

Moodle, simuladores de negocios y foros interactivos en el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión en contextos de escolaridad inconclusa

Moodle, business simulators, and interactive forums for learning entrepreneurship and management in unfinished schooling contexts

Hortencia Audrey Andrade Zambrano.
Serrano Suarez Luis Nelson.
Esther Lucrecia Carlin Chávez.
Ricaurte Ulloa Peggy Danny.

Abstract

The objective of this research was to analyze the impact of the use of digital tools such as Moodle, business simulators, and interactive forums on the learning and development of skills in the subject of Entrepreneurship and Management among students with incomplete schooling. A quantitative approach was adopted, with a non-experimental, cross-sectional, and descriptive-correlational design, applying a survey and assessing using Likert and frequency scales. A positive trend toward digital tools was evident, with improvements in comprehension. However, some students noted barriers to internet access and requested more training programs. The findings are consistent with those of Jiménez et al. (2024) and Granados et al. (2020) regarding learning optimization and technological integration. **Keywords:** Digital tools, Interactive learning, educational skills, educational technology, Access to information.

Resumen

El objetivo de la investigación fue analizar el impacto del uso de herramientas digitales como Moodle, simuladores de negocios y foros interactivos en el aprendizaje y desarrollo de competencias en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en estudiantes con escolaridad inconclusa. Se adoptó un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, transversal y descriptivo-correlacional, aplicando una encuesta y valorando mediante escalas de Likert y de frecuencia. Fue evidenciada una tendencia positiva hacia las herramientas digitales, con mejoras en la comprensión. Sin embargo,

How to cite:

Andrade, H., Serrano, L., Carlin, E., Peggy, R. (2025) Moodle, simuladores de negocios y foros interactivos en el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión en contextos de escolaridad inconclusa. *Revista Iberoamericana De educación*, 9 (2).

Received: April, 2025
Approved: June, 2025

<http://www.revista-iberoamericana.org/index.php/es>

* Universidad Bolivariana del Ecuador,
092405 Duran, Ecuador
haandradez@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-6087-0638>

* Universidad Bolivariana del Ecuador,
092405 Duran, Ecuador
lserranos@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0008-8278-9792>

* Universidad Bolivariana del Ecuador,
092405 Duran, Ecuador
Universidad Estatal de Milagro –
UNEMI, Milagro, Ecuador
elcarline@ube.edu.ec;
ecarline@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-5262-1533>

* Universidad Bolivariana del Ecuador,
092405 Duran, Ecuador
pdricaurteu@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-7596-0922>

algunos señalaron barreras de acceso a internet y solicitaron más programas formativos. Los hallazgos coinciden con Jiménez et al. (2024) y Granados et al. (2020) sobre la optimización del aprendizaje y la integración tecnológica.

Palabras Clave: Herramientas digitales, Aprendizaje interactivo, Competencias educativas, Tecnología educativa, Acceso a la información

Resumo: O objetivo desta pesquisa foi analisar o impacto do uso de ferramentas digitais como o Moodle, simuladores de negócios e fóruns interativos na aprendizagem e no desenvolvimento de habilidades na disciplina de Empreendedorismo e Gestão entre alunos com escolaridade incompleta. Foi adotada uma abordagem quantitativa, com delineamento não experimental, transversal e descritivo-correlacional, aplicando-se um questionário e avaliando-se com escalas Likert e de frequência. Uma tendência positiva em relação às ferramentas digitais foi evidente, com melhorias na compreensão. No entanto, alguns alunos notaram barreiras no acesso à internet e solicitaram mais programas de treinamento. Os achados são consistentes com os de Jiménez et al. (2024) e Granados et al. (2020) em relação à otimização da aprendizagem e integração tecnológica.

Palavras-chave: Ferramentas digitais, Aprendizagem interativa, Habilidades educacionais, Tecnologia educacional, Acesso à informação

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje de estudiantes con escolaridad inconclusa se ha visto afectado negativamente con barreras tecnológicas, pedagógicas y socioeconómicas. (Cortés y Loor, 2024) Estas limitaciones no solo dificultan su permanencia en el sistema educativo, sino que también restringen su desarrollo personal y profesional. En el contexto del siglo XXI, el uso de herramientas digitales ha transformado profundamente los procesos educativos, permitiendo una mayor flexibilidad, adaptabilidad y acceso a contenidos relevantes. Sin embargo, para que estas tecnologías sean realmente inclusivas, es necesario considerar las condiciones particulares de los estudiantes en situación de vulnerabilidad. La incorporación de plataformas virtuales, recursos multimedia y metodologías activas puede abrir nuevas oportunidades de aprendizaje, siempre que estén acompañadas de estrategias de acompañamiento docente, formación

en competencias digitales básicas y políticas educativas que garanticen la equidad. Así, la tecnología no debe ser vista solo como una herramienta, sino como un medio para cerrar brechas históricas y promover una educación más justa y significativa para todos.

La educación es un derecho humano esencial que promueve la equidad y el desarrollo integral. No obstante, diversos factores sociales, económicos y personales muchas veces impiden que algunos estudiantes culminen sus estudios en el tiempo previsto. Espinoza et al., (2019) reporta que, según datos oficiales en Ecuador durante el año 2016, el número de ciudadanos que no concluyeron el bachillerato fue de 968.664. En respuesta a esta problemática, el Ministerio de Educación de Ecuador ha implementado modalidades educativas como la Educación Básica Superior Intensiva y el Bachillerato Intensivo, dirigidas a jóvenes entre 15 y 24 años, con el fin de restituir su derecho a la educación (UNIR, 2021), es lo que se conoce como atención a la escolaridad inconclusa.

Estas ofertas educativas, tanto presenciales como semipresenciales, promueven el acceso flexible y de calidad a la formación. Por ejemplo, la Básica Superior Intensiva ha registrado 26.802 estudiantes, con una meta proyectada de 86.802 hasta 2017. El Bachillerato Intensivo, por su parte, ha acogido a 10.085 estudiantes, aspirando a alcanzar los 50.000 beneficiarios a nivel nacional. A estas modalidades se suman la Básica Superior Extraordinaria, con más de 20.000 inscritos, y el Bachillerato Extraordinario, con más de 50.000 estudiantes, todos orientados a garantizar oportunidades educativas para poblaciones históricamente excluidas (Ministerio de Educación, 2022).

A partir de esta información, se puede afirmar que los estudiantes con escolaridad inconclusa enfrentan una serie de barreras estructurales, geográficas, económicas y sociales que limitan su acceso a la educación formal. En este contexto, el uso de herramientas digitales representa una alternativa eficaz para superar dichas dificultades. Estas tecnologías permiten una mayor flexibilidad en los horarios de estudio, facilitan el acceso a contenidos actualizados y promueven metodologías activas e interactivas que fortalecen el aprendizaje autónomo. Así, la tecnología se convierte en una aliada estratégica para ampliar las oportunidades educativas y disminuir las brechas de exclusión (Camacho & et al, 2020).

Además, el aprendizaje digital aporta un valor añadido al proceso educativo al permitir su personalización. Mediante plataformas virtuales, foros de discusión, simuladores y tutoriales en línea, los

estudiantes pueden avanzar de acuerdo con su propio ritmo de aprendizaje, revisar contenidos las veces que sean necesarias y recibir retroalimentación inmediata. Este enfoque no solo mejora la comprensión de los contenidos, sino que también fortalece la motivación, el compromiso y la permanencia en el sistema educativo, elementos clave para garantizar la culminación de los estudios (Torre, 2021).

Otro aspecto fundamental es que las herramientas digitales amplían los márgenes de inclusión y accesibilidad. A través del uso de dispositivos móviles, aplicaciones educativas y entornos virtuales, personas de distintas edades, condiciones sociales y lugares geográficos pueden acceder a una educación de calidad, sin las restricciones tradicionales de tiempo o espacio. Esto permite romper con los esquemas educativos rígidos y adaptarse a las realidades cambiantes de los estudiantes, especialmente aquellos en situación de vulnerabilidad o con trayectorias escolares interrumpidas (Ministerio de Educación, 2023).

Entre las herramientas digitales más relevantes en la enseñanza del Emprendimiento y la Gestión se encuentran los simuladores de negocios, los cuales permiten al estudiante acercarse a contextos laborales reales. Estas herramientas didácticas no solo estimulan la creatividad al proponer nuevas ideas, sino que también ofrecen una visión concreta de las dinámicas del entorno productivo. Según Barradas-Arenas et al. (2023), los simuladores promueven aprendizajes sólidos y duraderos al presentar escenarios simples pero significativos, que no demandan grandes inversiones económicas. Además, Tobergte y Curtis (2011) destacan que su implementación favorece el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes, dado que los obliga a tomar decisiones, evaluar consecuencias y corregir errores en un entorno seguro y experimental.

En el conjunto de aportaciones expuestas, se aprecia que los distintos autores resaltan el papel fundamental que desempeñan las herramientas digitales en la educación, y en este caso, especialmente para aquellos estudiantes con trayectorias escolares interrumpidas. Dichas herramientas no solo facilitan el acceso al conocimiento, sino que, también dada la labor de los docentes, se fomentan metodologías interactivas y la personalización del aprendizaje. Estos son aspectos clave para fortalecer la motivación y el compromiso académico.

Además, la tecnología contribuye significativamente a la inclusión educativa, eliminando barreras geográficas y económicas que tradicionalmente han limitado el acceso a la educación formal.

En el ámbito del Emprendimiento y la Gestión de estos tiempos, los simuladores de negocios surgen como herramientas de mucha valía, permitiendo experiencias de aprendizaje dinámicas que refuerzan habilidades prácticas y el pensamiento crítico. En este sentido, la digitalización de la educación no solo representa una solución innovadora para los desafíos educativos contemporáneos, sino que también abre nuevas oportunidades de desarrollo para los estudiantes, adaptándose a sus necesidades y realidades específicas. La asignatura de Emprendimiento y Gestión fue incorporada en la reforma curricular del año 2011 como una propuesta innovadora para acercar a los estudiantes al mundo empresarial y del mercado laboral. Sin embargo, es en la reforma del 2016 donde esta asignatura adquiere mayor relevancia al redefinirse completamente su estructura curricular, ampliando su campo de acción y precisando sus objetivos formativos (Salazar & Gavilanes, 2019). Este rediseño responde a la necesidad de formar jóvenes capaces de desenvolverse de manera autónoma en el ámbito económico, fomentando habilidades emprendedoras desde el sistema educativo.

En la asignatura de Emprendimiento y Gestión, recursos como plataformas virtuales como Moodle, simuladores de negocios y foros interactivos se han consolidado como aliados fundamentales para mejorar la experiencia educativa, especialmente en contextos de escolaridad inconclusa. Estas tecnologías permiten reducir brechas formativas y ofrecen oportunidades de aprendizaje flexibles y adaptadas a las necesidades de jóvenes y adultos (Carvalho, 2024). Particularmente en Emprendimiento y Gestión, el uso de Moodle, simuladores empresariales y aplicaciones interactivas, facilitan la adquisición de competencias relacionadas con la planificación, gestión y creación de negocios. (Ministerio de Educación, 2016). Estas herramientas no solo ofrecen conocimientos teóricos, sino que también permiten poner en práctica lo aprendido mediante ejercicios, estudios de caso y experiencias inmersivas que simulan entornos reales de negocio (Cuamacas, 2024) Esta integración pedagógica convierte al estudiante en un agente activo del proceso de aprendizaje.

Además, la incorporación de tecnología en esta asignatura permite potenciar el pensamiento estratégico y la toma de decisiones. Las simulaciones de mercado, la gestión digital de proyectos y el análisis de situaciones empresariales reales posibilitan que los estudiantes se

enfrenten a desafíos controlados antes de hacerlo en contextos reales, lo cual reduce riesgos y mejora su preparación profesional (Barrientos & et al, 2022).

En el análisis de la evolución curricular descrito en párrafos anteriores respecto a la asignatura de Emprendimiento y Gestión demuestra su creciente importancia en la formación de estudiantes con habilidades emprendedoras y estratégicas.

La incorporación de herramientas digitales ha sido clave para fortalecer este proceso, ofreciendo metodologías interactivas que permiten un aprendizaje práctico y adaptado a las necesidades del entorno laboral. El uso de plataformas como Moodle, simuladores empresariales y foros interactivos no solo facilita el acceso al conocimiento, sino que también transforma a los estudiantes en participantes activos de su formación, promoviendo la toma de decisiones y el desarrollo de pensamiento estratégico. Todo lo que puede entenderse de que, en este sentido, la digitalización de la enseñanza en esta asignatura no solo moderniza los métodos educativos, sino que también refuerza la preparación de los estudiantes para enfrentar los desafíos del mercado laboral con mayor autonomía y confianza.

Desde una perspectiva pedagógica, es importante señalar que las teorías del aprendizaje también han evolucionado para respaldar el uso de herramientas digitales. En la actualidad, el enfoque constructivista constituye uno de los principales marcos teóricos que sustentan el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación. Según Castellanos et al. (2019), esta teoría fomenta la autonomía del estudiante y su rol activo en la construcción del conocimiento, favoreciendo entornos de aprendizaje significativos, especialmente cuando se cuenta con una guía docente que orienta el proceso.

En la misma línea, Paredes, Campoverde y Játiva (2021) señalan que el uso de tecnologías educativas promueve nuevos roles protagónicos para el estudiante, quien aprende a través de la exploración y la interacción. Esta perspectiva se conecta con la teoría sociocultural de Vygotsky, la cual enfatiza la importancia de las relaciones sociales en el aprendizaje, así como con la teoría del descubrimiento de Bruner, que resalta la capacidad del individuo para aprender de forma autónoma mediante la exploración activa del entorno.

En definitiva, esta investigación analiza el impacto de herramientas digitales como Moodle, simuladores de negocios y foros interactivos en el proceso de aprendizaje de estudiantes con escolaridad

inconclusa en la Unidad Educativa Fiscal "Prócer León de Febres Cordero". Se busca demostrar cómo estas tecnologías, apoyadas en fundamentos pedagógicos contemporáneos, pueden contribuir significativamente al desarrollo de competencias emprendedoras en contextos educativos no tradicionales.

PROBLEMA CIENTÍFICO.

¿Cómo influye el uso de herramientas digitales como Moodle, simuladores de negocios y foros interactivos en el aprendizaje y desarrollo de competencias específicas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en estudiantes con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Prócer León de Febres Cordero?

OBJETO DE INVESTIGACIÓN

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, mediado por herramientas digitales, en estudiantes con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Prócer León de Febres Cordero.

OBJETIVO GENERAL.

Analizar el impacto del uso de herramientas digitales como Moodle, simuladores de negocios y foros interactivos en el aprendizaje y desarrollo de competencias en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en estudiantes con escolaridad inconclusa de la Unidad Educativa Prócer León de Febres Cordero.

VARIABLE INDEPENDIENTE

Uso de herramientas digitales (Moodle, simuladores de negocios, foros interactivos) en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

VARIABLE DEPENDIENTE

Nivel de aprendizaje y desarrollo de competencias en Emprendimiento y Gestión en estudiantes con escolaridad inconclusa.

MATERIALES Y MÉTODOS

Para la recolección de datos, se aplicó una encuesta compuesta por 10 preguntas, diseñada con el objetivo de analizar el impacto de herramientas digitales como Moodle, simuladores de negocios y foros interactivos en el aprendizaje de estudiantes con escolaridad

inconclusa en Ecuador. Se utilizaron dos tipos de escalas de medición:

- Escala de Likert: Aplicada en cinco de las preguntas, utilizando los siguientes niveles de respuesta: "Totalmente en desacuerdo", "En desacuerdo", "Neutral", "De acuerdo" y "Totalmente de acuerdo". Esta escala permitió medir la percepción y nivel de acuerdo de los participantes respecto al empleo de herramientas digitales en su proceso de enseñanza aprendizaje en la modalidad semi presencial y virtual, organizado para la asignatura Emprendimiento y gestión.

Escala de Frecuencia: Implementada en las cinco preguntas restantes, con opciones de respuesta estructuradas en los siguientes niveles: "Nunca", "Rara vez", "Algunas veces", "Frecuentemente" y "Siempre". Con esta escala se buscó identificar la frecuencia con la que los encuestados utilizan las diferentes herramientas digitales en su proceso de aprendizaje.

La encuesta fue administrada a 194 estudiantes de Unidad Educativa Fiscal "Prócer León de Febres Cordero", ubicada en la urbanización Colinas de la Alborada, ciudad de Guayaquil. La institución atiende a 194 estudiantes de formación inconclusa. De ellos: 80 en 8vo, 9no y 10mo de Básica Superior, y 114 en 1ro, 2do, y 3ro de Bachillerato, incluyendo los programas intensivos (Bachillerato Intensivo), que condensan tres años en 15 meses.

Los datos obtenidos fueron posteriormente analizados y representados por EXCEL para extraer conclusiones significativas.

RESULTADOS

Pudo evidenciarse que el 40% de los estudiantes considera que la plataforma Moodle mejora la comprensión de los temas, mientras que un 5% no comparte esta opinión.

El acceso constante a dispositivos digitales es reconocido por el 60% de los estudiantes mientras que un 40% (78 estudiantes) no cuenta con esta disponibilidad. El 70% de los estudiantes afirma tener las habilidades necesarias para manejar Los resultados de la encuesta reflejan una percepción mayoritariamente positiva sobre el uso de herramientas digitales en el aprendizaje, con un 80% de los estudiantes que afirman que estas herramientas facilitan su proceso educativo, mientras que solo un 20% manifiestan lo contrario. La motivación se manifiesta con un 75% de estudiantes motivados al usar plataformas Moodle para adquirir conocimientos autónomamente; mientras que; un 25% no experimentan la misma motivación. herramientas digitales, mientras que un 30% no cuenta con estas habilidades. Un 66% de los estudiantes (40% de acuerdo y

26% totalmente de acuerdo) opina que la falta de conocimientos previos en tecnología les dificulta el aprendizaje. Por otro lado, un 15% de los encuestados (12% en desacuerdo y 3% totalmente en desacuerdo) no considera que la falta de conocimientos previos sea una dificultad significativa y el 18% restante se mostró neutral. El 65% de los estudiantes (40% de acuerdo y 25% totalmente de acuerdo) reconoce su necesidad de capacitación. En comparación, solo el 15% (5% totalmente en desacuerdo y 10% en desacuerdo) que no ve necesaria la capacitación podría tener experiencia previa o subestimar la complejidad de las herramientas digitales, un 20% de los encuestados se encuentra en una postura neutral podría inclinarse hacia uno u otro lado si se les brinda información o experiencias positivas con las herramientas.

Un 75% de los estudiantes (45% de acuerdo y 30% totalmente de acuerdo) considera que le parecen útil los simuladores de negocios en su aprendizaje. Un 75% de los estudiantes (45% de acuerdo y 30% totalmente de acuerdo) considera que le parecen útil los simuladores de negocios en su aprendizaje.

Un 66% de los estudiantes (40% de acuerdo y 26% totalmente de acuerdo) valora las ventajas del aprendizaje digital en comparación con métodos educativos más tradicionales. Por otro lado, un 16% de los encuestados (12% en desacuerdo y 4% totalmente en desacuerdo) no está de acuerdo con la idea de que el aprendizaje digital sea más efectivo. Además, el 18% de los estudiantes se mostró neutral.

El 84% de los estudiantes (50% de acuerdo y 34% totalmente de acuerdo) considera las herramientas digitales fomentan el trabajo colaborativo mientras que solo un 6% (5% en desacuerdo y 1% totalmente en desacuerdo) de los encuestados siente que las herramientas digitales no contribuyen a la colaboración.

DISCUSIÓN

Los resultados del estudio indican una tendencia positiva hacia el uso de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje. La consideración mayoritaria de que estas herramientas facilitan su aprendizaje, coincide con las observaciones de Jiménez y otros autores, quienes señala que las herramientas digitales pueden optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje (Jiménez & et al, 2024). Esta tendencia está en línea con la creciente integración de las tecnologías en los entornos educativos, tal como lo afirman autores como (Granados & et al, 2020), porque destacan que el uso de herramientas digitales fomenta una educación más interactiva y

personalizada. Sin embargo, es importante destacar que el acceso y la adecuación de estas herramientas pueden variar según el contexto, y es necesario evaluar su efectividad en diferentes entornos.

El acceso a dispositivos digitales es otro tema relevante en el análisis, ya que, un poco más de la mitad reporta tener acceso constante a herramientas digitales, un 40% enfrenta limitaciones significativas. Este dato resalta la brecha digital que sigue existiendo y que podría generar desigualdades en el acceso a oportunidades educativas. Según el informe de la (UNESCO, 2024) la conectividad digital sigue siendo una de las principales barreras en la educación a nivel mundial, especialmente en comunidades rurales y en países con menos recursos. Por lo tanto, es fundamental la promoción de políticas públicas que aborden esta desigualdad y garanticen el acceso equitativo a la tecnología.

La identificación de que tres cuartas partes de los encuestados expresaran sentirse motivados al utilizar plataformas digitales, refuerza la importancia de la motivación intrínseca en el proceso educativo, ya que las plataformas digitales no solo ofrecen contenido, sino que también promueven la participación de los estudiantes. Pero, aunque el 25% restante manifiesta no sentirse motivados, da la idea razonada de que es necesario considerar los diferentes estilos de aprendizaje y las características individuales de los usuarios al seleccionar y diseñar estas plataformas.

La adhesión por parte del 85% de los encuestados a que las herramientas digitales mejoran la comprensión de los contenidos representa un hallazgo coherente con estudios previos, como el de (Sousa & et al, 2020), quienes afirman que el uso de tecnología en la educación facilita la visualización de conceptos abstractos y mejora la comprensión de temas complejos. No obstante, el hecho de que un 15% de los participantes no comparte esta percepción, deja ver que la efectividad de estas herramientas puede depender de factores como el diseño de los contenidos, la usabilidad de las plataformas y las habilidades previas de los estudiantes.

Si un 70% de los estudiantes afirma tener las habilidades necesarias para manejar herramientas digitales, mientras que el 30% restante se siente poco preparado, puede apreciarse la importancia de la alfabetización digital, una competencia fundamental en el siglo XXI. Según (Román & et al, 2023), la capacitación continua en tecnología es esencial para garantizar que todos los estudiantes puedan aprovechar las herramientas digitales de manera efectiva.

La conectividad sigue siendo una barrera importante, ya que el 65% de los encuestados considera que el acceso a internet es una limitante.

Este dato es consistente con estudios que evidencian las disparidades en el acceso a la tecnología y la conectividad, lo que impacta directamente en la equidad educativa. Es imperativo que las instituciones educativas, en colaboración con gobiernos y organizaciones internacionales, trabajen para mejorar la infraestructura tecnológica en áreas con escaso acceso a internet.

En cuanto a la capacitación, el 75% de los participantes cree que estos mejorarían su desempeño. Esto muestra una demanda clara por parte de los estudiantes de más programas formativos que les permiten desarrollar competencias digitales avanzadas. En este sentido, las instituciones educativas tienen la oportunidad de diseñar programas de capacitación que aborden las necesidades detectadas en el estudio, como la mejora en el manejo de herramientas digitales y el desarrollo de habilidades técnicas.

Finalmente, la estimación por parte del 66% de los encuestados de que el aprendizaje digital es más efectivo que el tradicional, frente al reconocimiento por un 84% de que las herramientas digitales fomentan el trabajo colaborativo, son indicativos del potencial transformador de la tecnología en los modelos educativos. El aprendizaje digital puede facilitar la interacción y el trabajo en equipo, cualidades fundamentales en los entornos laborales del futuro. Esto destaca la importancia de seguir promoviendo el uso de herramientas digitales como elementos clave en la construcción de un modelo educativo que prepara a los estudiantes para enfrentar los retos del siglo XXI.

CONCLUSIONES

El impacto de las herramientas digitales en la educación se evidencia en la transformación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente en estudiantes con escolaridad inconclusa. La adopción de plataformas como Moodle, simuladores de negocios y foros interactivos ha demostrado ser un recurso valioso para mejorar la comprensión y el desarrollo de competencias, lo que refuerza la importancia de la digitalización en la educación contemporánea.

Los resultados obtenidos confirman la creciente aceptación de las tecnologías en entornos educativos, lo que sugiere que la interactividad y la personalización del aprendizaje contribuyen significativamente a la motivación de los estudiantes. Sin embargo, la presencia de barreras de acceso a internet y la brecha digital persisten como factores limitantes, afectando la equidad en el acceso a la educación. La carencia de habilidades digitales en una parte de la población estudiantil pone de manifiesto la necesidad de

implementar políticas orientadas a la alfabetización digital y la expansión del acceso a tecnologías educativas.

Asimismo, la coincidencia de los hallazgos con investigaciones previas destaca la tendencia global hacia la integración de la tecnología como un pilar del aprendizaje moderno. En este sentido, se torna imperativo diseñar estrategias que no solo incorporen recursos digitales en los procesos formativos, sino que también garanticen su accesibilidad y eficacia. De este modo, la educación digital puede consolidarse como un mecanismo clave para la democratización del conocimiento y el desarrollo de competencias en contextos vulnerables.

REFERENCIAS

- Barradas-Arenas, U. D., Cocón-Juárez, J. F., Pérez-Cruz, D., & Vázquez-Aragón, M. D. R. (2023). El Impacto de los Simuladores en el Aprendizaje de los Sistemas Digitales. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 67-76.
- Barrientos, N., & et al. (05 de 08 de 2022). Análisis sobre la educación virtual, impactos en el proceso formativo y principales tendencias. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/280/28073811035/html/>
- Camacho, R., & et al. (09 de 06 de 2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/280/28064146030/html/>
- Carvalho, L. (21 de 02 de 2024). Nuevas tecnologías en la educación: influencia, ventajas y desafíos. Obtenido de <https://www.sydle.com/es/blog/nuevas-tecnologias-en-la-educacion-63ef92977f03ed13ae2d1909>
- Castellanos, M. D. R. P., Ortega, D. L. F. A., Lidia, H., Brooks, I., Chieng, L. D., & Fernández, M. S. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista de información científica*, 72-79.
- Cortes, G. A. M., & Loor, G. B. P. (2024). Los desafíos de los entornos educativos virtuales para el aprendizaje de los estudiantes con escolaridad inconclusa: The challenges of virtual educational environments for the learning of students with unfinished schooling. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 1.

- Cuamacas, J. (2024). La Plataforma Moodle en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Obtenido de <http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/2284>
- Espinoza, J. L. A., Vásquez, R. A. D., Yacelga, A. R. L., & Pillajo, A. L. S. (2019). Moodle: Alternativa de atención a la escolaridad inconclusa en la Unidad Educativa de Imbabura. *Dilemas contemporáneos: Educación, Política y Valores*.
- Granados, M., & et al. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/html/>
- Jiménez, B., & et al. (10 de 2024). El uso de herramientas digitales para optimizar el proceso enseñanza aprendizaje. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/3236>
- Ministerio de Educación. (septiembre de 2016). Módulo Interdisciplinar de Emprendimiento y Gestión. Quito, Ecuador: MINEDUC.
- Ministerio de Educación. (2022). Se abren inscripciones para educación intensiva en modalidad semipresencial. Portoviejo: MINEDUC. Recuperado el 10 de 02 de 2025, de <https://educacion.gob.ec/se-abren-inscripciones-para-educacion-intensiva-en-modalidad-semipresencial/>
- Ministerio de Educacion. (2023). Fortalecimiento de la oferta educativa. Ministerio de Educacion, Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/fortalecimiento-de-la-oferta-educativa/>
- Paredes, C. E. P., Agurto, M. P. C., & Macas, D. F. J. (2021). Herramientas tecno-educativas del siglo XXI: fortaleciendo competencias digitales docentes para la enseñanza y aprendizaje. *Sociedad & Tecnología*, 4(S2), 335-349.
- Román, M., & et al. (2023). Integración de Tecnologías Educativas en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje. Obtenido de <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7196/10868>
- Salazar, C. G., & Gavilanes, A. M. V. (2019). La interdisciplinariedad como eje transversal en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. *Espíritu Emprendedor TES*, 3(1), 94-104.
- Sousa, R., & et al. (2020). La realidad virtual como herramienta para la educación básica y profesional. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4762/476268269011/html/>

- Tobergte, D. R., & Curtis, S. (2011). Los Simuladores. Su potencial para la enseñanza universitaria. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Torre, S. (21 de 09 de 2021). Herramientas digitales educativas: Transformando la forma de aprender. Obtenido de <https://www.iseazy.com/es/blog/herramientas-digitales-educativas/>
- UNESCO. (06 de 02 de 2024). Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>
- UNIR. (08 de 10 de 2021). La tecnología en la educación: ventajas, importancia y retos futuros. Obtenido de <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/tecnologia-educativa/>