necesidades específicas de los estudiantes y las

retroalimentaciones recibidas durante su aplicación. Además, capacitar a los profesores en el uso efectivo de las herramientas de Moodle para ejecutar el diseño instruccional de manera óptima.

- Al diseñar el aula iconográfica, incorporar una variedad de recursos multimedia (videos, presentaciones, infografías) y actividades interactivas (foros, cuestionarios, tareas colaborativas) que aprovechen las capacidades de Moodle y se adapten a diferentes estilos de aprendizaje. Asimismo, asegurar que el diseño sea intuitivo y cómodo en realizar la navegación para todos los interactuantes.

REFERENCIAS

- Acosta-Castillo, L. (2016). La relación entre los estilos de aprendizaje y el uso de las tecnologías de información y comunicación en educación de personas adultas. *Revista Electrónica Educare*, 20(3), 1. <https://doi.org/10.15359/ree.20-3.10>
- Adolph, R. (2016). *Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción*. 6(4), 1–23. <http://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102011.pdf>
- Aldana, E., Gil, I., Myriam, O., Tafur, J., & Castañeda, P. (2020). Gestion educativa hacia el desarrollo de competencias de emprendimiento en Estudiantes Universitarios. *Revista Científica Electrónica de Ciencias Humanas*, 85–95. www.revistaorbis.org/núm.ESPECIAL
- Arancibia Muñoz, M. L., Cabero Almenara, J., Valdivia Zamorano, I., Arancibia Muñoz, M. L., Cabero Almenara, J., & Valdivia Zamorano, I. (2019). Estudio comparativo entre docentes y estudiantes sobre aceptación y uso de tecnologías con fines educativos en el contexto chileno. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 11(1), 104–119. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802019000100104&lng=es&nrm=iso&tlng=es%0Ahttp://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1665-61802019000100104&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Araya y Pizarro, S. (2021). Autoconfianza y actitud hacia la enseñanza del emprendimiento Impulsores clave de la intención emprendedora Self-confidence and attitude towards entrepreneurship teaching Key driving factors of the entrepreneurial intention Autoconfiança e atitudo em relação ao ensino do empreendedorismo. *Cuadernos de Investigación Educativa*, 12(2). <https://doi.org/10.18861/cied.2021.12.2>
- Aretio, L. G. (2019). The need for digital education in a digital world. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, 22(2), 9–22. <https://doi.org/10.5944/ried.22.2.23911>
- Argandoña, M., Villavicencio, J., & Briones, W. (2021). *Virtualización educativa y su aplicación en la asignatura de emprendimiento y gestión para los*

- estudiantes de bachillerato en la provincia de Manabí, Ecuador*. 6(2), 210–231. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1214>
- Ausubel, D. P. (2020). Facilitating meaningful verbal learning in the classroom. *The Arithmetic Teacher*, 15(2), 126–132. <https://doi.org/10.5951/at.15.2.0126>
- Baena Paz, Guillermina. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria.
- Ballester, A. (2002). *El aprendizaje significativo en la práctica antoni ballester*.
- Bates, A. W. T. (n.d.). *Des balises pour l ' enseignement et l ' apprentissage*.
- Bedregal-Alpaca, N., Cornejo-Aparicio, V., Tupacyupanqui-Jaén, D., & Flores-Silva, S. (2019). Evaluación de la percepción estudiantil en relación al uso de la plataforma Moodle desde la perspectiva del TAM. *Ingeniare. Revista Chilena de Ingeniería*, 27(4), 707–718. <https://doi.org/10.4067/s0718-33052019000400707>
- Benavides, L. (2021). Proyectos utópicos. Estrategia artística para potenciar la imaginación y la capacidad creadora, por el beneficio de la sociedad. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(3), 819–836. <https://doi.org/10.5209/aris.70242>
- Benitez Luis. (2021). *8.Tesis Luis Benitez-DP-EDU-TEI*.
- Blas, J., & Rojas, V. (2015). Uso De La Plataforma Moodle Para El Desarrollo De La Competencia De Emprendimiento En Los Estudiantes Del 4° Grado De Educación Secundaria De Menores De Una Institución Educativa De Ucayali. *Pontificia Universidad Católica Del Perú*, 121. <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/7044>
- Boada, A. (n.d.). Importancia de la participación activa de estudiantes virtuales a través de los foros-debates en plataformas digitales. *Revista*.
- Brandon, N. :, & Ochoa, E. P. (2013). *Universidad De San Carlos De Guatemala Facultad De Ingeniería Escuela De Ciencias Y Sistemas Organización Computacional Tarea #1*. https://www.academia.edu/33912833/Ruido_Electrico
- Bravo, H. M. T., Zambrano, C. K. M., Merchán, V. V. M., & Franco, A. M. (2024). Educación inclusiva, las tic, tendencias y perspectivas en Ecuador. *Revista Conocimiento Global*, 9(1), 142–151. <https://conocimientoglobal.org/revista/index.php/cglobal/article/view/352>

- Brito R., V. (2006). El foro electrónico: una herramienta tecnológica para facilitar el aprendizaje colaborativo. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 17. <https://doi.org/10.21556/edutec.2004.17.532>
- Calduch, R. (2013). *Métodos y técnicas de investigación internacionales*. 1–161.
- Camacho, G. C. (2021). *Plataforma Moodle y el aprendizaje en Química en estudiantes del primer ciclo del Instituto de Ciencias y Humanidades, Lima, año 2021*.
- Camus Huamán, K. Y., Schult Reátegui, N. E., Sotillo Tapia, P. D., & Benites Sapallanay, R. (2022). Plataforma Moodle, como herramienta digital para la comunicación intercultural de estudiantes de beca 18. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(26), 2062–2077. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i26.474>
- Canals, P. C., & Minguell, M. E. (2018). CAMPUS VIRTUALES gaMoodlification: Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje gaMoodlification: Moodle at the service of the gamification of learning. In *Campus Virtuales* (Vol. 7, Issue 2). www.revistacampusvirtuales.es
- Carneiro, Roberto., Toscano, J. Carlos., & Diaz Zapata, T. Alcira. (2009). *TIC : los desafíos de las TIC para el cambio educativo*.
- Casales, R., Rojas, J., & Paul, C. (2008). Algunas experiencias didácticas en el entorno de la plataforma Moodle. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales*, 5(10), 1–10. https://lccvirtual.com/pluginfile.php/59/mod_resource/content/1/A1mar2008.pdf
- Castillo, Fe., Rivera, M., Hernández, M., Martínez, J., & Guevara, I. (2016). Moodle como medio para eficientar la evaluación y la sostenibilidad. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa PAG*, 04, 25. <https://www.pag.org.mx/index.php/PAG/article/view/454/494>
- CASTILLO, K. E. D. (2019). *Plataforma mil aulas para la gestión docente y administrativa de la institución educativa Oswaldo Wayasamin*. 5–10.
- Ceballos, R. (2016). La autoevaluación docente en la formación continua. *Revista Electrónica de Investigación de La Universidad de Xalapaga*, 24–41.
- Chichande Anzules, Y. M., & Rosado Chichande, K. A. (2023). Entorno virtual de aprendizaje EDMODO para la enseñanza y aprendizaje de la contabilidad

- en bachillerato. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 6690–6707. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6663
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). e-Learning: Promise and Pitfalls. *E-Learning and the Science of Instruction*, 6–26. <https://doi.org/10.1002/9781118255971.ch1>
- Cobos Velasco, J. C., Simbaña Gallardo, V. P., Jaramillo Naranjo, L. M., Cobos Velasco, J. C., Simbaña Gallardo, V. P., & Jaramillo Naranjo, L. M. (2020). El Mobile-Learning mediado con metodología PACIE para saberes constructivistas. *Sophía*, 28, 139–162. <https://doi.org/10.17163/soph.n28.2020.05>
- Condori, P. (2020). Universo, población y muestra. *Acta Académica*, 1–16. <https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf>
- Cortés, M. E., Miriam, C., & León, I. (2004). *Universidad Autónoma Del Carmen Colección Material Didáctico 10 Generalidades sobre Metodología de la Investigación*.
- Cueva, G. Diego. Abraham. (2020). Cita sugerida (APA, séptima edición) Cueva Gaibor, D. A. (2020). La tecnología educativa en tiempos de crisis. *Revista Conrado*, 16(74), 341–348. <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v16n74/1990-8644-rc-16-74-341.pdf>
- De la Fuente, J., Martínez Vicente, J. M., Peralta Sánchez, F. J., & García-berbén, A. B. (2010). Percepción del proceso de enseñanza-aprendizaje y rendimiento académico en diferentes contextos instruccionales de la Educación Superior. *Psicothema*, 22(4), 806–812.
- del Castillo Olivares José María. (2020). *El dibujo como recurso didáctico*.
- Del Prete, A., Cabero-Almenara, J., & Halal, C. (2018). Motivos inhibidores del uso de Moodle en docentes de educación superior. *Revista Científica Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 7(2), 69–80. <https://idus.us.es/handle/11441/81058>
- Delgado, J., & Vélez, M. (2021). La plataforma MOODLE: caracterización, aplicaciones y beneficios para las competencias docentes. *Revista Cognosis*, 6(4), 11–36. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3046>

- Ed, R. R. (2016). El Escenario Interactivo de Aprendizaje (EIA), su inclusión en un aula virtual. In *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje*.
- Estrada García, A., Valdiviezo Sánchez, G., & Arias Pallmay, E. (2021). Diagnóstico de la utilización de aulas virtuales en Moodle por parte de los estudiantes universitarios. *Revista Ciencias Pedagógicas E Innovación*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v9i1.413>
- Extranjeras, R. D. E. L. (2017). *Confluencias V – Volumen 2 Páginas 40 a 54 Revista de lenguas extranjeras*. 40–54.
- Feijoo Japon Piedad Jessica. (2022). *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*. www.puce.edu.ec
- Fernández, M. J. A. del O., Villalba, M. J. S., & Olivencia, J. J. L. (2020). Metodologías activas e innovadoras en la promoción de competencias interculturales e inclusivas en el escenario universitario. *European Scientific Journal ESJ*, 16(41), 6–23. <https://doi.org/10.19044/esj.2020.v16n41p6>
- Fernando Juca, Jorge Carrión, A. J. (2020). B-Learning y moodle como estrategia en la educación universitaria. *Nature Microbiology*, 3(1), 641. <http://dx.doi.org/10.1038/s41421-020-0164-0>
<https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027>
<https://www.gold.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/>
<http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-15507-2>
<http://dx.doi.org/10.1038/s41587-020-05>
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2015a). Learning as a generative activity: Eight learning strategies that promote understanding. In *Learning as a Generative Activity: Eight Learning Strategies that Promote Understanding*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107707085>
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2015b). *Learning as a Generative Activity: Eight Learning Strategies That Promote Understanding*.
- Gabarda Méndez, V. (2020). Metodologías didácticas para el aprendizaje en línea. *ReiDoCrea: Revista Electrónica de Investigación Docencia Creativa*, 2012, 19–36. <https://doi.org/10.30827/digibug.58493>

- García, R. A., Fernández, F. H., & Duarte, J. E. (2017). Modelo de integración de las TIC en instituciones educativas con características rurales. *Revista Espacios*, 38(50), 1–14. <https://www.revistaespacios.com/a17v38n50/a17v38n50p26.pdf>
- García-Valcárcel, A. (2021). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza-aprendizaje. *Universidad de Salamanca*, 1–58.
- Gómez, H. J. A., Solano, N. V. G., & Lesmez, D. M. G. (2022). *Contribuciones a los Procesos Metacognitivos de los Niños y Niñas de 4 a 6 años de una Institución Educativa del Municipio de Bucaramanga*. 9, 356–363.
- Gómez-López, J. R., Reyes-Lizárraga, J. O., & Tirado-Osuna, I. (2015). Análisis De Uso De La Plataforma Moodle En Estudiantes Universitarios. *Revista de Investigación En Tecnologías de La Información*, 3(5), 24–28. <https://doi.org/10.36825/riti.03.05.005>
- Gualpa Cuzco, F. G., & Ruales Romero, E. F. (2021). *Ambiente virtual de aprendizaje en la plataforma de Google Classroom para potenciar la motivación y participación en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de 9° año de EGB de la Unidad Educativa San Luis Beltrán*.
- Gutiérrez Dolores, & Gándara Albino. (2020). *Diseño instruccional. Un punto de partida estratégico*.
- Hacia, E., Propuesta, U. N. A., Bassa, L., & Ferrari, L. (2016). *La autoexplicación : una estrategia para favorecer la comprensión de textos*. 106–119.
- Hidalgo et al. (2021). Aula invertida en una plataforma virtual para el desarrollo de competencias. *Campus Virtuales*, 10(2), 185–193. <http://www.uajournals.com/campusvirtuales/journal/19/13.pdf>
- Ibarra Gabriela. (2024). *Universidad Politécnica Estatal del Carchi*.
- Iglesias, A., Olmos, S., Eva, T., & Juan Jose, M. (2004). Evaluar para optimizar el uso de la plataforma moodle (studium) en el departamento de didáctica, organización y métodos de investigación. *Tendencias Pedagógicas*, 23, 155–170.
- Ing Luis Oñate, A. (2009). *La Metodología PACIE*.
- Jan Plass, R. M. and B. H. (2020). *Handbook of Game-Based Learning*.
- Jaramillo Flores, P. D. C., Arteaga Alcívar, Y. A., & Cusme Vélez, L. F. (2022). Edmodo como herramienta para la enseñanza aprendizaje. *Tesis*, 7(3), 152–164. <https://fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/598/1044>

- Jaso, A. (2010). *Interfaz alternativa para usuarios principiantes de Moodle de la UNAM*.
- Jiménez Rodríguez, R. A., Cumbreza González, R. A., & Macías Socarrás, i. (2020). Efectividad de la plataforma virtual Moodle en el desarrollo de una asignatura técnica. *Revista espacios*, 41(6), 22. <https://www.revistaespacios.com/a20v41n06/20410622.html>
- Karla Migdalia Flores Ferrer, M., & María de la Soledad Bravo, D. B. (2012). *Methodology PACIE in virtual learning environments for the achievement of collaborative learning*. <http://www.dialogoseducativos.cl/revistas/n24/flores>
- Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. In *Tecnología en Marcha* (Vol. 18, Issue 1).
- Lemus Varela, M. del C. de, & Treviño Fernández, M. P. (2008). Aprender enseñando: una propuesta de organización de la asignatura Conocimiento del Medio Natural. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 0(11), 225. <https://doi.org/10.18172/con.603>
- Levano, L., Sanchez, S., Guillen, P., Tello, S., Herrera, N., & Collantes, Z. (2019). Digital Competencias y Educación. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 569–588. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.329>
- Lola, G., Investigaci, N. E. A. D. E., Responsabilidad, N. E. A. D. E., Universitaria, S., & Econ, D. (2022). *Tesis para obtener el grado académico DE : Doctor en Gestión Pública y Gubernamental*.
- López Roldán, P., & Fachelli, S. (2015). Metodología de la Investigación Social Cuantitativa, primera edición digital. *Dipóst Digital de La Universidad Autónoma de Barcelona*, 1º edición, 1–58. <http://ddd.uab.cat/record/129382>
- Madrid, D. (2005). La edad del profesorado en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Towards an Understanding of the English Language: Past, Present and Future. Studies in Honour of Fernando Serrano*, 1989, 519–530. http://www.ugr.es/~dmadrid/Publicaciones/Edad en E-ALE _F Serrano_.pdf
- Maliza Muñoz, W., Medina León, A., Vera Mora, G., & Castro Molina, N. (2020). Aprendizaje autónomo en Moodle. *Journal of Science and Research*, 5, 2528–8083. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4441105>

- Marecos, P. C. G. de. (2020). Plataforma virtual: una herramienta didáctica para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 2215(2), 860–877. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v4i2.122
- Martínez, E. (2024). *El fomento de competencias transversales en la ingeniería industrial mediante proyectos de emprendimiento*. <https://doi.org/10.31428/10317/2215>
- Martínez Yacelga, A., & Salinas Flores, P. (2020). El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. *Episteme*, 7(3), 422–436. <https://bit.ly/3VWN1IP>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning*.
- Medina, C. S. (2022). La autoevaluación docente en la formación continua. 9, 356–363.
- Memorias Del Cuarto Congreso Internacional De Ciencias Pedagógicas. (2018). Dialnet-MemoriasDelCuartoCongresoInternacionalDeCienciasPe-743196. *Dialnet*, 1–2218.
- Miranda, J., Luis, R., & Almeida, V. (2018). *Aplicacion de herramientas virtuales de aprendizaje caso Universidad Politécnica Estatal del Carchi comparativo año 2013 Y 2017*.
- Moreno, C. (2012). The construction of the knowledge: a new approach of the current education. *Colección de Filosofía de La Educación*, 13(13), 251–267. <http://www.redalyc.org/pdf/4418/441846102011.pdf>
- Moya Luis. (2022). *Universidad Tecnológica Indoamérica Dirección de Posgrado Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación*.
- Murcia Rodríguez, M. Alejandro. (2020). *Diseño instruccional para profes : guía para la innovación educativa con TIC*. Universidad Santo Tomás.
- Nayarit, U. T. De, & Universitaria, V. (2015). *¡ Internacionalización de la UT! 20*.
- Nussbaum, R. L., McInnes, R. R., Willard, H. F., & Hamosh, A. (2007). The Molecular, Biochemical, and Cellular Basis of Genetic Disease. *Thompson & Thompson Genetics in Medicine*, 345–392. <https://doi.org/10.1016/b978-1-4160-3080-5.50015-8>
- Oñate, L. (2009). *La Metodología PACIE*.

- Ontoria, M. (2014). *La plataforma Moodle: características y utilización en ele.* 913–921.
- Orkin, F. K. (1996). Ambulatory anesthesia: Past, present, and future. *Anesthesiology Clinics of North America*, 14(4), 595–608. [https://doi.org/10.1016/S0889-8537\(05\)70296-0](https://doi.org/10.1016/S0889-8537(05)70296-0)
- Pacheco, L., Semenov, A., Del, B., Curricular, M., La, C. D. E., Barquín Ruiz, J., Ortiz Villarejo, A., Sepúlveda Ruz, M. P., Zappalá, D., López Sanjurjo, Catherin, Autor., Alicia, D., Echeagaray, R., & Regional, O. (2015). Tecnologías. *Informe Anual 2015*, 15(6), 1–65. http://escritorioeducacionespecial.educ.ar/datos/recursos/pdf/inclusion_de_TIC_en_escuelas_para_alumnos_con_discapacidad_visual.pdf
- Párraga Gema. (2021). *Universidad Tecnológica Indoamérica Dirección de Posgrado.*
- Patiño Laura. (2018). *Teorías y métodos conductismo y enfoque cognitivo (areandina).*
- Peña Matos, M., & Dibut Toledo, L. S. (2021). Algunas consideraciones sobre el desarrollo de la plataforma Moodle. In *Conrado* (Vol. 17, Issue 83). Universidad de Cienfuegos. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000600064&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Peñafiel, V. (2024). *Módulo instruccional para desarrollar el análisis de mercado dentro de la asignatura emprendimiento y gestión Abstract Market research is an important factor when it comes to entrepreneurship . Understanding what potential customers may need is a key guid.* 96–115.
- Pimienta, J. (2008). *Estrategias Para Aprender a Aprender* (Vol. 3). [http://files.desarrollocompetenciasdiversidad.webnode.mx/200000040-c3f07c4e77/Constructivismo Estrategias para Aprender a Aprender \(Julio Pimienta\) \(1\).pdf](http://files.desarrollocompetenciasdiversidad.webnode.mx/200000040-c3f07c4e77/Constructivismo Estrategias para Aprender a Aprender (Julio Pimienta) (1).pdf)
- Piña Rodríguez, M. (2008). Moodle, un medio tecnológico de apoyo a la educación a distancia y presencial. *Eduweb. Revista de Tecnología de Información y Comunicación En Educación*, 2(1), 119–135. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4847620&orden=1&info=link%5Cnhttp://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/vol2n1/art7.pdf>

- Pinto, E. F. U. (2018). *Moodle, plataforma tecnológica aplicada en la modalidad presencial para emprendimiento y gestión*. 524, 99.
- Pinto-Santos, A. R., George-Reyes, C. E., & Cortés-Peña, O. F. (2022). Digital gap in initial teacher training: challenges in learning environments during the COVID-19 pandemic in La Guajira (Colombia). *Formacion Universitaria*, 15(5), 49–60. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062022000500049>
- Prendes Espinosa, M. P. (2022). Formar para el emprendimiento digital: construyendo los ciudadanos del siglo XXI. *Revista Interuniversitaria de Investigación En Tecnología Educativa*, 12, 1–19. <https://doi.org/10.6018/riite.525101>
- Proaño-Arteaga, G. L., Alcívar-Moreira, G. I., & De-la-Peña-Consuegra, G. (2023). Herramientas Digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. *MQRInvestigar*, 7(3), 2017–2038. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.3.2023.2017-2038>
- Ramirez, A., & Zamora, R. (2014). El aprendizaje entre iguales: Una experiencia didáctica para la construcción del conocimiento en la educación superior. *Revista Comunicación*, 23(1 (2014)), 54–64. <http://tecdigital.tec.ac.cr/servicios/ojs/index.php/comunicacion/article/view/1799>
- Ramírez-Sacta, E., Romero-Black, W., Mora-Sanchez, N., & Sánchez-Cabrera, L. (2024). La percepción y satisfacción del cliente en la prestación de servicios de ECUABET de la parroquia Tenguel. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(3), 184–192. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.3.2377>
- Reyes, L., Céspedes, G., & Molina, J. (2017). Tipos de aprendizaje y tendencia según modelo VAK. *Tecnología, Investigación y Academia*, 5(2), 237–242. <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/tia/issue/archive>
- Ribosa, J., & Duran, D. (2021). Cuando la curiosidad científica se transforma en un videotutorial para aprender enseñando: conocimiento del contenido, elaboración de las explicaciones y complejidad de las preguntas. *Revista Iberoamericana de Educación*, 87(2), 85–102. <https://doi.org/10.35362/rie8724572>
- Rodríguez, K., Pérez, J., & Torres, G. (2018). Implementación de un entorno virtual como herramienta didáctica para fortalecer el proceso enseñanza

- aprendizaje. *Edumecentro*, 10(4), 54–71.
<http://www.revedumecentro.sld.xn--cu54artculooriginal-r1b>
- Rodríguez, M. R. (2018). Aprendizaje con MOODLE. *Revista Multi-Ensayos*, 4(8), 18–25. <https://doi.org/10.5377/MULTIENSAYOS.V4I8.9448>
- Salas Giler, C. I., Valero Moran, E. E., Maliza Muñoz, W. F., & Pérez Barrera, H. M. (2024). Estrategias pedagógicas innovadoras para potenciar la enseñanza de emprendimiento en entornos digitales. *Código Científico Revista de Investigación*, 5(1), 525–550. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/394>
- Salgado Monar, J. H. (2023). El Emprendimiento en el Ecuador. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 4609–4634. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.923>
- Santos-Hermosa, G., Lopezosa, C., & Codina, L. (2023). Interactividad, buscabilidad y visibilidad web en periodismo digital galardonado. *Cuadernos.Info*, 54, 269–292. <https://doi.org/10.7764/cdi.54.51731>
- Skinner, B. F., & El, S. (1994). *Revisión y prólogo* (Issue 1974).
- Taras, M. (2015). Student self-assessment: What have we learned and what are the challenges? *RELIEVE - Revista Electronica de Investigacion y Evaluacion Educativa*, 21(1), 1–16. <https://doi.org/10.7203/relieve.21.1.6394>
- Tena, M. (2010). Aprendizaje de la Competencia Creatividad e Innovación en el marco de una titulación adaptada al Espacio Europeo de Educación Superior. *Formación Universitaria*, 3(2), 11–20. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062010000200003>
- Tomalá De la Cruz, M. A., Gallo Macías, G. G., Mosquera Viejó, J. L., & Chancusig Chisag, J. C. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *Recimundo*, 4(4), 199–212. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(4\).octubre.2020.199-212](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(4).octubre.2020.199-212)
- Torres-Acurio, E., & Condori-Coaquira, Á. (2021). Construcción de un aula virtual Moodle 3.8 con metodología PACIE y proceso SCRUM para el colegio María Jesús de Juliaca en tiempos de COVID-19. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(2–1), 37–52. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.2-1.400>
- Umaquina, A. C. C. (2022). *Universidad tecnológica israel*. 558.

- Vásquez, C. (2015). Intertextuality and interdiscursivity in online consumer reviews. In *Discourse and Digital Practices: Doing discourse analysis in the digital age*. <https://doi.org/10.4324/9781315726465-5>
- Venegas, I. L. (2007). *Humanidades Acercamiento al aprendizaje multimedia*. 7–14. <file:///C:/Users/laura/Downloads/Dialnet-AcercamientoAlAprendizajeMultimedia-2695335.pdf>
- Vilela, N. (2023). *Didactic resources as support in the teaching-learning process of aprendizaje de los estudiantes*. *Resumen*. 7(3), 4078–4105.
- Viteri Rade, L. Y., Valverde Alcívar, M., & Torres Gangotena, M. W. (2021). La plataforma Moodle como ambiente de aprendizaje de estudiantes universitarios. *Revista Publicando*, 8(31), 61–70. <https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2234>
- Zhang, Z. (2017). “ *Presencia de la enseñanza tradicional en la educación universitaria china : retos y perspectivas* ” *Resumen*.

ANEXOS

Anexo A.

Certificado del abstract por parte de idiomas



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI FOREIGN AND
NATIVE LANGUAGE CENTER

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Marlene Elizabeth Mina Ortega				
DATE: 22 de noviembre de 2024				
Topic: "Plataforma Moodle para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión".				
MARKS AWARDED		QUANTITATIVE AND QUALITATIVE		
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
TOTAL/AVERAGE	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED	TOTAL 9,5		



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL
CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE
CENTER**

**Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o
Investigación.**

Autora: Marlene Elizabeth Mina Ortega

Fecha de recepción del abstract: 21 de noviembre de 2024

Fecha de entrega del informe: 22 de noviembre de 2024

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

Observaciones:

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según la rúbrica de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9,5; por lo cual se valida dicho trabajo.

Atentamente



MA. Martha Viveros

MA. Martha Viveros
Docente responsable del
CIDEN

Anexo B.

Oficio a Rector de la institución.

Ibarra, 21 de febrero de 2024

MSc. Héctor Benavides
Rector de la Unidad Educativa PCEI "Lincoln Larrea"
Presente.

Estimado Rector:

Me dirijo a usted con el debido respeto para solicitar su autorización y poder realizar mi trabajo de titulación de Maestría en la prestigiosa institución que usted dirige.

El tema de investigación es: "Aula iconográfica para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión a personas con escolaridad inconclusa".

La metodología incluirá el diseño y verificación por expertos del aula iconográfica, evaluando su efectividad mediante observación, encuestas y grupos focales. Los resultados se pondrán a disposición de la institución.

Me comprometo a cumplir cabalmente los lineamientos y disposiciones para la realización de este proyecto académico que aspira a ser un aporte para la comunidad educativa.


Agradeciendo de antemano su valioso apoyo y receptividad para hacer viable este estudio, que busca aportar a la comunidad, me despido manifestándole mis muestras de consideración y estima.

Atentamente,



Marlene Mina
Maestrante en Educación, Tecnología e Innovación
Universidad Politécnica Estatal del Carchi




Recibido 21/02/2024
Aprobado.

Anexo C.

Validación del instrumento de investigación



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

Tulcán, 10 de marzo del 2024

Dr. Marcelo René Mina Ortega
DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Presente. –

Yo, Marlene Elizabeth Mina Ortega, con C.I. 1002699567 estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguido Doctor, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en benéfico de la educación.

El motivo de la presente es para solicitarle muy comedidamente, su colaboración dada su experiencia en el área temática para la revisión, evaluación y validación de la presente herramienta de investigación que será aplicado en la realización del trabajo de investigación titulado: **“Plataforma Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión”**.

El cual será presentado como trabajo de grado para optar al Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, en mencionada Institución de Educación Superior.

Los objetivos del estudio son:

Objetivo General

Proponer un aula iconográfica en la plataforma Moodle, para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa de la “Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea” de la ciudad de Ibarra.

Calle Antisana y Av. Universitaria
Telf: (06) 2980837 - 2984435
info@upec.edu.ec



Objetivos Específicos

- Identificar las competencias digitales que tienen los estudiantes de tercer año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa de la "Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea" de la ciudad de Ibarra.
- Elaborar un diseño instruccional, para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de la "Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea" de la ciudad de Ibarra.
- Diseñar un aula iconográfica en la plataforma Moodle, para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa de la "Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea" de la ciudad de Ibarra.

AUTORA: Mina Ortega Marlene Elizabeth

TUTOR: Miranda Realpe Jorge Humberto



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

Tulcán, 10 de abril del 2024

MSc. Jorge Humberto Miranda Realpe
DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
Presente. –

Yo, Marlene Elizabeth Mina Ortega, con C.I. 1002699567 estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguido Magister, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en benéfico de la educación.

El motivo de la presente es para solicitarle muy comedidamente, su colaboración dada su experiencia en el área temática para la revisión, evaluación y validación de la presente herramienta de investigación que será aplicado en la realización del trabajo de investigación titulado: **“Plataforma Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión”**.

El cual será presentado como trabajo de grado para optar al Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, en mencionada Institución de Educación Superior.

Los objetivos del estudio son:

Objetivo General

Proponer un aula iconográfica en la plataforma Moodle, para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa de la “Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea” de la ciudad de Ibarra.

Calle Antisana y Av. Universitaria
Telf: (06) 2980837 - 2984435
info@upec.edu.ec

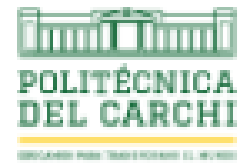


Objetivos Específicos

- Identificar las competencias digitales que tienen los estudiantes de tercer año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa de la "Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea" de la ciudad de Ibarra.
- Elaborar un diseño instruccional, para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de la "Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea" de la ciudad de Ibarra.
- Diseñar un aula iconográfica en la plataforma Moodle, para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa de la "Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea" de la ciudad de Ibarra.

AUTORA: Mina Ortega Marlene Elizabeth

TUTOR: Miranda Realpe Jorge Humberto



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

Tulcán, 30 de junio del 2024

MSc. Oscar Ruales Terán

TUTOR ACADÉMICO DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

Presente. –

Yo, Marlene Elizabeth Mina Ortega, con C.I. 1002699567 estudiante de la Maestría en Educación, Tecnología e Innovación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, me dirijo a usted distinguido Magister, deseándole éxitos en tan distinguidas funciones que desempeña en benéfico de la educación.

El motivo de la presente es para solicitarle muy comedidamente, su colaboración dada su experiencia en el área temática para la revisión, evaluación y validación de la presente herramienta de investigación que será aplicado en la realización del trabajo de investigación titulado: **"Plataforma Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión"**.

El cual será presentado como trabajo de grado para optar al Título de Magister en Educación, Tecnología e Innovación, en mencionada Institución de Educación Superior.

Los objetivos del estudio son:

Objetivo General

Proponer un aula iconográfica en la plataforma Moodle, para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de escolaridad Inconclusa de la "Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea" de la ciudad de Ibarra.

Calle Antisana y Av. Universitaria
3-435
info@upec.edu.ec
www.upec.edu.ec
Tulcán - Ecuador



Objetivos Específicos

- Identificar las competencias digitales que tienen los estudiantes de tercer año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa de la "Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea" de la ciudad de Ibarra.
- Elaborar un diseño instruccional, para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de la "Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea" de la ciudad de Ibarra.
- Diseñar un aula iconográfica en la plataforma Moodle, para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión del tema de Marketing, en los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato General Unificado de escolaridad inconclusa de la "Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea" de la ciudad de Ibarra.

AUTORA: Mina Ortega Marlene Elizabeth

TUTOR: Miranda Realpe Jorge Humberto



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación. Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación que responde al tema **“Plataforma Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión”** le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					5		
Validez de criterio metodológico					5		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					5		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					5		
Total parcial					20		
TOTAL							

PUNTUACIÓN

De 4 a 11: No Válida Reformular

De 12 a 14: No Válida Modificar

De 15 a 17: Válida mejorar

De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	Marcelo Mina-Ortega
Grado Académico	Doctor

Nombre: Marcelo Mina- Ortega
CC: 1001997541

Calle Antisena y Av. Universitaria
Telf: (06) 2980837 - 2984435
info@upec.edu.ec
www.upec.edu.ec
Tulcán - Ecuador



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación. Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación que responde al tema **“Plataforma Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión”** le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					X		
Validez de criterio metodológico					X		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					X		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					X		
Total parcial							
TOTAL	20						

PUNTUACIÓN

- De 4 a 11: No Válida Reformular
- De 12 a 14: No Válida Modificar
- De 15 a 17: Válida mejorar
- De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	Jorge Miranda Realpe
Grado Académico	Magister en Ingeniería de Software

Nombre:
CC:

1001580875
JORGE
HUMBERTO
MIRANDA
REALPE

Este espacio pertenece al
usuario y no debe ser utilizado
para fines ajenos a los
propósitos de la institución.
Reservados todos los derechos.
No se permite la explotación
económica ni la transformación
de esta obra. Queda permitida
la impresión en su totalidad.

Calle Antisana y Av. Universitaria
Telf: (06) 2980837 - 2984435
info@upec.edu.ec
www.upec.edu.ec



VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación. Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación que responde al tema **“Plataforma Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión”** le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación. Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala.

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTUACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					*		Ninguna
Validez de criterio metodológico					*		Ninguna
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					*		Ninguna
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					*		Ninguna
Total parcial					20		
TOTAL					20		

PUNTUACIÓN

De 4 a 11: No Válida Reformular

De 12 a 14: No Válida Modificar

De 15 a 17: Válida mejorar

De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	Oscar Segundo Ruales Teran
Grado Académico	MSc. Educación Tecnología e Innovación

Firma:  

CC: 100275820-7

Calle Antisana y Av. Universitaria
Tel: (06) 2980837 - 2984436
info@upec.edu.ec
www.upec.edu.ec
Tulcán - Ecuador

Anexo D.

Cuestionario dirigido a estudiantes

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI “LINCOLN LARREA”

Objetivo: Recopilar información sobre las competencias digitales de los estudiantes, su percepción del uso de la plataforma Moodle en la asignatura de emprendimiento y gestión, y su opinión sobre el diseño de un aula virtual específica para el tema de Marketing. Las respuestas obtenidas ayudarán a identificar las necesidades y preferencias de los estudiantes, lo cual será útil para el desarrollo de un diseño instruccional y la configuración del aula virtual en Moodle.

Datos informativos

Género: Masculino Femenino

Edad: De 15 a 20 años De 21 a 30 años Más de 31 años

Experiencia previa:

1. ¿Está familiarizado con el uso de dispositivos tecnológicos (computadora, tableta, teléfono inteligente) con fines educativos?

- No tengo experiencia en su uso educativo
- Tengo poca experiencia en su uso educativo
- Tengo una experiencia moderada en su uso educativo
- Tengo bastante experiencia en su uso educativo
- Tengo mucha experiencia en su uso educativo

Percepción:

2. ¿Se siente cómodo utilizando herramientas y recursos en línea para apoyar su aprendizaje?

- Muy incómodo
- Algo incómodo
- Ni cómodo ni incómodo
- Algo cómodo
- Muy cómodo

3. ¿Considera que el uso de una plataforma en línea (como un sitio web con recursos y actividades) facilitaría su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión?

- No facilitaría en absoluto mi aprendizaje
- Facilitaría un poco mi aprendizaje
- Podría facilitar o no mi aprendizaje
- Facilitaría bastante mi aprendizaje
- Facilitaría en gran medida mi aprendizaje

4. ¿Tener acceso a recursos digitales (videos, presentaciones, actividades interactivas) a través de una plataforma en línea sería beneficioso para su aprendizaje?

- No sería nada beneficioso
- Sería poco beneficioso
- Podría ser beneficioso o no
- Sería bastante beneficioso
- Sería muy beneficioso

5. ¿Considera que el diseño de un aula virtual en una plataforma en línea, con recursos y actividades relacionadas al tema de Marketing, sería beneficioso para su aprendizaje?

- No sería nada beneficioso
- Sería poco beneficioso
- Podría ser beneficioso o no
- Sería bastante beneficioso
- Sería muy beneficioso

Oportunidad de mejora:

6. ¿Considera que el uso de una plataforma en línea le ayudaría a organizar mejor sus tareas y actividades de la asignatura?

- No me ayudaría en nada a organizar mis tareas
- Me ayudaría un poco a organizar mis tareas
- Podría ayudarme o no a organizar mis tareas
- Me ayudaría bastante a organizar mis tareas
- Me ayudaría mucho a organizar mis tareas

7. ¿Se sentiría motivado a participar activamente en la asignatura si se utilizara una plataforma en línea como apoyo?

- No me sentiría nada motivado
- Me sentiría poco motivado
- Podría sentirme o no motivado
- Me sentiría bastante motivado
- Me sentiría muy motivado

Disposición y accesibilidad

8. ¿Preferiría recibir las clases de emprendimiento y gestión únicamente de forma presencial, sin utilizar una plataforma en línea?

- Definitivamente prefiero solo clases presenciales
- Prefiero mayormente clases presenciales
- No tengo preferencia por presencial o en línea
- Prefiero mayormente una modalidad en línea
- Definitivamente prefiero una modalidad en línea

9. ¿Considera que tendría dificultades para acceder y utilizar una plataforma en línea desde su dispositivo tecnológico?

- Tendría muchas dificultades
- Tendría algunas dificultades
- Podría tener o no dificultades
- Tendría pocas dificultades
- No tendría ninguna dificultad

10. ¿Estaría dispuesto a participar en una capacitación sobre el uso de una plataforma en línea para la asignatura de emprendimiento y gestión?

- Definitivamente no estaría dispuesto
- Probablemente no estaría dispuesto
- Tal vez estaría dispuesto
- Probablemente estaría dispuesto
- Definitivamente estaría dispuesto

¡Agradecemos su colaboración!

Anexo E.

Cuestionario dirigido a docentes

ENCUESTA DIRIGIDA A MAESTROS

Estimados docentes.

En la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea de Ibarra, se está considerando la implementación de la plataforma Moodle como recurso complementario para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión, con énfasis en el tema de Marketing.

Nos gustaría conocer su opinión

Datos informativos

Género: () Masculino () Femenino

Edad (años): _____

1. ¿Cuántos años de experiencia tiene usted como docente?

- () Menos de 1 año
- () Entre 1 y 5 años
- () Entre 6 y 10 años
- () Entre 11 y 15 años
- () Más de 15 años

2. ¿Ha utilizado la plataforma Moodle para impartir clases de emprendimiento y gestión?

- () Sí, con frecuencia
- () Sí, en algunas ocasiones
- () No, nunca

Estoy familiarizado con Moodle, pero no lo he utilizado para impartir clases

No conozco Moodle

3. ¿Considera que Moodle es una herramienta efectiva para la enseñanza de marketing?

Definitivamente sí

Probablemente sí

Ni efectiva ni inefectiva

Probablemente no

Definitivamente no

4. ¿Cree que Moodle facilita la interacción entre el docente y los estudiantes en clases de emprendimiento y gestión?

Sí, en gran medida

Sí, en cierta medida

Ni la facilita ni la dificulta

No, en cierta medida

No, en absoluto

5. ¿Utilizaría los foros de discusión de Moodle para fomentar el aprendizaje colaborativo en las clases de marketing?

Sí, siempre

Sí, a menudo

A veces

Rara vez

Nunca

6. ¿Ha creado recursos multimedia (videos, presentaciones, etc.) en Moodle para enseñar conceptos de emprendimiento y gestión?

- Sí, muchos recursos
- Sí, algunos recursos
- No, pero tengo planeado hacerlo
- No, y no tengo planeado hacerlo
- No conozco esa funcionalidad de Moodle

7. ¿Considera que Moodle permite una evaluación efectiva de los conocimientos adquiridos en cursos de marketing?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

8. ¿Cree que Moodle es una plataforma amigable y fácil de usar para los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión?

- Muy amigable y fácil de usar
- Amigable y relativamente fácil de usar
- Ni amigable ni difícil de usar
- Algo difícil de usar
- Muy difícil de usar

9. ¿Ha encontrado limitaciones en Moodle para la enseñanza de ciertas áreas del marketing?

- Sí, muchas limitaciones
- Sí, algunas limitaciones
- No estoy seguro
- No, pocas limitaciones
- No, ninguna limitación

10. ¿Recomendaría el uso de Moodle con un aula iconográfica a otros docentes que imparten clases de emprendimiento y gestión?

- Definitivamente sí
- Probablemente sí
- Ni lo recomendaría ni lo desaconsejaría
- Probablemente no
- Definitivamente no

11. ¿Considera que Moodle es una herramienta adecuada para la enseñanza virtual de marketing?

- Muy adecuada
- Adecuada
- Ni adecuada ni inadecuada
- Poco adecuada
- Inadecuada

12. ¿Cree que Moodle facilita la gestión y el seguimiento del progreso de los estudiantes en clases de emprendimiento y gestión?

- Sí, en gran medida
- Sí, en cierta medida
- Ni lo facilita ni lo dificulta
- No, en cierta medida
- No, en absoluto

13. ¿Ha recibido capacitación específica sobre el uso de Moodle para la enseñanza de marketing?

- Sí, una capacitación completa
- Sí, una capacitación básica
- No, pero me he capacitado por mi cuenta
- No, y siento que la necesito
- No, y no la considero necesaria

Gracias por su valiosa contribución a esta investigación sobre Moodle y la enseñanza de marketing. Sus respuestas brindan información clave desde la perspectiva docente.

Anexo F.

Entrevista dirigida a la autoridad de la Institución educativa

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA AUTORIDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI “LINCOLN LARREA”

Introducción:

El objetivo de esta entrevista es recopilar información relevante de la Autoridad de la Unidad Educativa PCEI Lincoln Larrea sobre la implementación de la plataforma Moodle para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión, con énfasis en el tema de Marketing.

Preguntas:

1. ¿Cuál es su opinión sobre la integración de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución educativa?
2. ¿Considera que la implementación de una plataforma de aprendizaje en línea, como Moodle, podría ser beneficiosa para los estudiantes y docentes de la institución? ¿Por qué?
3. ¿Qué ventajas y desafíos anticiparía con la implementación de la plataforma Moodle en la institución educativa?
4. ¿Estaría la institución dispuesta a proporcionar los recursos necesarios (infraestructura, capacitación, soporte técnico) para una implementación efectiva de la plataforma Moodle?
5. ¿Cómo se podría promover y fomentar el uso de la plataforma Moodle entre los docentes y estudiantes de la institución?

6. ¿Considera que la implementación de la plataforma Moodle en la asignatura de emprendimiento y gestión, con énfasis en el tema de Marketing, podría ser un primer paso hacia una integración más amplia de las TIC en la institución?

7. ¿Estaría dispuesto a brindar el respaldo y liderazgo necesarios para la implementación exitosa de la plataforma Moodle en la institución educativa?

8. ¿Tiene alguna otra consideración o comentario adicional sobre la implementación de la plataforma Moodle en la institución?

Cierre:

Agradecemos su tiempo y disposición para participar en esta entrevista. Sus respuestas y perspectivas serán de gran valor para comprender mejor las implicaciones y desafíos de la implementación de la plataforma Moodle en la institución educativa.

Anexo G.

Plan de clase 1



UNIDAD EDUCATIVA PCEI

"LINCOLN LARREA"

Acuerdo de Creación 2584 - Año 1988



PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR No. 1			
Tema: Introducción al marketing			
DATOS INFORMATIVOS		Nivel: (EGB, BACHILLERATO EN CIENCIAS)	
Nombre de la Institución: Unidad Educativa PCI. Lincoln Larrea		Área: Matemáticas	
Nombre del docente:		Asignatura: Emprendimiento y Gestión	
Grado/Curso: 3ero BGU		Número de horas semanales: 1	
Paralelos: A		Fecha de finalización:	
Fecha de inicio:			
APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Esta clase se relaciona con la asignatura de Lengua y Literatura al desarrollar habilidades de comunicación escrita en la tarea final.			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:			
Comprender la definición de marketing y sus conceptos básicos			
Identificar y aplicar las 4 P's del marketing a un caso práctico			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
Explicar los conceptos básicos de marketing y su importancia en el desarrollo de emprendimientos. Identificar y aplicar las 4 P's del marketing en un producto local.	Explica los conceptos básicos de marketing y su importancia en el desarrollo de emprendimientos.	Gamificación Aprendizaje basado en problemas	<ul style="list-style-type: none"> Participación en foro de lluvia de ideas (cualitativa) Identificación de las 4 P's en un producto local (cuantitativa, usando rúbrica)
Elaborado por:		Revisado por:	
FIRMA:		FIRMA	
FECHA:		FECHA:	

Anexo H.

Plan de clase 2



UNIDAD EDUCATIVA PCEI
 "LINCOLN LARREA"
 Acuerdo de Creación 2584 - Año 1988



PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR No. 2			
TEMA: Investigación de mercado			
DATOS INFORMATIVOS Nombre de la Institución: Unidad Educativa PCEI. Lincoln Larrea Nombre del docente: Grado/Curso: 3ero BGU Paralelos: A Fecha de inicio:		Nivel: (EGB, BACHILLERATO EN CIENCIAS) Área: Matemáticas Asignatura: Emprendimiento y Gestión Número de horas semanales: 1 Fecha de finalización:	
APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Esta clase se relaciona con la asignatura de Matemáticas al desarrollar habilidades de análisis de datos en la tarea final.			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Comprender las técnicas de investigación de mercado Diseñar y aplicar encuestas efectivas.			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
Identificar técnicas de investigación de mercado. Diseñar encuestas para investigación de mercado.	Explica y aplica técnicas de investigación de mercado.	Gamificación Aprendizaje basado en problemas	<ul style="list-style-type: none"> Participación en foro de discusión: Repaso y Discusión sobre la importancia del marketing (cualitativa) Diseño y aplicación de encuestas (cuantitativa)
Elaborado por:		Revisado por:	Aprobado por:
FIRMA:		FIRMA	FIRMA
FECHA:		FECHA:	FECHA:

Anexo I.

Plan de clase 3



UNIDAD EDUCATIVA PCEI "LINCOLN LARREA"

Acuerdo de Creación 2584 - Año 1988



PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR No. 3			
TEMA: Estrategias de marketing digital			
DATOS INFORMATIVOS		Nivel: (EGB, BACHILLERATO EN CIENCIAS)	
Nombre de la Institución: Unidad Educativa PCI. Lincoln Larrea		Área: Matemáticas	
Nombre del docente:		Asignatura: Emprendimiento y Gestión	
Grado/Curso: 3ero BGU		Número de horas semanales: 1	
Paralelos: A		Fecha de finalización:	
Fecha de inicio:			
APRENDIZAJE DISCIPLINAR: Esta clase se relaciona con la asignatura de Matemáticas al desarrollar habilidades de análisis de datos en la tarea final.			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:			
Introducir los conceptos básicos del marketing digital y su importancia para emprendedores			
Diseñar una estrategia de marketing digital para un emprendimiento local.			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
Comprender los conceptos básicos del marketing digital.	Explica los conceptos básicos del marketing digital y su importancia.	Gamificación	<ul style="list-style-type: none"> Participación en foro de discusión: Resultados de Encuestas (cualitativa) Diseño de estrategia de marketing digital (cuantitativa, usando rúbrica)
Diseñar una estrategia de marketing digital.	Aplica estrategias de marketing digital a un caso práctico.	Aprendizaje basado en problemas	
Elaborado por:		Revisado por:	
FIRMA:		FIRMA	
FECHA:		FECHA:	

Anexo J.

Manual para utilizar la plataforma Moodle

Manual amigable para utilizar la plataforma Moodle

Índice

1. Introducción a Moodle
2. Inicio de Sesión y Navegación Básica
3. Explorando el Tablero de Control
4. Acceso a Cursos y Recursos
5. Participación en Foros de Discusión
6. Entrega de Tareas
7. Realización de Exámenes y Cuestionarios
8. Revisión de Calificaciones y Retroalimentación
9. Configuración del Perfil y Preferencias
10. Soporte Técnico y Preguntas Frecuentes

1. Introducción a Moodle

En la actualidad, las plataformas de gestión de aprendizaje en línea, como Moodle, ejecuta un papel primordial en la pedagogía y la formación profesional. Moodle, un sistema de gestión de cursos de código abierto, se destaca por su capacidad para ofrecer una enseñanza flexible y accesible. Permite a los educadores diseñar cursos adaptados a diferentes estilos de enseñanza y necesidades pedagógicas, facilitando la interacción entre estudiantes y docentes. Esta plataforma se ha consolidado como una herramienta indispensable debido a su versatilidad y accesibilidad (Alonso *et al.*, 2009).

El uso de Moodle no solo organiza y administra los cursos de manera eficiente, sino que también fomenta el aprendizaje autónomo y colaborativo. La interfaz intuitiva de Moodle y sus variadas funcionalidades, como foros, tareas en línea y exámenes automatizados, optimizan la gestión del aprendizaje y proporcionan retroalimentación continua. Estas herramientas permiten a los educadores implementar metodologías innovadoras y ajustadas a las necesidades de los educandos, promoviendo un entorno educativo interactivo y participativo (Moodle, 2022).

Para aprovechar al máximo las capacidades de Moodle, es esencial que usuarios comprendan y utilicen eficazmente sus funciones. Este manual está diseñado para ofrecer una guía clara y detallada sobre cómo utilizar la plataforma, abordando aspectos clave como el acceso a cursos, la participación en actividades y la gestión de tareas. Al familiarizarse con estas funcionalidades, educadores y estudiantes pueden maximizar los beneficios de Moodle, apoyando así el aprendizaje y el desarrollo profesional (García & Rodríguez, 2014).

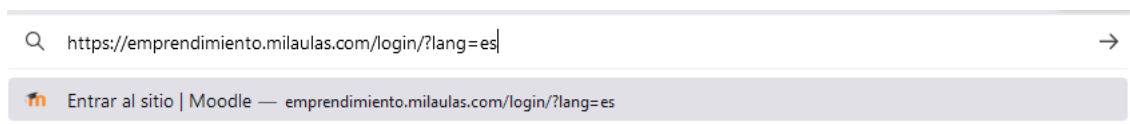
2. Inicio de Sesión y Navegación Básica

Paso 1: Abre tu navegador web y dirígete a la URL de la plataforma Moodle de tu institución (por ejemplo: <https://emprendimiento.milaulas.com/login/?lang=es>)

Ejemplo:

Figura 1.

Dirección URL



Nota. La figura 1 muestra la dirección URL para ingresar al sitio Moodle, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/login/?lang=es>

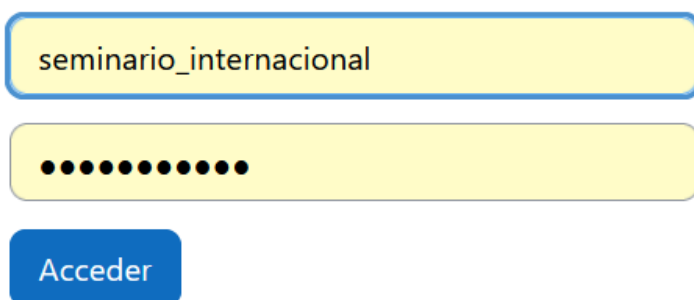
Paso 2: Ingresa tu nombre de usuario y contraseña proporcionados por tu institución y presiona acceder "Iniciar sesión". (La información llegará al correo electrónico proporcionado)

Ejemplo:

Figura 2.

Pantalla de ingreso

**Entrar a
emprendimiento.milaulas.com**

A screenshot of a login page. At the top, it says "Entrar a emprendimiento.milaulas.com". Below this are two input fields. The first field is for the username and contains the text "seminario_internacional". The second field is for the password and contains ten black dots. Below the password field is a blue button with the text "Acceder".

Nota. La figura 2 explica la ubicación exacta de registro de usuario (seminario_internacional) y contraseña (07-Sep-2024), en este caso Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/login/?lang=es>

3. Explorando el Tablero de Control

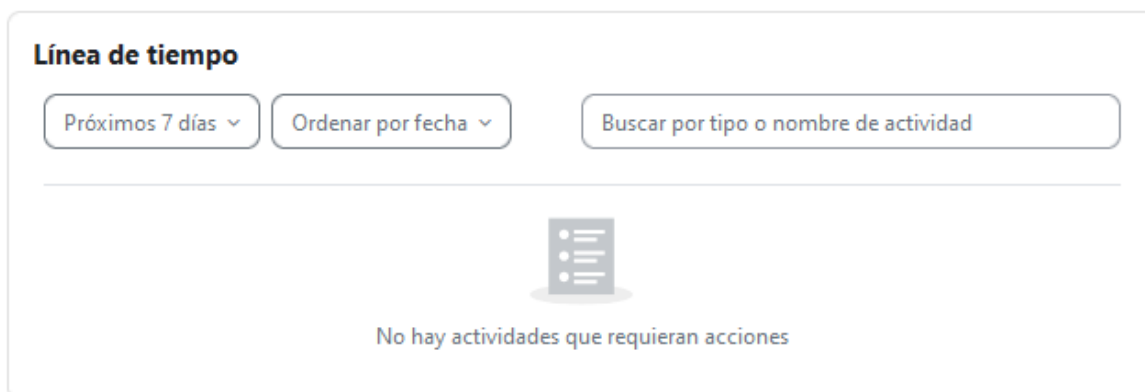
Una vez que hayas iniciado sesión, serás dirigido a tu **Tablero de Control**. Aquí encontrarás un resumen de tus cursos, actividades pendientes y eventos próximos.

Ejemplo:

Figura 3.

Saludo de inicio

¡Hola, Seminario! 🙌



Nota. La figura 3 muestra un mensaje de bienvenida al usuario matriculado,
Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/my/>

- **Mis cursos:** Lista de todos los cursos en los que estás inscrito.

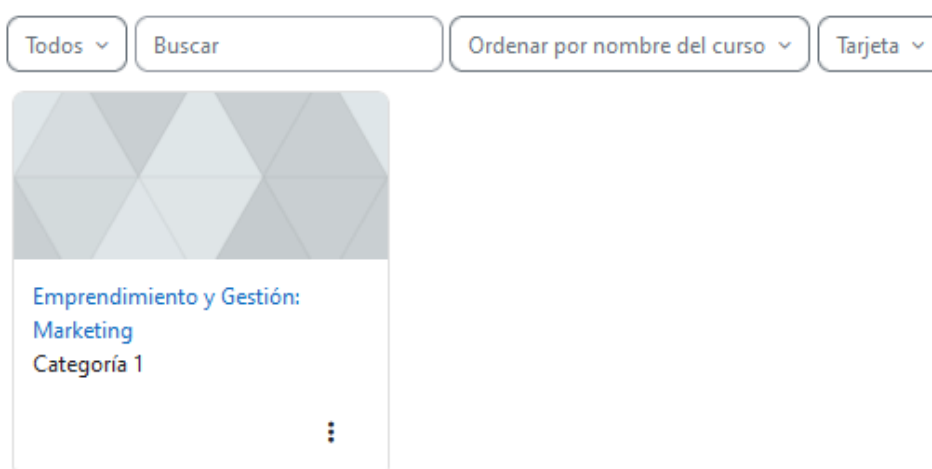
Ejemplo:

Figura 4.

Presentación de curso

Mis cursos

Vista general de curso



Nota. La figura 4 presenta los cursos en los que está inscrito, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/my/courses.php>

- **Actividades próximas:** Tareas, exámenes y foros que están próximos a vencer.
- **Calendario:** Eventos y fechas importantes de tus cursos.

4. Acceso a Cursos y Recursos

Paso 1: En el tablero de control, selecciona el nombre del paralelo al que quieres ingresar.

Ejemplo:


Figura 5.

Vista de aula iconográfica

3BGU EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN

Curso Participantes Calificaciones Competencias

General Colapsar todo



The image shows a digital interface for a 'MARKETING' course. On the left is a large image of an owl with glowing blue eyes and digital circuitry overlaid. To the right, the word 'MARKETING' is displayed in large, bold, black letters. Below the title are several icons representing different course components: a megaphone for 'ANUNCIOS', a clipboard with a pencil for 'ASISTENCIA', a person with a headset for 'CONECTIVIDAD', a computer monitor with a person icon for 'CLASE 1', a person presenting to an audience for 'CLASE 2', a computer monitor with a person icon for 'CLASE 3', and a group of people for 'TUTORÍA'. A search bar is visible in the bottom right corner.

Nota. La figura 5 muestra el aula iconográfica para ser examinada, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/course/view.php?id=3>

Paso 2: Una vez dentro del curso, verás varias secciones y recursos organizados por temas o semanas. Estos pueden incluir:

- **Lecciones y Lecturas:** Archivos PDF, documentos de Word, presentaciones, etc.
- **Videos:** Enlaces a videos o multimedia relevante.
- **Recursos Adicionales:** Enlaces externos, artículos, etc.

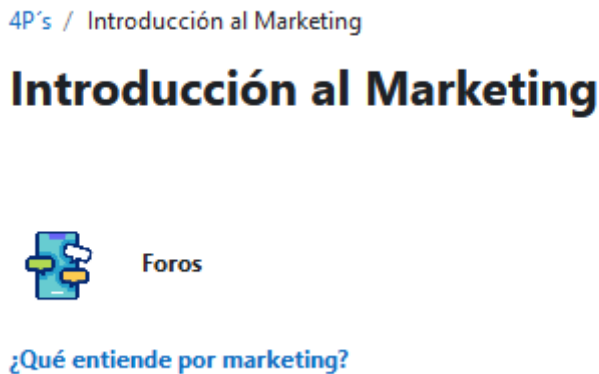
5. Participación en Foros de Discusión

Paso 1: Dentro del curso, busca la sección de foros y escoge el foro en el que quieres interactuar.

Ejemplo:

Figura 6.

Vista del ícono de foro



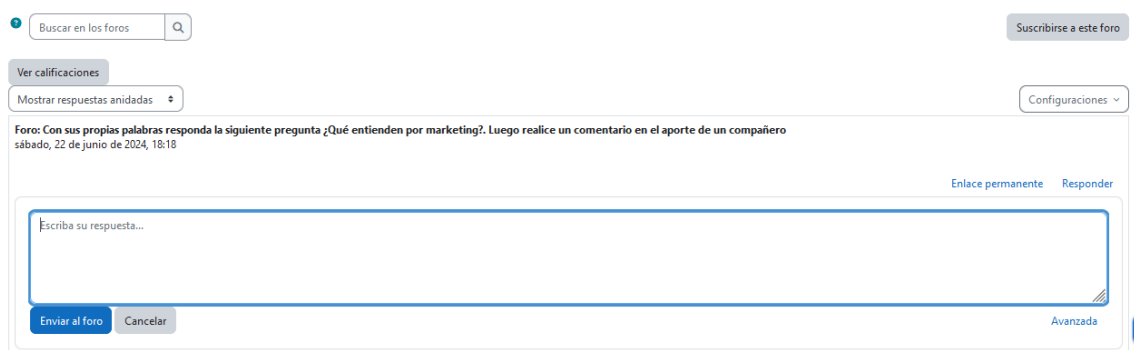
Nota. La figura 6 ilustra la apariencia del apartado de foros en la plataforma Moodle, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/course/section.php?id=8>

Paso 2: Pulsa en "Agregar un nuevo tema de discusión." o selecciona un tema existente para responder.

Ejemplo:

Figura 7.

Participación en foro



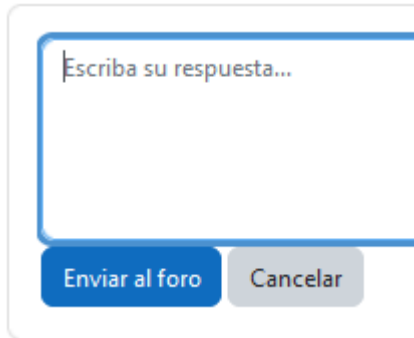
Nota. La figura 7 muestra la participación en el foro, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/mod/forum/view.php?id=3>

Paso 3: Escribe tu mensaje y haz clic en "Enviar al foro".

Ejemplo:

Figura 8.

Envío a foro

Un formulario de envío a foro. En la parte superior hay un campo de texto con el placeholder "Escriba su respuesta...". Debajo del campo hay dos botones: "Enviar al foro" (en azul) y "Cancelar" (en gris).

Nota. La figura 8 ilustra el proceso para enviar la participación al foro, Fuente:

<https://emprendimiento.milaulas.com/mod/forum/view.php?id=3>

6. Entrega de Tareas

Paso 1: Dentro del curso, selecciona la tarea que deseas entregar.

Paso 2: Haz clic en "Añadir entrega" y sube tu archivo (puede ser un documento de texto, presentación, etc.).

Ejemplo:

Figura 9.

Agregar tarea

Agregar entrega

Estado de la entrega

Estado de la entrega	Todavía no se han realizado envíos
Estado de la calificación	Sin calificar

Nota. La figura 9 muestra el proceso para ingresar tareas solicitadas en la plataforma Moodle, Fuente:

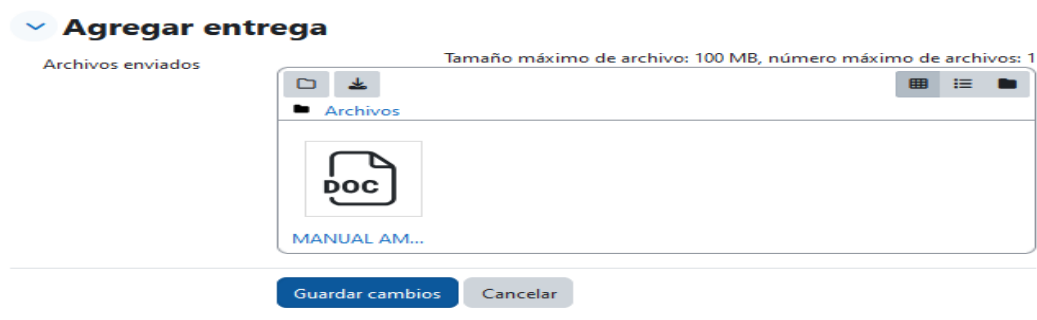
<https://emprendimiento.milaulas.com/mod/assign/view.php?id=11>

Paso 3: Una vez cargado el archivo, haz clic en "Guardar cambios" y luego en "Enviar tarea".

Ejemplo:

Figura 10.

Entrega de tarea



Nota. La figura 10 muestra el proceso para ingresar tareas solicitadas, Fuente:

https://emprendimiento.milaulas.com/mod/assign/view.php?id=11&action=edit_submission

7. Realización de Exámenes y Cuestionarios

Paso 1: Dentro del curso, selecciona el examen o cuestionario que debes realizar.

Ejemplo:

Figura 11.

Vista de evaluación

EXAMEN

Abrió: miércoles, 10 de julio de 2024, 20:16

Lea con calma el siguiente cuestionario y seleccione la respuesta correcta.

Tiene 35 minutos para rendir.

Tiene dos intentos, la nota más alta se registrará

Intento de cuestionario

Nota. La figura 11 muestra la presentación de evaluación con cuestionario,

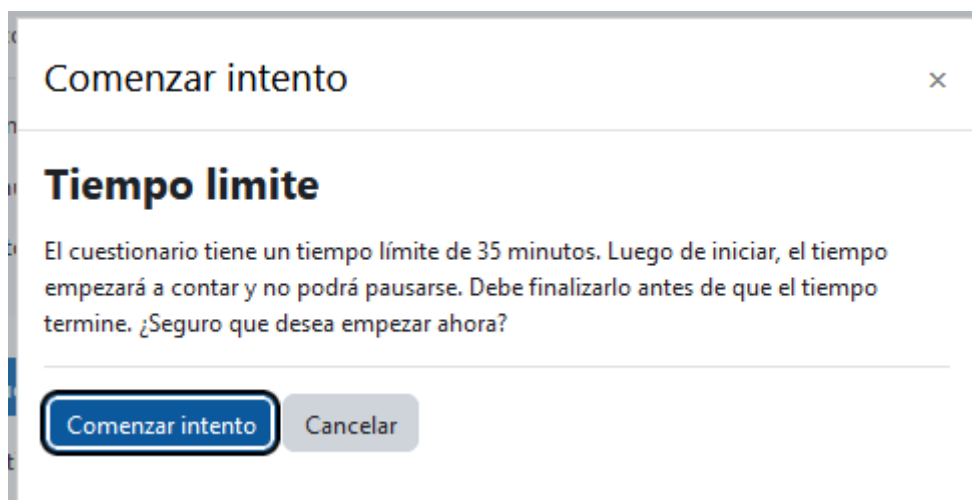
Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/mod/quiz/view.php?id=35>

Paso 2: Lee las instrucciones y haz clic en "Comenzar intento".

Ejemplo:

Figura 12.

Comienzo de intentos



Nota. La figura 12 ilustra condiciones de evaluación, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/mod/quiz/view.php?id=35>

Paso 3: Completa todas las preguntas y, una vez terminado, haz clic en "Enviar todo y terminar".

Ejemplo:

Figura 13.

Envío de respuestas

Este intento debe ser presentado el sábado, 20 de julio de 2024, 02:47.

Enviar todo y terminar

Nota. La figura 13 muestra condiciones de envío de evaluación, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/mod/quiz/view.php?id=35>

8. Revisión de Calificaciones y Retroalimentación

Paso 1: Dentro del curso, busca y selecciona la sección de "Calificaciones".

Ejemplo:

Figura 14.

Revisión de calificaciones

3BGU EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN

Curso Participantes **Calificaciones** Competencias

Nota. La figura 14 muestra en donde revisar todas las calificaciones obtenidas, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/course/view.php?id=5>

Paso 2: Aquí podrás ver todas tus calificaciones y cualquier retroalimentación proporcionada por el docente.

Figura 15.

Consolidación de calificaciones

Ítem de calificación	Ponderación calculada	Calificación	Rango	Porcentaje	Retroalimentación	Aporta al total del curso
3BGU EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN						
TAREA Tarea	-	-	0-10	-	-	-
CÁLCULO TOTAL Total del curso	-	-	0-10	-	-	-

Nota. La figura 15 muestra el resumen de todas las calificaciones obtenidas, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/grade/report/user/index.php?id=5>

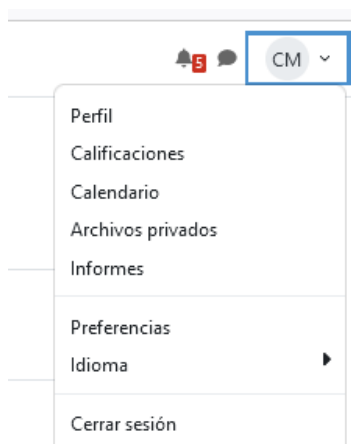
9. Configuración del Perfil y Preferencias

Paso 1: Selecciona tu nombre en la esquina superior derecha y haz clic en él "Perfil".

Ejemplo:

Figura 16.

Lugar de configuración de perfil



Nota. La figura 16 presenta en donde configurar el perfil del usuario, Fuente: <https://emprendimiento.milaulas.com/grade/report/user/index.php?id=5>

Paso 2: En la página de tu perfil, puedes actualizar tu información personal, cambiar tu foto de perfil y ajustar tus preferencias de notificación.

10. Soporte Técnico y Preguntas Frecuentes

Soporte Técnico:

- Si tienes problemas técnicos, puedes contactar al soporte técnico de tu institución a través del correo electrónico soporte@institucion.com o llamar al número de soporte.

Preguntas Frecuentes:

- **¿Cómo recupero mi contraseña?:** Utiliza la opción "Olvidé mi contraseña" en la página de inicio de sesión.

Ejemplo:

Figura 17.

Recuperar contraseña



The image shows a login interface for 'emprendimiento.milaulas.com'. At the top, it says 'Entrar a emprendimiento.milaulas.com'. Below this, there are two input fields: the first contains the username 'carlita_mina' and the second contains a masked password represented by ten dots. A blue button labeled 'Acceder' is positioned below the password field. At the bottom of the form, there is a blue link that reads '¿Olvidó su contraseña?'. A horizontal line is drawn below the link.

Nota. La figura 17 ilustra cómo recuperar la contraseña olvidada, Fuente:

<https://emprendimiento.milaulas.com/login/index.php>

- **¿Cómo me inscribo en un nuevo curso?:** Contacta a tu coordinador académico para la inscripción en nuevos cursos.