



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES
TRABAJO DE TITULACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA

**PLATAFORMA VIRTUAL MOODLE PARA FORTALECER EL PROCESO
ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y
GESTIÓN**

AUTORES:

**ISRAEL FERNANDO BERMEO GUANANGA- MAHO ASDRÚBAL ROMERO
BENAVIDES**

Tutor:

**ING. MEDINA MOREIRA JOSÉ JACINTO PHD.
ECUADOR**

2024

DEDICATORIA

"A mis padres, mis sobrinos Doménica Sofía, Andrés Salvador, Paulo Rafael, por su amor incondicional y apoyo constante; a mis amigos, por su aliento y comprensión; y a todos aquellos que de alguna manera contribuyeron en este camino, ¡gracias! Esta tesis no solo representa el fruto de mi esfuerzo, sino también el resultado de la confianza y el cariño de quienes me rodean. ¡Por ustedes y para ustedes, con todo mi corazón!"

Maho Asdrúbal Romero Benavides

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han contribuido de alguna manera a la realización de esta tesis. A mi familia y amigos, por su apoyo y palabras de aliento en los momentos más difíciles. Además, esta tesis se la dedico a mis padres por su apoyo incondicional, además quiero agradecer a MARÍA BELÉN AZANZA CAJAMARCA, quien ha sido una motivación y apoyo dentro de esta tesis y con quien hemos sacrificado muchas cosas para alcanzar esta etapa. A Maho Romero quien ha llegado a ser un amigo incondicional durante este trayecto, quien ha estado presto para colaborar y apoyar dentro de este proyecto. Este logro no habría sido posible sin su ayuda y motivación. ¡Gracias!

Israel Fernando Bermeo Guananga

AGRADECIMIENTOS

Queremos expresar nuestros más sinceros agradecimientos a los maestros, quienes, con su dedicación, conocimiento y paciencia, han sido una guía fundamental en este proceso de aprendizaje y crecimiento. Sus enseñanzas han dejado una huella imborrable en nuestra formación académica y personal. Agradecemos profundamente al Dr. José Jancito Medina Moreira por su apoyo y orientación, que ha sido clave para culminar esta tesis. ¡Gracias por inspirarnos a alcanzar nuestras metas y por ser una fuente constante de motivación! A los compañeros que hemos conocido a lo largo de esta travesía, con su apoyo y trabajo colaborativo.

Resumen

En este proyecto de investigación, se aborda la integración de la tecnología, específicamente la plataforma educativa Moodle, para fortalecer el rendimiento académico en la asignatura Emprendimiento y Gestión de estudiantes de tercer año en la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”. Se destaca la importancia de la evaluación formativa como herramienta continua de retroalimentación dentro de las destrezas abordadas. El presente proyecto tiene como objetivo principal Elaborar un Entorno Virtual de Aprendizajes basados en la plataforma Moodle, mediante la metodología ADDIE, para el fortalecimiento en el proceso enseñanza aprendizaje para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en los estudiantes del Tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la ciudad de Loja, durante el periodo lectivo 2023-2024, apoyados en la tecnología para poder satisfacer las necesidades dentro del proceso enseñanza aprendizaje, debido a la falta de compromiso en la elaboración de las actividades encomendada por el docente para los estudiantes.

El presente proyecto tiene su base investigativa en una serie de objetivos específicos los cuales van desde diseñar una plataforma interactiva que proponga nuevos espacios y recursos tecnológicos, como evaluar y aprender nuevas destrezas tecnológicas y didácticas. La investigación pretende contribuir al avance de la pedagogía contemporánea al proporcionar una solución integral que se alinee con los nuevos retos actuales y tendencias educativas.

Los resultados de la presente investigación han sido satisfactorios ya que evidencian cambios innegables en las mejoras educativas en los estudiantes y profesores involucrados. El análisis de datos demuestra que la evaluación formativa en su nivel integrador generó efectos significativos, evidenciados a través de observaciones directas y cambios palpables en las metodologías de enseñanza de los docentes.

Palabras clave: Emprendimiento y Gestión, Moodle, fortalecimiento

Abstract

In this research project, the integration of technology, specifically the Moodle educational platform, is addressed to strengthen academic performance in the Entrepreneurship and Management subject of third-year students in the “Adolfo Valarezo” Educational Unit. The importance of formative evaluation as a continuous feedback tool within the skills addressed is highlighted. The main objective of this project is to develop a Virtual Learning Environment based on the Moodle platform, using the ADDIE methodology, to strengthen the teaching-learning process for the subject of Entrepreneurship and Management, in students of the Third Year of the Unified General Baccalaureate. of the “Adolfo Valarezo” Educational Unit of the city of Loja, during the 2023-2024 school period, supported by technology to be able to satisfy the needs within the teaching-learning process, due to the lack of commitment in the development of the entrusted activities. by the teacher for the students.

This project has its research base on a series of specific objectives which range from designing an interactive platform that proposes new spaces and technological resources, to evaluating and learning new technological and didactic skills. The research aims to contribute to the advancement of contemporary pedagogy by providing a comprehensive solution that aligns with current new challenges and educational trends.

The results of this research have been satisfactory since they show undeniable changes in educational improvements in the students and teachers involved. The data analysis demonstrates that formative evaluation at its integrative level generated significant effects, evidenced through direct observations and palpable changes in teachers' teaching methodologies.

Keywords: Entrepreneurship and Management, Moodle, strengthening

Índice

FICHA DE SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.	I
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	II
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES)	III
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTOS	VI
Resumen.....	VII
Abstract.....	VIII
Índice.....	I
Índice de Tablas	VI
Índice de Figuras.....	VII
INTRODUCCIÓN	1
Justificación del problema	4
Planteamiento del problema.....	5
Objeto de la investigación.....	5
Objetivo general.....	5
Idea a defender	5
Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar.....	6
Objetivos específicos	6
Identificación de los métodos a emplear.....	7
Población.....	8
Muestra	8
Principales aportes	8
Importancia	8

Necesidad social.....	9
Novedad científica	9
Descripción de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.....	10
Capítulo I. MARCO TEÓRICO	11
1.1. Antecedentes de la investigación.....	11
1.2. Teorías y teorizadores que sirven de base a la investigación.....	11
1.2.1. <i>Proceso de enseñanza-aprendizaje desde la didáctica</i>	11
1.3. El diseño tecnopedagógico en la educación.....	12
1.3.1. <i>Definición y contexto histórico del diseño tecnopedagógico</i>	13
1.3.2. <i>El papel de los modelos y métodos de diseño tecnopedagógico</i>	14
1.3.3. <i>Modelos emergentes de diseño tecnopedagógico</i>	16
1.3.4. <i>Modelos de Enfoque de Sistema</i>	18
1.3.5. <i>Las Fases del Modelo ADDIE</i>	19
1.4. Educación en línea	20
1.4.1. <i>La metodología B-learning</i>	20
1.4.2. <i>La metodología E-learning</i>	20
1.4.3. <i>Plataformas para enseñanza E-learning</i>	21
1.5. <i>Acerca de la asignatura de Emprendimiento y Gestión</i>	23
1.5.1. <i>Contribución de la asignatura en el perfil de salida de los bachilleres.</i>	24
1.6. Moodle- conceptualización actividades didácticas según autores	25
1.6.1. <i>Uso de la tecnología Moodle en el proceso educativo</i>	26
1.6.2. <i>Moodle y sus recursos</i>	28
1.6.3. <i>Herramientas Digitales</i>	30
1.7. Marco legal	30

Capítulo II: DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	32
2.1. Tipo de Investigación.....	32
2.2. Conceptualización y Operacionalización de las variables y categorías.....	32
2.3. Enfoques de la investigación	35
2.4. Alcance de la investigación	35
2.5. Declaración y justificación del tipo de investigación	36
2.6. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación	37
2.7. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	38
2.8. Metodología.....	38
2.8.1. <i>Procedimiento</i>	38
2.9. Población y muestra.....	39
2.9.1. <i>Descripción y caracterización del lugar donde se desarrolló la investigación</i>	39
2.9.2. <i>Descripción de la Población de Estudio</i>	39
2.9.3. <i>Obtención de la Muestra</i>	39
2.10. Técnicas e Instrumentos	40
2.10.1. <i>Análisis de los resultados de las encuestas</i>	42
2.10.2. <i>Análisis de los resultados de las entrevistas</i>	44
2.11. Etapa de Diagnóstico Inicial	46
2.12. Modelación de la propuesta.....	49
2.13. Validación de la propuesta	50
Capítulo 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.	51
3.1. Propuesta del Proyecto.....	51
3.2. Diseño de los Ejes temáticos.....	51
3.3. Enfoque Constructivista.....	52

3.4.	Modelo ADDIE (Análisis Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación).....	52
3.4.1.	<i>Primera fase o fase de Análisis (Analysis)</i>	52
3.4.2.	<i>Fase de Diseño (Design)</i>	53
3.4.3.	<i>Fase de Desarrollo (Development)</i>	53
3.4.4.	<i>Fase de Implementación (Implementation)</i>	53
3.4.5.	<i>Fase de Evaluación (Evaluation)</i>	53
3.5.	Duración.....	54
3.6.	Herramienta Moodle	54
3.7.	Fases de Desarrollo de la Propuesta.....	54
3.7.1.	<i>Fase 1: Análisis</i>	54
3.7.2.	<i>Fase 2: Diseño</i>	55
3.7.3.	<i>Fase 3: Desarrollo</i>	56
3.7.4.	<i>Fase de Implementación</i>	65
3.7.5.	<i>Fase de Evaluación</i>	66
3.8.	Beneficios de la plataforma	67
3.9.	Recursos.....	67
3.10.	Viabilidad y factibilidad de la propuesta.....	68
3.10.1.	<i>Viabilidad técnica</i>	68
3.11.	Validación de la propuesta	69
3.11.1.	Evaluación comparativa del impacto de la plataforma virtual	69
3.11.2.	Validación de la plataforma virtual	72
3.11.3.	<i>Selección de especialistas</i>	77
3.12.	Sostenibilidad de la propuesta planteada	79
	Conclusiones	81
	Recomendaciones	82

Trabajos futuros	83
Referencias Bibliográficas	84
ANEXOS	88
Anexo 1: Encuesta a estudiantes sobre implementación de un aula virtual	88
Anexo 2: Entrevista a Docentes de diagnóstico inicial.....	89
Anexo 3: Encuesta a estudiantes de diagnóstico inicial de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.....	90
Anexo 4: Guía de Observación.....	91
Anexo 5: Encuesta de satisfacción Docentes.....	92
Anexo 6. Encuesta de satisfacción del EVA.....	93

Índice de Tablas

Tabla 1: Variables	34
Tabla 2: Comparación de notas	70
Tabla 3: Análisis de especialistas	78

Índice de Figuras

Figura 1: Gráfico Pregunta 1: sobre la posesión de dispositivos electrónicos por parte de los estudiantes.....	42
Figura 2: Gráfico Pregunta 2: sobre la conectividad a internet de los estudiantes	42
Figura 3: Gráfico Pregunta 3: sobre la manera de acceder a los recursos de clases.....	43
Figura 4: Gráfico Pregunta 4: sobre el conocimiento sobre un aula virtual	43
Figura 5: Gráfico Pregunta 5: sobre la aceptación de recursos virtuales para la asignatura de Emprendimiento y Gestión	44
Figura 6: Gráfico Pregunta 1: sobre el conocimiento de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión.....	46
Figura 7: Gráfico Pregunta 2: sobre el interés que se tiene sobre la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	46
Figura 8: Gráfico Pregunta 3: sobre el tiempo asignado a las actividades de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	47
Figura 9: Gráfico Pregunta 4: sobre la resolución de actividades de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	47
Figura 10: Gráfico Pregunta 5: sobre el uso de recursos digitales dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	48
Figura 11: Gráfico Pregunta 6: sobre la metodología aplicada en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	48
Figura 12: Pantalla de Inicio.....	56
Figura 13: Curso de Emprendimiento y Gestión.....	56
Figura 14: Tema el producto y su costo, subtemas asociados.	57
Figura 15: Acceso a los recursos del EVA.....	58
Figura 16: Entorno de actividades por subtema.	59
Figura 17: Contenido teórico.....	59
Figura 18: Infografías.....	60
Figura 19: Marco teórico para elaboración de infografías.	60
Figura 20: Fortalecimiento a través de un video sobre el tema.	61
Figura 21: Herramientas web.	61
Figura 22: Video conferencias.....	62

Figura 23: Apoyo, enlace a WhatsApp.....	63
Figura 24: Apoyo, Foro.	63
Figura 25: Actividades.....	64
Figura 26: Entrega de tareas.	64
Figura 27: Evaluación.....	65
Figura 28: Encuesta de satisfacción.....	66
Figura 29: Gráfico Pregunta 1: Considera usted que la plataforma es de fácil utilización.	73
Figura 30: Gráfico Pregunta 2: Considera usted que los temas abordados se encuentran correctamente enlazados.	73
Figura 31: Gráfico Pregunta 3: Considera usted que los recursos utilizados ayudan en el proceso enseñanza aprendizaje.....	74
Figura 32: Gráfico Pregunta 4: Considera usted que el contenido teórico es adecuado y de fácil comprensión.....	74
Figura 33: Gráfico Pregunta 5: Considera usted que la cantidad de actividades son suficientes para alcanzar la destreza abordada.....	75
Figura 34: Gráfico Pregunta 6: Considera usted que el tiempo destinado a la evaluación es suficiente para ser completada.....	75
Figura 35: Gráfico Pregunta 7: Considera usted que las explicaciones asincrónicas son concretas y de fácil comprensión.	76
Figura 36: Gráfico Pregunta 8: Considera usted que la plataforma educativa ayudara a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.....	76

INTRODUCCIÓN

La tecnología sigue avanzando a un paso vertiginoso, poco a poco se ha venido introduciendo en diferentes ámbitos, por lo que no es de sorprender que ya se encuentre dentro del sistema educativo. La implementación de las Tic's dentro del proceso enseñanza aprendizaje, aplicándolos así en diferentes recursos apoyando la mejora de dicho proceso.

Según Oñate (2023) El internet desde su surgimiento permitió que se pueda intercambiar información en cualquier momento y lugar. En la actualidad existe tal cantidad de información que de alguna manera permite obtener un aprendizaje de lo que se busca y encuentra. Pero estos nuevos conocimientos adquiridos son de manera informal, puesto que si de necesitar un certificado no existe ningún aval.

Por lo que se puede decir que el uso del internet es bueno siempre y cuando nosotros sepamos sobre dónde y cómo realizar la investigación, debido a que no toda la información que encontremos en este, es de fuentes confiables.

Con la presente malla curricular sobre la materia proporcionada por el Ministerio de Educación del Ecuador el perfil de salida de los bachilleres contempla la creación de personas emprendedoras por lo que es necesario la cátedra de Emprendimiento y Gestión dentro de la malla curricular. Teniendo en mente los retos que implica la materia de Emprendimiento y Gestión, se ha tomado en cuenta la aplicación de entornos virtuales de aprendizaje los cuales presentan numerosas ventajas en la educación actual.

En los últimos años, el diseño tecno pedagógico se ha fortalecido como herramienta de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los diferentes niveles académicos; del mismo modo es conocido, fomentado y aceptado actualmente por algunas instituciones educativas a nivel mundial (Sequera, 2023).

Una definición acertada de diseño- tecnopedagógico es la aplicación de la tecnología en el proceso educativo, esto sin dejar de lado las necesidades individuales de los estudiantes de la mano con los objetivos de aprendizaje planteados por los docentes, los cuales buscan mejorar la calidad de la educación. Hoy en día esta definición de entornos virtuales es de mucha importancia en los nuevos desafíos que presentan los jóvenes, los cuales superan las capacidades tecnológicas que se ofertan actualmente, volviéndose fundamental en el ámbito educativo revolucionando el aprendizaje de cada estudiante.

De ahí la necesidad de elaborar propuestas pedagógicas apoyadas en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que potencien los niveles de desarrollo de los estudiantes de dicha competencia.

A través del diseño tecnopedagógico, se pueden implementar actividades colaborativas, simulaciones, juegos educativos y otros enfoques que fomenten la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Esto ayuda a mantener su motivación, interés y compromiso con el conocimiento.

Las ventajas que presenta este diseño tecnopedagógico no solo son mejorar y facilitar las clases para la impartición de conocimiento por parte de los profesores hacia los estudiantes, si no que va más allá, busca preparar a los estudiantes para enfrentar los retos que presenta en el futuro el fenómeno de la tecnología, por ejemplo, busca enseñarles a los estudiantes a generar pensamiento crítico, comunicación, trabajo en equipo e integrar herramientas que creen habilidades para el futuro laboral de cada estudiante.

Mediante el uso del presente diseño, también se pueden usar herramienta de evaluación que brinde la facilidad al docente de monitorear los avances o declives de sus estudiantes, lo cual vuelve este proceso más rápido y efectivamente, a su vez, los estudiantes podrán comunicar sus inquietudes y satisfacerlas con ayuda del docente o compañeros. Esto facilita la identificación de áreas de mejora y la adaptación de la enseñanza en tiempo real, para De la Rosa (2022), la necesidad de elaborar propuestas pedagógicas apoyadas en Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que potencien los niveles de desarrollo de los estudiantes de dicha competencia.

En la elaboración de la presente tesis para el proyecto de graduación del año en curso, se ha realizado la implementación de un entorno virtual de aprendizajes (EVA) para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el cual ha sido aplicado dentro de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” ubicado en la parroquia Sucre, perteneciente al cantón Loja. Para que en verdad exista un proceso de retroalimentación después de una clase impartida, es necesario que el docente haya generado un cambio, es decir que haya logrado impartir los conocimientos y generando curiosidad en los estudiantes para estimular el proceso de aprendizaje, según Vinueza y Simbaña (2017), “En ese proceso, los nuevos conocimientos adquieren significado para el sujeto y los conocimientos previos adquieren nuevos significados o mayor estabilidad cognitiva” (p. 360).

Según el MINEDUC (2014), la asignatura de Emprendimiento y Gestión tiene como propuesta desarrollar capacidades y habilidades emprendedoras, lo cual empata con elementos y valores propios de un proyecto, creatividad, liderazgo, habilidades gerenciales, resolución de problemas y autonomía, yendo a la realidad de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Es así que es una mezcla de fundamentación teórica y ejemplos prácticos, se ha venido llevando de una manera tradicionalista, debido a que los docentes, utilizan escasas metodologías innovadoras dentro de clases. Lo que genera vacíos y dificultades en el aprendizaje de algunas destrezas desarrolladas por el docente, lo que ha conllevado a un bajo rendimiento académico dentro de los contenidos de la asignatura, generando de igual manera un bajo rendimiento académico, produciendo: problemas sociales, juveniles, familiares, y desmotivación por aprender tal asignatura.

Entonces, en base a la información presentada previamente se ha decidido implementar la plataforma Moodle, no solo por ser una de las plataformas utilizadas a nivel mundial, si no, por la diversidad de herramientas y espacios virtuales que ofrece y presenta un cambio en el ámbito de la educación modernizada, no se suele indicar a Moodle como una de las novedades en las próximas tendencias (Fidalgo-Blanco, Sein-Echaluce, & García-Peñalvo, 2019). Qué Moodle no aparezca como novedad no significa que no sea utilizado. De hecho, lo es tanto que lo podríamos denominar como “Super Moodle”, es por esto que la plataforma Moodle creó un gran interés personal gracias la facilidad de uso y resultados efectivos demostrados a través de opiniones de diversos usuarios de dicha plataforma. Para la aplicación de dicho EVA se ha tomado en cuenta a los 67 estudiantes de Tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo de la ciudad de Loja.

Justificación del problema

La motivación para desarrollar el presente proyecto de graduación es que al haber evidenciado en nuestra calidad de docentes la necesidad de generar recursos extras ya sea para trabajarlos de una manera sincrónica como asincrónica, dentro de la materia de Emprendimiento y Gestión, esta necesidad se detecta debido a la falta de explicaciones en el libro de texto proporcionado por el Ministerio de Educación. Los aprendizajes a través de la tecnología digital consideran la realización de actividades en entornos virtuales, la comunicación interactiva a nivel mundial, el conocimiento de la geografía mundial, la participación en redes sociales y el acceso y diseño de recursos educativos (Melgarejo, Ninamango, & Ramos, 2022).

Así también se ha notado que la aplicación de recursos interactivos ayuda a una mejor comprensión del conocimiento en los estudiantes, ya que consideramos que actividades digitales llaman más la atención de los estudiantes y al implementar una plataforma educativa en base de Moodle se espera poder determinar la aceptación de los estudiantes.

El uso de dispositivos móviles ha abierto un sin número de puertas en la educación por lo que se ve en la imperiosa necesidad de como docentes actualizarse en nuevos métodos para llegar a los estudiantes y uno de estos métodos es el uso de recursos digitales de una manera ubicua que pueda facilitar el acceso a las actividades y explicaciones necesarias.

Según, Balladares (2022) la introducción de la tecnología se ha convertido en un impacto significativo en casi todos los aspectos de nuestras vidas, en el intelecto curricular y la docencia provoca nuevas reglas para la enseñanza en la educación, a propósito de la investigación en la ciencia educativa, como modelo tecnopedagógico, en época de la pandemia del COVID-19 se forzó al docente a tomar estrategias educativas mediante la tecnología (p. 6).

Uno de los inconvenientes evidenciados es el bajo rendimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, esto se debe a que los textos suministrados por el Ministerio de Educación no contienen la suficiente información o las explicaciones necesarias para poder dominar las destrezas trabajadas, lo que conlleva a la necesidad de la presencia del docente en todo el transcurso del desarrollo de los ejercicios, lo cual ocasiona un desinterés en los estudiantes al momento de desarrollar las tareas encomendadas por el docente de la asignatura, lo que deriva en una mala percepción de las destrezas desarrolladas y limita la posibilidad de un avance eficiente dentro del currículum propuesto por parte del Ministerio de Educación.

Debido a esta problemática surge la necesidad de implementar nuevas metodologías, que subsanen dichas falencias en la materia y sean más llamativas para los estudiantes evitando un rezago estudiantil. Para ello es necesario investigar y desarrollar nuevos recursos y como es tendencia de tipo digital, que se encuentren disponibles a cualquier momento y desde cualquier dispositivo.

De la misma forma, se busca conocer los niveles de influencia del modelo tecnopedagógico respetado en los estudiantes, en los diferentes ámbitos de su vida, como el social y educativo, para cumplir con este requerimiento se van a utilizar diferentes herramientas de carácter metodológico, como lo son: evaluaciones, observación, entrevista, pruebas, entre otras.

Planteamiento del problema

¿Cómo incide el uso de herramientas digitales basadas en la plataforma Moodle, sobre la motivación para el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes del tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la ciudad de Loja, durante el segundo trimestre del periodo lectivo 2023-2024?

Objeto de la investigación

Aplicación de un entorno virtual de aprendizaje dentro del Tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”, para determinar cómo incide la utilización de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Objetivo general

Elaborar un Entorno Virtual de Aprendizajes basados en la plataforma Moodle, mediante la metodología ADDIE, para el fortalecimiento en el proceso enseñanza aprendizaje para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en los estudiantes del Tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la ciudad de Loja, durante el periodo lectivo 2023-2024.

Idea a defender

La propuesta se centra en la creación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) mediante la plataforma Moodle, utilizando la metodología ADDIE, para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, dirigida a estudiantes del Tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” en la ciudad de Loja, durante el periodo lectivo 2023-2024. Este proyecto surge en respuesta a la

necesidad identificada de modernizar y enriquecer las prácticas educativas, aprovechando las ventajas que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación. Se espera que la implementación de este EVA proporcione un entorno interactivo y flexible que fomente el autoaprendizaje, la participación activa de los estudiantes y la incorporación de recursos didácticos innovadores, contribuyendo así a mejorar la calidad y efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura mencionada..

Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar

Las variables que serán utilizadas durante la aplicación del modelo tecno pedagógico virtual con la finalidad de una mejora de la calidad de enseñanza en los estudiantes del tercer año de BGU en la asignatura de Emprendimiento y Gestión serán las siguientes:

Variable independiente: Modelo tecno-pedagógico de aprendizaje virtual.

Variable dependiente: El Proceso de enseñanza aprendizaje.

Variable Ajena: Acceso limitado de internet. Limitación o el no acceso de dispositivos móviles para hacer uso de la plataforma de aprendizaje.

Objetivos específicos

- Analizar los fundamentos teóricos y resultados prácticos que sustentan el empleo de las TIC y herramientas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Definir el término de entorno virtual de aprendizaje y esclarecer sus componentes y beneficios para ser aplicados dentro del proyecto.
- Utilizar la metodología ADDIE para la creación de un entorno digital de aprendizajes, dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el Tercer año de bachillerato general unificado.
- Conocer el nivel de aceptación de la implementación de un entorno virtual de aprendizaje dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Implementar un entorno virtual de aprendizaje basado en la plataforma Moodle para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el tercer año de bachillerato general unificado mediante la aplicación de actividades y recursos innovadores.
- Validar la funcionalidad de la estrategia pedagógica y el uso de herramientas digitales para incentivar el interés en el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión

en los estudiantes del tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” durante el periodo lectivo 2023-2024

Identificación de los métodos a emplear.

Métodos teóricos:

1.-Análisis de conceptos: definición de los conceptos aplicados dentro del proyecto para la implementación de un entorno virtual de aprendizaje para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje (López Falcón & Ramos Serpa, 2021).

Métodos empíricos:

1. Observación: Observación directa de la metodología aplicada durante las clases de Emprendimiento y Gestión antes de la implementación del entorno virtual de aprendizajes y los resultados obtenidos, para ser comparados con los resultados luego de dicha implementación. De esta manera se obtendrá datos sobre diversos aspectos de las prácticas realizadas dentro de la asignatura (Breda, Hummes, Silva, & Sánchez, 2021).
2. Encuesta: El método para la obtención de diversos datos serán de encuestas, las mismas que serán aplicadas de una manera digital para su respectiva tabulación.

Métodos matemático-estadísticos:

Para Adriana López (2021), la aplicación de un método matemático- estadístico se fundamenta en la recopilación de datos para un su adecuado análisis mejorando así la visualización de los datos, a través de las métricas adecuadas, generando un análisis comparativo.

- Recopilación y análisis de datos: Se recopilarán datos sobre la aceptación de un entorno virtual de aprendizaje para los estudiantes de tercer año de Bachillerato General Unificado, como también su rendimiento académico, para de esta manera poder determinar si se fortaleció el proceso enseñanza aprendizaje.
- Visualización de datos: Se aplicarán técnicas estadísticas y creación de gráficas para una adecuada visualización de los resultados obtenidos dentro de las encuestas iniciales de aceptación, facilitando la comprensión de dichos resultados.
- Análisis comparativo: A partir de análisis estadísticos se podrá comparar los promedios estudiantiles antes de la implementación del entorno virtual de aprendizaje y los promedios obtenidos luego de la aplicación del EVA, para determinar si existió o no un fortalecimiento dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Para el presente proyecto sobre una Plataforma virtual Moodle para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, es imprescindible determinar el número de población y muestra con el que se trabajara dentro de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo de la Ciudad de Loja

Población

La población a ser considerada dentro de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la ciudad de Loja serán los 67 estudiantes del tercer año de Bachillerato General Unificado, los mismo que cursan la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Muestra

El tamaño del muestreo será calculado a partir de la población existente, para lo que se aplicará un método probabilístico aleatorio simple, el cual se basa en la fórmula estadística probabilística (Pastor, 2019). La cual será abordada en el capítulo 2 del presente proyecto.

Principales aportes

La investigación tiene como finalidad, diseñar una estrategia didáctica con Moodle para fortalecer el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión y aportar en el proceso de enseñanza – aprendizaje para el Tercer año de Bachillerato General Unificado. Esto, debido a que los métodos y las formas de enseñanza no siempre responden a las necesidades educativas de los aprendientes del contexto, destacando como principio educativo la formación en tecnologías de la información y las comunicaciones en los docentes como eje fundamental a un proceso innovador.

La integración de TIC en la educación ha llevado a la adopción de enfoques pedagógicos innovadores, como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo en línea, que transforman la forma en que se imparten y reciben las lecciones. Proporcionan un entorno virtual que facilita la creación y gestión de cursos en línea. Los profesores pueden organizar el contenido del curso, como materiales de lectura, videos, actividades y evaluaciones, de manera estructurada y accesible para los estudiantes.

Importancia

El presente proyecto se desenvuelve dentro del ámbito educativo y social, ya que la asignatura de Emprendimiento y Gestión aborda necesidades sociales, así mismo la implementación de métodos innovadores colaboraran en desarrollar personas con pensamiento crítico y reflexivo para la resolución de problemas en la actualidad científica.

La propuesta de implementar un entorno virtual con el fin de mejorar la calidad de educación en la asignatura de Emprendimiento y Gestión es primordial e innovadora ya que esto no ha existido dentro de la institución educativa, fortaleciendo las destrezas trabajadas por los docentes, aplicando recursos interactivos dando más participación a los alumnos y un seguimiento personalizado promoviendo el trabajo autónomo y colaborativo, así como la ubicuidad de las clases impartidas, mejorando también el uso de las TIC's en las competencias estudiantiles, garantizando una mejor calidad educativa.

Las TIC's como Moodle, juegan un papel crucial al mejorar la accesibilidad, la personalización, la interactividad y la colaboración en el aprendizaje. Estas tecnologías han transformado la forma en que se aborda la educación y han abierto nuevas oportunidades para un aprendizaje más efectivo y significativo.

Necesidad social

Actualmente Moodle es una plataforma educativa en línea la cual posee muchas facilidades. Una de las más importantes y esenciales hoy en día, es la comunicación, esta comunicación se puede dar entre educador-estudiantes o incluso entre los estudiantes mismos, esta herramienta facilita mucho el aprendizaje al poder discutir temas importantes y preguntas espontáneas, La tecnología que posee este sitio web es de calidad innovadora, ya que incluye diferentes softwares que pueden ser utilizados a conveniencia del docente, entre ellos, blogs, videos, enlaces, recursos en línea o lo que el profesor crea conveniente en el proceso de enseñanza, al brindarle herramientas dinámicas. Es de mucha importancia recalcar que la tecnología es una herramienta necesaria en el diario vivir actualmente, ya no es usada únicamente para actividades simples y es gracias a su facilidad de uso y eficiencia que ha sido herramienta clave en optimizar nuestras vidas, sin embargo, es muy importante mencionar que es necesario a su vez fomentar el buen uso y prevenciones sobre estar en la red hoy en día a nuestros estudiantes.

Novedad científica

La novedad científica está centrada en la creación de un entorno virtual de aprendizaje basado en la plataforma Moodle, para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, la cual se adapte a las necesidades tanto de los docentes como de los estudiantes, puesto que en la ciudad de Loja no existe una metodología similar para la asignatura antes mencionada, ya que permite promover el emprendimiento estudiantil desde diferentes perspectivas y campos como son:

empresarial comunidad, asociación, cultura, deporte, arte e interacción social entre otros. Mediante la utilización de herramientas digitales y el uso adecuado de las TIC's

Descripción de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.

El proyecto sobre una Plataforma virtual Moodle para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, se encuentra estructurado por los siguientes capítulos:

Capítulo 1: MARCO TEÓRICO, para el primer capítulo se recabará la información necesaria y los conceptos fundamentales para la implantación de un entorno virtual de aprendizaje.

Capítulo 2: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO, dentro del segundo capítulo se realizará el cálculo de la muestra, las encuestas iniciales sobre la aceptación de la implementación de un entorno virtual de aprendizajes y sus respectivas tabulaciones, así como también, la conceptualización del modelo ADDIE, para la propuesta de la plataforma educativa basada en Moodle.

Capítulo 3: PRESENTACION Y VALIDACION DE LA PROPUESTA, este capítulo incluye la creación e implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje, aplicando la metodología ADDIE, además se presentará la plataforma implementada y sus recursos, también cuenta con la validación y evaluación de la misma.

Además, el proyecto cuenta con sus respectivas conclusiones desprendidas de los resultados obtenidos y las debidas recomendaciones que se generaron en el desarrollo del proyecto, las cuales serán las bases para futuros proyectos de la misma índole.

Capítulo I. MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

Este estudio de investigación se presenta como innovador y pionero en el ámbito de la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo" de la ciudad de Loja. En dicha institución, no se ha llevado a cabo ninguna investigación previa sobre el impacto de la plataforma Moodle en la enseñanza de esta materia, lo cual ha contribuido a la falta de mejoras en el aprendizaje de los estudiantes en el campo del emprendimiento. Aunque existen temas relacionados que podrían ofrecer cierta orientación para abordar las dificultades educativas, hasta ahora no se ha explorado a fondo esta temática en la institución.

El presente proyecto se origina de la ausencia de investigaciones sobre el uso de "Moodle" y su influencia en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa "Adolfo Valarezo". La carencia de documentación al respecto ha generado una falta de cambios significativos que contribuyan a mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de emprendimiento. Aunque se han identificado temas relacionados que podrían ser relevantes para abordar esta problemática, se destaca un trabajo, titulado "Implementación de la plataforma MOODLE como herramienta pedagógica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa Miguel Ángel Zambrano" en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo en el año 2021 (Pailiacho, 2021).

Este tema se utiliza como guía para la presente tesis, impulsando el interés en llevar a cabo esta investigación con el propósito de buscar alternativas que resuelvan los desafíos que enfrentan los estudiantes. El objetivo es no solo evitar que la situación empeore, sino más bien reducir las dificultades en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Se busca lograr una mejora significativa en el aprendizaje, fomentando la independencia, la comunicación, la participación y la responsabilidad en los estudiantes, con la meta de formar individuos capaces de comprender y aplicar los conceptos de la materia de manera efectiva.

1.2. Teorías y teorizadores que sirven de base a la investigación.

1.2.1. *Proceso de enseñanza-aprendizaje desde la didáctica*

El sistema educativo se configura como una estructura social compleja en la que participan principalmente docentes y estudiantes, pero también diversas personas y organizaciones sociales que influyen de manera directa e indirecta en el crecimiento tanto individual como colectivo. Es

innegable que el desempeño de cualquier organización social está vinculado a su efectividad. Por esta razón, la investigación y el desarrollo teórico en educación se han enfocado en gran medida en analizar los factores y los procedimientos que inciden en el éxito académico.

En la actualidad, hay consenso generalizado entre los expertos en el ámbito de la Didáctica de las Ciencias respecto a la naturaleza constructivista del proceso de aprendizaje, Así lo menciona Graus, (2020) “La necesaria coherencia de los procesos de enseñanza-aprendizaje es un reto bien complicado de asumir. Esto es para que sean cada vez más lógicos y consecuentes respecto a sus protagonistas, de manera que sean más significativos, cooperativos, contextualizados y desarrolladores. En tal sentido, es preciso que tales procesos se caractericen por interacciones adaptadas a los involucrados en ellos, de manera que exista una cohesión tal que cada uno de los componentes didácticos esté en correspondencia con sus niveles reales y potenciales de desarrollo.

En este sentido, la estructura cognitiva de los estudiantes funciona como el marco teórico de referencia que influye en el aprendizaje subsiguiente (como componente cognitivo del aprendizaje). La interacción con el profesor y los compañeros se vuelve esencial para que tenga lugar el aprendizaje en el entorno escolar, ya que toda situación educativa implica compartir significados. Se adopta esta perspectiva con respecto al aprendizaje y la enseñanza debido a que se considera apropiada para el análisis de las características que se abordan en el presente estudio, especialmente haciendo hincapié en el aprendizaje conceptual.

1.3. El diseño tecnopedagógico en la educación

Las TIC son herramientas que atesoran grandes potencialidades, Según López (2023) afirma que “la pedagogía y la tecnología deben caminar al mismo tiempo, pero toda decisión tecnológica debe fundamentarse y derivarse de un enfoque pedagógico consciente” (p.8), pero sin una base pedagógica sólida nunca se podrán alcanzar esas potencialidades y, por tanto, formarán parte de una acción formativa, donde se hace uso de la tecnología educativa de un modo meramente significativo y estético, atraído por el mecanismo tecnológico.

Digitalizar los contenidos y poner tecnologías de por medio entre el docente y el estudiante no significa virtualizar. Según el autor, los alcances comunicacionales, de gestión y de concepción de la acción formativa misma deben resignificarse, pues, toda la institución educativa, desde su modelo educativo, la gestión académica y su cuerpo docente, debe cambiar sus paradigmas sobre la teoría de aprendizaje y la forma de conceptualizar al estudiante, al conocimiento y al docente (Lorenzo-Lledó, 2018).

Otros autores han afirmado lo siguiente:

En definitiva, la implantación de la tecnología educativa debe ir acompañada de una redefinición verdadera de todo el proceso educativo, con un equilibrio entre lo tecnológico y lo pedagógico, que pueda dar lugar a un nuevo tipo de conocimiento, un conocimiento significativo que marque diferencias claras con el pasado (Rodríguez, Flores, Landa, & Rubio, 2022).

La Tecno pedagogía también conocida como diseño instruccional, es un método que surge por la necesidad de perfeccionar el proceso de enseñanza aprendizaje, donde la asociación de la tecnología y pedagogía es fundamental para el proceso de conocimientos adquiridos, así como para su aplicación.

Según Rodríguez (2022), manifiesta que el “diseño tecnopedagógico al proceso de planificación sistemática y rigurosa de procedimientos y actividades previas a la instrucción con el propósito de asegurar la generación de aprendizajes en forma eficaz, eficiente y sostenible. Producto de la integración de enfoques y principios de la pedagogía y de recursos digitales” (p.211).

Se ha abordado puntos muy importantes que destaca el diseño en el proceso educativo, permitiendo todas estas dimensiones una serie de cambios ante los cuales el ámbito de la educación se ve inmersa por la sociedad. Es por ello que los métodos y modelos para la enseñanza o instrucción son concebidos a partir de las teorías de aprendizaje, en el cual el ser humano aprende, evolucionan y se adaptan a los cambios sociales.

Este diseño tecnopedagógico abarca diversas áreas y es crucial considerar el uso de las TIC en el aula para introducir a los estudiantes en nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje, facilitando un acceso mejorado a la información, destacando la importancia del diseño tecnopedagógico en los objetivos educativos de la institución, con beneficios significativos para la formación académica.

1.3.1. Definición y contexto histórico del diseño tecnopedagógico

Identificar el origen del diseño instruccional (DI) o tecnopedagógico (DTP), supone volver a determinados periodos en la historia donde, a pesar de no emplear estos términos, se tomaban decisiones de carácter didáctico-pedagógico para determinar las acciones educativas (Jayanandhan, 2009).

Instruccional technology o tecnología educativa ha sido el campo más utilizado para referirse al DTP (Meirinhos, 2009).

Otro espacio ligado al diseño es la psicología educativa, campo que se orienta hacia el estudio de la forma en la cual los individuos aprenden y se desarrollan, condicionando la toma de decisiones dentro de los procesos de DTP. Adicionalmente, el arte y el diseño (campo) también están de manera implícita en el DTP, quienes definen que “un sistema de diseño instruccional se considera tanto una ciencia como un arte: una ciencia porque se basa en las teorías del aprendizaje y un arte porque el diseño de los recursos didácticos es un proceso altamente creativo” (Camacho, Ayala, & Gallo, 2022).

Calle, (2022) afirma que “Los campos que comprenden el DI o DTP han variado en torno a la variedad de perspectivas institucionales y grupales que adopta este concepto, con sus puntos relevantes en cada década” (p.17)

Manifiesta Guzmán y Castro (2019) la siguiente afirmación:

Evolución de la tecnología educativa se desarrolló entre los años 40 y 50 las raíces de la disciplina en la formación militar de EEUU entre los años 50 y 60 integra como un campo de estudio dentro de la educación por 3 factores: a) La difusión e impacto social de los más-media: radio, cine, tv y prensa. b) El desarrollo de los estudios y conocimientos en torno al aprendizaje del ser humano bajo los parámetros de la psicología conductista. c) Los métodos y procesos de producción industrial. (pag.20)

Según Guzmán y Castro, (2019) “Surge en los 70 como la máxima expresión del diseño tecnológico aplicado a la acción formativa, entendiéndolo como un conjunto de procedimientos basados en el conocimiento científico. permitían diseñar y desarrollar programas educativos de modo sistemático y racional” (pag.22)

Teniendo en cuenta que en los años 80 y 90 la crisis de la perspectiva tecnócrata sobre la enseñanza y el surgimiento en el interés en las aplicaciones de las tecnologías digitales.

Según Chicaiza, J. (2023) manifiesta que “Inicio del siglo XXI periodo de reformulación provocado por la emergencia de nuevos paradigmas sobre las ciencias sociales y el currículum de naturaleza crítica y por la revolución impulsada por las TIC”. pág. (27)

1.3.2. El papel de los modelos y métodos de diseño tecnopedagógico

Según los autores Rizo, Ramírez y Chavez (2021), manifiestan que:

Los modelos de diseño tecnopedagógico son representaciones visuales de un proceso instruccional que han sido fundamentados particularmente en una teoría pedagógica que estipula las fases del proceso y define la relación que guarda entre cada una. (Acuña Garduño 2008).

Estos se adaptan en el tiempo con relación a las necesidades educativas, aportan estrategias para poner en práctica el aprendizaje y brindan una visión conceptual de la enseñanza. Estos modelos pueden presentarse linealmente, de modo en que una fase sucede a la anterior, o de forma interrelacionada.

Actualmente estos modelos son percibidos desde dos posturas. Por un lado, académicos y profesores de educación superior que se enfocan desde teorías y corrientes clásicas sobre bases históricas, y, por otro lado, los académicos y profesionales de la industria que favorecen las prácticas para el diseño más orientadas a los negocios. Esta visión dicotómica provoca controversias entre la teoría del diseño instruccional, su práctica y su aplicación. Sin embargo, ambas posturas son esenciales para comprender cómo diseñar la instrucción para cualquier audiencia determinada (Dousay 2018).

De acuerdo a lo manifiestan, Rodríguez de los Ríos, L., Flores Limo, F. A., Landa Maturrano, B., & Rubio González, J. (2022), los Modelos Del Diseño Instruccional O Diseños Tecnopedagógico Son Guías Que Los Profesionales Del Diseño Utilizan Para Planificar Y Diseñar Los Distintos Procesos De Enseñanza-Aprendizaje. Unos Se Orientan En Los Problemas Antes De Buscar Soluciones Y Otros, En Cambio, Empiezan Enfocando Las Soluciones Y Las Van Reduciendo Poco A Poco. (pag.226)

Los Modelos más Resaltantes son los Siguietes:

En los modelos más resaltantes del modelo Tecno Pedagógico, describe de acuerdo a los autores Rodríguez de los Ríos, L., Flores Limo, F. A., Landa Maturrano, B., & Rubio González, J. (2022), en cuanto a su revista EDUCA describe los siguientes conceptos:

a) **ADDIE**. Modelo interactivo en el cual los resultados de la evaluación formativa de cada una de las fases pueden llevar al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases anteriores, fue desarrollado en el Centro de Tecnología Educativa de la Universidad del Estado de Florida en Estados Unidos. Su nombre corresponde al acrónimo de las fases que lo componen, que son las propias de los distintos modelos del diseño instruccional.

- ✓ Análisis del estudiante, el contenido y el entorno para describir la situación y las necesidades de formación.
- ✓ Diseño del programa del curso haciendo una pausa en el enfoque pedagógico y en la forma de organizar el contenido que vamos a desarrollar.

- ✓ Desarrollo de los contenidos y herramientas de aprendizajes los cuales se basan en la etapa de diseño.
- ✓ Implementación y puesta en marcha de la acción formativa con la participación de todos los estudiantes.

Evaluación formativa de cada una de las fases del proceso y evaluación sumativa mediante pruebas específicas que analicen los resultados de la acción formativa.

b) **Assure**. Desarrollado por Heinich, Molenda, Rusell y Smaldino en 1993, se basa en los modelos de aprendizaje constructivistas, iniciando con las características del estudiante, su estilo de aprendizaje promoviendo su directa participación, veamos las fases.

- ✓ Analizar las cualidades de los estudiantes, teniendo en cuenta sus características generales, sus previos conocimientos y sus distintos estilos de aprendizaje.
- ✓ Establecer los objetivos de aprendizaje que los estudiantes deberán conseguir al finalizar la acción formativa e indicar el nivel en que estos serán alcanzados.
- ✓ Selección de diversas estrategias (modelo Instruccional), medios (textuales, digitales, etc.) y herramientas que servirán de apoyo a los estudiantes en el proceso.
- ✓ Organizar el ambiente de aprendizaje, mediante el desarrollo de un escenario que ayude al aprendizaje utilizando los medios y materiales seleccionados en la fase anterior.
- ✓ Participación de los estudiantes fomentada mediante estrategias activas o cooperativas.
- ✓ Evaluación y verificación de la implementación y de los resultados de aprendizaje, la cual busca lograr la reflexión sobre el mismo y a la implementación de alternativas de solución que ayuden a la calidad educativa.

1.3.3. Modelos emergentes de diseño tecnopedagógico

En el Diseño Tecnopedagógico es posible encontrar una serie de modelos que expresan ser únicos y merecedores de atención. Siguen surgiendo nuevos modelos o metodologías ahora marcados por el avance de las TIC, permitiendo nuevas perspectivas en la concepción de la comunicación, el manejo de la información, el trabajo en equipo, la creatividad y la interactividad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para desarrollar este Diseño, es necesario elegir un modelo apropiado para el proceso de aprendizaje que sería facilitado por la tecnología. Algunos de estos autores como García, J.; Moreno, S.; Garcia, S ellos son los siguientes:

Modelo de Jonasen: Destinado a ser utilizado en el desarrollo de un entorno de aprendizaje constructivista centrado en el alumno y el proceso de creación de conocimiento. Implica el desarrollo de seis áreas que orientan a los estudiantes en la construcción del conocimiento, las cuales son:

1. Planteamiento de problemas.
2. Revisión de casos relacionados.
3. Proporcionar recursos de información.
4. Desarrollo de herramientas cognitivas que les permitan asimilar construcciones de conocimiento.
5. Fomentar la cooperación y comunicación entre los alumnos. y 6. Adaptación del entorno de resolución de problemas (Reigeluth y Jonassen 1999).

Modelo de enfoque de sistema: También conocido como modelo de Dick y Carey; consiste en un sistema que conduce el proceso de planificación del aprendizaje, cada una de sus partes está interconectada y en conjunto posibilitan el logro de metas de aprendizaje, estos son sus pasos:

1. Evaluar la necesidad de establecer una o más metas.
2. Llevar a cabo un análisis de aprendizaje y analizar a los estudiantes y sus contextos.
3. Escribir las actividades de desempeño.
4. Desarrollar herramientas de evaluación.
5. Desarrollar estrategias de aprendizaje.
6. Desarrollar y seleccionar los materiales de aprendizaje.
7. Desarrollar y utilizar la evaluación formativa.
8. Revisar la instrucción.
9. Desarrollar y utilizar la evaluación sumativa.
10. Revisar la instrucción (Dick, Carey, y Carey 2009).

Modelo de Gagné y Briggs: Belloch (2012) propuso este modelo basado en un enfoque de sistemas que consta de cuatro niveles y un total de 14 pasos en el proceso de diseño instruccional.

- Nivel de sistema: análisis de necesidades, metas y prioridades; análisis sistemático de recursos, restricciones y distribuciones alternativas; definición del alcance y la secuencia de los planes de estudios y cursos, asignación de propietarios del sistema.

- Nivel del curso: análisis de los objetivos del curso; identificación de la estructura y secuencia de las lecciones.

- Nivel del curso: definición de objetivos operativos; preparación de planes de lecciones (o módulos); elaboración o selección de materiales y soportes; evaluación del desempeño de los estudiantes.

- Nivel final del sistema: formación docente; evaluación formativa; inspección de campo; instalación y distribución; evaluación sumativa (Belloch 2012).

En síntesis, el diseño tecnopedagógico es una actividad planificada que integra recursos para cumplir las necesidades instruccionales en un contexto dado, conformado por los elementos básicos de la planificación instruccional: a) docentes; b) participantes; c) entornos de aprendizaje; (d) estrategias y (e) materiales de aprendizaje que interactúan continuamente con los estudiantes para lograr objetivos de aprendizaje comunes.

1.3.4. Modelos de Enfoque de Sistema

En el ámbito del aprendizaje digital, se encuentran varios marcos de referencia que delinean la metodología de diseño a emplear en la creación de cursos y programas educativos. Estos modelos ofrecen pautas que pueden simplificar la elaboración de herramientas y programas de formación, respaldados por principios teóricos en educación.

Actualmente no se puede precisar una fuente concreta acerca del origen del Modelo ADDIE. “El modelo ADDIE se puede utilizar con diversos fines debido a que proporciona una estructura que permite generar una variedad de interacciones de instrucción.” (Morales, 2022).

Hablando acerca del E-learning, el modelo ADDIE es realmente usado para el diseño instruccional con el fin de creación de programas de formación eficaces. Este método sistemático se compone de cinco etapas distintas.

Las cinco fases del modelo ADDIE ofrecen un método organizado para desarrollar, implementar y evaluar recursos educativos que se ajusten a criterios de enseñanza particulares.

La metodología ADDIE, está diseñada para la integración de software en procesos educativos, debido a que permite definir un público objetivo donde se implementa el software,

orienta el diseño y facilita su implementación y evaluación según Castellanos Altamirano y Rocha (2020).

La metodología ADDIE proporciona a los diseñadores instruccionales y a los formadores la capacidad de desarrollar programas de formación de manera progresiva y efectiva. Al adherirse a este modelo, los diseñadores pueden garantizar que el curso siga una estructura sistemática que se alinee con los objetivos de aprendizaje.

1.3.5. Las Fases del Modelo ADDIE

Primera fase o fase de Análisis. Esta primera etapa también puede ser llamada etapa de recolección, ya que en esta primera fase se recopila información únicamente sobre el público al que va ser implementado el programa, el entorno educativo en el que se desenvuelven y las necesidades individuales de aprendizaje de cada individuo participante. En esta fase la información que se recibe es indispensable para lograr establecer los objetivos del programa y sobre todo para identificar la forma en la que se desarrollará el curso. Se puede resumir como una etapa de planificación meticulosa que aborda diversos aspectos antes de pasar a las etapas de diseño y desarrollo, para que las mismas se desenvuelvan de manera exitosa.

Fase de Diseño. En esta segunda etapa, los encargados del curso, es decir, los profesores, se encargan de iniciar con el diseño del programa, la estructura y el formato en el que va a ser presentado a los estudiantes, basándose en la primera etapa, es por esto, que dicha etapa es necesaria y se debe seguir un proceso algorítmico para su elaboración. Es una etapa que tiene como objetivo principal el realizar un plan el cual sirva como guía durante todo el proceso de desarrollo educativo, este mismo debe abarcar los objetivos, metodología para la impartición de contenidos y métodos de evaluación e instrucción.

Fase de Desarrollo. La tercera fase, según el modelo ADDIE, es el desarrollo, que implica la creación efectiva del programa de enseñanza basándose en las especificaciones de diseño establecidas anteriormente. Durante esta fase, los diseñadores trabajan en colaboración con expertos en la materia para crear contenido y materiales de alta calidad que cumplan con los objetivos previamente definidos.

Fase de Implementación. Esta es la cuarta etapa del modelo ADDIE, en la que simplemente se lleva a cabo el programa previamente planteado con el estudiante. Durante esta fase los profesores y los estudiantes trabajan dinámicamente para asegurarse que el plan es

eficiente. En esta etapa los profesores buscan despertar el ánimo por aprender de sus estudiantes y a la vez su compromiso, poniendo en práctica diversas estrategias dinámicas e innovadoras.

Fase de Evaluación. En esta última etapa se comprobará la efectividad del programa educativo, en esta etapa se debe trabajar en conjunto con los miembros partícipes del curso para medir los resultados e identificar cuáles son las áreas en las que se debe mejorar, en resumidas cuentas, el objetivo de esta etapa es lograr comprobar si se alcanzaron las metas y objetivos planteados previamente.

1.4. Educación en línea

Se entiende por educación en línea, al proceso de enseñanza aprendizaje que utiliza los medios electrónicos, los cuales van de la mano con el uso del internet para la transmisión de estos aprendizajes, valiéndose de diferentes tipos de recursos digitales y la ubicuidad para la realización de actividades. Uno de las principales herramientas para la educación en línea son las plataformas digitales, que se basan en diferentes metodologías, como son el B-learning y el E-learning entre otras.

1.4.1. La metodología B-learning

La educación mediada por las TIC's es la nueva tendencia global y por esto la metodología B-learning es una de las opciones, para definir el B-learning nos basamos en el concepto de (Reinoso, 2023) “durante los últimos dos años, el Blended Learning ha sido pieza clave para promover las bondades de la tecnología en la educación, y en especial de la virtualidad, lo cual ha permitido que salga a flote el proceso de enseñanza y aprendizaje”. Con lo que nos podemos dar cuenta que la aplicación de este método ayudara a la realización de este proyecto.

Con la metodología B-learning podemos garantizar un mejor proceso enseñanza aprendizaje al poder dar tutorías tanto presenciales como virtuales y la realización de recursos tanto sincrónicos como asincrónicos para fomentar la participación activa de los alumnos.

1.4.2. La metodología E-learning

Para Cazan & Maican, (2023) “el E-learning, plataforma educativa web o Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje es una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza-aprendizaje en línea, permitiendo una educación no presencial (e-learning) y/o una educación mixta (B-learning), en el que se adopta la educación en internet con prácticas en la clase presencial.”

El E-learning o estudio electrónico se basa en el uso de dispositivos electrónicos para ingresar a la clase o recurso a utilizarse, esta es netamente asincrónica, pero como lo comenta Cazan & Maican (2023), se lo puede adaptar a la metodología B- Learning, uno de los principales beneficios de dicha metodología es la ubicuidad (poder conectarse desde cualquier lugar y en cualquier momento) pero dicha fortaleza viene tomada de la mano de su principal desventaja, para que el e-learning de resultado se debe contar con una conexión a internet para poder acceder a los diferentes recursos. Desde una perspectiva conceptual, el aprendizaje en línea generalmente se puede definir como un tipo de enseñanza donde profesores y estudiantes no están en el mismo lugar y donde Internet se utiliza como canal y herramienta de comunicación para la difusión de información (Barro, 2015)

Se puede decir que las dos modalidades mencionadas, tanto el B-learning como el E-learning son propicias para el estudio en línea y por lo tanto para la implementación de plataformas educativas, generando un entorno virtual de aprendizaje (EVA) el cual debe estar alojado en un espacio web, y utiliza las TIC's como herramientas para la interacción de las metodologías didácticas. (Salinas, 2011).

Con lo mencionado ante el B-learning y E-learning la transición de la era tradicional a la digital lleva una gran importancia mejorando las metodologías educativas, valiéndose de diferentes recursos digitales y distintas herramientas que pueden ayudar dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Otra de las características que tienen importancia dentro de estos métodos es la flexibilidad que obtienen los alumnos dentro del avance de los contenidos planteados por parte de los docentes al utilizar distintas plataformas educativas

1.4.3. Plataformas para enseñanza E-learning

Las plataformas de E-learning se refieren al lugar en el cual se llevarán a cabo los cursos, estos lugares a su vez poseen los recursos necesarios para el desarrollo del curso. Actualmente existe una gran diversidad de plataformas, a continuación, se hablará brevemente de algunas de las mismas:

Para Herrera (2021) la elección de una plataforma depende de las exigencias de cada estrategia. Ya que esto dependerá del cómo se quiere llegar a los estudiantes, puesto que muchas de las veces contar con un grupo de desarrolladores que apoyen el proceso de estructuración de las plataformas.

A continuación, se detallan algunas de las plataformas educativas más reconocidas:

- Moodle: Es una de las plataformas más usadas a nivel mundial en el proceso de aprendizaje de E-learning, dicha fama se debe gracias a su facilidad de uso y la gran variedad de herramientas que posee.
- Udemy: se basa en una biblioteca virtual ya que no cuenta con un nivel profesional, pero pone a disposición la enseñanza a través de un Marketplace del aprendizaje, ya que diversos profesionales la alimentan mediante recurso interactivos y diferentes formatos, en esta plataforma llevaremos un micro aprendizaje en diversos campos el lado negativo es que no existe el acompañamiento de un tutor.
- Domestika: otra plataforma como biblioteca virtual aquí los profesionales de algún tema en específico alojan sus cursos basados en su mayoría en video tutoriales valiéndose de un aprendizaje audiovisual, a diferencia de Udemy aquí se encontrarán varios hilos que ayudarán a despejar las dudas de los estudiantes, pero aun así carece de una tutoría personalizada que ayude a la comprensión del tema.
- Chamilo: es un MLS open source similar a Moodle, ayuda a crear y gestionar el entorno de aprendizaje. Es necesario registrarse para utilizar esta poderosa plataforma, con el registro se es parte de una comunidad de desarrolladores donde se podrá conocer las opciones con las que cuenta la plataforma para mejorar su entendimiento y uso adecuado. Aquí se puede crear cursos en los cuales la persona que se inscriba será asignada con un rol automáticamente, cuenta con un Marketplace académico para desarrollar las habilidades en dicha plataforma.
- Google Classroom: Esta plataforma fue creada en el año 2014 por un grupo de desarrolladores Google, es muy popular entre los docentes ya que facilita la creación de cursos de manera rápida y efectiva, ya que esta se enlaza directamente al Google Drive contando con un respaldo en la nube sobre las tareas enviadas, tomando fuerza como alternativa para el e-learning. Es necesario contar con una cuenta en Google tanto los docentes como los estudiantes que deseen acceder a esta plataforma totalmente gratuita, el aspecto negativo de esta plataforma es la mínima personalización que se le puede realizar a los cursos su espacio en la nube es limitado y para la ampliación del mismo deberás pagar por dicho alojamiento.
 - En cuanto a plataformas pagadas podemos tomar en cuenta las siguientes opciones:

- **SputnIC:** es un sistema LMS comercial con la capacidad de vender los contenidos, crear contenidos según las diferentes necesidades de los estudiantes generando un entorno virtual de aprendizajes adaptado al curso en desarrollo. SputnIC puede generar dos salas independientes con una capacidad de 100 alumnos cada una para dictar clases online, tiene espacio para el alojamiento de diferentes cursos y enlaces para la venta de estos por medio de PayPal, Redsys y Stripe.
- **Rise:** para el manejo de esta plataforma se debe tener bases de inglés para el diseño de la plataforma, dicha plataforma crea un espacio virtual de aprendizaje. Es muy intuitiva y utiliza un sistema drag & drop, lo cual permite que sea mucho más rápida la creación de los cursos de la misma manera permite organizar los recursos y contenidos de una manera más eficaz. Rise ofrece una prueba de sus servicios antes de considerar la compra lo cual lo hace más llamativa para familiarizarse primero con ella. Con Rise ya se puede realizar un seguimiento a los inscritos en el curso, puesto que permite visualizar los contenidos a los que han accedido y las actividades cumplidas, lo que genera una mejor retroalimentación por parte del docente y la vuelve más dinámica.
- **ClassIC:** una herramienta dedicada netamente al proceso enseñanza – aprendizaje, omite ciertas funciones que podrían ser distractores en los cursos. Su ventaja dentro de la metodología e-learning es el precio muy accesible a diferencia de los demás, no genera compromisos de permanencia y una gran variedad de contenidos que puede llegar a albergar cumpliendo con el propósito de enseñar de manera sencilla pero profesional.
- **Blackboard Collaborate:** su principal ventaja sobre otras plataformas es que busca fomentar el feedback entre los estudiantes inscritos de una manera colaborativa, las aulas virtuales generan puntos de encuentro para este propósito, mejorando notablemente el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.5. *Acerca de la asignatura de Emprendimiento y Gestión*

La asignatura de Emprendimiento y Gestión en Ecuador tiene su origen bajo la ley la cual busca mejorar y adecuar la calidad de vida de los estudiantes ecuatorianos basándose en la Constitución de la República ecuatoriana en los artículos: 283, 284, 302, 304 y 306, el tercer eje del Plan Nacional para el Buen Vivir tomando en cuenta los objetivos 8 al 10 y finalmente en la Ley de Economía Popular y Solidaria. Esta materia se imparte a lo largo de los tres cursos del Bachillerato General Unificado (BGU) y se fundamenta en tres premisas clave: el perfil de salida

del estudiante al concluir su educación general básica, el autogobierno de sus estudiantes y el logro de sus aspiraciones personales, finalmente restablecer confianza en su patria basada en la constitucionalidad y el ejemplo de superación de los compatriotas.

El objetivo principal del bachillerato general unificado, es que los estudiantes obtengan conocimiento con el cual desarrollen una mente emprendedora, que, en el futuro, los convierta en miembros importantes de la sociedad generando fuentes de empleo. En una definición general acerca de la materia de Emprendimiento y Gestión, se puede definir como el desarrollo de diversas actividades, que motiven la mente de los estudiantes en diferentes ámbitos, como el: artístico, cultural, político, clínico, religioso, económico, etc., los cuales abarquen nuevas motivaciones los diferentes aspectos, ya sea, familiar, comunitario o propio.

Es crucial mencionar que el término "emprendimiento" en este contexto no se limita a la creación de empresas, sino que abarca una amplia gama de alternativas emprendedoras.

La materia de Emprendimiento y Gestión busca fortalecer pilares ya existentes como lo son negocios familiares o emprendimientos locales. La malla curricular se desarrolló con el propósito de formar jóvenes con mentes fuertes que fomenten prácticas que beneficien a la comunidad.

El enfoque principal de la presente malla tiene dirección en llevar a cabo actividades prácticas y vivenciales, implementando metodología y prácticas reales que realmente permitan al estudiante entender los fundamentos de la materia desde su propia perspectiva. A su vez se realizará la importancia de entrevistar a emprendedores reales, visitar empresas ecuatorianas, la participación en ferias y concursos que se asemejan a la realidad, permitiendo a los estudiantes identificar problemas y a su vez la resolución de los mismos.

La asignatura de Emprendimiento y Gestión busca crear jóvenes con talentos emprendedores en conjunto de liderazgo, innovación, creatividad, resiliencia y autonomía.

Durante los tres años que la materia se dicta el principal objetivo es profundizar en los talentos emprendedores que garanticen el éxito en el emprendimiento.

1.5.1. Contribución de la asignatura en el perfil de salida de los bachilleres.

Este currículo promueve el desarrollo de habilidades emprendedoras al integrar valores clave para la ejecución de proyectos empresariales. Su enfoque se centra en nutrir el liderazgo, la innovación, la creatividad, la tolerancia al riesgo y habilidades gerenciales esenciales para abordar desafíos, resolver problemas y establecer metas ambiciosas. Además, se impulsa la autonomía y

se aborda el conocimiento de principios esenciales de administración, como la planificación, gestión, dirección y control.

A lo largo de los tres cursos de bachillerato, la asignatura se orienta hacia un enfoque predominantemente práctico y autoevaluativo. El objetivo principal es lograr una comprensión profunda basada en talentos específicos que garanticen el éxito en el ámbito emprendedor. Se exploran aspectos prácticos tales como la oferta de servicios, la realización de compras, el fomento de una cultura de servicio, la atención al usuario y la obtención de financiamiento, con la intención de equipar a los estudiantes con las herramientas necesarias para desarrollar sus capacidades emprendedoras de manera efectiva.

1.6. Moodle- conceptualización actividades didácticas según autores

Moodle es una plataforma de aprendizaje digital, es de código abierto, la cual permite a los profesores crear y ofrecer cursos en línea personalizados. El nombre "Moodle" es un acrónimo de "Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment" (Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular).

Los inicios de la plataforma virtual Moodle se remontan a 1999, cuando Martin Dogiagmas inició su desarrollo, pero fue hasta el año 2002, cuando fue liberada la versión 1.0, que está basada en cuatro conceptos: constructivismo, construccionismo, construccionismo social y conectados y separados (Moodle.org, 2018) “Moodle ofrece un entorno virtual de aprendizaje que facilita la interacción entre profesores y estudiantes”. La plataforma incluye herramientas para la creación de contenido educativo, la participación en actividades en línea, la evaluación y la gestión de cursos. Entre sus características más destacadas se encuentran foros de discusión, cuestionarios, tareas en línea, seguimiento del progreso del estudiante y recursos multimedia.

Moodle es utilizado en todo el mundo por instituciones educativas, empresas y organizaciones para ofrecer formación en línea, cursos a distancia y apoyo a la educación presencial. Al ser de código abierto, los usuarios pueden adaptar y personalizar Moodle según sus necesidades específicas.

Con el progreso de la comunicación humana a lo largo de la historia, que abarca desde el lenguaje hablado hasta la escritura y la invención de la imprenta, la obtención de conocimiento e información ha experimentado una notable simplificación. Anteriormente limitada a ciertos

círculos o grupos, en la actualidad, el acceso a diversos datos se ha vuelto extraordinariamente fácil gracias a los medios electrónicos.

“La tecnología se considera uno de los elementos importantes para el desarrollo de las habilidades de los estudiantes del siglo XXI, pues tienen un rol protagónico en la construcción del conocimiento. Es desde este tipo de transformaciones que se comienza a hablar de la sociedad del conocimiento, y, en este sentido, las formas de uso de las tecnologías se vuelven relevantes en tanto se comienzan a entender como medios que permiten acceder al conocimiento global específico, en la educación superior está proliferando la utilización de diferentes plataformas virtuales, entre ellas la plataforma Moodle (Arancibia, Cabero, & Marín, 2020).

En la actualidad, resulta inusual identificar actividades o profesiones que no hayan experimentado transformaciones debido al progreso tecnológico. Desde hace varios años, la inteligencia artificial ha provocado la disminución o reubicación de numerosos empleos, si bien ha generado nuevas oportunidades en ámbitos vinculados a la fabricación de equipos y la programación de sistemas informáticos. Las opiniones divergentes sobre el impacto futuro de la tecnología en este aspecto son bastante comunes, sin embargo, Oppenheimer (2018) afirma “Muchas de las cosas que hacemos hoy serán hechas por las máquinas inteligentes. Eso requerirá que nos actualicemos mucho más de lo que hemos hecho hasta ahora y que en muchos casos nos reinventemos. Pero no hay duda de que muchos perderemos nuestros trabajos. El gran problema para todos, como personas y como países, será cuán traumática será la transición de un mundo de trabajo humano a otro donde el trabajo estará cada vez más automatizado” (p. 71).

Indudablemente, la educación se presenta como una actividad capaz de provocar cambios significativos en estos desafíos. Además, es fundamental generar conciencia sobre la importancia de colaborar para el bien común, fomentando la solidaridad y el respeto hacia los demás, incluyendo el medio ambiente.

1.6.1. *Uso de la tecnología Moodle en el proceso educativo*

En el presente siglo estamos experimentando una realidad en la que los estudiantes están completamente familiarizados con la tecnología y se ha convertido esencial para el desarrollo y la comunicación. La mayoría de la población la utiliza como una herramienta de trabajo y el resto para facilitar su diario vivir. Por lo tanto, una de las principales responsabilidades actuales del docente es orientar y canalizar este conocimiento. Actualmente con la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación, por parte de las entidades educativas vinieron

de la mano muchas plataformas de índole virtual, siendo una de las más utilizadas actualmente Moodle. Dichas plataformas virtuales están equipadas con gran variedad de herramientas, las cuales fueron hechas con el objetivo de mejorar el aprendizaje en línea y facilitar la relación docente-estudiante. “Moodle es una plataforma de aprendizaje diseñada para proporcionarles a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados.” (Moodle, 2019). Esta plataforma de aprendizaje en línea permite que los estudiantes adquieran habilidades de gran relevancia para su futuro profesional. Moodle se convierte en una herramienta simple pero eficiente para incursionar en la mediación en línea, ya que es de código abierto y está disponible para cualquier persona que quiera usarla sea educador o no. De este modo, los estudiantes tienen acceso a herramientas de aprendizaje que facilitan su progreso académico.

En el presente momento, Moodle representa la herramienta más potente para los educadores permite crear y administrar los cursos en línea. Básicamente, posibilita la carga de diversos contenidos educativos, como apuntes, imágenes, videos y presentaciones. Moodle también se encarga de facilitar la comunicación, ya sea con el profesor-estudiante o entre los mismos estudiantes, además una de sus funciones es brindar un aprendizaje accesible y eficiente en comparación con la formación presencial. Así lo mencionan (Rivero, Pastora y Albuja, 2020) “Vivimos en la sociedad digital que demanda adaptarse a estos cambios. Por tal motivo, es importante reflexionar acerca de las potencialidades educativas que ofrece la plataforma Moodle y su impacto durante esta última década en especial en la educación superior que cada día va tomando mayor importancia por las ventajas que aporta en el aula de clase, y fuera de ellas para acceder a la información de forma rápida, y fácil.” Moodle es la plataforma ideal para aquellas instituciones que buscan implementar la tecnología en sus estudiantes y docentes, se puede realizar mediante blogs, cuestionarios y creación de diferentes softwares, wikis, redes sociales, recursos de la web 2.0, entre otros. El principal desafío al que nos enfrentamos es capacitar a nuestros estudiantes con el manejo del programa, tanto como usuarios como creadores de contenidos. Este esfuerzo se convierte en una tarea fundamental si deseamos ajustar de manera adecuada nuestros métodos educativos a la nueva realidad de enseñar y aprender, que ya es una práctica común en países que han establecido y promovido redes cooperativas de aprendizaje.

1.6.2. Moodle y sus recursos

Según la página oficial de Moodle, la creación de este programa fue netamente para brindar a docentes y estudiantes, un sistema diferente, seguro accesible y sobre todo fácil de usar para la creación de cursos personalizados.

Entre las herramientas más relevantes que posee Moodle están:

Recursos para publicar información

Dentro de esta plataforma se cuenta con recursos para información los cuales nos facilitan la publicación de materiales de estudio para los estudiantes en formatos digitales como son: pdf, documentos de texto, hojas de cálculo, presentaciones, páginas web editadas directamente en Moodle o páginas web externas, videos, imágenes, animaciones, entre otras.

Para esto nos podemos ayudar de:

Archivo: la plataforma acepta una gran variedad de archivos para el refuerzo de las destrezas en los estudiantes como pueden ser los documentos de procesadores de texto o presentaciones de PowerPoint. Se debe tener en cuenta que para la utilización de los archivos los estudiantes deben poseer el programa necesario para abrirlos. Cada archivo se subirá con su respectivo icono de identificación.

Carpeta: Aquí el profesor podrá organizar y almacenar varios archivos de diferentes tipos. Solo basta con ser arrastrados a la plataforma para subirlos ya sea archivos individuales o comprimidos en extensión ZIP.

Etiqueta: Son utilizadas para dar un orden dentro de la presentación de los diferentes contenidos del aula virtual. En estas se puede colocar textos o imágenes que ayuden en la identificación del tema o recurso empleado.

Libro: Como su nombre lo indica tienen la apariencia de un libro donde el docente lo alimenta con la información necesaria, incluidos archivos multimedia, dichos libros se pueden imprimir o descargar.

Página: Este recurso genera un enlace que se puede visualizar sin la necesidad de ser descargado, está basado en un editor de texto el cual permite utilizar diversos formatos como texto, audio y video entre otros.

Paquete de contenido IMS: los paquetes IMS o subsistema multimedia IP por sus siglas en inglés es el encargado de estandarizar contenidos para mejorar el e-learning, ya que la

utilización de estos paquetes hace que los recursos puedan ser utilizados en diferentes cursos del mismo servidor o en distintas plataformas sin necesidad de cambiar sus extensiones.

Url (Uniform or Universal Resource Locator): son los hipervínculos utilizados para enlazarse a un sitio web. Son utilizados como recursos de investigación o consolidación de algunos temas dependiendo el enfoque del profesor, sirven para ahorrar tiempo en la búsqueda de cierta información.

Los recursos dirigidos para los estudiantes también llamados actividades, permiten cumplir con objetivos planteados para el curso, un seguimiento eficaz y su respectiva evaluación, para esto la plataforma Moodle cuenta con varios recursos. Para la publicación de actividades se puede optar por lo siguiente:

Tarea: Son recursos que permiten a los estudiantes la entrega de trabajos solicitados por el docente, los mismo que pueden ser de diversos tipos valiéndose de un editor de texto o de archivos en diferentes formatos, las calificaciones de los mismos dependen del docente ya que él será quien escoja el método de calificación, las tareas pueden ser enviadas de manera grupal o individual para su respectiva retroalimentación.

Taller: Esta actividad ayuda en el trabajo colaborativo y la interacción docente- alumno, se sugiere que antes de empezar un taller los estudiantes hayan obtenido la información necesaria para desarrollarlo.

Encuesta: es utilizada por parte del docente para medir el nivel de aprendizaje o satisfacción de los estudiantes ya que es una actividad evaluativa. Para la mejora de ciertos aspectos o para determinar cuánto se conoce sobre un tema específico.

Foro: es una actividad de interacción entre estudiante – docente o estudiante - estudiante, dicha actividad nos permite a través de un hilo realizar intercambios de ideas y puntos de vista, es una actividad fácil de configurar que está ya predeterminada en la plataforma Moodle por lo que no es necesario recurrir a enlaces externos para genera un foro.

Cuestionario: está diseñado para verificar y evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes esta puede ser calificada automáticamente y de una manera instantánea, y así el estudiante puede disponer de una retroalimentación inmediata o en futuras clases como el docente lo determine, dentro de las opciones de cuestionarios que ofrece Moodle están las siguientes:

- Opción cerrada
- Opción múltiple
- Verdadero/falso
- Respuesta abierta
- Subida de archivos.

Los cuestionarios son configurados por el docente donde se debe considerar las siguientes opciones:

Establecer el tiempo:

- Dar su respectiva retroalimentación de cada pregunta generada los cuales pueden ser al responder una pregunta o al finalizar el cuestionario.
- Tener un orden definido de preguntas o que sean al azar.
- Estipular los intentos permitidos y el modo de calificación.

Base de datos: Utilizado como un repositorio sobre un tema en específico, este puede incluir diversos tipos de archivos, la base de datos puede ser alimentada tanto por el docente como por los estudiantes.

Glosario: Sirve como un diccionario del tema tratado ya que los participantes son quienes lo desarrollan con los conceptos que ellos mismo puedan generar o investigar, se sirve de un editor de texto que acepta también formatos multimedia para mejor la comprensión del concepto trabajado.

1.6.3. Herramientas Digitales

La implementación de TIC's en la pedagogía conlleva al uso de distintas herramientas digitales que sirven para realizar una clase o una actividad más llamativa, fomentando el trabajo colaborativo, para ello varios desarrolladores han elaborado y puesto a disposición varias herramientas gratuitas o de pago para llevar a cabo un sin número de actividades, hay que considerar también que estas herramientas son compatibles con plataformas LMS.

1.7. Marco legal

El presente proyecto de investigación se basa en el Art. 27 de la constitución de la República del Ecuador (2018): La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente

y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Por lo que el proyecto se enfoca en estas características durante su desarrollo al mejorar la calidad del proceso enseñanza aprendizaje dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, fomentando la equidad de género y estimulando el pensamiento crítico dentro de los estudiantes de Tercer año de Bachillerato General Unificado.

A esto se suma el literal a del artículo 4 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2021) que estipula que: Se garantiza el acceso universal, integrador y equitativo a una educación de calidad, la permanencia, movilidad y culminación del ciclo de enseñanza de calidad para niñas, niños, adolescentes y jóvenes, promoviendo oportunidades de aprendizaje para todas y todos a lo largo de la vida sin ningún tipo de discriminación y exclusión.

Motivo por el cual la implementación de un entorno virtual de aprendizaje implica el acceso de una manera ubicua a los contenidos del curso, tanto para los estudiantes como para los docentes, estimulando la permanencia en el sistema educativo, y generando oportunidades dentro del aprendizaje.

Capítulo II: DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1. Tipo de Investigación

El proyecto se basa principalmente en el uso de una metodología mixta cuya definición establece que son métodos complementarios a la investigación cualitativa y cuantitativa para una investigación social, (Capella, Salvador, Chiva & Montero, 2020). La principal característica que poseen los métodos mixtos es el pluralismo metodológico que los componen.

Basándose en la intencionalidad de este estudio y todos los aspectos que engloban tanto pedagógicos como didácticos, se aplica una metodología cualitativa, para Espinoza (2020), la investigación cualitativa es una herramienta que ayuda a comprender las experiencias humanas y los fenómenos sociales. El presente proyecto al ser considerando dentro de una población de estudiantes que cursan la asignatura de Emprendimiento y Gestión, quienes serán participes para poder conocer como el uso de un Entorno Virtual de Aprendizajes, puede llegar a mejorar la metodología enseñanza – aprendizaje. Con dicha metodología se plantean técnicas innovadoras apoyadas en el uso de las TIC's, mediante las cuales se fortalecerán la comprensión de las destrezas planteadas para esta asignatura dentro del Tercer año de Bachillerato general unificado de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”.

Por otra parte se toma en cuenta una investigación de campo ya que será apoyada por encuestas y la observación directa de los aplicantes, también está basada en una previa investigación documental referida en el marco teórico del proyecto, para (Garcés, 2000) El valor fundamental de los estudios de campo es que a través de ellos el investigador puede cerciorarse de las verdaderas condiciones en que se han conseguido sus datos, haciendo posible su revisión o modificación en el caso de que surjan dudas respecto a su calidad.

2.2. Conceptualización y Operacionalización de las variables y categorías

Para la definición de las variables de debe considerar lo expuesto por Arias (2020), “la variable es aquella frase o palabra que se encuentra en el título o el tema de investigación, también se encuentra en el objetivo general, problema general y la hipótesis general” (p. 33).

Tomando en cuenta lo anterior se puede decir que las variables deben estar intrínsecas en el título del proyecto a presentarse y deben cumplir con las características que propone Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), las variables deben ser medidas, observadas e inferidas de acuerdo

con un análisis teórico; por lo tanto, por este motivo las variables deben ser claras y precisas para demostrar la realidad de la investigación.

Las variables a tratarse en la aplicación del modelo tecno pedagógico de aprendizaje virtual para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes de tercero BGU en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, se presentan en la **Tabla 1**.

Tabla 1: Variables

Variable	Definición conceptual	Dimensión	Indicador
Variable independiente Modelo tecno-pedagógico de aprendizaje virtual.	Diseño adecuado del entorno virtual de aprendizaje.	Facilidad de uso Entorno virtual de aprendizaje. Adaptabilidad	Conocer el nivel de aceptación del modelo tecno pedagógico Medir la experiencia de los usuarios. Mejorar la plataforma en función de las propuestas planteadas por los usuarios.
Variable dependiente El Proceso de enseñanza aprendizaje.	Aplicación de recursos necesarios para la mejora del proceso enseñanza – aprendizaje.	Recursos. Seguimiento. Participación activa.	Aplicación de las herramientas digitales necesarias para la comprensión del tema. Solicitudes de feedback por parte de los usuarios. Entrega de actividades propuestas dentro de la plataforma.
Variable ajena Acceso limitado de internet. Limitación o no disponibilidad de dispositivos para el acceso a la plataforma.	Capacidad de ingreso a la plataforma.	Fácil acceso. Dispositivos de acceso. Calidad de la red.	Ingreso constante a la plataforma. Conocer qué tipo de dispositivos son los más utilizados. Problemas para el acceso y uso de los recursos.

2.3. Enfoques de la investigación

El enfoque de esta investigación se centra en analizar la utilidad y efectividad de la Plataforma Moodle como herramienta de gestión para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo.

En este estudio se propone examinar las características y funcionalidades de un entorno virtual de aprendizaje, así como su impacto en la eficiencia y eficacia en los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo en el contexto de la enseñanza aprendizaje.

Además, se pretende analizar la percepción sobre la efectividad de las actividades de aprendizaje, evaluaciones y recursos proporcionados dentro de la plataforma educativa. Evaluar la capacidad de un EVA para fomentar la interacción entre estudiantes y profesores, así como recopilar datos cuantitativos y cualitativos para evaluar su efectividad en términos de mejora del desempeño del estudiante.

El objetivo final es proporcionar una evaluación completa y fundamentada del entorno virtual de aprendizaje basada en Moodle, como herramienta de gestión para la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, con el propósito de facilitar la interacción entre estudiantes y profesores mediante funciones como foros de discusión, chat, mensajes y actividades colaborativas.

Debido a lo descrito anteriormente, se propone el uso de una metodología mixta para la recolección de datos, ya que se utilizarán tanto variables cuantitativas como cualitativas, para una mejor obtención de información relevante para el presente proyecto.

Debido a que se obtendrá datos a partir de encuestas para la metodología cuantitativa y para la metodología cualitativa se procederá a través de una entrevista personal durante la fase de validación del entorno virtual de aprendizajes.

2.4. Alcance de la investigación

Según Arias (2012), el alcance en la investigación, se refiere al grado de profundidad con el que se aborda un fenómeno o tema de estudio. A su vez, Hernández Sampieri (2018) señala cuatro tipos de alcances: exploratorio, descriptivo, correlacional y explicativo. Para evaluar el impacto del uso de una plataforma educativa, se requiere aplicar un enfoque descriptivo y correlacional, según indica Ramos (2020).

En el contexto de esta propuesta, la investigación *descriptiva* se centraría en describir detalladamente las características del Entorno Virtual de Aprendizaje basado en Moodle, así como las variables relacionadas con el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esto incluiría aspectos como la estructura de la plataforma, los recursos disponibles, la participación de los estudiantes y el rendimiento académico.

Por otro lado, la investigación *explicativa* buscaría establecer relaciones entre las diferentes variables del estudio, como el uso de la plataforma y el rendimiento académico de los estudiantes, o la interacción entre docentes y alumnos y la percepción de la efectividad del Entorno Virtual de Aprendizaje. Esto permitiría identificar posibles patrones o tendencias que podrían influir en el éxito del proyecto.

Además, es importante destacar que esta investigación tiene un enfoque *aplicado*, lo que implica que sus hallazgos no solo contribuirán al conocimiento teórico, sino que también tendrán un impacto directo en la práctica educativa. Los resultados obtenidos servirán para informar y mejorar la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje en la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”, proporcionando evidencia empírica sobre la eficacia de esta herramienta en el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

2.5. Declaración y justificación del tipo de investigación

El presente proyecto busca solventar la falta de innovación en la metodología de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, aplicando un conjunto de herramientas digitales dirigidas a fomentar una mejor captación dentro de las clases impartidas, dado este precedente se propone la implementación de un Entorno virtual de Aprendizajes basados en la plataforma Moodle para la asignatura mencionada dentro del tercer año de Bachillerato General Unificado, de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la ciudad de Loja.

Para esto será necesario utilizar métodos cualitativos y cuantitativos, para determinar el nivel de satisfacción de los usuarios y las posibles mejoras que se deban realizar durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, trabajando conjuntamente entre el docente y los alumnos que utilizarán la plataforma educativa.

Por lo antes mencionado se ha elegido esta investigación, por el principal motivo que, dentro de la materia de Emprendimiento y Gestión no existe un estudio parecido, por lo que se espera que genere un gran impacto para los docentes de la materia mencionada. Así también el

uso de las TIC's logrará fomentar en los estudiantes, prácticas tecnológicas desarrollando competencias digitales.

2.6. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación

Dentro del desarrollo del proyecto se aplicarán métodos para la recolección y tabulación de datos y así diagnosticar, implementar y evaluar el uso del EVA los métodos aplicarse serán:

Matemáticos estadísticos: se utilizará para la interpretación de los datos obtenidos y poder convertirlos en información relevante para este proyecto mediante el cálculo de Medidas de tendencia central: media, mediana, moda, etc.

Para la obtención de los datos se aplicó el método cuantitativo y cualitativo sobre la asignatura impartida de Emprendimiento y Gestión la cual fue realizada a través de la técnica de encuesta por medio de Google forms.

Se escogió el método cuantitativo ya que fue considerado dentro del análisis de datos numéricos sobre la aceptación de la plataforma virtual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, mediante la tabulación de los datos y su respectiva interpretación.

Por otra parte, el método cualitativo fue seleccionado ya que nos basamos en las experiencias y perspectivas de los protagonistas de este proyecto, ayudándonos así a valorar los procesos aplicados mediante la recolección de información (Hernández, 2006).

Aplicando estos procesos se podría decir que, según Hernández, Fernández y Baptista (2006) “para obtener tales resultados el investigador recolecta datos numéricos de los objetos o participantes, que estudia y analiza mediante procedimientos estadísticos” (p.5).

A partir de estos métodos se obtuvo información primaria, con las encuestas aplicadas. En este sentido, se consiguió la información primaria con la técnica de la encuesta aplicada a los estudiantes; también se aplicó la técnica de la observación directa a los procesos de enseñanza aprendizaje puestos en práctica por los docentes; Rojas (2002) menciona que: “la información primaria son los datos que el investigador obtiene al relacionarse directamente con los problemas que estudia” (p.56).

También se considera la aplicación del modelo ADDIE para la construcción y desarrollo de un diseño tecno pedagógico, lo que viene siendo la creación de un aula virtual utilizando dicha metodología y el proceso adecuado: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

Siguiendo estos pasos se podrá implementar el aula virtual a partir de la información obtenida en los procesos anteriores.

2.7. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

El principal instrumento a utilizarse serán las encuestas, debido a que estas obtienen la información necesaria para desarrollar el proyecto, así mismo colaboran con procesos de mejora dentro de las actividades y recursos propuestos dentro del aula virtual, a la vez se desarrollaran entrevistas personales a docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, lo cual nos facilitara la validación de la plataforma educativa y la eficacia del fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje.

2.8. Metodología

El presente proyecto está basado en un estudio investigativo sobre la mejora del proceso enseñanza aprendizaje dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, estructurado en la plataforma Moodle para el Tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”, donde se contó con la participación de todos los actores de la asignatura de esta institución, a continuación, se explica la metodología aplicada.

2.8.1. Procedimiento

La motivación de la propuesta del problema de investigación de este proyecto es debido a que se ha podido constatar que los estudiantes no prestan mayor interés por la asignatura, esto se evidencia en la escasa entrega de tareas dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, por lo que se ve imperativo aplicar una propuesta pedagógica moderna; en el proceso se formuló un marco teórico sobre los diferentes conceptos tanto de pedagogía como tecnología referente al proyecto.

A continuación, se determinó el tipo de investigación aplicando las metodologías, técnicas e instrumentos necesarios para este fin. Luego se definió las relaciones entre las variables propuestas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Luego se elaboró una encuesta para determinar el grado de aceptación de implementación de un EVA, para ello se realizó la tabulación de los datos obtenidos mediante la herramienta Google Forms; donde se pudo obtener los porcentajes y la creación de las respectivas gráficas de cada una de las preguntas aplicadas ayudándonos así del uso de las TIC's para la obtención de los datos estadísticos.

Con la tabulación de los datos obtenidos se ha podido determinar la aceptación por parte de los estudiantes de tercero de bachillerato de la implementación de un EVA, basado en la plataforma Moodle dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Con los resultados obtenidos, se generaron las conclusiones y recomendaciones correspondientes enfocados a la aplicación del EVA a través de la plataforma a Moodle.

2.9. Población y muestra

2.9.1. Descripción y caracterización del lugar donde se desarrolló la investigación

El presente proyecto de grado fue realizado dentro de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”, la cual se encuentra ubicada en la parroquia Sucre, calles Adolfo Valarezo y Carlos Román; cantón Loja, provincia Loja. El sostenimiento de la institución es fiscal, de modalidad presencial. La institución funciona con sesiones matutinas. La infraestructura institucional es de hormigón armado, tiene espacios académicos de calidad, con 64 aulas, posee 2 laboratorios de informática con acceso a internet.

La institución se encuentra conformada por 4 directivos, 73 docentes y 1309 alumnos en el año lectivo 2023 - 2024. La oferta académica de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” es de los siguientes niveles de educación general básica: básica elemental, media, superior y Bachillerato General Unificado. La oferta educativa está dirigida para una población estudiantil del sector urbano de la ciudad de Loja. Heinemann (2003) explica que: El universo está formado por aquellos objetos para los que deben ser válidos los resultados obtenidos en una investigación. Con el universo, por tanto: a) Se determina el ámbito de la validez de los resultados y b) se decide la muestra de los objetos que hay que analizar.

2.9.2. Descripción de la Población de Estudio

Para la población del presente proyecto se considera a los 67 estudiantes del tercer año de bachillerato general unificado quienes cursan actualmente la materia de Emprendimiento y Gestión. Además, se realizó una entrevista a 5 docentes para analizar los requerimientos de los estudiantes, todos ellos pertenecen al universo de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” de la ciudad de Loja.

2.9.3. Obtención de la Muestra

A partir de la población estudiantil del tercer año de bachillerato con la que cuenta la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo”, se aplicó un muestreo para poder trabajar de una manera más personalizada, así como también mejorar la tabulación de los datos y la obtención de

información de manera cuantitativa. Para la determinación de dicha muestra se aplicó el método probabilístico aleatorio simple, el cual se basa en la fórmula estadística probabilística (Aguilar, 2005), donde se obtuvo la muestra de estudiantes de tercer año de Bachillerato General Unificado, a continuación, se detalla el cálculo de la muestra para las encuestas aplicadas.

$$n = \frac{N\sigma^2 Z^2}{e^2(N-1) + \sigma^2 Z^2}$$

Donde:

n = el tamaño de la muestra

N = tamaño de la población 67 estudiantes.

σ = Desviación estándar de un valor constante de 0,5.

Z = Valor obtenido del nivel de confianza, se considera un 95% de confianza que equivale a 1,96.

e = Límite aceptable de error muestral, donde será considerado un 0,05

Al aplicar la fórmula con los valores mencionados se obtiene:

$$n = \frac{N\sigma^2 Z^2}{e^2(N-1) + \sigma^2 Z^2}$$

$$n = \frac{67(0,5)^2(1,96)^2}{0,05^2(67-1) + 0,5^2 1,96^2}$$

$$n = 58$$

Como se puede observar en la aplicación de la fórmula anterior se ha obtenido un total de 58 personas las cuales, con la muestra en función de nuestra población, pero al poseer una población de 67 estudiantes de tercero BGU, descartamos la posibilidad de trabajar con una muestra, ya que la población no es muy extensa y el cálculo de la muestra no se encuentra tan distante de la población, por lo tanto, hemos decidido trabajar directamente con la población de estudiantes.

2.10. Técnicas e Instrumentos

Las técnicas e instrumentos de recolección de información son los recursos que utiliza el investigador para obtener los datos necesarios que le permitirán abordar su objeto de estudio. En este proyecto, se emplearán varios tipos de instrumentos, como entrevistas, encuestas y observación. Estos instrumentos son los medios a través de los cuales se recopilan los datos que,

una vez procesados, se transformarán en información relevante para el desarrollo y análisis de la investigación.

Para la presente investigación se ha aplicado un método cualitativo y cuantitativo, se han aplicado técnicas e instrumentos para la recolección de datos y tabulación de información como fueron: la entrevista, la encuesta.

En cuanto a la investigación cualitativa, Ruiz (2012) expresa lo siguiente: “los métodos cualitativos estudian significados intersubjetivos, situados y construidos; eligen la entrevista abierta y la observación directa; estudian la vida social en propio marco natural sin distorsionarla ni someterla a controles experimentales” (p.26).

En este contexto, y para definir los parámetros iniciales de la investigación, se han considerado los siguientes instrumentos de recolección de datos:

Encuesta cuantitativa. se empleó la técnica de la encuesta con el instrumento técnico del cuestionario con preguntas cerradas. El objetivo fue hacer inferencias de los datos cuantificables para medir la manera como los estudiantes perciben los procesos tecno pedagógicos usados en la enseñanza - aprendizaje de Emprendimiento y Gestión. Por su parte, el instrumento del cuestionario para la encuesta fue diseñado para el estudio y análisis de los distintos indicadores de las variables: “enseñanza - aprendizaje de Emprendimiento y Gestión” y “Plataforma educativa Moodle”, a partir de la matriz de consistencia (Ver anexo 1).

Entrevistas abiertas cualitativa. Posteriormente, se realizó la entrevista a los docentes, donde se analizó su punto de vista sobre la introducción de estrategias que facilitan la participación activa del estudiante (ver Anexo 2). Se resalta la relevancia de la tecnología como un componente esencial para enriquecer el proceso educativo y alcanzar objetivos innovadores en el aprendizaje.

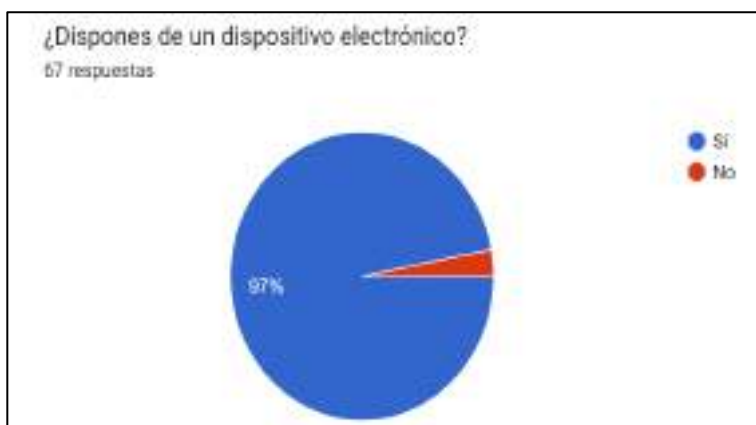
Observación directa cualitativa. La observación directa cualitativa implica la recolección de información mediante la observación directa de fenómenos, comportamientos o situaciones específicas, con el objetivo de obtener datos detallados y descriptivos que permitan comprender aspectos cualitativos y subjetivos. Para este fin se elaboró un formulario que abarca diversos aspectos a tener en cuenta con el fin de evaluar el desarrollo de una clase e identificar el uso o la

integración de herramientas tecnológicas durante su ejecución, así como posibles perspectivas de utilización en el futuro (ver Anexo 4).

2.10.1. Análisis de los resultados de las encuestas

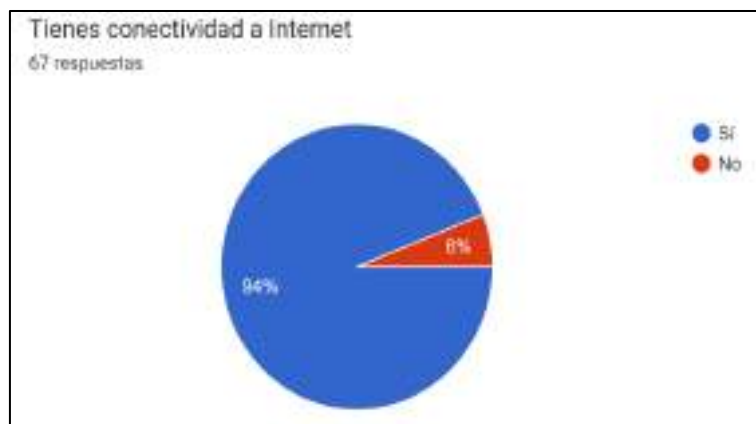
A continuación, se muestran los resultados de las encuestas (Ver anexo 1) realizadas a los 67 estudiantes de 3ro de bachillerato, los cuales ayudaron a tener un diagnóstico inicial sobre la disponibilidad de recursos electrónicos que sirvió de base para el desarrollo de la propuesta:

Figura 1: Gráfico Pregunta 1: sobre la posesión de dispositivos electrónicos por parte de los estudiantes



Como se puede observar en la **Figura 1** el 97% de los estudiantes poseen un dispositivo electrónico, por lo cual se considera que los estudiantes cuentan con los recursos necesarios para ingresar al Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA).

Figura 2: Gráfico Pregunta 2: sobre la conectividad a internet de los estudiantes



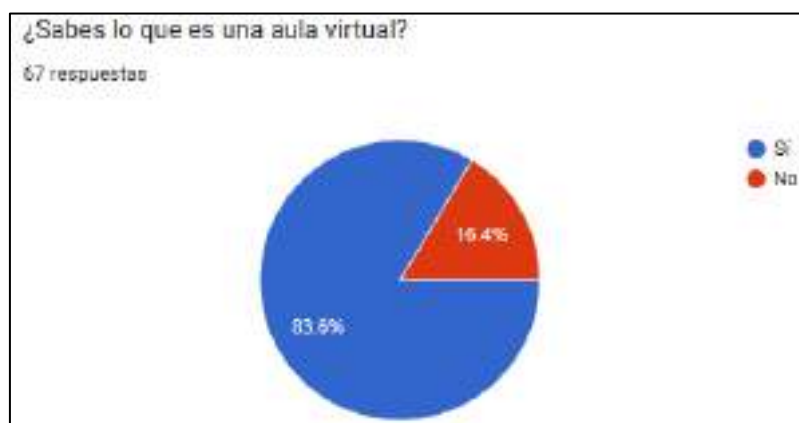
En los resultados presentados en la **Figura 2**, el 94% de los estudiantes tienen acceso a Internet, al ser un gran porcentaje de estudiantes que cuentan con acceso a internet se ve viable la creación de la plataforma educativa.

Figura 3: Gráfico Pregunta 3: sobre la manera de acceder a los recursos de clases



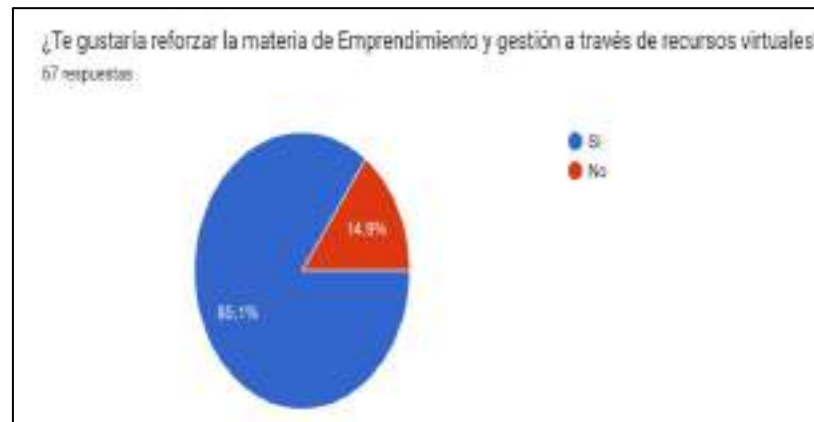
La **Figura 3** muestra los resultados sobre si les gustaría tener acceso a recursos de una manera asincrónica, el 89,6% de los encuestados están gustosos de poder acceder a los recursos, lo que demuestra la importancia que le dan al poder acceder a los recursos en todo momento.

Figura 4: Gráfico Pregunta 4: sobre el conocimiento sobre un aula virtual



Como se puede observar en la **Figura 4**, el 83,6% de los estudiantes encuestados conocen sobre que es un aula virtual, uno de los aspectos positivos de la pandemia COVID-19 fue la implantación de aulas virtuales para la continuidad educativa debido a esto la mayoría de los estudiantes ya ha trabajado con las mismas y conoce como interactuar con ellas.

Figura 5: Gráfico Pregunta 5: sobre la aceptación de recursos virtuales para la asignatura de Emprendimiento y Gestión



La **Figura 5** muestra que el 85,1% de los estudiantes les gustaría reforzar las destrezas adquiridas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante recursos virtuales.

Luego de la tabulación de los datos obtenidos a partir de la encuesta aplicada podemos determinar que la implantación de un EVA dentro del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Adolfo Valarezo” es viable en cuanto a los dispositivos y acceso a internet con los que cuentan los alumnos ya que solo un estudiante respondió que no posee las herramientas necesarias.

2.10.2. Análisis de los resultados de las entrevistas

Una vez realizada las entrevistas a los docentes (Ver anexo 2), se obtuvieron diversos resultados que proporcionan una visión integral sobre el uso de la tecnología en el aula y las percepciones de los educadores al respecto. En primer lugar, se observó una variedad de experiencias y niveles de competencia digital entre los docentes. Mientras algunos mostraron una amplia familiaridad con el uso de herramientas tecnológicas en el proceso educativo, otros manifestaron una menor confianza y habilidad en este ámbito.

En cuanto a las percepciones sobre el impacto de la tecnología en el aprendizaje, se identificaron opiniones importantes. Algunos docentes expresaron un claro convencimiento de que la tecnología puede mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, al facilitar el acceso a recursos educativos variados y motivar a los estudiantes.

En términos de prácticas pedagógicas, se observó una tendencia creciente hacia la integración de herramientas tecnológicas en las clases, aunque de manera desigual entre los docentes entrevistados. Aquellos con mayor experiencia y competencia digital tendían a utilizar

una amplia variedad de recursos tecnológicos para enriquecer el aprendizaje, mientras que otros mostraban una menor disposición o capacidad para hacerlo.

Los resultados de las entrevistas revelan la importancia de promover el desarrollo profesional en el uso de la tecnología entre los docentes, así como de proporcionar apoyo y recursos adecuados para facilitar la integración efectiva de herramientas tecnológicas en el aula. Además, destacan la necesidad de fomentar un enfoque equilibrado y reflexivo hacia el uso de la tecnología, que aproveche sus beneficios sin descuidar los aspectos fundamentales del proceso educativo.

Por otro lado, los docentes resaltan la estrategia de observación y seguimiento como un enfoque fundamental para lograr resultados positivos en el proceso de enseñanza. Además, se hace mención de la realización de evaluaciones y debates sobre la relevancia del aprendizaje. La mayoría de los educadores muestra una preferencia clara por la estrategia de observación y seguimiento, evidenciando así su interés en monitorear de manera constante el progreso de los estudiantes. Esta metodología refleja un enfoque centrado en el estudiante, donde los maestros están atentos a las necesidades individuales y ajustan sus métodos según el rendimiento observado. La observación y el seguimiento se perciben como herramientas eficaces para adaptar la enseñanza a las fortalezas y debilidades identificadas de cada estudiante, lo que potencialmente conduce a un aprendizaje más efectivo.

En relación a la tecnología, los docentes consideran su importancia en el ámbito educativo actual. Ya que, sin un acceso adecuado a la tecnología, los estudiantes podrían perder oportunidades para desarrollar habilidades digitales y aprovechar recursos en línea. Para abordar esto, proponen la implementación de estrategias que identifiquen y atiendan las causas subyacentes de la falta de atención, como la adopción de métodos interactivos, actividades prácticas y enfoques pedagógicos innovadores. Asimismo, abogan por inversiones adicionales en infraestructura tecnológica para garantizar un acceso equitativo a recursos digitales y mejorar la experiencia de aprendizaje.

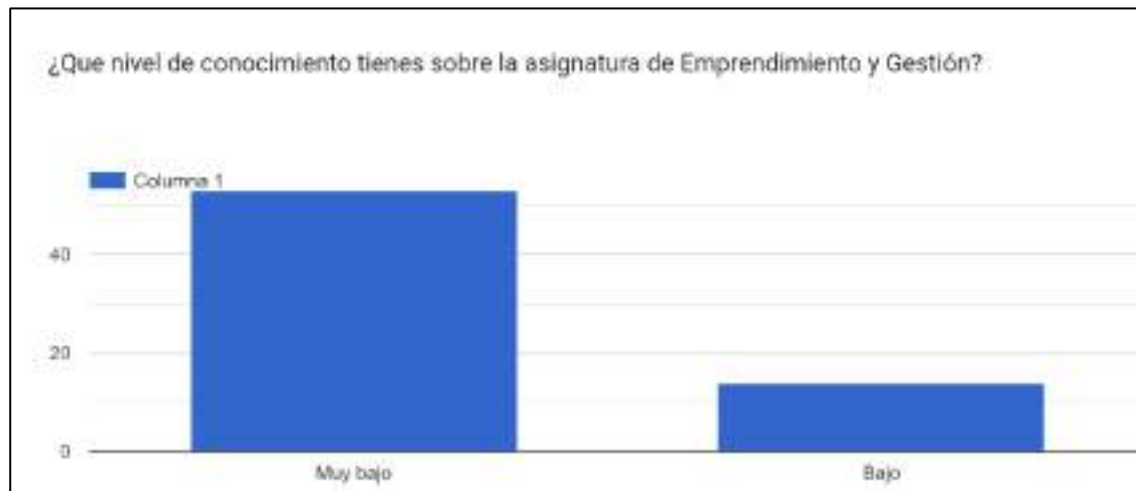
La adaptabilidad de la tecnología facilita su integración en diversos contextos educativos, lo que promueve un aprendizaje continuo y contextualizado. A partir del análisis de las entrevistas, se observa que la mayoría de los docentes muestran una inclinación favorable hacia la incorporación de plataformas educativas. Esta tendencia sugiere un respaldo generalizado por

parte de los docentes hacia la idea de utilizar plataformas educativas en sus prácticas pedagógicas, lo que indica una disposición a adoptar tecnologías en el proceso educativo

2.11. Etapa de Diagnóstico Inicial

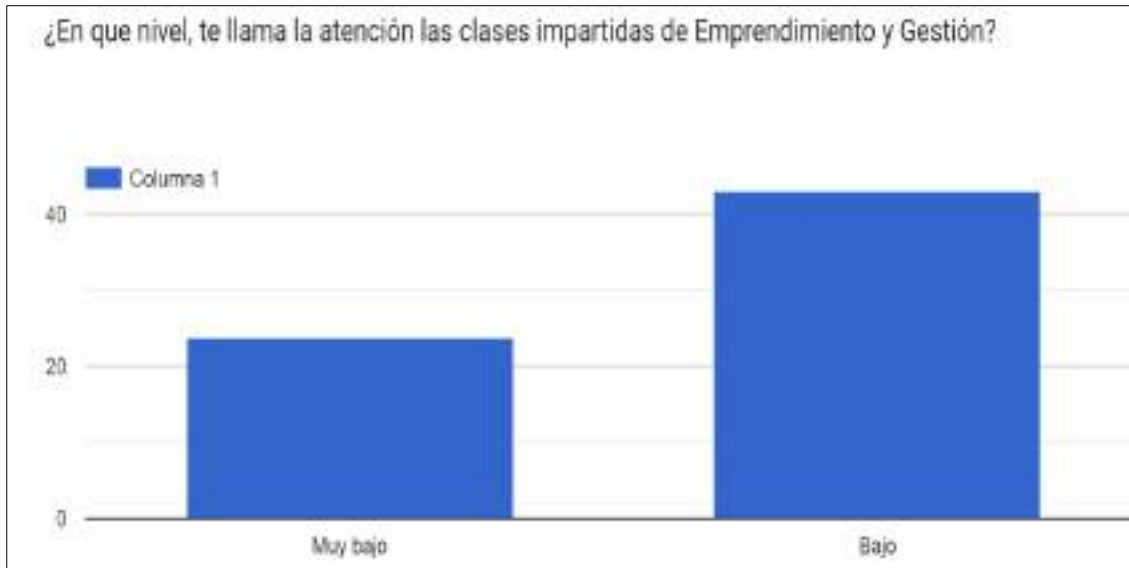
Dentro de la etapa de diagnóstico inicial, además se elaboró una encuesta a los 67 estudiantes de tercer año de bachillerato sobre la asignatura Emprendimiento y Gestión con la cual se desprenden los siguientes datos:

Figura 6: Gráfico Pregunta 1: sobre el conocimiento de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión.



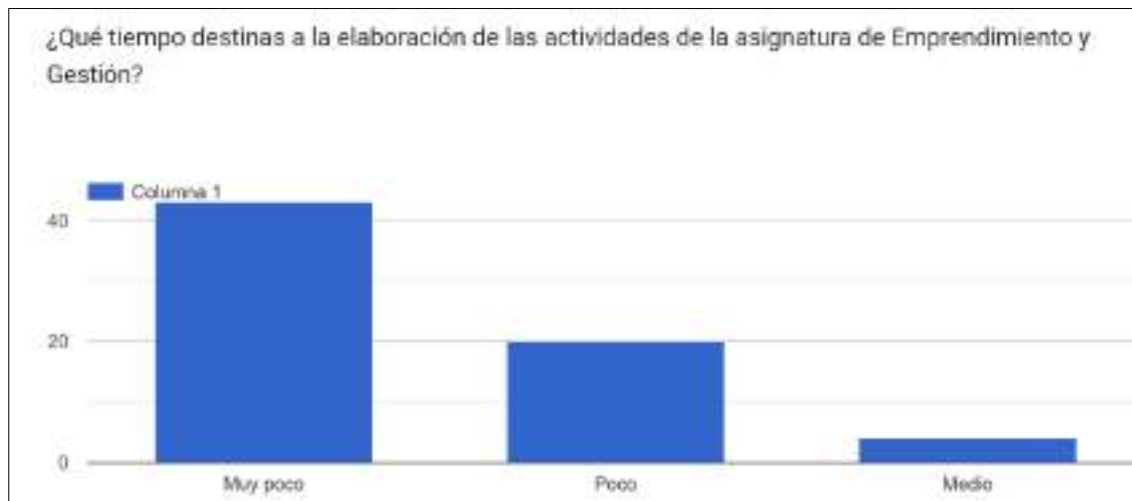
Como se muestra en la **Figura 6**, se puede evidenciar que 51 estudiantes consideran que tienen un nivel muy bajo en los conocimientos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Figura 7: Gráfico Pregunta 2: sobre el interés que se tiene sobre la asignatura de Emprendimiento y Gestión.



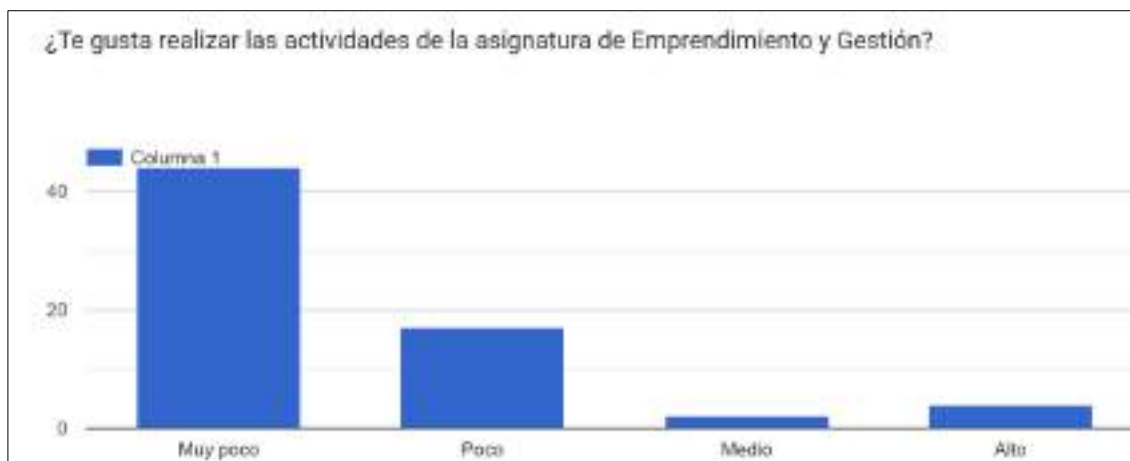
En la **Figura 7** se puede observar que las clases de emprendimiento y gestión no llaman la atención a los estudiantes ya que sus respuestas solo se centraron entre el nivel muy bajo y bajo.

Figura 8: Gráfico Pregunta 3: sobre el tiempo asignado a las actividades de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.



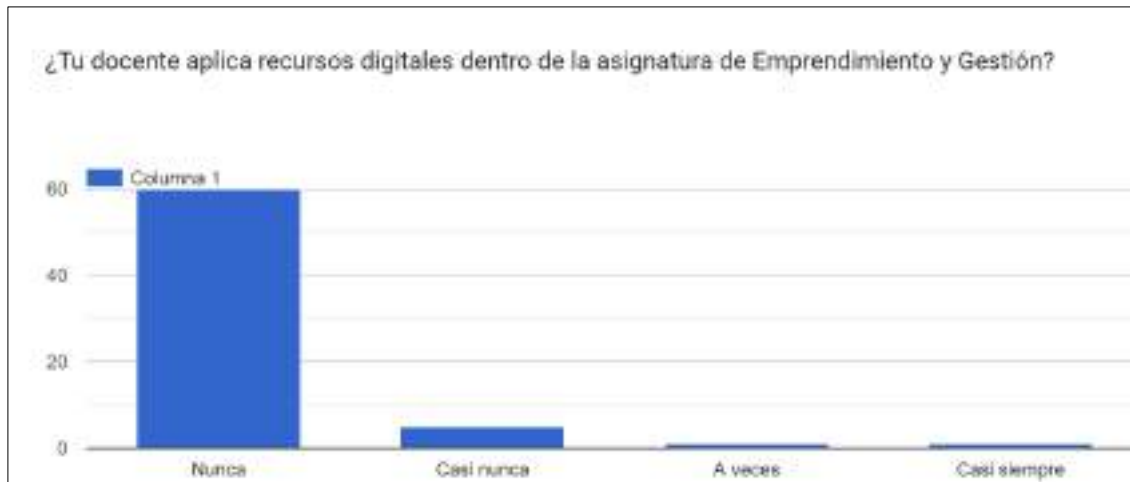
Como se muestra en la **Figura 8** se buscó conocer que tiempo dedican los estudiantes a las tareas enviadas, donde 43 estudiantes no le dedican el tiempo suficiente, por lo que no se puede fortalecer la enseñanza de una manera adecuada.

Figura 9: Gráfico Pregunta 4: sobre la resolución de actividades de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.



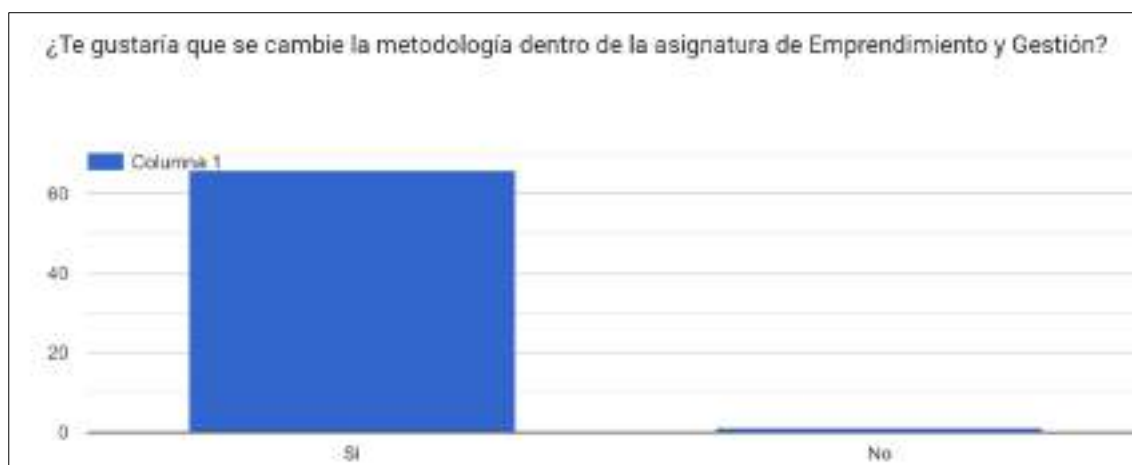
En la **Figura 9**, se evidencia que las actividades no son muy llamativas para los estudiantes por lo que no existe motivación por realizarlas, ya que tan solo a 4 estudiantes les gusta realizar las tareas en un nivel alto.

Figura 10: Gráfico Pregunta 5: sobre el uso de recursos digitales dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.



En la **Figura 10** se muestra que 60 encuestados afirma que el docente de Emprendimiento y Gestión no utiliza recursos digitales dentro del proceso enseñanza – aprendizaje.

Figura 11: Gráfico Pregunta 6: sobre la metodología aplicada en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.



En la última pregunta al referirnos si les gustaría a los estudiantes cambiar la metodología que se ha venido aplicando dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, se puede observar en la **Figura 11** que se ha obtenido que 66 de los 67 encuestados que corresponde al 98,50% están de acuerdo con el cambio de metodología.

Luego de la aplicación de la encuesta para el diagnóstico inicial dentro de la asignatura de Emprendimiento y gestión se detecta la imperiosa necesidad de la aplicación de este proyecto, ya que los estudiantes necesitan nuevas metodologías para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la materia de Emprendimiento y Gestión, ya que al existir tan solo el 1,50% de estudiantes conformes en cómo se lleva la materia y su metodología, y con un 94,03% de estudiantes que no les agrada hacer las actividades al ser de manera tradicionalista (sin aplicación de recurso digitales) se puede deducir que la creación de un Entorno Virtual de Aprendizaje es factible ya que este mejoraría notablemente el interés de los estudiantes por la asignatura.

2.12. Modelación de la propuesta

Para la elaboración del Entorno virtual de aprendizajes se propone el uso de la plataforma Moodle como base para el desarrollo de la plataforma educativa siguiendo los pasos de la metodología ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo y Evaluación), la cual ayudó a crear un entorno adecuado para el uso de docentes y estudiantes, así mismo aplicando un correcto modelo tecnopedagógico que logre realizar un correcto orden en la utilización de recursos digitales y clases tanto sincrónicas como asincrónicas para de esta manera lograr alcanzar el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje.

2.13. Validación de la propuesta

Para la validación del presente proyecto se realizó una comparación entre los promedios trimestrales de los estudiantes de tercer año de bachillerato general unificado, para de esta manera poder conocer cuál fue el impacto del EVA dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, y mediante la aplicación de evaluaciones dentro de la plataforma para determinar el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje, donde se pretende comparar los promedios obtenidos y determinar si el proyecto cumplió con su objetivo. Adicionalmente se realizó una encuesta a docentes que pusieron en práctica la plataforma y finalmente se obtuvo el criterio de especialistas que presentaron sus opiniones sobre la plataforma y su usabilidad, funcionalidad e integración de contenidos.

Capítulo 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.

3.1. Propuesta del Proyecto

El presente trabajo de investigación, tiene como objetivo el presentar una propuesta educativa mediante la cual se pueda ofrecer una evaluación formativa basada en la plataforma Moodle. Se busca fortalecer el rendimiento académico que presentan los estudiantes en la materia de Emprendimiento y Gestión en estudiantes de tercer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo. Esta plataforma posee unidades académicas interactivas con referencia a la materia de Emprendimiento y Gestión, además se busca crear estrategia que promuevan el constructivismo de manera que se pueda mejorar el rendimiento académico de los estudiantes usando técnicas y métodos apoyados por las TIC's, las cuales se mantendrán bajo supervisión constante mediante evaluaciones en función de las condiciones tecnológicas que posee la institución.

Esta propuesta se fundamenta bajo el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo y Evaluación), y se focaliza en ofrecer herramientas tecnológicas, las cuales se encuentran basadas en las necesidades de la institución de los entes reguladores externos mediante los contenidos curriculares. Esta metodología se centra en la plataforma de aprendizaje virtual mediada por la herramienta Moodle

3.2. Diseño de los Ejes temáticos

Los ejes temáticos han sido enfocados en las unidades de la materia de Emprendimiento y Gestión que se imparte a los estudiantes de tercer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo, en el diseño interactivo dirigido a los estudiantes de Educación superior, se busca una inclusión precisa de acuerdo a las necesidades personales, sociales y ambientales de los estudiantes. Este enfoque se manifiesta realizando una selección meticulosa de herramientas virtuales, las cuales incluyen vídeos, actividades interactivas, espacios de participación y foros de debate, además de recursos audiovisuales. La decisión de integrar estas herramientas se basa tanto en criterios pedagógicos como tecnológicos, teniendo en cuenta que cada elemento agregado sirva para alcanzar todos los objetivos educativos planteados. En este entorno digital, se brinda prioridad al uso de tecnologías de la información y comunicación mejor conocidas como (TIC), dichos recursos se consideran hoy en día como el medio principal para la mejora significativa del aprendizaje, brindar nivelación y sobre todo facilitar la evaluación, todo lo

anterior basándose en las necesidades específicas de los estudiantes en el ámbito de la educación superior.

3.3. Enfoque Constructivista

Esta propuesta toma una postura basada en un enfoque teórico que tiene sus fundamentos en la perspectiva constructivista, donde se piensa que las Tecnologías de la información y de la comunicación se vuelven herramientas fundamentales para mejorar el proceso de enseñanza. Desde la perspectiva académica, se espera que tanto estudiantes como profesores utilicen las TIC's como herramientas de ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje, basándose en la hipótesis constructivista y de la formación permanente auto dirigida.

Es importante recalcar que la sociedad actual a la que pertenecemos, se ve condicionada por la tecnología, la misma exige que los docentes posean un enfoque crítico y reflexivo y a su vez posean capacidad de adaptarse a la tecnología y sus nuevos retos. Es por esto que se resalta que es de vital importancia que los docentes posean un nivel de formación académica alto que les permita superar retos tecnológicos y dominar conceptos nuevos. Con referencia al avance tecnológico, es importante que los docentes tengan habilidades como diseñar y crear contenidos educativos, identificación de impactos negativos, etc. Este proceso formativo solicita la creación de un conocimiento complejo y ético de las ciencias, volviéndose las TIC's las nuevas herramientas fundamentales para alcanzar este conocimiento y habilidades.

3.4. Modelo ADDIE (Análisis Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación).

El modelo ADDIE presentado anteriormente es un enfoque que se utiliza para el diseño y desarrollo de unidades, cada una de las letras de la palabra ADDIE representa las fases claves del proceso, las cuales son Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

3.4.1. Primera fase o fase de Análisis (Analysis)

Esta primera etapa también puede ser llamada etapa de recolección, ya que en esta primera fase se recopila información únicamente sobre el público al que va ser implementado el programa, el entorno educativo en el que se desenvuelven y las necesidades individuales de aprendizaje de cada individuo participante. En esta fase la información que se recibe es indispensable para lograr establecer los objetivos del programa y sobre todo para identificar la forma en la que se desarrollará el curso. Se puede resumir como una etapa de planificación meticulosa que aborda diversos aspectos antes de pasar a las etapas de diseño y desarrollo, para que las mismas se desenvuelven de manera exitosa.

3.4.2. Fase de Diseño (Design)

En esta segunda etapa, los encargados del curso, es decir, los profesores, se encargan de iniciar con el diseño del programa, la estructura y el formato en el que va a ser presentado a los estudiantes, basándose en la primera etapa, es por esto, que dicha etapa es necesaria y se debe seguir un proceso algorítmico para su elaboración. Es una etapa que tiene como objetivo principal el realizar un plan el cual sirva como guía durante todo el proceso de desarrollo educativo, este mismo debe abarcar los objetivos, metodología para la impartición de contenidos, métodos de evaluación e instrucción.

3.4.3. Fase de Desarrollo (Development)

La tercera fase, según el modelo ADDIE, es el desarrollo, que implica la creación efectiva del programa de enseñanza basándose en las especificaciones de diseño establecidas anteriormente. Durante esta fase, los diseñadores trabajan en colaboración con expertos en la materia para crear contenido y materiales de alta calidad que cumplan con los objetivos previamente definidos.

3.4.4. Fase de Implementación (Implementation)

Esta es la cuarta etapa del modelo ADDIE, en la que simplemente se lleva a cabo el programa previamente planteado con el estudiante. Durante esta fase los profesores y los estudiantes trabajan dinámicamente para asegurarse que el plan es eficiente. En esta etapa los profesores buscan despertar el ánimo por aprender de sus estudiantes y a la vez su compromiso, poniendo en práctica diversas estrategias dinámicas e innovadoras.

3.4.5. Fase de Evaluación (Evaluation)

En esta última etapa se comprobará la efectividad del programa educativo, en este paso se debe trabajar en conjunto con los miembros partícipes del curso para medir los resultados e identificar cuáles son las áreas en las que se debe mejorar, en resumidas cuentas, el objetivo de esta etapa es lograr comprobar si se alcanzaron las metas y objetivos planteados previamente.

La propuesta previamente mostrada se ha basado en el uso de la metodología ADDIE al centrarse en un análisis netamente dirigido hacia las necesidades tanto del docente como del estudiante. Para lograr conseguir el mejoramiento del rendimiento académico del estudiante se han utilizado diversas técnicas como, el desarrollo de contenidos, actividades didácticas, evaluaciones, diseño estructurado específicamente de cada eje temático y finalmente lo más importante, la

implementación de la plataforma en el aula de clases para conseguir la mejora en el rendimiento académico de los estudiantes.

3.5. Duración

El desarrollo de la presente propuesta ha sido realizado en un tiempo estimado en 4 meses de trabajo con la ayuda de los demás docentes del área de la materia de Emprendimiento y Gestión y sobre todo con la participación colaborativa de los estudiantes. Cada eje temático ha sido diseñado y estructurado con relación del tiempo de las horas de clases para poder ser llevado a casa con la finalidad de seguir la línea del diseño instruccional dictado por la Institución, así como de dejar de lado el seguimiento sincrónico con los estudiantes.

3.6. Herramienta Moodle

Para la creación de la plataforma educativa se ha propuesto trabajar en conjunto con la herramienta Moodle, la cual es una herramienta de autoría e-learning que posee código abierto y además ofrece numerosas ventajas para la creación de entornos virtuales. Es una de las plataformas más usadas a nivel mundial en el proceso de aprendizaje de E-learning, dicha fama se debe gracias a su facilidad de uso y la gran variedad de herramientas que posee. Los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión pueden diseñar fácilmente entornos virtuales mediante la incorporación de secciones, áreas de debate, actividades didácticas, foros, videos, etc., proporcionando una experiencia de aprendizaje organizada y eficiente.

Moodle es utilizado en todo el mundo por instituciones educativas, empresas y organizaciones para ofrecer formación en línea, cursos a distancia y apoyo a la educación presencial. Al ser de código abierto, los usuarios pueden adaptar y personalizar Moodle según sus necesidades específicas. En el presente momento, Moodle representa la herramienta más potente para los educadores al permitirnos crear y administrar nuestros cursos en línea. Básicamente, posibilita la carga de diversos contenidos educativos, como apuntes, imágenes, videos y presentaciones. Moodle también se encarga de facilitar la comunicación, ya sea con el profesor-estudiante o entre los mismos estudiantes, además una de sus funciones es brindar un aprendizaje accesible y eficiente en comparación con la formación presencial.

3.7. Fases de Desarrollo de la Propuesta

3.7.1. Fase 1: Análisis

En la siguiente fase, específicamente la fase de análisis para la creación del entorno virtual de aprendizaje de contenidos didácticos, se formularon y establecieron objetivos concretos y

claros en relación de las necesidades particulares del público objetivo, específicamente de los estudiantes de tercer año de bachillerato general unificado, cuya información se obtuvo mediante algunas técnicas de obtención de datos, la entrevista y la encuesta. Se especificaron los temas educativos por socializar, y se definieron los resultados anhelados. En esta etapa también se seleccionó meticulosamente la tecnología a utilizar, teniendo en cuenta la usabilidad y accesibilidad, del mismo modo que el diseño de una interfaz de usuario intuitiva. Se fijaron las funcionalidades esenciales, como la gestión de usuarios y la personalización del aprendizaje, y se elaboró un plan desarrollado para la realización y sobre todo la organización del contenido didáctico que se usará.

Otro aspecto importante de mencionar en la fase de análisis es la seguridad y privacidad de la plataforma que se mostrará a nuestros estudiantes, por lo que se consideró de vital importancia el implementar medidas para proteger la información del usuario, mediante los usuarios y contraseñas generadas por Moodle, las cuales podrán ser cambiadas por cada uno de los usuarios de manera personalizada. El análisis integral consta desde la creación de objetivos hasta la implementación de la plataforma.

3.7.2. Fase 2: Diseño

Dentro de la fase de diseño, se consideró al usuario como actor principal de la plataforma EVA, generando un interfaz más amigable con el mismo. Dentro del diseño se contempla un entorno basado en el colegio Adolfo Valarezo y sus colores característicos, debido a que la plataforma no necesariamente se pudiese utilizar para una sola asignatura, a más de esto se considera una estructura en relación de la asignatura, dentro de las actividades se toma en cuenta cumplir con una anticipación, en la construcción del conocimiento y la consolidación del mismo.

Para facilitar la navegación dentro de la plataforma educativa se implementan hipervínculos llamativos para los estudiantes considerando la posición y tema a trabajarse, tanto en el avance curricular como las actividades y evaluaciones se presentan mediante los hipervínculos mencionados.

Aprovechando las funcionalidades de la plataforma Moodle se incorporan actividades interactivas, entrega de tareas y aplicación de evaluaciones con sus respectivas retroalimentaciones, para proporcionar un adecuado feedback dentro de cada una las preguntas abordadas. Para mantener un equilibrio entre la funcionalidad y la estructura de la plataforma educativa para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje se planteó un diseño amigable y fácil

de utilizar en el acceso de cada uno de los recursos pedagógicos, asegurando la adquisición de la destreza aplicada en cada una de las clases.

3.7.3. Fase 3: Desarrollo

En cuanto a la fase de desarrollo de la plataforma o entorno virtual de aprendizajes (EVA) se considera a las destrezas de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, y los temas y subtemas necesarios para alcanzarlas.

A continuación, se presenta la pantalla principal de la plataforma para la asignatura de Emprendimiento y Gestión para la unidad educativa Adolfo Valarezo (**Figura 12**).

Figura 12: Pantalla de Inicio



Para el ingreso a la plataforma cada estudiante debe dar click en el botón “acceder” e introducir sus credenciales como el usuario y contraseña que fueron enviados a los correos proporcionados por cada uno de ellos, por motivos de seguridad se permite a los estudiantes personalizar las credenciales.

La plataforma se ha elaborado en base de los temas a trabajarse dentro de la signatura de Emprendimiento y Gestión, y cada uno de los recursos empleados se ven dirigidos a cumplir con las destrezas planteadas dentro del curriculum basado en competencias propuesto por el Ministerio de Educación.

En la figura 13 se muestra cada uno de los temas a ser tratados dentro de la asignatura.

Figura 13: Curso de Emprendimiento y Gestión.



En el EVA se ha restringido el acceso a los temas, es necesario terminar el tema anterior antes de comenzar uno nuevo con lo que nos aseguramos que los estudiantes culminen las actividades antes poder acceder a un nuevo tema, así si existiera algún problema de índole técnico o pedagógico el docente de la asignatura podrá dar un seguimiento continuo y personalizado sobre las actividades.

De cada uno de los temas antes mencionados se desprenden los subtemas, los mismos que son tratados de una manera sincrónica dentro de clases presenciales y reforzadas dentro del entorno virtual de aprendizajes. Ya que así se podrá estimular la comprensión de los estudiantes. Se presenta la distribución de los subtemas en la figura 14.

Figura 14: Tema el producto y su costo, subtemas asociados.

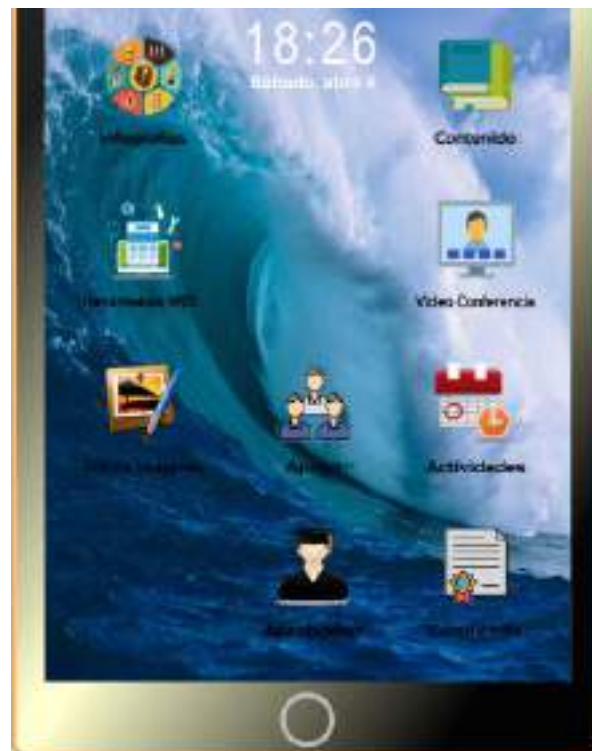


Al igual que los temas en los subtemas es necesario realizar todas y cada una de las actividades propuestas y así proceder al siguiente subtema. Para cada subtema abordado se han desarrollado diversas estrategias y recursos por parte del docente que imparte la asignatura, para ser implementados dentro de la plataforma virtual, y de esta manera que se pueda mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Cada subtema, está compuesto por las siguientes actividades:

1. Contenido
2. Infograma
3. Herramientas Web
4. Video conferencia
5. Apoyo
6. Actividades
7. Certificados
8. Aprobados

Figura 15: Acceso a los recursos del EVA.



En la figura 15 se puede observar el entorno interactivo, con el cual se puede acceder a los hipervínculos de cada actividad.

Figura 16: Entorno de actividades por subtema.



Para poder acceder a cualquiera de los recursos planteados solo basta con que el estudiante de un clic en el icono a trabajarse y será redirigido a la actividad inmediatamente. A diferencia de los temas y subtemas las actividades están restringida por tiempo para evitar que se desarrollen antes de las explicaciones del docente.

A continuación, se detalla cada una de las herramientas utilizadas dentro del EVA.

Contenidos: en el apartado de contenidos nos encontraremos con la fundamentación teórica del subtema, necesario para alcanzar la destreza planteada. El contenido de la materia previamente ha sido analizado por el docente tutor basándose en conceptos de fácil comprensión para los estudiantes, en un torno llamativo visualmente.

Figura 17: Contenido teórico.



Infografías: Se ha considerado las infografías como una herramienta de generación de conceptos propios para fomentar en los estudiantes la investigación y lectura del contenido de la materia a tratarse, logrando en ellos el pensamiento crítico y reflexivo dentro del tema.

Figura 18: Infografías.



Dentro de la actividad infografías se encuentra material teórico sobre el respectivo sub tema, así como un video explicativo sobre el tema trabajado, valiéndose de la plataforma Moodle se incorpora una sección de entrega de tarea donde los estudiantes subirán sus respectivas infografías generando así su propio material de estudio.

Figura 19: Marco teórico para elaboración de infografías.



Figura 20: Fortalecimiento a través de un video sobre el tema.



Herramientas Web: dentro de esta sección se habla sobre las herramientas (Canva, Genially, CmapTools, entre otras) que pueden utilizar los estudiantes para crear sus proyectos y poder elaborar las tareas propuestas por parte del docente, vale recalcar que en cada tema se trabaja con una herramienta diferente para fomentar el uso de las TICs.

Figura 21: Herramientas web.



Video conferencia: Las video conferencias serán de dos tipos, dos conferencias pregrabadas con información del tema a trabajarse y las dificultades que se llegasen a encontrar dentro del subtema, y dos conferencias sincrónicas a través de la plataforma Zoom donde el docente podrá dar una retroalimentación, y solventar dudas que los estudiantes tengan a lo largo del desarrollo de las actividades, así como problemas con el entorno virtual de aprendizaje.

Figura 22: Video conferencias.



Apoyo: El hipervínculo apoyo nos redirige a un foro y a otro hipervínculo del grupo de WhatsApp del curso, el foro se encuentra abierto todo el tiempo, para de esta manera poder tener un seguimiento adecuado con los estudiantes, así también para verificar la participación entre ellos, fomentando de esta manera el trabajo colaborativo, al momento de participar activamente en las

dudas planteadas entre pares, logrando que el docente no sea el único forjador de conocimiento, sino que convierte a los estudiantes en actores principales de la generación de nuevos conceptos.

Figura 23: Apoyo, enlace a WhatsApp.



Figura 24: Apoyo, Foro.



Actividades: Para las actividades de consolidación de la materia se emplean diferentes metodologías con las cuales los estudiantes podrán poner en práctica lo aprendido de la materia para esto nos valemos de la plataforma Moodle y de enlaces externos como para realizar ya sean

actividades prácticas como actividades interactivas, también se proponen videos de consolidación que ayuden a los estudiantes a comprender mejor la actividad y las tareas expuestas.

Figura 25: Actividades.



Figura 26: Entrega de tareas.



Cabe recalcar que la entrega de tareas tiene un tiempo límite de presentación para evitar que los estudiantes aglomeren actividades y esto influya en la calidad de los trabajos.

De la misma manera en la sección de actividades se cuenta con una evaluación de la destreza para conocer el nivel de comprensión de la misma con la que el docente puede conocer las falencias existentes a nivel individual.

Figura 27: Evaluación.



De la misma manera para la resolución de las evaluaciones se cuenta con un tiempo destinado que varía según las dificultades dentro de las evaluaciones y un número determinado de intentos para mejorar la retroalimentación estudiantil y de esta manera garantizar que logren desarrollar la destreza planteada.

Aprobados: dentro del link de aprobados se reflejará el nombre de los estudiantes que culminen el subtema con una nota superior a 7 dentro de su promedio y el 100% de las actividades realizadas, para evidenciar el avance que han obtenido dentro del entorno virtual.

Certificados: en cuanto a la sección de certificados se generarán certificados de culminación del tema para motivar a los estudiantes a que continúen con el desarrollo de las actividades, así como una sana competencia al intentar mejorar sus notas.

3.7.4. Fase de Implementación

Para la fase de implementación se comienza con una inducción al docente de la asignatura de Emprendimiento y Gestión sobre el uso de la plataforma y sus credenciales correspondientes asignándole un rol de profesor, con el cual pasa a ser también un editor en la plataforma y de esta manera poder trabajar conjuntamente con el Gestor y así poder mantener la plataforma actualizada, cabe mencionar que el docente es quien se encarga de la generación de contenido para la

plataforma y los recursos a emplearse en la misma, también es quien se asegura que todos los recursos cumplan con la meta de alcanzar la destreza aplicada, la generación.

En cuanto a los estudiantes se les solicita su correo electrónico para proceder con la matrícula dentro del curso y puedan observar las actividades generadas por el gestor y el profesor, así como también se aplicará una inducción al ingreso de la plataforma, su uso y sus responsabilidades como estudiantes.

3.7.5. Fase de Evaluación

Una de las fases más importantes dentro del modelo ADDIE es la evaluación ya que con esta se mantiene en mejora continua el entorno virtual de aprendizajes, usando las métricas adecuadas para garantizar una mejora dentro del proceso enseñanza aprendizaje, para esto dentro de la plataforma se ha implementado una encuesta (ver anexo 2) que ayude a conocer las falencias que tienen los estudiantes con el EVA y tras analizarlos entre el docente y el gestor poder solventar los dilemas que se presenten durante la aplicación del entorno virtual de aprendizajes.

Figura 28: Encuesta de satisfacción.



3.8. Beneficios de la plataforma

La plataforma educativa basada en Moodle ofrece una serie de oportunidades importantes de aprendizaje para estudiantes de tercer año de educación superior en la materia de Emprendimiento y Gestión, actualmente con la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación por parte de las entidades educativas vinieron de la mano muchas plataformas de índole virtual, siendo una de las más utilizadas actualmente Moodle. Dichas plataformas virtuales están equipadas con gran variedad de herramientas, las cuales fueron hechas con el objetivo de mejorar el aprendizaje en línea y facilitar la relación docente-estudiante que abordan específicamente los objetivos curriculares de la materia de Emprendimiento y Gestión, lo que facilita un enfoque más centrado en las necesidades individuales de los estudiantes.

Esta plataforma de aprendizaje en línea permite que los estudiantes adquieran habilidades de gran relevancia para su futuro profesional. Moodle se convierte en una herramienta simple pero eficiente para incursionar en la mediación en línea, ya que es de código abierto y está disponible para cualquier persona que quiera usarla sea educador o no. De este modo, los estudiantes tienen acceso a herramientas de aprendizaje que facilitan su progreso académico.

En el presente momento, Moodle representa la herramienta más potente para los educadores al permitirnos crear y administrar nuestros cursos en línea. Básicamente, posibilita la carga de diversos contenidos educativos, como apuntes, imágenes, videos y presentaciones. Moodle también se encarga de facilitar la comunicación, ya sea con el profesor-estudiante o entre los mismos estudiantes, además una de sus funciones es brindar un aprendizaje accesible y eficiente en comparación con la formación presencial. En resumen, una plataforma educativa basada en Moodle no solo beneficia a los estudiantes con el acceso a recursos educativos, sino que también promueve un aprendizaje personalizado y colaborativo, mejorando así la experiencia de aprendizaje de los estudiantes de tercer año en la materia de Emprendimiento y Gestión.

3.9. Recursos

Para la ejecución de la plataforma es importante que la unidad educativa posea los siguientes recursos:

- Poseer dispositivos informáticos y conexión a Internet de uso libre.
- Plataforma de e-learning que permita la creación de contenidos interactivos.

- Creación de contenidos, actividades interactivas y evaluaciones formativas.

3.10. Viabilidad y factibilidad de la propuesta

La viabilidad y factibilidad de la propuesta de implementar una plataforma educativa basada en Moodle para estudiantes de tercer año de Bachillerato en la materia de Emprendimiento y Gestión se sustentan en diversos aspectos, que fueron considerados dentro de la encuesta inicial para la puesta en marcha del presente proyecto.

3.10.1. Viabilidad técnica

En términos de viabilidad técnica, Moodle es una herramienta de autoría de contenido de código abierto utilizada y respaldada por una comunidad activa de desarrolladores, lo que garantiza la disponibilidad de recursos y la disponibilidad del soporte técnico. (Moodle, 2018)

Desde la perspectiva pedagógica, las ventajas que presenta este diseño no solo son mejorar y facilitar las clases para la impartición de conocimiento por parte de los profesores hacia los estudiantes, sino que va más allá, busca preparar a los estudiantes para enfrentar los retos que presenta en el futuro el fenómeno de la tecnología, por ejemplo, busca enseñarles a los estudiantes a generar pensamiento crítico, comunicación, trabajo en equipo e integrar herramientas que creen habilidades para el futuro laboral de cada estudiante.

Enfocado en estos aspectos la implantación del entorno virtual de aprendizaje para el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje, es viable debido al respaldo que generan los desarrolladores de Moodle, así como también en la generación de diversos recursos digitales a través de las diferentes herramientas.

La creación de la plataforma es viable mediante la adquisición de los hostings adecuados como fue el caso de este proyecto donde la plataforma puede albergar a 200 estudiantes y con una capacidad de almacenamiento de 60 GB, la cual es suficiente para diseñar el entorno virtual de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión del tercer año de BGU en la unidad educativa Adolfo Valarezo de la ciudad de Loja.

3.10.2 Factibilidad económica

En términos de factibilidad económica, Moodle es utilizada en todo el mundo por instituciones educativas, empresas y organizaciones para ofrecer formación en línea, cursos a distancia y apoyo a la educación presencial. Al ser de código abierto, los usuarios pueden adaptar y personalizar Moodle según sus necesidades específicas. Sin embargo, es importante recalcar que la capacitación del personal docente es necesaria para así lograr garantizar un uso efectivo y pleno

de la plataforma, lo que a su vez podría significar el invertir en el desarrollo profesional de los docentes. La creación de este programa fue netamente para brindar a docentes y estudiantes, un sistema diferente, seguro accesible y sobre todo fácil de usar para la creación de cursos personalizados.

Se debe tener en cuenta que la versión gratuita soporta a 50 estudiantes y una capacidad de 200 Mb por tan solo 45 días en su versión de prueba (Moodle, 2023), por lo tanto, se ha adquirido una licencia de Moodle por el monto de 240 dólares americanos, la cual nos da un soporte de un año y 60Gb de almacenamiento con soporte de 200 alumnos, los costos de la adquisición fueron solventados por los desarrolladores del proyecto.

Se considera que para una institución es viable la adquisición de dicha licencia.

3.11. Validación de la propuesta

3.11.1. Evaluación comparativa del impacto de la plataforma virtual

Para la validación de la propuesta se realizará una comparación entre el promedio de notas del primer trimestre el cual fue desarrollado de una manera tradicionalista y el promedio de notas del segundo trimestre donde se aplicó el entorno virtual de aprendizaje, y de esta manera poder evidenciar si existió un fortalecimiento dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

La validación de la propuesta de implementar una plataforma educativa basada en Moodle para estudiantes de tercer año de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión significó el realizar pruebas para asegurar su efectividad. En primer lugar, se realizaron las llamadas pruebas piloto entre el docente y el administrador de la plataforma para evaluar la eficiencia y adaptabilidad de la plataforma y los recursos proporcionados. Durante esta fase, se recopilaron datos sobre el uso de la herramienta y la opinión del docente acerca de la utilidad de Moodle para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de la materia.

A su vez se realizó una revisión meticulosa acerca de los resultados de los estudiantes utilizando como variables de comparación los métodos de enseñanza actuales y los tradicionales. Lo cual permitió evaluar si la implementación de Moodle es efectiva en el rendimiento de los estudiantes en la materia de Emprendimiento y Gestión.

En la **Tabla 2** podemos apreciar las notas obtenidas durante el primer trimestre antes de la aplicación de la plataforma educativa (tercera columna) y las del segundo trimestre donde el docente se apoyó en la plataforma para el avance curricular de los contenidos.

Tabla 2: Comparación de notas

UNIDAD EDUCATIVA "ADOLFO VALAREZO"

SECCIÓN: MATUTINA

Año Lectivo: 2023-2024

Tercer Curso de Bachillerato**Asignatura: EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN**

N°	NOMBRES	I TRIMESTRE	II TRIMESTRE
1	AGILA GUEVARA ADRIANA NICOLE	6,10	9,70
2	AGUILAR ARTEAGA ANDY ALCIDES	5,80	8,50
3	AGUINSACA DIAZ BRAYAN PAUL	5,00	9,90
4	AMBULUDI GUALAN MARÍA BELÉN	6,00	8,30
5	ANGAMARCA LAPO DANIELA ANAHÍ	8,10	9,00
6	ARMIJOS GODOY YEZELL ALEXA	5,60	9,30
7	BAJAÑA QUEZADA MIKAEL ALEJANDRO	8,60	9,50
8	BENITEZ BENITEZ JOSSELYN ESTEFANÍA	5,70	8,30
9	BERMEO QUEZADA ANAHÍ ESTEFANÍA	5,10	8,00
10	CAJILIMA GUARTAN YANINA ANAHÍ	8,60	8,20
11	CALVA ESPÍN NOE JOAO	8,60	8,10
12	CAMPOVERDE MURQUINCHO LUIS FERNANDO	7,80	9,10
13	CANGO JIMÉNEZ STEVEN ALEXANDER	8,00	9,20
14	CARAGUAY MACHUCA MISHEL DEL CISNE	5,00	9,20
15	CARRIÓN KAYUK KEVIN STEVEN	6,80	8,20
16	CHIMBO GARCÍA NATALY EMILIA	6,80	9,20
17	CONTENTO TAMAY MARÍA BELÉN	7,40	9,70
18	CUENCA ARMIJOS DOMÉNICA ISABELA	7,50	8,70
19	CUMBICOS GUAYANAY MELANY BRIGITTE	6,20	8,30
20	GÁLVEZ LEÓN RONALDO IBAN	6,70	8,30
21	GANAZHAPA JIMÉNEZ LIZETH CAROLINA	7,50	9,30
22	GARCÍA PONTÓN JERSON MIGUEL	6,80	8,10
23	GONZÁLEZ SARANGO ELKIN FABRICIO	7,40	9,60
24	GORDILLO SARAGURO JOSÉ IGNACIO	8,60	9,40
25	GUACHIZACA GUARAN ESNAYDER FABIAN	5,10	8,10
26	HERRERA ALEJANDRO BYRON PATRICIO	5,90	8,30
27	HERRERA ROBLES JOSTIN ALEJANDRO	7,40	9,00
28	HERRERA YAGUANA DANNY RAFAEL	6,60	9,70

29	JAPÓN RÍOS ESTEFANY BRIGITH	8,60	8,50
30	JIMÉNEZ CANGO ROMINA NOHELIA	5,50	9,80
31	JIMÉNEZ JIMÉNEZ ANA CRISTINA	8,70	8,50
32	LABANDA LABANDA LUZ BEATRIZ	8,30	8,20
33	MAZA CURIPOMA LENIN DAVID	8,40	8,50
34	MEDINA AGUILAR JANETH NICOLE	6,50	9,10
35	MEJIA LEÓN ERIKA LUPE	8,00	9,80
36	MORA MORA NAYELI VERÓNICA	8,20	8,90
37	NAMCELA MOROCHO KELLY YULISA	7,80	9,60
38	OROSCO BURI LEIDY DANIELA	5,10	9,80
39	ORTEGA SOLORZANO ANA ROSA	6,00	9,90
40	PACHECO SARMIENTO EDISON ALEJANDRO	8,00	9,50
41	PAREDES QUINCHE GENESIS NAYELI	7,30	8,20
42	PAUTA QUEZADA YOKASTA ANAHÍ	5,20	9,70
43	PIEDRA GRANDA FAUSTO ANDRÉS	8,20	9,70
44	PISCOCAMA VÉLEZ STEVEN JHAIR	6,70	9,50
45	PONCE PUCHAICELA MARÍA BELÉN	6,90	9,60
46	PUCHA CÓRDOVA CARLOS XAVIER	8,90	9,10
47	PULLAGUARI VIÑAMAGUA BRITANNY ESTEFANY	6,20	10,00
48	QUEZADA AGUIRRE MARÍA ELENA	6,20	9,30
49	QUEZADA RAMON ERIKA VANESSA	7,80	9,10
50	QUEZADA RIVERA MARILYN SALOME	5,30	9,80
51	QUIZHPE GUALAN LADY YAJAIRA	5,90	8,00
52	RAMON NAVAS KEVIN ALEJANDRO	6,80	9,30
53	RAMON TORRES ANTHONY STANLEY	7,10	9,10
54	REYES ALVERCA CRISTOPHER ALEXANDER	6,30	9,80
55	SÁNCHEZ POMA CRISTIAN DAVID	8,40	9,30
56	SÁNCHEZ QUEZADA ÁNGEL SANTIAGO	6,60	9,30
57	SARANGO COQUINCHE WILLIAM JOEL	5,70	8,20
58	TENE MOGROVEJO NATASHA SALOME	6,80	8,30
59	TENEZACA PUCHA KAREN ABIGAIL	8,00	9,90
60	TINIZARAY JARAMILLO ALEJANDRO DAVID	5,70	9,30
61	TORRES PINCAY JANELA NICOLE	5,50	8,90
62	TORRES QUIZHPE STIFFANY LILYBETH	5,50	8,40
63	TRIVIÑO CHAMBA JAMES VLADIMIR	5,80	8,00

64	UCHUARI LALANGUI LEIDY GISSELA	6,90	9,60
65	VALENCIA PAUCAR CARMEN ANABEL	6,10	8,90
66	VEGA JARAMILLO NATALIA SHARICK	6,40	8,60
67	YUNGA MALLA JUSTIN FERNANDO	5,10	8,50
PROMEDIO		6,82	9,01

Nota: Archivos de la Unidad Educativa Adolfo Valarezo

Como se puede observar en la tabla anterior se obtuvo un promedio de 6,82 dentro del primer trimestre mediante metodologías tradicionalistas, para el segundo trimestre se aplica la plataforma educativa dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, donde se obtuvo considerables resultados dentro de los promedios personales por lo tanto en el promedio general se puede apreciar este cambio al ser de 9,01, con lo que se muestra que al aplicar metodologías innovadoras y al aplicación del EVA dio excelentes resultados dentro del tercer año de Bachillerato General Unificado.

La retroinformación continua por parte de estudiantes, docentes y padres fue crucial en el proceso de hacer válida esta propuesta, ya que jugaron un papel fundamental en brindar información acerca de la plataforma de tipo cualitativa, específicamente, acerca de la experiencia del estudiante y los beneficios que encontraron con su uso.

Finalmente, la respuesta satisfactoria acerca de la propuesta deja en claro que la implementación de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) logra fortalecer la calidad del proceso enseñanza - aprendizaje y sobre todo el rendimiento académico en la materia específica, justificando así su implementación a niveles mayores en el colegio.

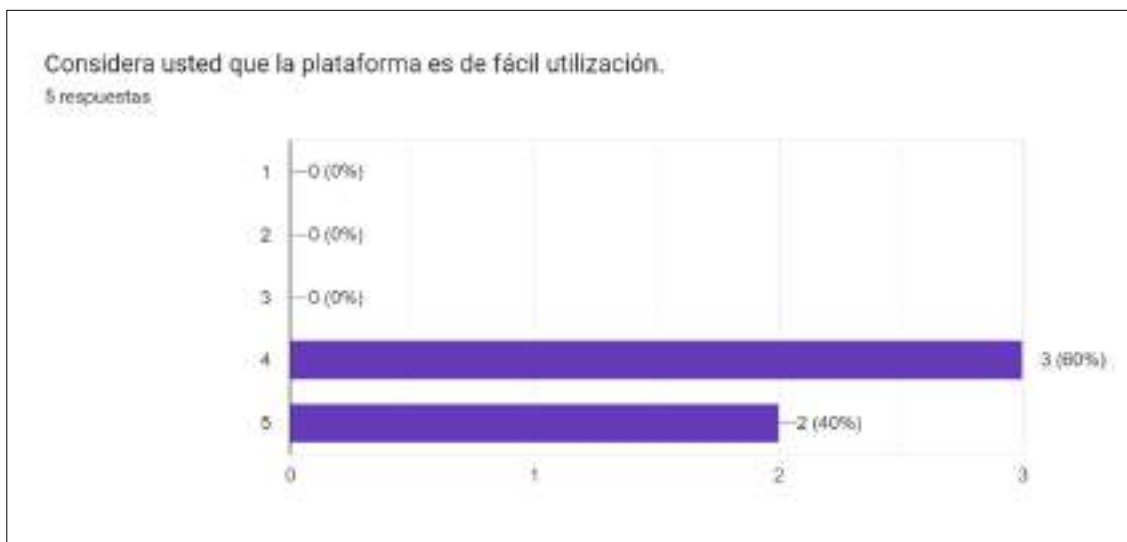
Una vez implementada la plataforma se obtuvo un impacto positivo importante en el rendimiento académico de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la materia de Emprendimiento y Gestión a través de la motivación diaria mediante Moodle. Se pudo verificar que los estudiantes pusieron un interés especial en la resolución de actividades interactivas y las evaluaciones dieron resultados importantes beneficiosos que brindaron mecanismos de retroalimentación a los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

3.11.2. Validación de la plataforma virtual

Para validar si la plataforma educativa basada en Moodle y el diseño tecno pedagógico propuesto logra alcanzar un fortalecimiento en el proceso enseñanza aprendizaje, es apto y eficaz

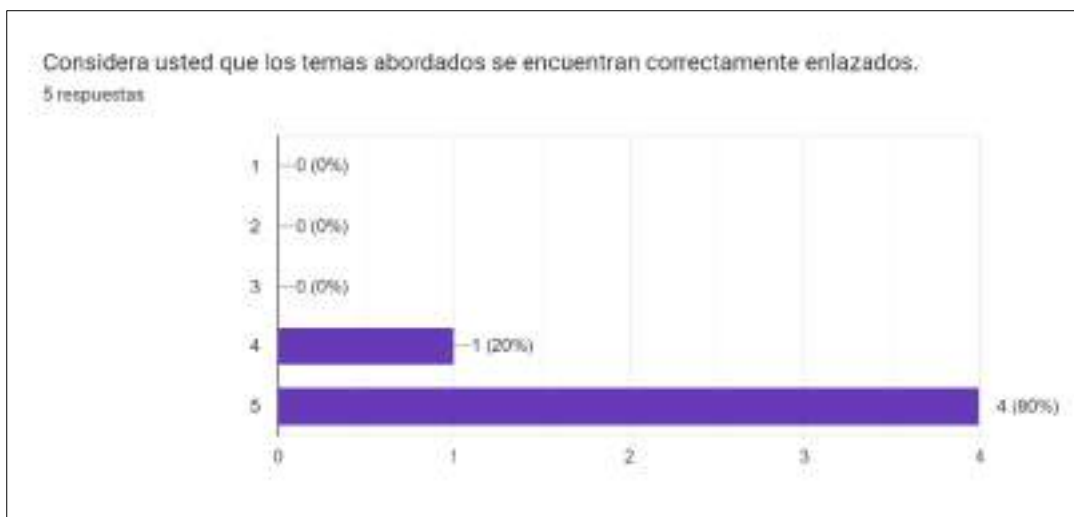
para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, se seleccionó a docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de distintas Unidades Educativas. Para esto se presentó la plataforma educativa ante cinco docentes de la materia quienes evaluaron su uso y eficacia, teniendo en cuenta sus capacidades y destrezas, además se les realizó una encuesta para comprobar la efectividad de la propuesta de plataforma Moodle (Ver *anexo 5*). Es necesario evaluar la experiencia en el ámbito educativo que poseen los docentes, teniendo en cuenta que poseen un conocimiento profundo de los contextos y nuevos desafíos académicos, ya que esto va a ser lo que facilita la integración de la plataforma en el ámbito académico.

Figura 29: Gráfico Pregunta 1: Considera usted que la plataforma es de fácil utilización.



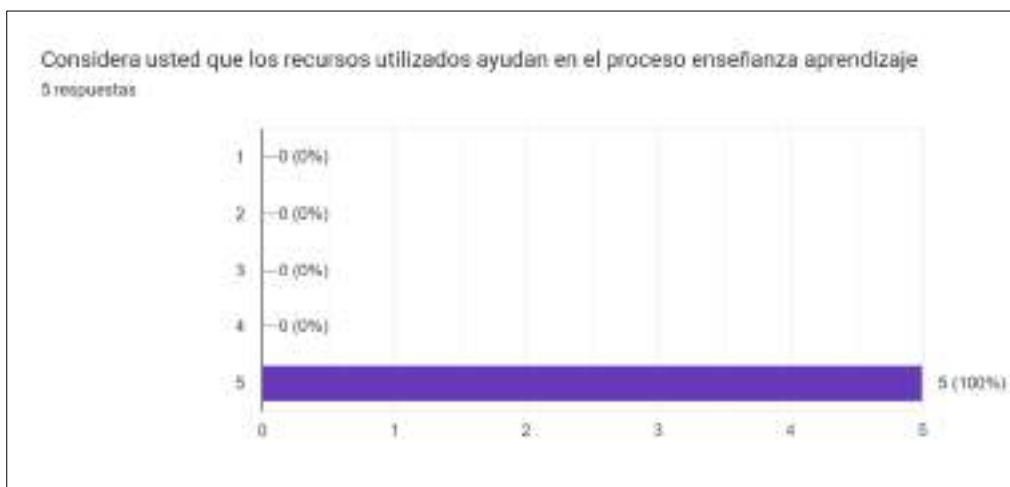
En la **Figura 29** podemos observar que el 60% de los docentes considera que la plataforma la facilidad de utilización es buena.

Figura 30: Gráfico Pregunta 2: Considera usted que los temas abordados se encuentran correctamente enlazados.



En cuanto a la segunda pregunta el 80% de los docentes responde que el enlace entre los temas es excelente.

Figura 31: Gráfico Pregunta 3: Considera usted que los recursos utilizados ayudan en el proceso enseñanza aprendizaje.



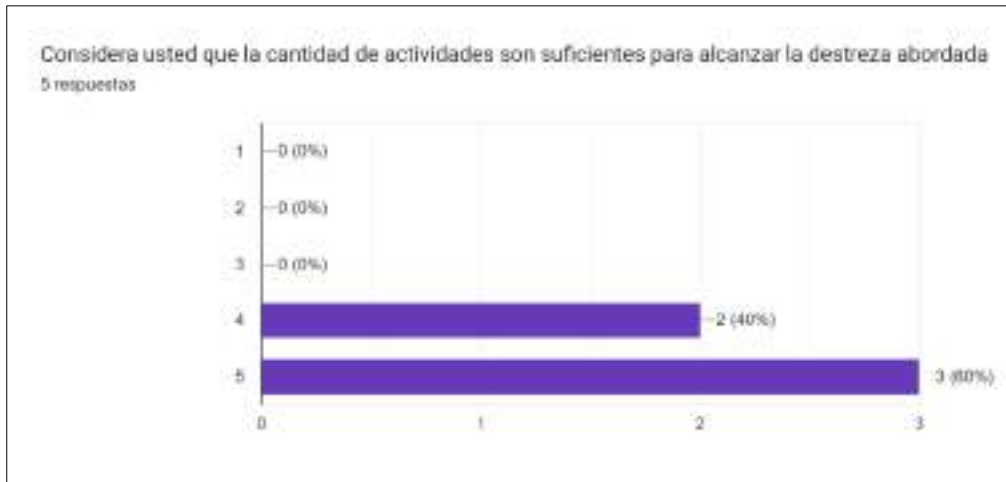
El 100% de los docentes pronuncian que los recursos son adecuados para la mejora del proceso enseñanza aprendizaje.

Figura 32: Gráfico Pregunta 4: Considera usted que el contenido teórico es adecuado y de fácil comprensión.



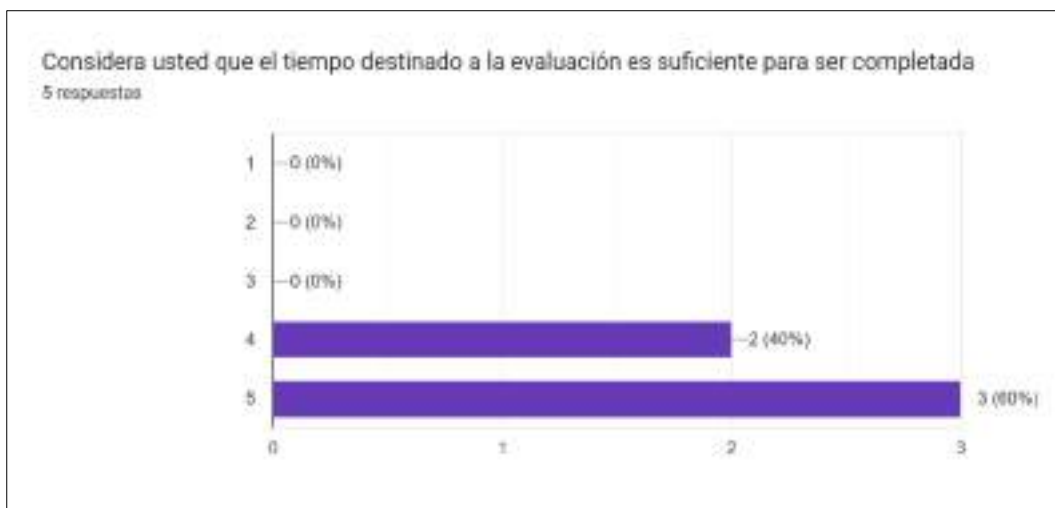
Dentro de la pregunta 4 tenemos que un 60% de las respuestas consideran como buena al contenido del marco teórico.

Figura 33: Gráfico Pregunta 5: Considera usted que la cantidad de actividades son suficientes para alcanzar la destreza abordada.



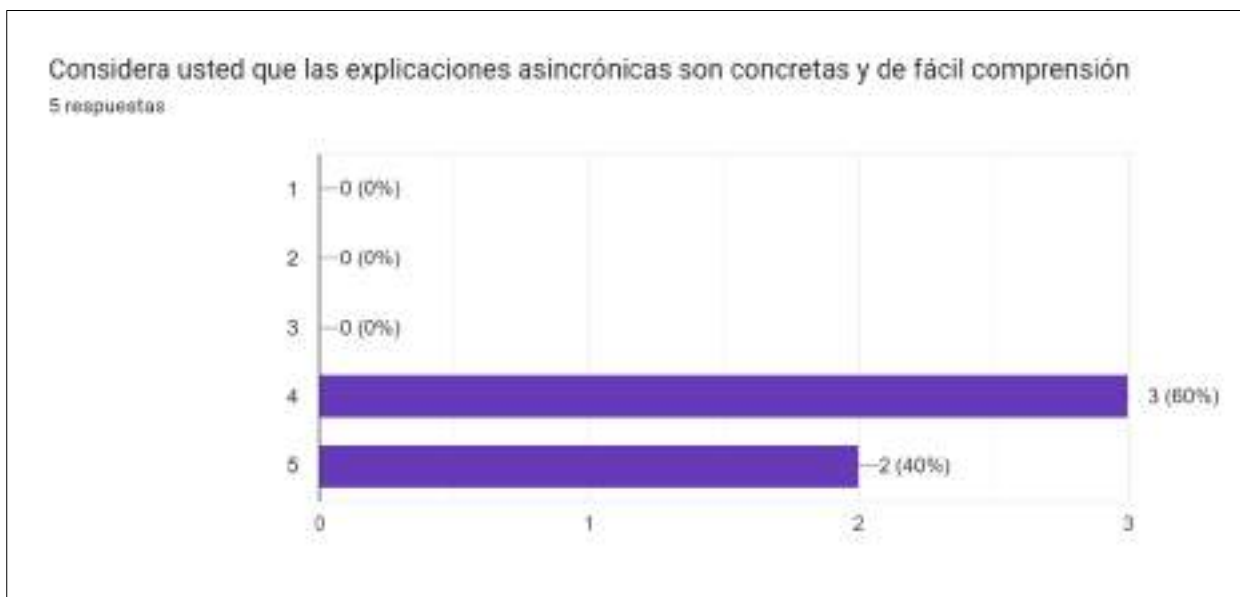
La mayoría de docentes con un 60% dice que la cantidad de actividades es excelente para la adquisición de la destreza desarrollada.

Figura 34: Gráfico Pregunta 6: Considera usted que el tiempo destinado a la evaluación es suficiente para ser completada.



Para el 40% de los docentes el tiempo para las evaluaciones es buena, en cuanto al 60% restante el tiempo aplicado es excelente para culminar la evaluación.

Figura 35: Gráfico Pregunta 7: Considera usted que las explicaciones asincrónicas son concretas y de fácil comprensión.



En cuanto a las explicaciones asincrónicas solo el 40% de los encuestados responden que son excelentes.

Figura 36: Gráfico Pregunta 8: Considera usted que la plataforma educativa ayudara a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.



Por último, obtenemos que el 80% de los encuestados consideran que la plataforma educativa será excelente al momento de crear una mejora dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Luego de la tabulación de los datos podemos concluir que el uso de la plataforma, la aplicación de los recursos, los tiempos empleados y la metodología aplicada será de gran ayuda dentro de la mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje, siempre considerando un proceso de mejora continua dentro del EVA y sus recursos.

3.11.3. Selección de especialistas

La selección de especialistas para validar la plataforma virtual Moodle para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión es un proceso imprescindible que requiere énfasis en varios criterios. En primer lugar, se buscó a dos profesionales con conocimientos sólidos en configuración y administración de plataformas virtuales, a los cuales se les realizó un conjunto de preguntas que servirían de base para validar la propuesta (Ver **Tabla 3**). Además, es esencial evaluar la experiencia educativa de los especialistas, ya que contar con profesionales que comprendan a fondo las complejidades del contexto educativo facilitará su implementación y adaptación a las necesidades específicas de los estudiantes y docentes.

El análisis y la validación de la propuesta de la plataforma virtual desde la perspectiva de los especialistas revelan un consenso generalizado sobre su potencial impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los expertos han destacado la coherencia y pertinencia de los contenidos propuestos, así como la estructura organizativa de la plataforma, que facilita la navegación y el acceso a los recursos educativos. Asimismo, han valorado positivamente la integración de

herramientas interactivas y la diversidad de actividades propuestas, que promueven un aprendizaje activo y participativo.

Desde una óptica pedagógica, los especialistas han resaltado la importancia de diseñar experiencias de aprendizaje significativas que estimulen la participación y el compromiso de los estudiantes. En este sentido, la propuesta de la plataforma virtual ha sido considerada como un medio efectivo para fomentar la autonomía y la colaboración entre los alumnos, así como para adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje. Además, se ha subrayado la necesidad de proporcionar una retroalimentación continua y personalizada que favorezca el desarrollo de las competencias y habilidades de los estudiantes.

Finalmente, los especialistas han identificado áreas de mejora potencial, como la implementación de estrategias de evaluación más variadas y auténticas, que permitan medir de manera precisa el progreso y el logro de objetivos de aprendizaje. Asimismo, han destacado la importancia de garantizar la accesibilidad y la inclusividad de la plataforma, para asegurar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de sus recursos y oportunidades de aprendizaje. En conjunto, el análisis y la validación de la propuesta de la plataforma virtual reflejan un respaldo positivo hacia su implementación como herramienta para enriquecer y fortalecer el proceso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Tabla 3: Análisis de especialistas

Criterio	Descripción	Resultados
Usabilidad	Se evaluó la facilidad con la que los usuarios, tanto docentes como estudiantes, pueden utilizar la plataforma. Se considera la claridad de la interfaz, la organización de los contenidos y la intuitividad de la navegación para acceder a recursos y herramientas.	100%
Diversidad de recursos y actividades	Se analizó la variedad y relevancia de los recursos educativos disponibles en la plataforma, como material de lectura, videos,	100%

	actividades interactivas y herramientas de evaluación.	
Interacción	Se evaluó la capacidad de la plataforma para facilitar la interacción y colaboración entre estudiantes y docentes. Se considera la disponibilidad de herramientas de comunicación, como foros de discusión y chats en vivo, así como la posibilidad de realizar actividades colaborativas y proyectos grupales.	100%
Adaptabilidad	Se analizó la capacidad de la plataforma para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes y docentes. Esto incluye la posibilidad de personalizar la experiencia de aprendizaje, acceder a recursos adicionales.	100%
Interactividad y Participación	Se analizó las herramientas que promueven la interactividad y participación activa de los estudiantes, fomentando un ambiente de aprendizaje dinámico.	100%

3.12. Sostenibilidad de la propuesta planteada

La sostenibilidad de la propuesta de implementar una plataforma educativa basada en Moodle para los estudiantes de tercer año de bachillerato general unificado en la materia de Emprendimiento y Gestión que fortalezca el proceso de enseñanza aprendizaje, se basa en varios aspectos. En primer lugar, se debe tener en cuenta la escalabilidad de la plataforma para asegurarse que la misma pueda adaptarse a la cantidad de estudiantes o usuarios y de contenidos al mismo tiempo que se expanda su uso, también que sea compatible con las nuevas tecnologías y las actualizaciones futuras que las mismas posean, lo cual afirmará su uso a largo plazo.

La capacitación continua para los docentes y la realización de mecanismos que permitan la retroalimentación, lo cual generará una mejora notable y continua en la plataforma y evidenciará su adaptabilidad hacia las necesidades emergentes de los estudiantes.

Finalmente, la sostenibilidad se ve afianzada por la participación activa de toda la comunidad educativa, creando una cultura de participación y retroalimentación, lo que favorece la aceptación y el compromiso con la plataforma a largo plazo. La propuesta presentada se convierte en una solución sostenible y revolucionaria al garantizar una gestión eficaz con actualizaciones regulares centradas independientemente del usuario que haga uso de la misma.

Para esto será necesario generar una asamblea general para solicitar la renovación anual de las licencias durante los años venideros y pedir la colaboración de los docentes para que el uso del entorno virtual de aprendizajes se vea reflejado en las planificaciones venideras y una mejora continua en el diseño tecnopedagógico.

Conclusiones

El presente trabajo de investigación arrojó resultados muy positivos en los estudiantes y docentes, demostrando el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje, tal como se mostró en el análisis y en la interpretación de datos, el nivel integrador de la evaluación formativa fue el que tuvo mayor efecto. Lo cual se pudo verificar mediante la observación directa, el cambio en las prácticas convencionales dentro de las aulas por parte de docentes, esto en particular, se puede evidenciar en la elaboración de clases didácticas de la mano de las tecnologías.

De igual manera se puede concluir que la implantación de un entorno virtual de aprendizajes se basa netamente en la estructura del diseño tecnopedagógico, ya que este será el esquema principal de cómo se llevará la asignatura en el EVA.

De la misma forma, se pudo presenciar un nuevo equilibrio entre el interés de los estudiantes y la forma en la que se presentan los contenidos clase, además de una gran motivación para formar parte en cada proceso. De igual modo, la propuesta al estar diseñada por los docentes de la asignatura de emprendimiento y Gestión para específicamente los estudiantes del tercer año de bachillerato, despertó cierto interés por docentes de grados inferiores, gracias a los testimonios de los docentes que integraron dicha práctica y evidenciaron mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como conclusión podemos afirmar que la metodología ADDIE es un factor importante en la creación de plataformas virtuales, ya que nos ayuda en un proceso de mejora continúa desarrollando un feedback constante gracias a la etapa de evaluación.

Finalmente, el equipo investigador, logró constatar que los estudiantes alcanzaron las competencias digitales requeridas en este proceso académico, puesto que, en cada una de ellas, se evidencia un avance significativo, como lo son: pedagógicas, comunicativas, tecnológicas, de gestión e investigativa.

Recomendaciones

- Es importante generar espacios de capacitación en la unidad educativa Adolfo Valarezo que permitan el avance de los docentes en el ámbito de las TIC's, lo cual significa una mejora significativa en la educación.
- Elaborar un plan tecnológico institucional, que permitirá el avance de la educación mediante metodologías innovadoras.
- Modificar el plan de estudio en la unidad educativa Adolfo Valarezo con el objetivo de que se integren las TIC's.
- Se recomienda difundir el conocimiento obtenido en la propuesta con las demás instituciones.
- Con los resultados obtenidos dentro de este proyecto se recomienda generar capacitaciones a los estudiantes de los diferentes grados educativos acerca del manejo de un entorno virtual de aprendizaje, para fomentar un correcto uso de la educación E-learning.

Trabajos futuros

Con el presente trabajo se generan las bases para continuar con la investigación acerca de este interesante tema de vital importancia para nuestros estudiantes en la nueva era digital en la que nos encontramos. Además, se convierte en una de las propuestas pioneras de esta índole en la región sur del Ecuador, ya que, como se evidenció anteriormente en las diferentes bases de datos en las que se estructuró la investigación, en la ciudad de Loja no hay un trabajo bajo esta línea investigativa. De la misma forma, se espera que lo anteriormente mencionado sirva de ejemplo para seguir expandiendo el conocimiento. Es importante recalcar que la plataforma educativa basada en Moodle, puede ser de ayuda en diversas áreas, gracias a esto el trabajo investigativo propone varias opciones de las múltiples que se encuentran dentro de la RED.

Referencias Bibliográficas

- Arancibia, M., Cabero, J., & Marín, V. (2020). Creencias sobre la enseñanza y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en docentes de educación superior. *Formación universitaria-Scielo*, 13(3), 1-10. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000300089>
- Asamblea Constituyente. (2021). *Ley Orgánica Reformatoria a la Ley Orgánica de Educación Intercultural Registro Oficial*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley-Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-Registro-Oficial.pdf>
- Avila, H. F. (2020). *La entrevista y La encuesta*. Quito: ISBN. Recuperado el 28 de 07 de 2023
- Balladares-Burgos, J. &.-B. (2022). El modelo tecnopedagógico TPACK y su incidencia en la formación docente: Una revisión de la literatura. *RECIE. Revista Caribeña de Investigación Educativa*, 6(1), 63-72. doi:<https://doi.org/10.32541/recie.2022.v6i1.pp63-72>
- Barro, S. (2015). Informe sobre las TIC en el Sistema Universitario Español. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 0, 2.
- Breda, A., Hummes, V., Silva, R. S., & Sánchez, A. (2021). El Papel de la Fase de Observación de la Implementación en la Metodología Estudio De Clases. *Bolema: Boletim de Educação Matemática*, 35, 263-288., 35, 263-288. doi:<https://doi.org/10.1590/1980-4415v35n69a13>
- Calle, A. M. (2022). *E-learning en el nuevo milenio* (Vol. 4). google books. Obtenido de <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=9LWqEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=Los+campos+que+comprenden+el+DI+o+DTP+han+variado+en+torno+a+la+variedad+de+perspectivas+institucionales+y+grupales+que+adopta+este+concepto,+con+sus+puntos+relevantes+en+cada+d%C3%>
- Camacho, J. P., Ayala, M. V., & Gallo, M. Q. (2022). Diseño Instruccional en una educación ubicua para mejorar el aprendizaje en estudiantes universitarios. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 7103-7142.

- De la Rosa, M. A. (2022). *Experimentación de un modelo tecnopedagógico para el desarrollo de la competencia investigativa*. Universidad de Sevilla. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- de los Ríos, L. A., Limo, F. A., Maturrano, B. A., & González, J. L. (2022). El diseño técnico pedagógico: Aspectos conceptuales y metodológicos. *Revista EDUCA UMCH*, 19, 204-223.
- Fidalgo-Blanco, Á., Sein-Echaluce, M., & García-Peñalvo, F. J. (2019). Tendencias de innovación educativa con Moodle: llevando el cambio metodológico al aula. *Ciniac*, 1. doi:10.5281/zenodo.3381594
- Gonzales, J. A. (2021). *Guía para la elaborar la operalización de variables*.
- Guzmán, B., & Castro, S. (2019). Los medios instruccionales, su desarrollo e importancia en la educación del siglo XXI. *Instituto Nacional de Investigación y Capacitación Continua, Perú*, 3. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/390/3901640002/index.html>
- Herrera, A. (2021). *Las 5 mejores plataformas eLearning en las que alojar tus cursos*. Obtenido de <https://www.innovacionycualificacion.com/plataforma-elearning/5-mejores-plataformas-elearning/>
- Impacto de las TIC en la Educación Superior en el Ecuador. (2017). *Revista Publicando*, 4(11), 355-368. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6115190>
- Jayanandhan, S. R. (2009). John Dewey and a Pedagogy of Place. *Philosophical studies in education*, 40, 104-112.
- López Falcón, A., & Ramos Serpa, G. (2021). ACERCA DE LOS MÉTODOS TEÓRICOS Y EMPÍRICOS DE INVESTIGACIÓN: SIGNIFICACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. *Revista Conrado*, 22-31.
- López, L. (2023). *MULTIMEDIA: DISEÑO TECNOPEDAGÓGICO PARA ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS Y PROFESORES DE CIENCIAS TÉCNICAS*. Bejucal: Centro Universitario Municipal de Bejucal. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/368780534_PEDAGOGIA_2023_TITULO_M

ULTIMEDIA_DISEÑO_TECNOPEDAGÓGICO_PARA_ESTUDIANTES_UNIVERSITARIOS_Y_PROFESORES_DE_Ciencias_Técnicas

- Lorenzo-Lledó, A. (2018). *Innovación en el aprendizaje desde el diseño tecno-pedagógico*. Universidad de Alicante. , Departamento de Didáctica General y Didácticas Específicas. Universidad de Alicante. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10045/70320>
- Meirinhos, M. (2009). El open source en la educación. In *CIVE 2009: Congreso Internacional Virtual de Educación*. Universitat Jaume, Escola de Formació en Mitjans Didàctics. Bragaca: Universitat Jaume,.
- Melgarejo, Ninamango, & Ramos. (2022). Aprendizaje autónomo y recursos educativos digitales en estudiantes Universitarios. *Sinergias Educativas*. doi:<https://doi.org/10.37954/se.vi.240>
- MINEDUC. (2014). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Ministerio de Educación. Quito: Gobierno del Ecuador. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf
- Oñate, D. L. (2023). *Diseño tecnopedagógico de los entornos abiertos o MOOCs*. Thesis, Universidad Oberta de Cataluña, Cataluña. Obtenido de <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/148662>
- Pailiacho, H. (2021). *Implementación de la plataforma moodle, como herramienta pedagógica para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de básica superior de la unidad educativa Miguel Ángel*. Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa. Chimborazo: Universidad Ncional de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8312>
- Pastor, B. F. (2019). Población y muestra. *Pueblo continente*, 30(1), 245-247.
- Rodríguez, L., Flores, F. A., Landa, B., & Rubio, J. (2022). El diseño pedagógico: Aspectos conceptuales y metodológicos. *Revista EDUCA UMCH*, 19, 204-223. doi:<https://doi.org/10.35756/educaumch.202219.226>

Salvador Cruz Rambaud, A. M. (2020). *Métodos matemáticos para la valoración de empresas y proyectos de inversión*. España: Editorial Universidad de Almería.

Sequera, R. M. (2023). Diseño Tecnopedagógico en la Programación Didáctica. *Revista Tecnológica Educativa Docentes 2.0*, 16(1), 43-48.

ANEXOS

Anexo 1: Encuesta a estudiantes sobre implementación de un aula virtual

Asignatura de Emprendimiento y Gestión.

La presente encuesta está encaminada en conocer la aceptación de la implementación de un espacio virtual de aprendizajes (EVA) para la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Las respuestas de esta encuesta guardan completa confidencialidad, responde de la manera más sincera posible.

1. **¿Dispones de un dispositivo electrónico?**

Sí

No

2. **¿Tienes conectividad a Internet?**

Sí

No

3. **¿Te gustaría poder acceder a los recursos de clases de manera asincrónica?**

Sí

No

4. **¿Sabes lo que es un aula virtual?**

Sí

No

5. **¿Te gustaría reforzar la materia de Emprendimiento y Gestión a través de recursos virtuales?**

Sí

No

Anexo 2: Entrevista a Docentes de diagnóstico inicial.

Objetivo: Determinar el nivel de experiencia, percepciones y prácticas de los docentes en relación con el uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como identificar posibles áreas de mejora y necesidades para fortalecer la integración efectiva de herramientas tecnológicas en el aula.

1. ¿Podría describir su experiencia como docente en esta institución y en qué asignaturas ha trabajado?
2. ¿Cómo describiría el nivel de interacción y participación de los estudiantes durante las clases?
3. ¿Qué tipo de recursos o materiales didácticos suele utilizar en sus clases?
4. ¿Ha tenido la oportunidad de integrar herramientas tecnológicas en sus lecciones? En caso afirmativo, ¿cuál ha sido su experiencia con ellas?
5. ¿Cómo evalúa el nivel de competencia digital de los estudiantes en relación con el uso de la tecnología en el aprendizaje?
6. ¿Cree que la tecnología puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje? ¿Por qué?
7. ¿Qué desafíos o dificultades ha enfrentado al intentar integrar la tecnología en sus clases?
8. ¿Qué estrategias ha utilizado para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes en el aula?
9. ¿Cómo aborda las necesidades individuales de los estudiantes en un entorno de aprendizaje diversificado?
10. ¿Hay algún aspecto específico que le gustaría mejorar o implementar en sus clases en el futuro?

Anexo 3: Encuesta a estudiantes de diagnóstico inicial de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

La presente encuesta tiene por objeto conocer sobre su opinión sobre las clases de Emprendimiento y Gestión.

No existen respuestas correctas o incorrectas.

Los resultados no serán divulgados.

Por favor lea detenidamente cada pregunta y conteste con sinceridad.

1. ¿Qué nivel de conocimiento tienes sobre la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

<input type="radio"/> Muy bajo	<input type="radio"/> Bajo	<input type="radio"/> Medio	<input type="radio"/> Alto	<input type="radio"/> Muy alto
--------------------------------	----------------------------	-----------------------------	----------------------------	--------------------------------

2. ¿En qué nivel, te llama la atención las clases impartidas de Emprendimiento y Gestión?

<input type="radio"/> Muy bajo	<input type="radio"/> Bajo	<input type="radio"/> Medio	<input type="radio"/> Alto	<input type="radio"/> Muy alto
--------------------------------	----------------------------	-----------------------------	----------------------------	--------------------------------

3. ¿Qué tiempo destinas a la elaboración de las actividades de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

<input type="radio"/> Muy bajo	<input type="radio"/> Bajo	<input type="radio"/> Medio	<input type="radio"/> Alto	<input type="radio"/> Muy alto
--------------------------------	----------------------------	-----------------------------	----------------------------	--------------------------------

4. ¿Te gusta realizar las actividades de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

<input type="radio"/> Muy bajo	<input type="radio"/> Bajo	<input type="radio"/> Medio	<input type="radio"/> Alto	<input type="radio"/> Muy alto
--------------------------------	----------------------------	-----------------------------	----------------------------	--------------------------------

5. ¿Tu docente aplica recursos digitales dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

<input type="radio"/> Muy bajo	<input type="radio"/> Bajo	<input type="radio"/> Medio	<input type="radio"/> Alto	<input type="radio"/> Muy alto
--------------------------------	----------------------------	-----------------------------	----------------------------	--------------------------------

6. ¿Te gustaría que se cambie la metodología dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

<input type="radio"/> Muy bajo	<input type="radio"/> Bajo	<input type="radio"/> Medio	<input type="radio"/> Alto	<input type="radio"/> Muy alto
--------------------------------	----------------------------	-----------------------------	----------------------------	--------------------------------

Anexo 4: Guía de Observación.

OBJETIVO

Observar una clase para poder determinar la implementación de herramientas tecnológicas durante el desarrollo de la clase.

RECOMENDACIONES

Se sugiere realizar una observación detallada de los factores que proporcionan información relevante para el cumplimiento de esta fase. Es fundamental comprender la autonomía y el respeto hacia quien guía las prácticas en el aula, evitando intervenir en cualquier aspecto durante el proceso de observación. Además, es crucial tener en cuenta que la observación investigativa no se limita únicamente al sentido de la vista, sino que involucra todos los sentidos. Por lo tanto, es esencial considerar tanto el entorno físico como el entorno social y humano en el que se lleva a cabo la observación.

N°	Aspectos a observar	Consideraciones
1	El docente utiliza herramientas tecnológicas de apoyo dentro del desarrollo de su clase.	
2	Para el desarrollo de la asignatura utiliza algún software educativo.	
3	Elabora actividades utilizando tecnología para fomentar el aprendizaje significativo.	
4	Motiva el proceso de enseñanza y aprendizaje utilizando los recursos tecnológicos.	
5	Utiliza alguna plataforma educativa como estrategia didáctica.	
6	Planea y diseña actividades motivadoras y en equipo que permita el logro de los objetivos de aprendizaje.	
7	Selecciona de forma asertiva los contenidos en función de las necesidades educativas.	
8	Fomenta el uso de la tecnología para aumentar el interés en los estudiantes.	

Anexo 5: Encuesta de satisfacción Docentes.

Objetivo:

Evaluar la percepción de los docentes sobre la plataforma educativa en relación con su usabilidad, la coherencia y conexión de los temas abordados, la utilidad de los recursos utilizados, la adecuación y comprensión del contenido teórico, la suficiencia de las actividades propuestas para alcanzar las destrezas requeridas y la potencial contribución de la plataforma al mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje.

1. Considera usted que la plataforma es de fácil utilización.
2. Considera usted que los temas abordados se encuentran correctamente enlazados.
3. Considera usted que los recursos utilizados ayudan en el proceso enseñanza aprendizaje.
4. Considera usted que el contenido teórico es adecuado y de fácil comprensión.
5. Considera usted que la cantidad de actividades son suficientes para alcanzar la destreza abordada.
6. Considera usted que el tiempo destinado a la evaluación es suficiente para ser completada.
7. Considera usted que las explicaciones asincrónicas son concretas y de fácil comprensión.
8. Considera usted que la plataforma educativa ayudara a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.

Anexo 6. Encuesta de satisfacción del EVA.

La siguiente encuesta nos sirve para planes de mejora dentro del entorno virtual de aprendizajes y se lleva a cabo luego de la finalización de cada módulo.

Todas las preguntas son necesarias y deben ser contestadas.

Relevancia

Preguntas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
Mi aprendizaje se centra en asuntos que me interesan.						
Lo que aprendo es importante para mí práctica profesional.						
Aprendo cómo mejorar mi práctica profesional.						
lo que aprendo tiene relación con mi práctica profesional.						

Pensamiento reflexivo

Preguntas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
Pienso críticamente sobre cómo aprendo.						
Pienso críticamente sobre mis propias ideas.						
Pienso críticamente sobre las ideas de otros estudiantes.						
Pienso críticamente sobre las ideas que leo.						

Interactividad

Preguntas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
Explico mis ideas a otros estudiantes.						
Pido a otros estudiantes que me expliquen sus ideas.						
Otros estudiantes me piden que explique mis ideas.						
Otros estudiantes responden a mis ideas.						

Apoyo del tutor

Preguntas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
El tutor me estimula a reflexionar.						
El tutor me anima a participar.						
El tutor ejemplifica las buenas disertaciones.						
El tutor ejemplifica la auto reflexión crítica.						

Apoyo de compañeros

Preguntas	Aún no se ha dado respuesta	Casi nunca	Rara vez	Alguna vez	A menudo	Casi siempre
Otros estudiantes me animan a participar.						
Los otros estudiantes elogian mi contribución.						
Otros estudiantes valoran mi contribución.						