

UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN 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

Optimización del proceso enseñanza- aprendizaje en Emprendimiento y Gestión mediante un gestor de aprendizaje en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”.

Autor/es

Bolaños Revelo Ana Gabriela
Pujota Quinchiguango Juan Pedro

Tutor/a:

Msc. JORGE FRANCISCO VERA MOSQUERA

ECUADOR

2025

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO



DEDICATORIA

A nuestra familia por todo su apoyo, comprensión, motivación, paciencia y aliento durante el proceso de este arduo trabajo. Gracias por inspirarnos a continuar superándonos, por creer en que podemos cumplir nuestros sueños. De igual manera a nuestros compañeros que fueron el pilar fundamental en este trabajo de investigación; gracias por el entusiasmo, la solidaridad el compañerismo y la alegría que nos permitieron superar cada obstáculo durante el transcurso de esta etapa estudiantil y así celebrarlo con éxito.

A nuestros docentes tutores que son los artífices en nuestros aprendizajes ya que sus enseñanzas y conocimientos son la base de este proyecto. Estamos seguros que su entrega a la educación va dejar una marca indestructible en nuestra formación académica cen sentimientos de gratitud, Juan Pujota y Gabriela Bolaños

AGRADECIMIENTO

A Dios por bendecirnos y permitirnos llegar a cumplir cada una de nuestras metas, por guiarnos y protegernos durante todo el proceso de nuestros estudios, por fortalecernos y alumbrarnos con su luz protectora en el trayecto de nuestra vida estudiantil, por llenarnos de sabiduría, paciencia e inteligencia para culminar con éxitos esta carrera. Agradecemos a esta emblemática universidad “Bolivariana del Ecuador” por abrirnos sus puertas y brindarnos sus conocimientos en este hermoso y largo camino estudiantil. A nuestro Tutor: Dr. Jorge Vera por aceptar ser nuestro tutor, guiarnos para poder culminar con éxitos este trabajo final.

A nuestros padres por ser la figura ejemplo en nuestra existencia, aunque a veces les fallamos, en especial a mi madre Natividad Quinchiguango por ser mi mejor refugio en todo momento, mi amiga y consejera. Sus oraciones han sido la ayuda divina para alcanzar esta meta. Gracias madre mía por ayudarme a lograrlo este triunfo es de los dos. Gracias, hermanos y hermanas que, aunque no están cerca, pero nos hacen sentir su apoyo y sabemos que siempre podemos contar con ustedes en todo momento, compartimos con ustedes este logro que también es de ustedes. Gracias a nuestras parejas, por su apoyo incondicional, por entendernos y ayudarnos en el trayecto de esta meta universitaria y la realización de este proyecto. Sabemos que no ha sido fácil, pero lo logramos juntos. Gracias esposa y esposo. A nuestras hijas por ser el pilar e inspiración para continuar preparándonos estamos seguro que muy pronto tendrán su recompensa.

RESUMEN

En el contexto educativo actual, las herramientas digitales han transformado significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta investigación tuvo como objetivo desarrollar un curso virtual en Moodle, mediante la plataforma MilAulas, para el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”. Se aplicó una metodología mixta, combinando enfoques teóricos y empíricos. La revisión bibliográfica permitió identificar buenas prácticas en el uso de Moodle como entorno virtual de aprendizaje. Durante la implementación del curso, se realizaron observaciones directas a los estudiantes, quienes manifestaron satisfacción con las dinámicas de aprendizaje propuestas. Además, se aplicaron encuestas para recolectar datos cuantitativos sobre la percepción de la eficacia del curso, y una entrevista al docente que desarrolló y aplicó el gestor virtual de aprendizaje que aportaron una visión cualitativa sobre su integración en el plan de estudios. Los resultados evidencian fortalezas y áreas de mejora en el diseño e implementación del curso, lo cual permitió proponer ajustes orientados a optimizar el proceso educativo. Las conclusiones confirman que el uso de Moodle representa una herramienta digital eficaz e innovadora para fortalecer el aprendizaje en Emprendimiento y Gestión, resaltando la importancia de enfoques pedagógicos centrados en el estudiante. Finalmente, se sugieren recomendaciones para la sostenibilidad del gestor de aprendizaje y la mejora continua del proceso formativo en entornos virtuales.

Palabras clave: enseñanza-aprendizaje, gestor de aprendizaje, emprendimiento y gestión, tecnologías educativas.

ABSTRACT

In the current educational context, digital tools have significantly transformed the teaching and learning process. This research aimed to develop a virtual course in Moodle, using the MilAulas platform, to enhance the teaching of the subject Entrepreneurship and Management at the "V́ctor Manuel Guzmán" Educational Unit. A mixed methodology was applied, combining theoretical and empirical approaches. The literature review identified best practices in the use of Moodle as a virtual learning environment. During course implementation, direct observation of students revealed satisfaction with the proposed learning dynamics. Additionally, surveys were conducted to gather quantitative data on students' perceptions of the course's effectiveness, and interviews with teachers provided valuable qualitative insights on its integration into the curriculum. The results revealed strengths and areas for improvement in the course's design and implementation, which led to proposals for optimizing the educational process. The conclusions confirm that the use of Moodle is an effective and innovative digital tool for strengthening learning in Entrepreneurship and Management, emphasizing the importance of student-centered pedagogical approaches. Finally, recommendations are proposed for the sustainability of the learning management system and the continuous improvement of virtual education.

Keywords: teaching-learning, learning management system, entrepreneurship and management, educational technologies.

Contenido

AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS	v
DEDICATORIA	vii
AGRADECIMIENTO	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
Contenido.....	xi
Introducción.....	1
Justificación del problema	2
Planteamiento del problema.....	3
Precisión del tema	4
Objeto de la investigación.....	4
Objetivo general.....	4
Preguntas científicas	5
Declaración de las variables de la investigación.	5
Objetivos específicos de la investigación.....	5
Identificación de los métodos a emplear.....	5
Métodos Teóricos	6
Métodos Empíricos	6
Métodos Matemáticos o Estadísticos.....	6
Declaración de la población y muestra.	6
Declaración del tipo de investigación.....	7
Principales aportes.	7
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.	8
Actualidad Científica	9

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

9

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	11
1.1 Gestor de aprendizaje	11
1.2 Proceso de enseñanza-aprendizaje.....	11
1.3 Herramientas colaborativas virtuales en los gestores de aprendizaje	11
1.3.1 Foros de Discusión	12
1.3.2 Herramientas de Videoconferencia	12
1.3.3 Documentos Compartidos	12
1.3.4 Wikis.....	13
1.3.5 Blogs y Páginas Web.....	13
1.4 Herramientas de Gestión de Proyectos	13
1.5 Funciones del gestor de aprendizaje en el proceso de enseñanza -aprendizaje. Entre estas funciones se destacan las siguientes.	14
1.5.1 Elementos de un gestor de aprendizaje	14
1.6 Recursos mediados por tecnología digital.....	15
1.7 Actividades didácticas mediadas con tecnología digital.....	16
1.8 Impacto de la Integración de estas actividades en ambientes de aprendizaje digital.....	16
1.9 Ambiente de aprendizaje personal (personal learning environment- PLE).....	16
1.10 Las TIC	18
1.10.1 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación	18
1.10.2 Importancia de las TIC en la educación	19
1.10.3 Las TAC.....	19
1.10.4 Valor de las TAC en el ámbito educativo	20
1.10.5 Las TEP.....	20

1.11	Estrategias de aprendizaje.....	20
1.12	Sesiones didácticas y componentes.....	21
	1.12.1 Componentes de las Sesiones Didácticas.....	21
1.13	Teoría del aprendizaje.....	22
	1.13.1 Constructivismo.....	22
	1.13.2 Conectivismo.....	22
	1.13.3 Principios del conectivismo.....	23
	1.13.4 Aprendizaje significativo.....	23
	1.13.5 El Autoaprendizaje en la enseñanza.....	24
	1.13.6 Aprendizaje Cooperativo.....	24
1.14	Diseño instruccional.....	25
	1.14.1 Diseño instruccional orientado a ambientes aprendizaje digital.....	25
	1.14.2 Otros modelos de diseño instruccional se mencionan a continuación:.....	26
1.15	Educación emprendedora.....	26
1.16	Marco legal.....	26
1.17	Fuentes del currículo de Emprendimiento y Gestión.....	27
	1.17.1 Ontológicas.....	27
	1.17.2 Disciplinar.....	27
	1.17.3 Pedagógico.....	27
1.18	Evaluación educativa en el aula (diagnostica, formativa y sumativa).....	28
	1.18.1 Evaluación Diagnostica.....	28
	1.18.2 Evaluación Formativa.....	29
	1.18.3 Evaluación Sumativa.....	29
1.19	Calificaciones.....	29
	1.19.1 Mejora educativa.....	29

1.20	Rendimiento académico.....	30
1.20.1	<i>Rendimiento</i>	30
1.20.2	<i>Factores que intervienen en el rendimiento académico</i>	30
CAPÍTULO 2.....		31
2.1	Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico.....	31
2.2	Socialización y operacionalización de las variables y categorías.....	31
2.3	La operacionalización de estas variables se detalla en la tabla 1.	32
2.4	Enfoque de la Investigación.....	34
2.5	Alcance de la investigación.....	34
2.6	Declaración y justificación del tipo de investigación.....	35
2.7	Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	35
2.8	Métodos Teóricos:.....	35
2.8.1	<i>Revisión bibliográfica</i>	35
2.8.2	<i>Métodos Empíricos</i>	36
2.8.2.1	<i>Observación directa</i>	36
2.9	Métodos Matemáticos Estadísticos:.....	36
2.9.1	<i>Estadística Descriptiva</i>	36
2.10	Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.	36
2.10.1	<i>Observación directa</i>	36
2.10.2	<i>Encuesta</i>	37
2.10.3	<i>Entrevista</i>	37
2.11	Delimitación de la población y la muestra.....	37
2.12	Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.	38
2.13	Etapa del estudio teórico.....	38

2.14	Estrategia Investigativa	38
2.15	Descripción de la metodología	39
2.16	Etapa del diagnóstico inicial	39
2.17	Etapa de la modelación de la propuesta.....	39
2.17.1	<i>Planificación Inicial</i>	40
2.17.2	<i>Análisis de contenido</i>	40
2.17.3	<i>Diseño del curso</i>	40
2.17.4	<i>Desarrollo del contenido</i>	40
2.17.5	<i>Prueba de ajuste</i>	40
2.17.6	<i>Implementación y evaluación</i>	41
2.17.7	<i>Seguimiento y monitoreo</i>	41
2.18	Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta.....	42
2.19	Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial.	42
2.19.1	<i>Análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los docentes</i>	43
2.19.2	<i>Análisis de los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes</i>	46
2.19.3	<i>Promedio Diagnóstico Realizado a los estudiantes</i>	51
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA		53
3.1	Modelación de la Propuesta.....	53
3.2	Nombre de la propuesta	53
3.3	Definición de la propuesta.....	53
3.4	Modelación de la Propuesta.....	54
3.4.1	<i>Objetivos de aprendizaje:</i>	54
3.4.2	<i>Contenidos curriculares estructurados</i>	54
3.4.3	<i>Recurso y actividades didácticas</i>	57

3.4.4	<i>Cumplimiento de los lineamientos del Ministerio de Educación</i>	59
3.4.5	<i>Estrategias de aprendizaje en las unidades didácticas</i>	59
3.5	Descripción del curso Moodle para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión y su creación.....	60
3.6	Estructura del gestor Moodle en MILAULAS con los contenidos de la asignatura de emprendimiento y gestión.....	64
3.7	Contenidos de las Unidades	65
3.8	Recursos utilizados en Moodle	66
3.9	Beneficios de la propuesta	68
3.10	Validación del curso Moodle	69
3.11	Validación a través de la encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes.....	69
3.12	Análisis e interpretación:	72
3.13	Resultados de la ficha de observación aplicada durante el desarrollo y uso de la plataforma por parte de los estudiantes.....	73
3.14	Validación de la propuesta por parte de los docentes que participaron en el curso	74
3.15	Análisis e interpretación	75
3.16	Validación de la propuesta por criterio de expertos	75
3.16.1	<i>Etapa 1</i>	76
3.16.2	<i>Etapa 2</i>	76
3.16.3	<i>Etapa 3</i>	77
3.17	Promedio final realizado de los estudiantes luego del curso virtual.....	81
3.17.1	<i>Comparación del promedio diagnóstico con el promedio final del curso virtual</i>	84
CONCLUSIONES		85
RECOMENDACIONES.....		86
Referencias.....		87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>Operacionalización de las variables y categorías</i>	32
Tabla 2	<i>Operacionalización de la variable Dependiente</i>	33
Tabla 3	<i>Promedio de diagnóstico de Emprendimiento y Gestión</i>	51
Tabla 4	<i>Diseño de la Planificación de la Unidad 1</i>	55
Tabla 5	<i>Diseño de la Planificación de la Unidad 2</i>	56
Tabla 6	<i>Recursos utilizados en el curso Moodle</i>	57
Tabla 7	<i>Pasos para crear el curso en MILAULAS</i>	62
Tabla 8	<i>Preguntas y número de repuestas de la encuesta de satisfacción</i>	71
Tabla 9	<i>Matriz de análisis de los resultados por experiencia docente</i>	74
Tabla 10	<i>Identificación de Especialistas</i>	76
Tabla 11	<i>Resultados de Encuesta de validación a Experto 1</i>	77
Tabla 12	<i>Resultados de Encuesta de validación a Experto 2</i>	79
Tabla 13	<i>Promedios finales de tercero bachillerato asignatura de emprendimiento y gestión</i>	81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Pregunta 1. ¿Conoce usted sobre el uso del gestor de aprendizaje Moodle en la plataforma MilAulas?</i>	43
Figura 2 <i>Pregunta 2 Si usted conoce sobre el uso de Moodle dentro de la plataforma digital MILULAS. A Aplicado su uso para llevar el proceso de enseñanza en su clases.</i>	43
Figura 3 <i>Pregunta 3. ¿Utiliza herramientas tecnológicas para su desarrollo de clases con sus alumnos como plataforma de evaluación?</i>	44
Figura 4 <i>Pregunta 4. ¿Cuáles son los recursos que utiliza para preparar su material de clase?</i> . 44	
Figura 5 <i>Pregunta 5 ¿Qué dudas tendría sobre el uso de la plataforma MilAulas en caso de aplicar en su proceso de enseñanza?</i>	45
Figura 6 <i>Pregunta 1. ¿Con qué frecuencia se siente motivado en la clase de Emprendimiento y Gestión?</i>	46
Figura 7 <i>Pregunta 2. ¿En caso de tener dudas o inquietudes de clase, cómo las llega a solucionar?</i>	46
Figura 8 <i>Pregunta 3. ¿El refuerzo en su asignatura con el docente cómo se lo realiza?</i>	47
Figura 9 <i>Pregunta 4. Las exposiciones que han preparado han sido en:</i>	47
Figura 10 <i>Pregunta 5. ¿Qué herramientas utiliza para realizar sus tareas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?</i>	48
Figura 11 <i>Pregunta 6. ¿Tiene dificultades para hacer participaciones en las clases de E. y G.?</i> 48	
Figura 12 <i>Pregunta 7. ¿Considera que, si el docente utilizara en sus clases herramientas o recursos digitales, la clase sería más interesante y motivadora?</i>	49
Figura 13 <i>Pregunta 7. ¿Cree que la comunicación a través de los medios digitales facilita el estar en contacto con sus profesores?</i>	49
Figura 14 <i>Pregunta 8. ¿Le gustaría recibir tus refuerzos a través de una plataforma educativa?</i> 50	
Figura 15 <i>Pregunta 9. ¿Considera que las calificaciones obtenidas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, reflejan adecuadamente su aprendizaje?</i>	50
Figura 16 <i>Pregunta 10. ¿le gustaría educarse usando Moodle dentro de la plataforma digital MILAULAS en las clases de Emprendimiento y Gestión?</i>	51

Figura 17	<i>Unidad 1. Segmentación de mercado</i>	64
Figura 18	<i>Unidad 2. El mercado y La publicidad</i>	65
Figura 19	<i>Contenidos del curso unidad 1</i>	65
Figura 20	<i>Contenidos del curso unidad 2</i>	66
Figura 21	<i>Recurso multimedia video interactivo</i>	66
Figura 22	<i>Diseño juegos interactivos quizizz</i>	67
Figura 23	<i>Diseño de actividad de trabajo colaborativo</i>	67
Figura 24	<i>Rubricas de Evaluación</i>	68
Figura 25	<i>Encuesta de satisfacción en el curso</i>	70
Figura 26	<i>Respuestas de las preguntas de satisfacción de los estudiantes</i>	70
Figura 27	<i>Representación gráfica de la encuesta de satisfacción a estudiantes</i>	72
Figura 28	<i>Representación gráfica comparativa de promedios</i>	84

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Encuestas a docentes del área de emprendimiento y gestión.....	97
Anexo 2. Encuesta a estudiantes	98
Anexo 3. planificación de unidad de clase en aula virtual	100
Anexo 4. Encuesta de satisfacción estudiantes.....	101
Anexo 5. Ficha de observación	102
Anexo 6. Entrevista a docentes sobre el diseño del curso Moodle en la plataforma MilAulas.....	104
Anexo 7. Encuesta de validación a especialistas	108
Anexo 8. Fotos de estudiantes en los laboratorios desarrollando el curso virtual	110

Introducción

Hoy en día, el sistema educativo enfrenta constantes cambios y grandes desafíos, como el atraso referente al sistema educacional y sus necesidades de incorporar nuevos procesos tecnológicos a las aulas debido al desarrollo de la tecnología. Los avances en los sistemas informáticos (TIC) han llevado al perfeccionamiento de medios virtuales de aprendizaje, que brindan nuevas oportunidades para mejorar el acceso a alcanzar una excelencia académica. Estos entornos no sólo simplifican el acceso a los recursos educativos, sino que también mantienen una cooperación con el equipo humano de trabajo dentro del entorno educativo, promoviendo la colaboración y un aprendizaje más significativo (Gros, 2016).

En el campo de la gestión, es importante que se preparen para obtener mejores oportunidades dentro de la sociedad, donde las habilidades innovadoras son altamente valoradas. La educación en este campo proporciona no sólo conocimientos teóricos, si no que al mismo tiempo ayuda a fortalecer las habilidades de los educandos.

Por consiguiente, al lograr tener estas herramientas virtuales se puede lograr el objetivo de desarrollar un curso virtual en Moodle empleando la plataforma MilAulas para el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje, en la asignatura en cuestión. Esta propuesta representa una innovación significativa, ya que va a fortalecer los conocimientos tanto de los maestros y estudiantes. Esto brinda un entorno flexible que permite acceder a recursos educativos de manera constante y desde cualquier ubicación. A través de esta herramienta virtual, se pretende establecer espacios de experimentación con ideas emprendedoras y competencias práctica para fortalecer la enseñanza, promoviendo así un aprendizaje colaborativo y significativo en el campo de Emprendimiento y Gestión.



Justificación del problema

Con el progreso de la tecnología, la educación se ha ido transformando y con ello enfrentando desafíos significativos, como la necesidad de acoplarse a un entorno cambiante y su preparación para el mundo laboral competitivo. Según Olivo y Corrales (2020), destacan que la utilización de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) beneficia no solo el aprendizaje de los contenidos sino también el desarrollo de competencias formativas en los estudiantes. Estas competencias incluyen el desarrollo de habilidades emprendedoras, así como un aumento en la motivación, entre otros aspectos. Sin embargo, en la “Unidad Educativa Víctor Manuel Guzmán”, se ha observado que los estudiantes presentan dificultades considerables en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión. Estas dificultades han sido identificadas como, la inflexibilidad en la metodología, la escasa interacción entre estudiantes y docentes y la dificultad para personificar el aprendizaje del estudiantado. Como resultado, se evidencia la falta de preparación adecuada de los estudiantes, desmotivación y un bajo rendimiento académico en un campo tan dinámico e innovador como el emprendimiento.

En este contexto, surge la necesidad de implementar estrategias metodológicas que incorporen tecnologías innovadoras y fomenten un aprendizaje más interactivo y activo. Como respuesta a estas dificultades, el diseño de un curso en Moodle se presenta como una oportunidad para optimizar e innovar el proceso educativo.

Moodle es un instrumento esencial para abordar las deficiencias del sistema educativo actual, ya que permite integrar recursos digitales, fomentar la colaboración entre estudiantes y docentes, y facilita un aprendizaje más interactivo y autónomo. Esta propuesta sobre la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el diseño de un curso en Moodle no solo busca mejorar los resultados académicos y la accesibilidad a los contenidos, sino que también promueven metodologías activas que motiven a los educandos e impulsar su pensamiento crítico y la forma de solucionar problemas para abordar con éxito las exigencias del mercado laboral moderno.

En conclusión, el desarrollo de un curso en Moodle en la materia de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de tercero de bachillerato, de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán ” no solo se busca garantizar el acceso a los contenidos educativos, sino también equipar a los estudiantes con las habilidades necesarias para desenvolverse en un entorno cada vez más dinámico y digital. En este contexto, la tecnología educativa se ha convertido en una



herramienta clave para transformar la experiencia de aprendizaje, promoviendo un enfoque personalizado y significativo que se adapta a las necesidades individuales y al contexto particular de cada estudiante (Cabero y Llorente, 2020).

Planteamiento del problema.

En la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, ha surgido un reto importante en el área de Emprendimiento y Gestión, entre los estudiantes de tercero de bachillerato de la especialidad de Gestión administrativa. Los informes muestran un bajo rendimiento académico que plantea interrogantes sobre las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y el compromiso de los estudiantes con la materia. Es una situación que no solo preocupa a los docentes, sino que también genera inquietudes sobre la calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje que entrega la Unidad Educativa.

Al analizar las posibles causas de este bajo rendimiento, se detectan algunos factores que podrían estar originando este problema. Entre ellos están la falta de interés por parte de los estudiantes, quienes pueden tener dificultades para comprender algunos conceptos de la asignatura y su aplicación en actividades y trabajos prácticos. Vale indicar, que el uso regular de métodos de enseñanza tradicionales podría no estar logrando un aprendizaje significativo en los estudiantes. Además, la falta de incorporar recursos educativos, como materiales didácticos, recursos tecnológicos y herramientas digitales, podrían estar dificultando el proceso de aprendizaje, que es vital para comprender conceptos y procesos de esta asignatura.

En respuesta a esta problemática, surge la pregunta de investigación: ¿Cómo podría el diseño de un curso en Moodle, mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión con los estudiantes de tercero bachillerato de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”? Esta pregunta se aborda como una vía para explorar nuevas estrategias educativas.

La elección de MilAulas como plataforma educativa se fundamenta en su facilidad de disponer Moodle para su uso educativo de cursos virtuales en línea, y así poder diseñar contenidos, recursos y actividades en interacción digital. Se espera que este gestor de aprendizaje virtual proporcione un entorno de aprendizaje atractivo y dinámico que fomente el interés en los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Los contenidos del curso virtual en línea, deben considerar lo especificado en el Currículo Nacional en relación a la asignatura Emprendimiento y Gestión para tercero de bachillerato, y con ello aplicar recursos y actividades didácticas innovadoras que promuevan una participación



activa y comprometida de los estudiantes, así como evaluar el impacto del curso en el desempeño académico de manera efectiva.

En conclusión, se anhela que esta investigación de buenos resultados sobre cómo el diseño e implementación de Moodle con sus recursos y actividades digitales en la plataforma MilAulas, puede contribuir al mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”

Precisión del tema

El presente proyecto de titulación tiene como objetivo principal desarrollar un curso virtual en Moodle, empleando la plataforma MilAulas, para el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”. Este estudio se centra en un grupo de 24 estudiantes del tercero de bachillerato de la especialidad Gestión Administrativa, de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, Ubicada en la Provincia de Imbabura ciudad de Ibarra.

El diseño del curso en Moodle, se desarrolla como una estrategia para abordar las dificultades identificadas en el proceso pedagógico de los estudiantes con la finalidad de mejorar el rendimiento académico y su experiencia en el aprendizaje. Esta herramienta tecnológica, permite la creación de recursos y actividades educativas que son dinámicas e interactivas para los estudiantes.

El presente trabajo tiene bases de investigación en el campo de educación y tecnología educativa, con el propósito de conocer el impacto y los beneficios de la implementación de Moodle dentro de la plataforma MilAulas en este contexto.

Objeto de la investigación.

La implementación de Moodle por medio de la plataforma MilAulas como entorno virtual de aprendizaje en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”.

Objetivo general.

Desarrollar un curso virtual en Moodle, empleando la plataforma MilAulas, para el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”.



Preguntas científicas

1.¿Cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el uso de Moodle en el proceso educativo?

2.¿Cómo la implementación de un gestor virtual de aprendizaje puede impactar positivamente en la mejora del desempeño académico en la materia de Emprendimiento y Gestión?

3.¿Cuál es el grado de satisfacción sobre la accesibilidad y usabilidad de los estudiantes de Moodle en la plataforma MilAulas en base a su relación y participación con el curso de Emprendimiento y Gestión?

4.¿Cuáles son las perspectivas y recomendaciones de los educadores sobre el diseño y la puesta en práctica de un curso Moodle y cómo es el impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Declaración de las variables de la investigación.

Variable Independiente: Gestor de aprendizaje

Variable Dependiente: Proceso enseñanza-aprendizaje

Objetivos específicos de la investigación.

1. Identificar los fundamentos teóricos que sustenten el uso de Moodle en el proceso de formación educativa de los estudiantes.

2. Establecer que aspectos del diseño del curso en Moodle han sido más efectivos en la mejora del rendimiento académico en la materia de Emprendimiento y Gestión.

3. Conocer la accesibilidad y usabilidad de Moodle en la plataforma MILAULAS, de los estudiantes tomando en cuenta su impacto en la participación en el curso de Emprendimiento y Gestión.

4. Investigar las perspectivas y recomendaciones de los educadores sobre el diseño y puesta en práctica de Moodle, así como su evaluación sobre sus influencias en el proceso educativo en la materia de Emprendimiento y Gestión.

Identificación de los métodos a emplear.

El proceso del levantamiento de la información y la fundamentación para el desarrollo de la propuesta se basa en la aplicación de métodos de carácter teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos que se detallan a continuación:



Métodos Teóricos

•**Revisión Bibliográfica:** Se empleó para recopilar datos pertinentes sobre el empleo de Moodle para elevar el desempeño académico en la materia de Emprendimiento y Gestión. Se aplicó a investigaciones y estudios enfocada al tema.

Métodos Empíricos

•**Observación Directa:** Se empleó para reunir información y examinar de forma directa el comportamiento de los estudiantes durante la implementación del curso creado en Moodle dentro de la plataforma MilAulas. Se aplicó a los estudiantes de tercero de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento como parte del estudio.

•**Encuesta:** Se crearon cuatro instrumentos: dos cuestionarios para los estudiantes, una de diagnóstico para conocer los recursos que el docente emplea para el desarrollo de la clase, y una de satisfacción para obtener información precisa sobre la puesta en práctica del curso en Moodle; además, un cuestionario para la validación de la propuesta dirigida a docentes especialistas y un cuestionario estructurado para recopilar datos sobre el conocimiento que los docentes tienen de la interfaz Moodle para mejorar el proceso educativo en Emprendimiento y Gestión. El cuestionario se aplicó a los docentes que enseñan esta asignatura para obtener datos cuantitativos sobre su percepción y experiencia.

•**Entrevista:** Se emplearon entrevistas semiestructuradas a la docente que aplicó el gestor de aprendizaje para recopilar información más detallada y profunda sobre la experiencia con el curso en Moodle en la plataforma MilAulas. Este método permitió examinar perspectivas, evaluaciones y recomendaciones de mejora de manera cualitativa.

Métodos Matemáticos o Estadísticos

•**Observación Estadística:** Se realizó un análisis de los resultados y el desempeño académico de los estudiantes para evaluar la efectividad del uso de Moodle.

Declaración de la población y muestra.

Población

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, en la cual existen 1800 estudiantes matriculados en los diferentes niveles. Vale indicar que esta institución educativa oferta el bachillerato técnico con 3 especialidades como son: informática, contabilidad y gestión administrativa, de los cuales se ha considerado a los estudiantes de tercero bachillerato



de la especialidad de gestión administrativa que son un total de 48 estudiantes de dos paralelos. De igual se consideró solo a los docentes que imparten la asignatura de emprendimiento y gestión en este caso son 5 docentes.

Muestra

Para los fines de este estudio, se ha seleccionado una muestra de 24 estudiantes, específicamente de la sección de tercero de bachillerato de la especialidad de gestión administrativa. Esta muestra ha sido elegida de forma intencional, con el objetivo de obtener una representación adecuada de este grupo en particular. La muestra es suficientemente pequeña para realizar un análisis detallado, pero lo suficientemente grande como para ofrecer conclusiones que reflejan las características y necesidades del grupo seleccionado.

Este enfoque permite realizar inferencias basadas en las respuestas de los 24 estudiantes seleccionados, los cuales se consideran representativos del comportamiento, opiniones y características del grupo de tercero de bachillerato dentro de la población total.

Adamas, se indaga el grado de conocimiento de uso y aplicación de recursos digitales a los 5 docentes con la finalidad de valorar la necesidad educativa.

Declaración del tipo de investigación.

La declaración del tipo de investigación para el presente estudio es de enfoque mixto que combinó métodos tanto cuantitativos como cualitativos. En este caso, se emplearon evaluaciones cuantitativas del rendimiento académico para analizar el efecto del diseño del curso en Moodle en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de Emprendimiento y Gestión. La investigación cuantitativa se centró en la recopilación y análisis de datos numéricos para alcanzar resultados concretos y objetivos medibles.

En este caso, las pruebas medibles sobre rendimiento académico serán para conocer los datos cuantitativos que se emplearán para medir el impacto del desarrollo del curso en Moodle en relación con los temas de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Principales aportes.

Los principales aportes de la investigación radican en la implementación de un gestor virtual que incorpora TIC en el aula, lo que contribuirá a una enseñanza más dinámica y efectiva en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. La investigación proporcionará evidencia sobre cómo el uso de recursos interactivos y multimedia mejoran el proceso de aprendizaje, motiva a los estudiantes y desarrolla competencias clave en el ámbito emprendedor.

Evaluación de eficacia: la presente investigación entrega una evaluación sólida sobre



La Universidad para todos

la efectividad del diseño del curso en Moodle, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes. Esto implica que la institución educativa reconozca que la tecnología puede influir significativamente en el desempeño académico de los estudiantes.

Recomendaciones para la implementación: en el desarrollo de la investigación se reconocen los desafíos que pueden surgir en la implementación de un curso en Moodle dentro de la plataforma educativa MILAULAS y esto conduce a recomendaciones específicas para los docentes y responsables de tomar decisiones dentro de la institución educativa.

Motivación y participación: Esta investigación tiene un impacto significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se debe conocer cómo este curso en Moodle mejoró la motivación en el proceso de aprendizaje significativo en los estudiantes.

Identificación de obstáculos: las dificultades que se pueden encontrar en el diseño del curso en Moodle contribuyen a buscar mejoras y que las mismas no se conviertan en futuras barreras en el proceso educativo.

Impacto en la práctica educativa: el resultado de la implementación del curso en Moodle tiene un impacto significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que, si el curso es efectivo, esto conlleva a una implementación estandarizada en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, beneficiando al resto de estudiantes de las demás especialidades de la unidad educativa.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

En consecuencia, más allá de lo estrictamente necesario para asegurar una planificación y ejecución adecuada de la gestión del conocimiento mediada por tecnología, es fundamental dirigir estas acciones hacia lo que realmente es viable. Esto está condicionado por las variables, los factores y las posibilidades que caracterizan a cada institución educativa. La atención debe centrarse en cómo maximizar los recursos disponibles (o potenciales), es decir, en encontrar la forma más eficaz de utilizar diversas herramientas tecnológicas, tanto digitales como analógicas, para llevar a cabo los procesos pedagógicos (González, 2021).

Necesidad Social

La educación enfrenta múltiples desafíos, como la desigualdad en el acceso a recursos y la necesidad de formación continua. Esta investigación aborda una necesidad social crítica, subrayando la relevancia de la educación en Emprendimiento y Gestión para preparar a los



La Universidad para todos

estudiantes para el mercado laboral, donde se valoran habilidades como la innovación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Al utilizar herramientas virtuales para mejorar este proceso, se pretende garantizar que todos los estudiantes tengan acceso equitativo a las oportunidades necesarias para desarrollar estas competencias (Gómez y López, 2011).

Novedad

Las tecnologías se ponen a disposición de docentes y estudiantes para ser utilizadas de diversas maneras. Su implementación transforma los procesos de aprendizaje y genera cambios significativos en la dinámica del aula. No obstante, estas requieren capacitación para su aplicación, también necesita una reconfiguración de esquemas tradicionales, conocimientos previos y concepciones sobre la enseñanza. Además, favorecen una interacción entre el sujeto y el objeto que trasciende la presencialidad. La integración de estas herramientas tecnológicas impacta tanto en el proceso educativo como en la forma en que docentes y estudiantes las emplean. Sin embargo, su uso en la práctica no siempre coincide con los resultados esperados, lo que plantea desafíos en su aplicación en el aula (Granados et al., 2020).

Por tal razón se tomará en cuenta para el presente estudio a los 24 estudiantes de la especialidad de gestión administrativa de tercero bachillerato.

Actualidad Científica

La relevancia científica del tema se evidencia en el creciente interés por la investigación educativa que incorpora tecnologías digitales. Investigaciones recientes indican que el uso de plataformas virtuales puede potenciar significativamente tanto el aprendizaje como la motivación de los estudiantes. Esta investigación es fundamental debido al aumento de la incorporación de tecnologías digitales en el ámbito educativo. Según Zambrano y Chancay (2024), manifiestan que un entorno cada vez más digital, es clave entender cómo se pueden emplear estas tecnologías de manera eficiente en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta comprensión contribuirá a optimizar los métodos educativos y garantizará que la educación continúe siendo pertinente y efectiva en un contexto tecnológico en constante cambio.

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación

En la introducción se presenta el contexto y la justificación del estudio. Se expone el problema a investigar, los objetivos del trabajo y cómo tratar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante el diseño e implementación de un curso en Moodle dentro de la plataforma MilAulas. También se incluye una breve



descripción de los capítulos que componen el informe.

El Capítulo 1, aborda el marco teórico donde se revisan las teorías y conceptos fundamentales relacionados con el diseño de cursos en Moodle, el proceso de enseñanza - aprendizaje, el uso de tecnologías educativas y la gestión del aprendizaje.

El Capítulo 2, está conformado por la metodología, detalla el enfoque metodológico adoptado para llevar a cabo la investigación. Se identifican los métodos teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos utilizados. Se expresa la población y muestra utilizada en el diseño del estudio. Se declara el tipo de investigación realizado y se detallan los instrumentos y procedimientos utilizados para el diseño e implementación del curso en Moodle. De igual manera se analiza los resultados de las encuestas aplicadas a los docentes y estudiantes de la unidad educativa.

Capítulo 3, está compuesto por la propuesta del diseño del curso en Moodle como una herramienta clave para la optimización del proceso enseñanza aprendizaje en Emprendimiento y Gestión para tercero de bachillerato, en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, se presentará la estructura del curso, sus metas de aprendizaje, el contenido educativo y las estrategias pedagógicas que se emplearán para optimizar el desempeño académico de los estudiantes. También se efectuará la validación de la propuesta por especialistas.

Posteriormente se presentan las conclusiones generales de la investigación y se establecen las recomendaciones, finalizando con la bibliografía y anexos.



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1 Gestor de aprendizaje

El proceso de enseñanza engloba una serie de actividades que se integran en la gestión del aprendizaje, donde la participación activa de los docentes es esencial. Los docentes asumen un rol clave en la dirección creativa del proceso de enseñanza-aprendizaje, encargándose de planificar y organizar las situaciones de aprendizaje, orientar a los estudiantes y evaluar tanto el proceso como los resultados obtenidos. Un gestor de aprendizaje, en este contexto, no solo estructura el aprendizaje, sino que también estimula la participación activa y dinámica de los estudiantes, adapta las estrategias pedagógicas según las necesidades del grupo y evalúa continuamente el progreso, asegurando una experiencia educativa significativa y efectiva. (Pacheco et al., 2022).

1.2 Proceso de enseñanza-aprendizaje

Se entiende como una relación activa y planificada entre estudiantes y docentes, donde el currículo se adapta a las necesidades individuales detectadas a través de la evaluación. El docente, utilizando sus habilidades, recursos y métodos, tiene en cuenta las experiencias y el entorno del estudiante para facilitar un aprendizaje valioso y relevante, transmitiendo conocimientos culturalmente significativos de manera que se fomente la comprensión y la participación activa del alumno (Osorio et al., 2021).

1.3 Herramientas colaborativas virtuales en los gestores de aprendizaje

Las herramientas colaborativas virtuales son esenciales en los gestores de aprendizaje, ya que permiten a los estudiantes y profesores interactuar, colaborar y gestionar el aprendizaje de manera más eficiente. Estas herramientas pueden ser utilizadas tanto en la enseñanza a distancia como en entornos presenciales para complementar la enseñanza. Por lo tanto, en el ámbito educativo, las plataformas virtuales facilitan el desarrollo de competencias y habilidades, incentivando el trabajo colaborativo y la interacción. Además, favorecen la expresión de ideas propias y el respeto por las de los demás, dentro de un entorno inclusivo y equitativo (Tomala et al., 2020) .

A continuación, se detallarán algunas de las herramientas colaborativas más comunes y útiles en los gestores de aprendizaje:



1.3.1 Foros de Discusión

Descripción: Los foros de discusión son espacios en línea donde los participantes pueden compartir ideas, hacer preguntas, responder a otros, debatir sobre un tema específico y colaborar en la reflexión de diferentes puntos de vista. Por lo tanto, los foros se dan en torno a un interés común que comparten personas que se encuentran en el mismo ciclo. A las personas matriculadas o que se han enviado y forman parte de un foro los reúne la existencia de unas características, temas o actividades comunes que, además, les inducen a participar. Como resultado, los miembros perciben cuentan con una mayor utilidad de la herramienta y sienten una afinidad hacia ella, lo cual les invita a participar positivamente para iniciar diálogos con el resto de personas matriculadas, desarrollando sus habilidades comunicativas y se puede emplear Foros de Moodle, Foros de Blackboard (Hernández et al., 2012).

1.3.2 Herramientas de Videoconferencia

Descripción: son plataformas o aplicaciones digitales que permiten la comunicación en tiempo real mediante video y audio entre dos o más personas, sin necesidad de estar físicamente presentes en el mismo lugar. La videoconferencia es una herramienta efectiva en la enseñanza universitaria, especialmente en la educación médica y ciencias de la salud, al superar barreras geográficas y permitir interacción sincrónica. Aunque ofrece ventajas, su éxito depende de factores como la planificación, conectividad, recursos físicos, experiencia del docente y disposición de los estudiantes. Estos elementos son clave para optimizar su implementación en el modelo de e-learning y se puede emplear Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, etc (Reinoso, 2020).

1.3.3 Documentos Compartidos

Descripción: Una herramienta de Documentos Compartidos es una aplicación o plataforma en línea que permite a varias personas crear, editar, almacenar y colaborar en documentos de manera simultánea y en tiempo real, desde cualquier lugar con acceso a internet. Estas herramientas facilitan el trabajo colaborativo, ya que todos los participantes pueden ver y modificar el documento sin necesidad de enviarlo por correo electrónico ni compartirlo físicamente. Las áreas de trabajo, educación, ocio, inclusión social, comunicación, entre otras, están experimentando una creciente digitalización. Como resultado, las competencias digitales, entendidas como el conjunto de habilidades y conocimientos asociados con la administración y el manejo efectivo de la información, la comunicación, la creación de contenidos, la seguridad en



línea y la resolución de problemas, están tomando cada vez más relevancia, entre las más empleadas son lo que es Google Docs, Microsoft OneDrive, Etherpad (Chiecher y Melgar, 2018).

1.3.4 Wikis

Descripción: Un wiki es una herramienta digital que facilita la creación, edición y organización de contenido de forma colaborativa en línea. Se compone de una serie de páginas interconectadas que los usuarios pueden modificar de manera simultánea. Aunque fueron creados en la década de los noventa para simplificar el intercambio de información entre programadores, hoy en día se utilizan a nivel global y son empleados por cualquier grupo que desee trabajar de manera conjunta en un proyecto común a través de internet (Sánchez , 2021).

1.3.5 Blogs y Páginas Web

Descripción: Son plataformas que facilitan la creación de contenido, así como la reflexión y el intercambio de ideas en línea, fomentando tanto el aprendizaje individual como colectivo. Inicialmente, estas herramientas tecnológicas fueron vistas como un recurso exclusivo para grandes empresas o corporaciones internacionales. Sin embargo, con el tiempo, se han ido adaptando y ampliando su uso a una variedad de sectores, incluyendo universidades, centros educativos, organizaciones socioeconómicas, asociaciones profesionales e incluso personas particulares. Este cambio ha permitido transformar las dinámicas de comunicación y relación entre individuos y organizaciones, abriendo nuevas posibilidades para la interacción y el aprendizaje colaborativo, entre los cuales tenemos a WordPress, Blogger (Bermúdez y Rojano , 2023).

1.4 Herramientas de Gestión de Proyectos

Descripción: Las herramientas de gestión de proyectos son plataformas, aplicaciones o métodos creados para asistir a los equipos en la planificación, organización, seguimiento y finalización de proyectos de forma efectiva. Por otro lado, las herramientas digitales para el aprendizaje son programas informáticos que fomentan el aprendizaje activo y colaborativo, facilitando las actividades educativas. Estas herramientas, junto con los repositorios de recursos, forman un acervo que ayuda a los docentes a evitar la preparación de material que ya está disponible en línea, convirtiéndose así en un recurso valioso para la gestión del tiempo (Carcaño , 2021).



1.5 Funciones del gestor de aprendizaje en el proceso de enseñanza -aprendizaje. Entre estas funciones se destacan las siguientes.

El gestor de aprendizaje desempeña un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que facilita la planificación, organización y evaluación del conocimiento. Su labor permite una educación más efectiva, adaptada a las necesidades de los estudiantes y orientada a la mejora continua del aprendizaje (Díaz, 2009). A continuación, se destacan algunas de sus funciones principales:

- La relación entre profesores a través de redes de comunidades.
- La gestión académica como el apoyo de biblioteca
- La comunicación con las familias o representantes del estudiante
- El uso didáctico
- El acceso a la información.

1.5.1 Elementos de un gestor de aprendizaje

Un Sistema de Gestión del Aprendizaje es una plataforma tecnológica avanzada diseñada para organizar, registrar, monitorear y distribuir contenido educativo. Estas herramientas se han convertido en esenciales tanto en el ámbito educativo como en la formación empresarial, ya que permiten ofrecer experiencias de aprendizaje organizadas, adaptables y evaluables. Gracias a los LMS, instituciones y compañías pueden optimizar la difusión del conocimiento mientras supervisan el avance de los estudiantes con un nivel de precisión sin igual (Orozco, 2024).

Por lo tanto, los elementos gamificados, el contenido multimedia y las herramientas interactivas en un LMS enriquecen la experiencia de aprendizaje, haciéndola más atractiva y dinámica. Funciones como tablas de clasificación, insignias y cuestionarios no solo fomentan la participación, sino que también fortalecen la retención del conocimiento y el compromiso de los estudiantes (Orozco, 2024).

Según los estudios de Greenberg y Williams (2002), los componentes esenciales que deben incluirse en un Sistema de Gestión de Contenidos de Aprendizaje (LCMS) son:

1. Repositorios de Objetos de Aprendizaje (OAs): Estos son colecciones de recursos digitales que funcionan como bases de datos, albergando lecciones, unidades didácticas y cursos generados.

2. Herramientas de Autoría: Para la creación de objetos de aprendizaje, es crucial



considerar estándares de publicación como XML y SCORM.

3. Herramientas de Publicación: Estas herramientas permiten a los usuarios revisar los objetos de aprendizaje desarrollados por otros, considerando también los estándares de publicación y diversos formatos de distribución.

4. Herramientas de Colaboración: Facilitan la formación de equipos de trabajo, así como la asignación de permisos y roles entre los miembros, promoviendo un entorno educativo colaborativo.

Estos componentes son esenciales para el correcto funcionamiento de un LCMS, ya que facilitan tanto la administración del contenido educativo como la colaboración y el monitoreo del proceso de aprendizaje.

1.6 Recursos mediados por tecnología digital

Algunos recursos ya aplicaciones que se encuentran disponibles y susceptibles de ser integrados en los entornos de aprendizaje son los siguientes: blogs, wikis, podcast, redes sociales, entre otras. Es esencial tener en cuenta la rapidez que tiene para los cambios tecnológicos y que cada año tiene muchos cambios. Los recursos tecnológicos más comunes incluyen el correo electrónico, una herramienta clave para el intercambio de información y documentos entre personas en diferentes ubicaciones. A través de los correos electrónicos, es posible enviar texto, imágenes, archivos, sonidos, música y videos. Esta plataforma no solo apoya los objetivos económicos de una institución al ofrecer un servicio en línea, sino que también facilita el trabajo colaborativo mediante el uso de la nube y herramientas del paquete Office. Además, el correo electrónico fomenta una comunicación abierta entre docentes y estudiantes, permitiendo plantear preguntas y resolver inquietudes, lo que contribuye al aprendizaje fuera del aula (De la Cruz et al., 2020).

Los foros en línea se presentan como herramientas efectivas para fomentar el aprendizaje colaborativo entre estudiantes (Santos , 2011).

Este instrumento de comunicación es una actividad asincrónica ya que se desarrollan discusiones o debates a partir de una temática y luego pueden ser leídas por otras participantes. Chats: tal como su nombre lo indica es charlar, conversar o dialogar y se basa en la comunicación sincrónica que existen entre algunas personas en tiempo real, estas conversaciones pueden ser mediante textos, audios, videos, imágenes entre otros. Con el objetivo de compartir una discusión (De la Cruz et al., 2020).



1.7 Actividades didácticas mediadas con tecnología digital

En los entornos virtuales se pueden integrar diferentes actividades didácticas que van enfocadas a mejorar la calidad de comprensión:

- Para introducir el tema suscitando interés como plantar lluvias de ideas a través de debates o discusiones haciendo una clase interactiva.
- Para una aplicación práctica en el aprendizaje como estudios caso, talleres, simulaciones que los estudiantes pueden practicar sobre un tema dado en clase.
- Evaluación a estudiantes mediante la aplicación exámenes, cuestionarios con los que se puede medir la eficiencia (Medina , 2024).

1.8 Impacto de la Integración de estas actividades en ambientes de aprendizaje digital

En el diseño y producción de la creación de los medios tecnológicos se han incorporado múltiples actividades en los ambientes de aprendizaje a través de los dispositivos como tabletas, computadoras y móviles, en los cuales se pueden trabajar con recursos de audios- video (podcast), radio, chat, canales en vivo (Ramírez y Montoya , 2009).

1.9 Ambiente de aprendizaje personal (personal learning environment- PLE)

El término PLE (Entorno Personal de Aprendizaje o Personal Learning Environment) hace referencia a un enfoque educativo que facilita el desarrollo de competencias digitales esenciales para el aprendizaje en el mundo actual. Este concepto se basa en la idea de que cada persona cuenta con un entorno personal de aprendizaje que se construye y evoluciona de manera continua, permitiendo un aprendizaje autónomo, flexible y adaptado a sus necesidades. Gracias a esta perspectiva, el aprendizaje no solo se convierte en un proceso más significativo, sino que también fomenta la capacidad de los individuos para gestionar y enriquecer su conocimiento a lo largo de la vida, utilizando recursos, herramientas digitales y redes de colaboración que potencian una experiencia educativa exitosa (Gómez, 2018).

Además, el PLE está conformado en tres partes diferenciadas de acuerdo a Gómez (2018):

- Herramientas, mecanismo y actividades para leer.
- Herramientas, mecanismos y actividades para hacer/reflexionar.
- Herramientas, mecanismo y actividades para compartir y reflexionar en comunidad.

El propósito de un entorno virtual de aprendizaje es convertirse en un espacio que facilite



la diversificación de las modalidades de enseñanza en los diferentes niveles educativos. En este contexto, la investigación se centra en analizar el impacto de la creación de estos ambientes en los estudiantes del entorno educativo. Una de las principales características de los entornos virtuales de aprendizaje es su capacidad para promover una comunicación fluida y activa entre todos los actores del proceso educativo. Esto permite un cambio en los roles tradicionales, donde el docente asume el papel de guía y moderador, mientras que los estudiantes se convierten en protagonistas activos en la construcción de su conocimiento. Este cambio se facilita gracias a las herramientas y espacios de colaboración que ofrecen estas plataformas, propiciando un trabajo en equipo y fomentando la investigación conjunta (Cedeño y Murillo, 2019).

Hoy en día, surge la necesidad de identificar herramientas pedagógicas que estén vinculadas con los entornos virtuales de aprendizaje, de manera que se favorezca la interacción entre el conocimiento técnico y pedagógico. El objetivo es transformar la educación tradicional con el apoyo de la tecnología, sin perder el valor de la interacción social, el pensamiento crítico y el uso racional de los contextos educativos. Así, se busca incentivar el aprendizaje autónomo y colaborativo, promoviendo cambios profundos que se adapten de forma continua a los avances tecnológicos (Cedeño y Murillo, 2019).

Los ecosistemas son una cadena del proceso de aprendizaje por ellos existe programas de aprendizaje y entornos de aprendizaje con límites específicos por ello los ecosistemas se conocen como plataformas de aprendizaje en la cual se puede identificar algunos componentes como son, según, Motz y Rodés (2007):

- Comunidades de aprendizaje: son grupos de que pueden interactuar y apoyarse ya se de manera sincrónica o asincrónica.
- Los servicios tecnológicos y programas de e-learning: corresponde a los contenidos y aspectos pedagógicos como también el uso de fuentes de investigación externa.
- Las circunstancias del ecosistema de aprendizaje (metáforas del ambiente o hábitat). Se caracterizan por cambios o actualizaciones por motivos de la política de conocimiento como por ejemplo en la estrategia educativa o planes de estudio (Motz y Rodés, 2007).

En contexto, la educación digital abarca tanto la educación presencial como la a distancia, donde se utilizan herramientas digitales para fomentar la adquisición de conocimientos. Este método permite a los estudiantes convertirse en autónomos, expandiendo su aprendizaje más allá de lo que se les enseña en clase (Nuñez y Alvarez , 2013). La educación digital no es solo un enfoque educativo que integra las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza



aprendizaje, sino también representa un cambio significativo en la metodología educativa y en la forma en la que los estudiantes interactúan con el conocimiento.

1.10 Las TIC

El impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la sociedad del conocimiento ha generado transformaciones significativas tanto en la forma como en el contenido del aprendizaje. Su influencia ha sido masiva y expansiva, al punto de que el conocimiento ha adquirido un papel central en la sociedad. Uno de los ámbitos más afectados por estos cambios es la educación, que requiere una reestructuración del proceso de enseñanza-aprendizaje para adaptarse a las demandas de la era digital. Dado que la mayoría de los estudiantes de educación básica y media superior pertenecen a la Generación Z, quienes tienen una gran familiaridad con las herramientas digitales, es fundamental integrar estos recursos en los métodos educativos para optimizar su aprendizaje (Santana, 2022).

1.10.1 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado el ámbito educativo, proporcionando una amplia gama de herramientas digitales que facilitan la interconexión entre estudiantes, docentes y recursos de aprendizaje. Estas innovaciones han permitido el desarrollo de experiencias educativas más dinámicas, interactivas y personalizadas, ajustándose a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos. Además, el uso de las TIC ha favorecido el acceso a una educación más inclusiva y equitativa, superando barreras geográficas y temporales mediante plataformas virtuales, contenidos digitales y metodologías innovadoras. Su impacto no solo ha transformado la enseñanza tradicional, sino que también ha promovido nuevas formas de colaboración, investigación y construcción del conocimiento en el entorno académico (Peralta et al., 2023).

Adicionalmente, las herramientas tecnológicas se han vuelto esenciales en el ámbito educativo, tanto para docentes como para estudiantes, ya que desempeñan un papel clave en la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esto se debe a que facilitan la implementación de diversas estrategias didácticas en las aulas virtuales. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) comprenden un conjunto de herramientas que posibilitan la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de información en formatos como imágenes, voz y datos (Morales et al., 2021).



1.10.2 Importancia de las TIC en la educación

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juegan un papel fundamental en la educación virtual, contribuyendo significativamente a los sistemas de aprendizaje. Gracias a ellas, los estudiantes pueden asumir un rol más activo, llegando a ser los protagonistas de su propio proceso educativo. Tienen la posibilidad de gestionar su tiempo de manera autónoma y de acceder a clases y evaluaciones desde cualquier dispositivo. No obstante, para implementar efectivamente las TIC en la educación virtual, es esencial considerar algunos aspectos clave, como la disponibilidad de los recursos adecuados y la formación continua del profesorado (González, 2023).

1.10.3 Las TAC

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos educativos representa una transformación clave para mejorar la calidad educativa. Estas tecnologías no solo optimizan la gestión del conocimiento, sino que ofrecen nuevas herramientas que enriquecen el aprendizaje, promoviendo una mayor interactividad y participación de los estudiantes. Al ser flexibles y accesibles en cualquier momento y lugar, las TIC favorecen el aprendizaje autónomo y personalizado, adaptándose a las necesidades cambiantes de los estudiantes. Además, tecnologías emergentes como las plataformas digitales, la inteligencia artificial y la realidad aumentada proporcionan oportunidades para experiencias de aprendizaje inmersivas. Este avance tecnológico no solo transforma las herramientas educativas, sino que también redefine la manera en que concebimos la educación, preparándola para los desafíos del siglo XXI y garantizando una formación integral y de excelencia (Lozano, 2011).

En la última década, la virtualidad ha transformado la gestión de la información y la comunicación, impactando también a los centros educativos y promoviendo la educación virtual como una alternativa a la enseñanza tradicional. Las Tecnologías para el Aprendizaje y la Comunicación (TAC), que incluyen diversos recursos digitales, han emergido como herramientas clave para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales. Con el crecimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), los educadores han integrado las TAC en las clases de e-learning, ofreciendo un aprendizaje más dinámico, interactivo y colaborativo. Este artículo explora cómo estas tecnologías pueden contribuir a mejorar la educación virtual (Rojas y Martínez, 2023).



1.10.4 Valor de las TAC en el ámbito educativo

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TAC) en la educación tiene el potencial de promover habilidades cognitivas clave, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la toma de decisiones fundamentadas. Mediante el uso de plataformas de aprendizaje virtuales y simulaciones interactivas, los estudiantes tienen la oportunidad de enfrentarse a situaciones complejas, lo que les permite crear soluciones de manera reflexiva y creativa.

Este enfoque los prepara para afrontar los retos del mundo real en su futura vida profesional. El reto principal para las instituciones de educación superior radica en formar a los estudiantes no solo para asimilar información, sino para cultivar habilidades cognitivas sólidas que les permitan analizar, sintetizar y aplicar conocimientos de manera eficiente tanto en el ámbito académico como en el profesional (Robalino et al., 2024).

1.10.5 Las TEP

Las Tecnologías Educativas Personales (TEP) se enfocan en personalizar el proceso educativo mediante el uso de tecnologías avanzadas. Estas herramientas permiten ajustar el contenido, el ritmo y el enfoque del aprendizaje de acuerdo con las necesidades y preferencias de cada estudiante. Entre los ejemplos de TEP se incluyen algoritmos de aprendizaje automático que sugieren material educativo personalizado, plataformas de tutoría en línea, el análisis de datos para monitorear el progreso del alumno y el uso de dispositivos móviles para un aprendizaje adaptativo y eficiente dentro del entorno educativo (Herrera et al., 2023).

1.11 Estrategias de aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje, cuando son adecuadamente implementadas por el docente, facilitan una comprensión más profunda por parte de los estudiantes. Estas estrategias se consideran herramientas esenciales para la enseñanza, promoviendo así el desarrollo adecuado de habilidades cognitivas y metacognitivas. Dado que la enseñanza y el aprendizaje son procesos interrelacionados, las estrategias utilizadas en la instrucción tienen un impacto directo en los aprendizajes adquiridos.

Existen diversas estrategias de aprendizaje, entre las más destacadas se encuentran las de ensayo, que se basan en la repetición de contenidos escritos o hablados para reforzar la memoria; las de elaboración, que consisten en crear conexiones entre la nueva información y la ya conocida, como resumir, tomar notas libres o buscar sinónimos; y las de organización, que



agrupan la información de manera que facilite su estudio y comprensión, utilizando técnicas como esquemas, mapas mentales y clasificaciones (Camizán et al., 2021).

1.12 Sesiones didácticas y componentes.

Las sesiones didácticas cumplen varias funciones, siendo la más destacada la de organizar y estructurar los contenidos que se abordarán a lo largo de un curso escolar o periodo determinado. Además, facilita la secuenciación lógica de los temas, considerando el nivel educativo y la edad de los estudiantes. Este enfoque permite planificar de manera coherente las sesiones didácticas, garantizando que cada tema se trate de forma progresiva y adecuada a las necesidades de aprendizaje de los alumnos (Ruíz, 2019).

1.12.1 Componentes de las Sesiones Didácticas

A través de esta tesis se puede manifestar que tanto las sesiones didácticas como los componentes son fundamentales para el aprendizaje, por tal razón se plasma en el siguiente estudio cinco componentes esenciales que servirán para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes, a través de la planificación y organización del docente de aula en palabras de (Arias et al., 2020). Uno de los componentes es el docente quien es facilitador del aprendizaje y que debe estar familiarizado con sus alumnos y el contexto. La participación de los estudiantes es esencial dentro de cada proceso, los contenidos que permiten la selección y organización de los temas que se enseñaran. Otro de los componentes son las estrategias, técnicas, métodos de enseñanza y el contexto, o sea el entorno donde se lleva a cabo el aprendizaje.

De la misma manera Díaz (2009), propone una estructura de la sesión didáctica que incluye: Actividades de apertura, misma que logra conectar información precisa. Actividades de Desarrollo que permite ampliar el conocimiento de los contenidos y actividades de Cierre que ayudan a dar una reflexión y la evaluación del aprendizaje.

Estos autores han analizado y definido que el docente, el estudiante, los contenidos, la metodología y el entorno donde interviene el conocimiento son componentes de las sesiones didácticas para desarrollar aprendizajes innovadores que sean efectivos y significativos. Por lo tanto, estos elementos deben considerarse en conjunto destacando la importancia de estructurar adecuadamente la metodología de formación y desarrollo cognitivo (Díaz, 2009).



1.13 Teoría del aprendizaje

1.13.1 Constructivismo

El paradigma constructivista no debe entenderse como un manual de instrucciones, sino como un conjunto de principios interrelacionados que permiten identificar problemas y encontrar soluciones. En este enfoque, los docentes brindan a los estudiantes las herramientas necesarias para fomentar un aprendizaje significativo, interactivo y dinámico, estimulando su interés por la investigación. Por el contrario, la educación tradicional se centra en enseñar, memorizar e imponer contenidos, lo que genera estudiantes pasivos. En este contexto, es relevante el concepto de currículo oculto, que transmite ideologías de poder y ha impedido una verdadera transformación social del individuo y del conocimiento. Así, la principal tarea del docente en la actualidad debe ser enfatizar los procesos de construcción del conocimiento, promoviendo la metacognición y un aprendizaje activo (Tigse, 2018).

Esta corriente filosófica es fundamental para aplicar el constructivismo en la educación, lo cual permite la creación de nuevas formas, ideas y modelos de enseñanza en cada salón o dentro del entorno educativo. Una de las principales aplicaciones del constructivismo es la redefinición de la relación entre el alumno y el educador. En lugar de ser un modelo en el que el educador transmite el conocimiento de manera unidireccional y el alumno lo recibe pasivamente, el alumno desempeña un papel activo al asimilar la información, darle sentido y construir su propio significado a partir de ella. Así, en contraste con los enfoques tradicionales, emergen técnicas de aprendizaje que colocan al alumno en el centro del proceso (Parejo, 2023).

En este contexto, los aprendizajes previos, la predisposición y la actitud de los involucrados juegan un papel crucial. Por esta razón, aunque el educador proporcione la misma información, cada alumno la integrará de manera distinta dependiendo de sus condiciones personales. Como resultado, cada uno generará un nuevo significado a partir de esa información, lo que llevará a una construcción individual del conocimiento y, por ende, de una realidad subjetiva propia (Parejo, 2023).

1.13.2 Conectivismo

Esta teoría consiste en la combinación de conceptos analizados por las teorías de redes, complejidad, y auto organización, indicando que el proceso del aprendizaje se desarrolla en entornos flexibles con elementos fundamentales y dinámicos que se encuentran en constante. Por ello el estudiante aprende con la tecnología a través de comunidades virtuales especializadas



(Siemens y Fonseca , 2004).

1.13.3 Principios del conectivismo

Existen principios del conectivismo que abordan los desafíos de esta teoría para enfrentar eficazmente las actividades relacionadas con la gestión del conocimiento organizacional, promoviendo la conexión entre nodos de información, el aprendizaje continuo, la actualización constante del conocimiento y la colaboración en entornos digitales y dinámicos expuesto por (Siemens y Fonseca , 2004).

1.El aprendizaje implica establecer conexiones entre diferentes puntos de conocimiento o recursos informativos.

2.El proceso de aprendizaje puede estar almacenado en sistemas o dispositivos artificiales.

3.El potencial para aprender más es fundamental.

4.Cultivar y fortalecer los vínculos es crucial para promover un aprendizaje permanente.

Por lo tanto, los autores del estudio previo señalaron que, en las últimas dos décadas, la tecnología se ha convertido en un elemento fundamental a nivel global, facilitando la comunicación, la educación y otros aspectos. A través del conectivismo, cada individuo decide cómo, cuándo y qué aprender, estableciendo conexiones en red donde el conocimiento se encuentra en constante actualización.

1.13.4 Aprendizaje significativo

David Ausubel, en su obra *The Psychology of Meaning Verbal Learning* publicada en 1963, introduce una teoría cognitiva sobre el aprendizaje verbal significativo. Su propuesta surge como una crítica al método de descubrimiento, ampliamente adoptado en el sistema educativo estadounidense y en otros países debido a las reformas educativas de los años sesenta (Contreras, 2016).

Según Ausubel, no es imprescindible que los estudiantes descubran por sí mismos todo lo que deben aprender. Más bien, la mayor parte del conocimiento se adquiere a través de la recepción de información proporcionada por el docente, quien facilita su integración en la estructura cognitiva del aprendiz. No obstante, reconoce que el método de descubrimiento tiene un papel relevante, especialmente en las primeras etapas de la educación o al abordar nuevos contenidos (Contreras, 2016).

Por otra parte, el aprendizaje significativo, según Ausubel, ocurre cuando los nuevos



conocimientos adquieren sentido en relación con los saberes previos. Esto implica que aprender no es simplemente acumular información, sino establecer conexiones entre lo nuevo y lo que ya se conoce, generando así un significado renovado (Torres, 2016).

En este proceso, los conocimientos previos sirven como base para integrar los nuevos, pero también se modifican y reorganizan en función de estos. De este modo, el aprendizaje no es una simple repetición de contenidos, sino una construcción dinámica donde la información adquirida refuerza y enriquece la comprensión previa, volviéndola más sólida y estructurada (Torres, 2016).

1.13.5 El Autoaprendizaje en la enseñanza

El autoaprendizaje, según Pozo (2008), define al autoaprendizaje como "la manera de educarse a sí mismo" y abarca un proceso en el que los individuos adquieren conocimientos, habilidades, valores y actitudes de forma independiente. Este proceso puede llevarse a cabo tanto a través de la educación formal como mediante experiencias prácticas. Pozo destaca que el autoaprendizaje se fundamenta en los recursos que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación, permitiendo que quienes buscan desarrollar su conocimiento investiguen información y realicen prácticas o experimentos de manera autónoma.

Actualmente existen muchos recursos tecnológicos que conducen al autoaprendizaje, genera modificaciones en ciertos procesos y configuraciones psicológicas internas o comportamiento de todo individuo, que pueden observarse externamente mediante nuevas adquisiciones y logros, y que perduren por periodos largos de la vida.

1.13.6 Aprendizaje Cooperativo

El aprendizaje cooperativo no es un enfoque nuevo en el ámbito educativo; por el contrario, ha sido ampliamente estudiado debido a su impacto positivo en el rendimiento académico y en el desarrollo afectivo, cognitivo y social del estudiantado. En este contexto, se ha consolidado como una de las estrategias pedagógicas más exitosas en las últimas décadas. Su implementación como alternativa a la enseñanza tradicional ha sido respaldada por numerosos estudios a nivel global, los cuales han demostrado su efectividad. De hecho, las contribuciones del aprendizaje cooperativo son tan significativas que se considera una herramienta metodológica clave para atender las diversas necesidades de los individuos en el siglo XXI (Azorín, 2018).

El aprendizaje cooperativo es una metodología activa en la que los estudiantes trabajan



en pequeños grupos para potenciar su proceso de aprendizaje. A través de esta dinámica, no solo mejoran sus conocimientos, sino que también fortalecen sus habilidades sociales de manera significativa (Pérez et al.,2022).

1.14 Diseño instruccional

Cuando un profesional diseña un curso, sigue un proceso consciente y estructurado para garantizar la calidad de la formación. Contar con modelos que orienten este procedimiento resulta fundamental para docentes y equipos de diseño, ya que, en muchos casos, será necesario para elaborar materiales y estrategias didácticas efectivas. En este contexto, el Diseño Instruccional define las fases esenciales y los criterios a considerar en la planificación y desarrollo del curso (García et al.,2021).

El concepto de Diseño Instruccional fue introducido por Robert Glaser en 1960 y ha sido definido de diversas maneras. Según Bruner (1969), este proceso abarca la planificación, preparación y diseño de recursos y entornos que favorezcan el aprendizaje. Reigeluth (1983), lo describe como una disciplina que establece los métodos más efectivos para generar cambios en el conocimiento y habilidades de los estudiantes. Por su parte, Berger y Kam (1996), lo consideran una ciencia dedicada a la creación de especificaciones detalladas para el desarrollo, aplicación, evaluación y mejora de experiencias de aprendizaje, abarcando desde pequeños conceptos hasta estructuras de mayor complejidad (García et al.,2021).

1.14.1 Diseño instruccional orientado a ambientes aprendizaje digital

El modelo ADDIE se emplea con diversos propósitos, ya que proporciona una estructura flexible para generar múltiples interacciones en la instrucción. En el ámbito de la alfabetización informacional, los autores lo aplicaron desde su labor como bibliotecarios, identificando diversas ventajas, como una mayor participación estudiantil, el fortalecimiento del aprendizaje, la evaluación efectiva, el trabajo basado en estándares específicos y la mejora de las prácticas educativas (Morales, 2022).

Asimismo, dentro del modelo ADDIE, el aprendizaje autónomo y la colaboración fueron aspectos clave en los procesos de diseño instruccional. En el campo de la salud, este modelo se ha utilizado para desarrollar una plataforma que facilita la implementación de comunidades de intervención en programas sanitarios. En esta experiencia, se destacó la fase de análisis, que permitió identificar con precisión la audiencia objetivo y realizar una revisión multidisciplinaria de la literatura como base para el diseño instruccional (Morales, 2022).



El diseño instruccional juega un papel crucial en la educación actual, especialmente con la incorporación de tecnologías digitales, ya que facilita la personalización del aprendizaje de cada estudiante, lo que resulta vital para optimizar su rendimiento y motivación. De igual manera, contribuye a organizar el proceso educativo de manera más eficiente, garantizando que los contenidos se presenten de forma clara y accesible.

1.14.2 Otros modelos de diseño instruccional se mencionan a continuación:

1.14.2.1 Modelo Dick y Carey. Es un enfoque sistemático utilizado en el ámbito educativo que involucra un conjunto de partes interrelacionadas que trabajan juntos para lograr una meta específica. Este modelo es conocido por su naturaleza estructurada y se compone de diez fases que son esenciales para garantizar la comprensión del estudiante.

1.14.2.2 Modelo Kemp. Es un enfoque más holístico y flexible que se adapta a las cambiantes necesidades educativas, considerando su diseño como la identificación de necesidades y objetivos para guiar el proceso educativo continuo.

1.14.2.3 Modelo de Jerold. Este modelo destaca la necesidad de planificar y evaluar constantemente para asegurar la efectividad del aprendizaje. Se enfoca en identificar las necesidades y establecer objetivos claros para orientar la educación.

1.15 Educación emprendedora

El emprendimiento ha existido desde el inicio del ser humano y en la actualidad se ha convertido esencial y relevante con la finalidad de satisfacer necesidades económicas y demandas laborales. Por ello es una estrategia de los gobiernos para impulsar el desarrollo económico de los países.

Por ello dentro de las perspectivas del emprendimiento, uno de los aspectos que resaltan es la generación de nuevos conocimientos y que los mismo sean afianzados en estudiantes y para crear un perfil emprendedor se debe tomar en cuenta la personalidad, el sistema económico, apoyo social, la cultura y los valores (Arias et al., 2020).

1.16 Marco legal

La asignatura de Emprendimiento y Gestión se imparte durante los tres años del Bachillerato General Unificado (BGU) en Ecuador, cumpliendo así con un mandato constitucional que enfatiza la soberanía económica. Esta materia busca fomentar una relación equilibrada entre la sociedad, el Estado y el mercado, reconociendo al ser humano como su



sujeto central. Uno de sus objetivos fundamentales es garantizar el conocimiento necesario para la producción y reproducción de las condiciones que faciliten el Buen Vivir (Ministerio de Educación, 2015) .

La asignatura de Emprendimiento y Gestión, se diseña para cumplir con los objetivos del Plan Nacional para el Buen Vivir, el tercer eje de la constitución de la República, 2008. Artículo 280 "equidad". Además de la relación que tienen con la Ley Orgánica de Economía Popular y Solidaria y del sector Financiero Popular y Solidario (Asamblea Nacional, 2018).

Con la finalidad de que el bachiller tenga independencia a cumplir sus sueños desarrollando sus capacidades y talentos innovadores para luego ser aplicados en la sociedad (Arias et al., 2020).

1.17 Fuentes del currículo de Emprendimiento y Gestión

Para poder marcar una enseñanza y tener resultados de un antes y un después son necesarias las siguientes fuentes del currículo:

1.17.1 Ontológicas

La palabra "emprendedor" proviene del término latino "prenderé", que significa "intentar y acometer", lo que sugiere una conexión con la innovación y la búsqueda de nuevas ideas en diversas actividades. Según el (Ministerio de Educación, 2016), el emprendimiento es un atributo humano fundamental que está intrínsecamente relacionado con la esencia del ser, ya que refleja la constante búsqueda de mejorar las condiciones de vida. Esta búsqueda se debe fortalecer a través de una educación que facilite la realización de ideas.

1.17.2 Disciplinar

En el ámbito disciplinar el Ministerio de Educación menciona que:

“Si bien el emprendimiento se suele inscribir en la disciplina administrativa, al permear diferentes campos del conocimiento tiene carácter multidisciplinario y la obligada interdependencia le asigna un accionar interdisciplinario”. (Ministerio de Educación, 2016). Por ello la materia de Emprendimiento y Gestión se considera como interdisciplinaria ya que se relaciona con diferentes campos del conocimiento.

1.17.3 Pedagógico

Al momento de aplicar la materia de Emprendimiento y Gestión el profesor debe actualizar estrategias pedagógicas; las mismas que implican cambios significativos en el proceso de



enseñanza -aprendizaje y con ello lograr ampliar el conocimiento de los estudiantes y su motivación a la innovación.

El emprendimiento actual, no se queda aprendizaje tradicional sino también se rige y da vueltas en el mundo de la tecnología, por tal motivo es esencial manejar distintos entornos virtuales (Arias et al., 2020).

1.18 Evaluación educativa en el aula (diagnostica, formativa y sumativa)

La evaluación educativa en el aula se define como un proceso pedagógico continuo y personalizado que busca medir y mejorar el aprendizaje de los estudiantes dentro del sistema de enseñanza-aprendizaje. Su propósito principal es conocer el nivel de progreso y los logros alcanzados por los alumnos durante su trayectoria educativa, lo que permite, en caso necesario, adoptar estrategias de refuerzo que aseguren el cumplimiento de los objetivos educativos establecidos para cada nivel académico (Ministerio de educación, 2024).

La evaluación puede concebirse de distintas formas según los propósitos, necesidades u objetivos de cada institución educativa. Entre sus finalidades se encuentran el control y la medición, la valoración de la pertinencia de los objetivos y la rendición de cuentas, entre otros. Desde esta visión, es posible identificar en qué contextos educativos resulta apropiado llevar a cabo una valoración, una medición o la integración de ambas perspectivas (Mora, 2004).

Existen tres tipos principales de evaluación que se llevan a cabo en el contexto del aula: diagnostica, formativa y sumativa (Medina Rivilla, 2013).

1.18.1 Evaluación Diagnostica

La evaluación diagnóstica se lleva a cabo al inicio del año lectivo con el propósito fundamental de identificar los conocimientos previos de los estudiantes y detectar posibles dificultades de aprendizaje. Analizar la evaluación diagnóstica en relación con el sistema de evaluación de las instituciones educativas permite identificar el nivel de conocimiento que poseen los docentes sobre el tema, así como su familiaridad con las directrices establecidas por el SIEE en la institución donde ejercen su labor. Además, existe una limitada cantidad de estudios que exploren la relevancia de la conexión entre el SIEE y la implementación de una evaluación diagnóstica que fomente espacios de mediación entre los conocimientos previos y los nuevos aprendizajes. En este sentido, la presente investigación contribuirá al fortalecimiento del conocimiento sobre la diagnóstica (Castro et al., 2023).



1.18.2 Evaluación Formativa

La evaluación del aprendizaje es un tema de gran interés debido a su complejidad y a la existencia de múltiples desafíos aún sin resolver. Diversos estudios indican que expertos de distintas naciones y corrientes teóricas coinciden en identificar problemáticas vigentes en este ámbito. Entre ellas, se destacan la limitación de su enfoque conceptual y metodológico, su dependencia de exigencias externas al proceso educativo y los efectos adversos que puede generar, entre otros aspectos (Pérez et al., 2017).

1.18.3 Evaluación Sumativa

Se realiza al final del periodo de aprendizaje, para medir, calificar y certificar el grado de conocimiento y habilidades alcanzado por los estudiantes, durante su periodo académico. Estas tres modalidades de evaluación en el aula, cuando se utilizan de manera adecuada, permiten obtener un enfoque general del aprendizaje de los estudiantes en su trayectoria académica (Medina, 2013).

1.19 Calificaciones

Las calificaciones reflejan el logro de los objetivos de aprendizaje definidos en el currículo y en los estándares nacionales. Estas se registrarán utilizando la siguiente escala:

- Domina los aprendizajes requerido: 9,00 – 10,00
- Alcanza los aprendizajes requerido: 7,00 – 8,99
- Esta próximo a alcanzar los aprendizajes requerido: 4,01 – 6,99
- No alcanza los aprendizajes requerido: ≤ 4 (Ministerio de Educación, 2015)

1.19.1 Mejora educativa

La mejora educativa es un aspecto fundamental tanto en la investigación como en la práctica pedagógica, ya que implica la implementación de estrategias y dinámicas que permitan transformar positivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se reconoce que el cambio en la educación es un fenómeno complejo y multidimensional, que no puede limitarse a la imposición de una reforma desde una estructura jerárquica. Esto se debe a la intervención de diversos actores y organismos, la influencia del contexto en cada uno de ellos, así como a las dinámicas y características propias de las instituciones y culturas involucradas (De la Vega y Calderón , 2023).

Para que el cambio educativo sea efectivo, es clave el liderazgo dentro de las



instituciones y los sistemas educativos, especialmente cuando se orienta hacia una transformación con un enfoque pedagógico sólido y eficiente (De la Vega y Calderón , 2023).

1.20 Rendimiento académico

Se conceptualiza como la asimilación del conocimiento y los resultados se los refleja a través de la calificación dentro de cada una de las materias. A pesar del riesgo que tiene usar las calificaciones para medir el rendimiento académico en educación ya que las calificaciones no dejan de ser el medio más usado para operacionalizar el rendimiento académico para cualquier gestión como beca o ingresos a educación superior (Naranjo et al., 2021).

1.20.1 Rendimiento

El rendimiento surge en los recursos empleados para enseñar y el resultado que se consigue con estos recursos. Se puede decir que en los estudiantes el rendimiento se entiende como el resultado de las tareas ya desarrolladas con los conocimientos adquiridos en la institución educativa (Naranjo et al., 2021)

1.20.2 Factores que intervienen en el rendimiento académico

- **Factores institucionales:** la parte estructural de una institución como sus horarios, el tamaño o grupo de estudiantes, los servicios adicionales.
- **Factores pedagógicos:** el comportamiento del docente es vital, las estrategias que utilizan y la capacidad de comunicación del docente.
- **Factores psicosociales:** conocer bien como es el estudiante cuál es su motivación, la autoestima, su comportamiento en el aspecto académico, sus objetivos personales.
- **Factores sociodemográficos:** el sexo del estudiante, la economía familiar, tipos de centros educativos de procedencia, situación laboral de los padres (Naranjo et al., 2021).



CAPÍTULO 2

2.1 Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico

Se presentan en este capítulo las estrategias y elementos que se emplearán durante este estudio para llevar a cabo una investigación efectiva y clara. Asimismo, a través de la técnica de recopilación de datos se hará un estudio de los resultados en esta investigación, esto se logrará ya que se utilizó a las variables del tema para la recopilación de información para el estudio sobre lo que es un gestor virtual para el aprendizaje en la asignatura, a 24 estudiantes de tercer año de Bachillerato en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”. El objetivo es establecer las bases adecuadas para el desarrollo e implementación del gestor virtual propuesto dentro del contexto específico

La metodología de la investigación es un componente esencial en la estructuración de un estudio, ya que sirve como una guía para recopilar información, lo que facilita la validación o rechazo de la propuesta por el investigador. Esta metodología dirige el análisis del problema de investigación y puede adoptar un enfoque cuantitativo o cualitativo. Por consiguiente, resulta indispensable determinar tanto el enfoque como el objetivo que se desea alcanzar en la investigación. (Hernández y Mendoza , 2018).

2.2 Socialización y operacionalización de las variables y categorías

Para medir las variables de manera efectiva, es fundamental establecer indicadores para cada dimensión, así como los instrumentos y procedimientos adecuados para su medición. La definición operacional permite determinar qué herramientas o técnicas se utilizarán para obtener resultados precisos y confiables. Existen diversas estrategias para operacionalizar una variable. Las dimensiones representan los componentes de una variable compleja y resultan de su análisis o descomposición. Aunque no hay un número fijo de dimensiones recomendadas por variable, cada una debe contar con al menos dos. No obstante, el investigador debe procurar establecer tantas dimensiones como sean necesarias para abarcar la variable en su totalidad. Generalmente, las dimensiones se expresan mediante una palabra o una frase (Coronel, 2023).



2.3 La operacionalización de estas variables se detalla en la tabla 1.

Tabla 1

Operacionalización de las variables y categorías

Concepto	Dimensiones	Subdimensiones	Técnica Instrumento
Variable Independiente: Uso del gestor de aprendizaje	Importancia de la plataforma educativa	Importancia de utilizar la plataforma educativa	Técnica: Encuesta Entrevista
Recurso educativo WEB 2.0. que facilita la interacción entre estudiantes y docentes (Cardenas y Gallego, 2021). Se trata de un programa gratuito basada en la plataforma Moodle para desarrollar entornos educativos interactivos, sin necesidad de requerir conocimientos previos en diseño y programación de plataformas virtuales (Linares,	Aspectos técnicos de la plataforma educativa. Ventajas educativas de utilizar el curso Consideraciones pedagógicas y didácticas para el diseño del curso Integración pedagógica de la plataforma educativa virtual MILAULAS.	Funcionalidades técnicas de la plataforma Usabilidad y accesibilidad contenido de la plataforma virtual Consideraciones pedagógicas en el diseño del curso utilizando MILAULAS. Aplicación de las teorías de aprendizaje en el diseño del curso virtual	Instrumentos: Guía de entrevista aplicado a expertos en MILAULAS. Análisis sistemático de investigaciones sobre la plataforma. Cuestionario a dos docentes de la asignatura de “Emprendimiento y Gestión” y 24 estudiantes de 3ro de Bachillerato sobre su experiencia con MILAULAS.



Nota. Elaboración propia

El análisis exhaustivo de la variable dependiente, el desempeño académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, es esencial para entender su influencia en el marco de la investigación. Esta variable es vital en la valoración del impacto del uso de la herramienta MilAulas en el proceso educativo. A continuación, se presenta una tabla que resume la conceptualización de esta variable, especificando sus dimensiones, indicadores y técnicas asociadas.

Tabla 2

Operacionalización de la variable Dependiente

Concepto	Dimensiones	Indicadores	Técnica Instrumento
Variable Dependiente: Optimización del proceso enseñanza-aprendizaje	Proceso de enseñanza aprendizaje	de importancia de las herramientas digitales en la educación.	Evaluaciones escritas
Proceso de intervención del docente para promover el aprendizaje de los estudiantes (Benítez, 2007).	Importancia de las herramientas tecnológicas. Desarrollo tecnológico en el ámbito educativo.	Comprensión del desarrollo tecnológico en el ámbito educativo.	Exámenes y trabajos
Este proceso ofrece herramientas para organizar experiencias significativas y accesibles, alcanzando un aprendizaje efectivo. El aprendizaje se considera un proceso que abarca desde la recolección de información	Aplicación de las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje. Impacto de las tecnologías emergentes en la enseñanza y Emprendimiento	Uso de las TIC en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Impacto de las tecnologías emergentes en la educación y la administración escolar en el contexto ecuatoriano.	Observación del rendimiento académico en actividades practicas
			Cuestionarios de opinión y escalas de actitud



hasta la integración gestión.
compleja de
conocimientos
(Sandí y Cruz,
2016).

Nota. Elaboración propia

2.4 Enfoque de la Investigación

Este estudio investigativo se enfocó en desarrollar un curso en Moodle con la intención de lograr que el proceso de enseñanza-aprendizaje se mejore en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Por ello se aplicó un enfoque mixto en el cual se combina tanto el método cuantitativo como el cualitativo. El enfoque cuantitativo se centra en medir y cuantificar variables utilizando herramientas estadísticas para analizar datos de forma objetiva y precisa ya que se lo hace a través de recolección de encuestas, pruebas, evaluaciones, así como información cualitativa sobre la percepción del curso que desarrollan los estudiantes y sobre el impacto que genere en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados de la investigación se enfocaron en conocer las fortalezas y debilidades del curso diseñado en el gestor de aprendizaje, en este caso MilAulas, y plantear mejoras para optimar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

2.5 Alcance de la investigación

La indagación tiene un alcance que se enfoca en el contexto descriptivo y explicativo. En su enfoque descriptivo destinó a reconocer y a especificar las características del problema que se aborda en el proceso de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Así mismo, en el enfoque explicativo se centró en dar respuestas a las preguntas de investigación mediante la fundamentación teórica, lo que permitió tener una comprensión profunda de la problemática y por ende generar soluciones a través del diseño de un gestor virtual con recursos interactivos y actividades didácticas, se busca mejorar la motivación, comprensión de los contenidos y el desarrollo de competencias emprendedoras.

En conjunto, el enfoque aplicado, descriptivo y explicativo busca generar un impacto directo y medible en el contexto educativo de la institución.



La Universidad para todos

2.6 Declaración y justificación del tipo de investigación

La investigación aplicada se enfocó en el diseño de un curso utilizando Moodle con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de tercero de bachillerato en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”. Este estudio cobró importancia en el ámbito educativo de ese periodo, ya que se pretendía ajustarse a las nuevas metodologías de aprendizaje y aprovechar las herramientas digitales en el aula.

La fundamentación de la investigación se basó en la detección de problemas presentados en el proceso educativo de los estudiantes de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y gestión. Dichos problemas surgieron debido a la falta de recursos y estrategias pedagógicas que promovieran un aprendizaje más dinámico y participativo.

Por lo antes mencionado, se propuso como una solución el diseño de un curso en Moodle, para enfrentar estas dificultades y optimizar la calidad del proceso educativo. Por lo tanto, la investigación aplicada en ese momento se justificó debido a la necesidad de desarrollar un curso en Moodle con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de bachillerato en la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”. Esta investigación tuvo como meta abordar los retos identificados y aprovechar las ventajas que brindan las herramientas digitales en el aula, incluyendo un aprendizaje más personalizado y el fomento de competencias digitales entre los estudiantes.

2.7 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

En el contexto de esta investigación, se utilizarán diversos métodos para abordar el problema de manera integral y lograr una evaluación precisa del impacto de la implementación del gestor virtual en la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Los métodos empleados serán los siguientes:

2.8 Métodos Teóricos:

2.8.1 Revisión bibliográfica

Se utilizará para poder obtener información relevante sobre el uso del gestor virtual Moodle centralmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Emprendimiento y Gestión, para lo cual se realizará investigaciones y estudios para recabar la información necesaria que corrobore el impacto significativo.



2.8.2 Métodos Empíricos

2.8.2.1 Observación directa. Este método se aplica ya que el investigador se encuentra presente en el entorno donde ocurre el fenómeno que está investigando y observa detenidamente los comportamientos que se dan en el desarrollo del proceso investigativo, en relación con Hernández y Mendoza (2018), la observación directa involucra que el investigador observa el fenómeno de interés en su ambiente natural sin intervenir de manera artificial.

2.8.2.2 La encuesta. Este método permite recopilar información a través de preguntas estructuradas que será dirigidas a una muestra representativa para la investigación. Como menciona Earl (2016), la encuesta se refiere a la recopilación de datos mediante la aplicación de preguntas específicas direccionadas a un grupo de personas seleccionadas de manera representativa. Estas preguntas siguen un lineamiento estándar con la finalidad de asegurar uniformidad en las repuestas y lograr el análisis posterior.

2.8.2.3 Entrevista. En este método el investigador se aproxima a los individuos y les formula una serie de preguntas con la finalidad de conocer de manera más detallada las fortalezas y debilidades de un tema en particular. Citando a Bogdan (2000), la entrevista aplicada en la que un investigador hace preguntas a los participantes para recoger información detallada sobre un tema específico. Por ello este proceso permite una relación directa entre el entrevistador y el entrevistado, llegando a profundizar el tema de estudio.

2.9 Métodos Matemáticos Estadísticos:

2.9.1 Estadística Descriptiva

Se desarrollo un análisis de los datos recopilados lo que facilitará la interpretación de los resultados.

2.10 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

Los instrumentos a utilizar se originan de las metodologías seleccionadas con el fin de desarrollar el diseño del curso en Moodle:

2.10.1 Observación directa

Este instrumento involucra conocer de manera directa la conducta de los estudiantes durante el proceso de desarrollo del gestor virtual MilAulas, y con ello conocer como los estudiantes interactúan con el curso y los recursos y actividades que se encuentran ahí.



2.10.2 Encuesta

Se elaboraron cuatro instrumentos: dos cuestionarios a los estudiantes primero el de diagnóstico para conocer los recursos que el docente emplea para el desarrollo de la clase de Emprendimiento y Gestión y el otro cuestionario sobre la satisfacción de la implementación del curso en Moodle. Además, un cuestionario para la validación de la propuesta dirigido a docentes especialistas y un cuestionario estructurado dirigido a los docentes con la finalidad de conocer el nivel de conocimientos que tienen los docentes sobre la interfaz de Moodle.

2.10.3 Entrevista

Se aplicó la entrevista en base a preguntas semiestructuradas dirigida al docente para desarrollar información más precisa sobre la experiencia de los estudiantes con el curso Moodle.

2.11 Delimitación de la población y la muestra.

La delimitación de la población para el presente estudio se desarrolló en todos los estudiantes del tercero de bachillerato de la Especialidad Gestión Administrativa, que tiene como asignatura de estudio Emprendimiento y Gestión y la especialidad esta direccionada en un perfil profesional de administración empresa o afines. En esta especialidad la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” cuenta con 48 estudiantes distribuidos en dos paralelos. Por ello para la muestra, se determinó trabajar por un muestreo no probabilístico por conveniencia, seleccionando a los 24 estudiantes del tercero bachillerato paralelo “A”. También se consideró a los 5 docentes que imparten la asignatura de Emprendimiento y Gestión para conocer el uso y aplicación de recursos digitales en el aula, pero se aplica el gestor virtual con un docente que será el que imparte clases en el tercero bachillerato en gestión administrativa. Esta elección se justificó por la limitación de recursos y tiempo para el desarrollo de la investigación logrando tener un análisis significativo y la obtención de resultados relevantes. En base a esta delimitación de la población y muestra se aplicaron métodos de estadística descriptiva, principalmente de tendencia central como la media, de igual manera gráficos de barras para analizar de manera visual los resultados.

Mediante la aplicación de estas herramientas estadísticas, se logró realizar un análisis exhaustivo permitiendo conocer información sobre el bajo rendimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión y con ello tener resultados significativos para el presente estudio.



2.12 Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.

La descripción metodológica se centra en la implementación de un enfoque mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos. Este enfoque permite una comprensión integral del impacto del gestor virtual en el proceso educativo.

2.13 Etapa del estudio teórico

La investigación inició con una revisión exhaustiva de la literatura existente sobre el uso de gestores virtuales y metodologías de enseñanza. Esto ayudó a establecer un marco teórico sólido que orientó el estudio con teorías significativas.

A continuación, se realizó un estudio de campo que incluyó las encuestas con estudiantes y docentes de la asignatura, lo que proporcionó datos empíricos sobre la percepción y efectividad del gestor virtual. El análisis de los datos se llevó a cabo utilizando técnicas estadísticas para los datos cuantitativos y análisis temático para los datos cualitativos, lo que permitió identificar patrones y tendencias relevantes. Finalmente, los resultados se interpretaron en el contexto del marco teórico, ofreciendo recomendaciones prácticas para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje. Esta estrategia metodológica tiene como objetivo no solo optimizar el uso del gestor virtual; sino también, contribuir al desarrollo integral de los estudiantes, preparando a los futuros profesionales para un entorno educativo cada vez más digitalizado.

2.14 Estrategia Investigativa

La estrategia investigativa aplicada en este estudio adoptó un enfoque mixto que integró tanto métodos cuantitativos como cualitativos. Esta estrategia logro tener una razón exhaustiva sobre el impacto del curso en Moodle en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Emprendimiento y Gestión. En primer lugar, se aplicó una encuesta a los estudiantes sobre el desarrollo del curso para poder llevar a cabo la fase cuantitativa y esta encuesta brindó resultados sobre la efectividad y el nivel de agrado o aceptación por parte de los estudiantes.

De igual manera, se recogieron datos sobre el rendimiento académico, en este caso las calificaciones de cada uno de los estudiantes participantes en el curso Moodle, con el objetivo de evaluar el impacto del curso en el desempeño académico.

Por otra parte, se llevó a cabo la fase cualitativa, que fue en la aplicación de entrevistas



al docente del área de Emprendimiento y Gestión y a estudiantes que fueron matriculados en el curso virtual. La entrevista otorga información detallada de la experiencia en el curso Moodle esto incluye opiniones y sugerencias de mejora.

2.15 Descripción de la metodología

Esta descripción es un componente fundamental en cualquier trabajo de investigación, ya que detalla de manera minuciosa las etapas seguidas en procesos de investigación y su propósito. En el presente estudio centrado en desarrollar el diseño de un curso en MilAulas con la finalidad de mejorar el rendimiento académico, la metodología se vuelve un papel fundamental y crucial al facilitar un marco sistemático para llevar a cabo el estudio. A continuación, se explica las diversas etapas que consintieron el proceso investigativo.

2.16 Etapa del diagnóstico inicial

El diagnóstico inicial es fundamental en el proceso de investigación, ya que establece las bases para comprender el contexto y los problemas específicos que se desean abordar, esta etapa incluye varias actividades clave:

Identificación de los problemas existentes en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de “Emprendimiento y Gestión”. Esto implicó un análisis de las dificultades que enfrentan tanto estudiantes como docentes al utilizar métodos tradicionales y cómo estas limitaciones afectan el aprendizaje.

Se inició identificando aspectos claves para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de Emprendimiento y Gestión, análisis de resultados académicos de los estudiantes, así como también los comentarios de estudiantes y docentes. Además, se valoraron los recursos tecnológicos y educativos disponibles en la unidad educativa, tomando en cuenta la infraestructura tecnológica y el conocimiento de los docentes en el uso de recurso digitales.

Todo este proceso de evaluación permite obtener información valiosa para el diseño del curso en Moodle, por tal motivo este proceso de diagnóstico inicial proporcionó información integral de las necesidades educativas, los recursos disponibles y las mejores prácticas en el uso de MilAulas.

2.17 Etapa de la modelación de la propuesta

En esta etapa se desarrolla una propuesta que aborde las necesidades que se identificaron en este contexto educativo; para lo cual, se establece un modelo de diseño instruccional que integre el uso de un gestor virtual con el fin de optimizar el proceso de



enseñanza-aprendizaje, se identificarán los métodos, las estrategias de aprendizaje y los recursos clave que serán esenciales para el desarrollo de competencias y conocimientos en los estudiantes de la institución educativa.

2.17.1 Planificación Inicial

Para poder iniciar el diseño del curso en MilAulas, primero se lleva a cabo una reunión en la cual se hace una planificación con la docente que imparte clase al tercero de bachillerato gestión administrativa. En esta reunión se trata de enfocar todo el diseño del curso que está orientado a cumplir con los objetivos educativos definidos en el Currículo Nacional de Educación. De igual manera se establece un cronograma en el cual se ubican fechas tentativas, recursos a utilizar como material de apoyo y acceso a la tecnología. Revisar Anexo 3.

2.17.2 Análisis de contenido

El docente del área de Emprendimiento y Gestión se reúne nuevamente para analizar los contenidos de la asignatura, en los cuales se debe tomar en cuenta los temas claves y cuáles serían los recursos didácticos más relevantes para cada uno. Los recursos mencionados por el docente se toman en cuenta para la adaptación a recurso digitales para el aprendizaje en línea.

2.17.3 Diseño del curso

Luego de tener los temas seleccionados para trabajar con los estudiantes, se procede a diseñar el curso en Moodle, para lo cual se establece una estructura del curso, separando las dos unidades temáticas a trabajar. Se seleccionan los objetivos de aprendizaje a trabajar y se diseñan las actividades las mismas que deben ser dinámicas e interactivas para los estudiantes.

2.17.4 Desarrollo del contenido

El entorno virtual de aprendizaje se desarrolla de acuerdo a la utilización de herramientas multimedia como Canva, educaplay, paddle, entre otras; creando actividades, materiales y recursos de acuerdo a los temas definidos que faciliten un aprendizaje colaborativo y permitiendo medir el progreso.

2.17.5 Prueba de ajuste

Cuando el curso esté completamente diseñado, se lleva a cabo una revisión exhaustiva de la plataforma revisando si las actividades funcionan esto se logra ya que en MilAulas brinda la oportunidad de cambiar reales tanto de profesor a estudiante.



2.17.6 Implementación y evaluación

Con los ajustes realizados al curso se procede a aplicar, se otorga claves de acceso a los estudiantes de tercero bachillerato y se arranca con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se monitorea el desarrollo que van realizando los estudiantes, se evalúa su desempeño en las actividades y con ellos se recopila información sobre la experiencia en el curso y también sobre el aprendizaje.

2.17.7 Seguimiento y monitoreo

Se lleva a cabo el seguimiento y monitoreo continuo en el proceso de desarrollo del curso por parte de los estudiantes con el objetivo de conocer el desempeño y la experiencia. Con esta información se toma medidas para mejorar el diseño del curso en caso de que existieran y con ello enriquecer la experiencia educativa en el uso de Moodle. A continuación, se presentan las etapas contempladas en el desarrollo del curso:

✓ **Objetivos de aprendizaje:**

-Cada unidad temática tendrá sus objetivos educativos basados en el currículo de Emprendimiento y Gestión.

✓ **Contenidos curriculares:**

- Los contenidos se formulan en base al texto de emprendimiento y gestión y en las unidades que deben ser abordadas según el currículo de emprendimiento y gestión.

Cada unidad cuenta con su planificación y los subtemas a abordar.

- En el diseño del curso se cuenta con recursos multimedia, imágenes, videos y animaciones sobre los contenidos de la asignatura.

✓ **Recursos didácticos:**

- Se toma en cuenta los temas a estudiar por los estudiantes y se selecciona minuciosamente los recursos digitales para cada tema (textos, gráficos, videos, juegos, enlaces).

- Los recursos se ubican en el curso de manera organizada y cumpliendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

✓ **Actividades prácticas y evaluaciones formativas:**

- En los contenidos diseñados en el curso se contempla actividades que permitan al estudiante enriquecer su pensamiento analítico y habilidades para resolver problemas de manera efectiva.

- El curso contiene evaluaciones formativas como: cuestionarios, foros, talleres,



trabajos grupales e individuales. Lo que permitirá evaluar el progreso del estudiante.

✓ **Interactividad y retroalimentación:**

-Los foros de discusión permiten a los estudiantes retroalimentar los conocimientos teóricos que abordan las unidades temáticas y son actividades que permiten dar preguntas y respuestas en línea, por lo que se convierten en una autoevaluación.

✓ **Accesibilidad y Usabilidad:**

-El curso en Moodle se adapta a diferentes dispositivos y navegadores web, logrado que el estudiante no tenga dificultades en ingresar en cualquier lugar y momento.

2.18 Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta.

Esta fase final se aplica una vez que se ha implementado la propuesta, esta validación consiste en evaluar la efectividad del EVA propuesto con la intención de lograr mejorar las estrategias de enseñanza y fortalecer los recursos de los maestros. Se examinaron los resultados de las pruebas y evaluaciones aplicadas antes y después de la implementación del curso.

Además, se tomó en cuenta que los contenidos del curso eran relevantes y actualizados, así como también, si los métodos utilizados fueron efectivos y sobre todo si el diseño del curso cumple con los estándares educativos. En base a estos análisis, se contemplaron recomendaciones y conclusiones para mejorar el curso y ajustar el contenido.

2.19 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial.

El diseño del curso en Moodle para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión se enfocó con la importancia significativa de la retroalimentación en el sistema educativo. Los resultados de una encuesta aplicada brindan información muy importante sobre las debilidades y necesidades que tiene los estudiantes en la asignatura en estudio. Con los datos recopilados se diseña el curso virtual en Moodle el cual cumple con las exigencias que deben contemplarse para satisfacer las necesidades de los estudiantes, lo que permite mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura en cuestión.



Estudiante 7	6.9
Estudiante 8	6,35
Estudiante 9	7.5
Estudiante 10	7
Estudiante 11	8
Estudiante 12	9
Estudiante 13	8
Estudiante 14	7
Estudiante 15	8
Estudiante 16	6.9
Estudiante 17	7.6
Estudiante 18	7.33
Estudiante 19	7.54
Estudiante 20	8
Estudiante 21	7
Estudiante 22	8,75
Estudiante 23	7
Estudiante 24	7.86
Promedio	7,48

Nota. Elaboración propia

Para el presente estudio se tomó en cuenta las notas del primer trimestre de los estudiantes de tercero bachillerato, obtenidas duran el primer trimestre en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Estas notas son un punto referencial y con esta base se puede plantear la mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, diseñando el gestor de aprendizaje Moodle con recursos más atractivos y dinámicos que se adapten a las necesidades y niveles de los educandos. En síntesis, el análisis de las notas diagnosticas previas al diseño del curso en Moodle ofrece un direccionamiento para poder arrancar con la creación de contenidos en el curso virtual y lograr de esta manera mejorar la calidad en el proceso educativo.



La Universidad para todos



CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

En el contexto de la educación contemporánea, la integración de recurso digitales en el proceso de aprendizaje se ha vuelto cada vez más relevante e importante. Por ello se presenta el diseño e implementación de un curso en Moodle dentro de la plataforma MilAulas, que será dirigido a los estudiantes de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”, que está ubicada en la provincia de Imbabura ciudad Ibarra del cantón Ibarra.

Esta propuesta se da en base como respuesta a la necesidad de aprovechar las herramientas y recursos tecnológicos para mejorar la enseñanza de la asignatura de “Emprendimiento y Gestión”, con la finalidad de que este proceso sea creativo e innovador. El curso en Moodle se crea como una plataforma digital que permitirá a los y las estudiantes aprender de mejor manera conceptos a través de herramientas más dinámicas.

Con esta iniciativa, se busca no solo integrar el currículo tradicional de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, sino también avivar el cultivo de habilidades digitales en los estudiantes, con el propósito de mejorar su motivación y compromiso con la asignatura.

En este ámbito, la presente propuesta tiene como objetivo principal diseñar un curso virtual en Moodle, que considere los contenidos curriculares de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, proporcionando a los estudiantes una experiencia enriquecedora y dinámica en el proceso de aprendizaje, y así contribuir a su mejoramiento.

3.1 Modelación de la Propuesta

La propuesta se centra en la modelación del curso en Moodle para Emprendimiento y Gestión en tercero de bachillerato en la especialidad de gestión administrativa, es un proceso crucial que determina la estructura y los elementos clave de esta propuesta educativa. En esta fase, se definen los objetivos de aprendizaje, se crean los contenidos académicos y se eligen los recursos pedagógicos apropiados con el propósito de que los estudiantes puedan captar con mayor facilidad, permitiendo una experiencia de aprendizaje más clara y comprensible.

3.2 Nombre de la propuesta

Emprendimiento y Gestión: El Mercado y la Publicidad para tercero de bachillerato Técnico en Gestión Administrativa, empleando el gestor de aprendizaje Moodle.

3.3 Definición de la propuesta

La presente propuesta es implementar un curso dinámico y atractivo en Moodle para los estudiantes de tercero de bachillerato, con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza-



aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Se fundamenta en crear un entorno educativo, dinámico y sobre todo participativo, en donde cada uno de los estudiantes puedan explorar y entender los conceptos de dichos temas de la asignatura a través del uso de Moodle. Con esta propuesta se pretende ofrecer una experiencia de aprendizaje significativo y que logre mejorar las debilidades en la asignatura, promoviendo una participación activa en las clases de Emprendimiento y Gestión.

3.4 Modelación de la Propuesta

Se considera lo siguiente:

3.4.1 Objetivos de aprendizaje:

- Mejorar la comprensión de los conceptos fundamentales de la asignatura de Emprendimiento y Gestión a través del uso de recursos interactivos y dinámicos, entregando así una base sólida de conocimientos en esta área.

- Estimular la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, promoviendo la autonomía y el pensamiento reflexivo, lo que contribuirá a que el estudiante desenvuelva habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones.

- Reforzar el vínculo entre los conceptos científicos teóricos y su aplicación concreta en la vida diaria, fomentando de esta manera una comprensión profunda y relevante de los contenidos, y preparando a los estudiantes para utilizar sus conocimientos científicos en situaciones cotidianas y futuras.

- Fomentar competencias tecnológicas y digitales en los estudiantes, preparándolos para afrontar los retos del siglo XXI y dotándolos de las habilidades requeridas para ser ciudadanos activos y eficaces en una sociedad cada vez más digitalizada.

3.4.2 Contenidos curriculares estructurados

El presente estudio de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en tercero de bachillerato se desarrolló en este sitio: <https://uevmg25.milaulas.com/my/courses.php> constituye una parte fundamental del Currículo Nacional de Emprendimiento y Gestión. Estos contenidos se detallan en la siguiente tabla:



La Universidad para todos

Tabla 4

Diseño de la Planificación de la Unidad 1

Unidad Didáctica 1: SEGMENTACIÓN DE MERCADOS

Curso:	3ro de Bachillerato en Administración	Fecha	
		Inicio:	2024-11-05
		Fin:	2024-12-03
Objetivos de Aprendizaje:	Desarrollar y planificar un proyecto de emprendimiento integral que incluya todos los elementos esenciales y componentes innovadores.		
	Integración de Entornos virtuales que faciliten el aprendizaje activo y colaborativo.		
Estrategias	Incorporar la gamificación para motivar a los estudiantes.		
	Fomentar las actividades grupales donde todos puedan colaborar con la resolución de problemas reales.		
	UNIDAD 1: SEGMENTACIÓN DE MERCADOS		
Contenidos:	•Definición y Conceptos Básicos de Segmentación de Mercado		
	•Criterios de Segmentación de Mercados		
	•Proceso de Segmentación de Mercado		
	•Herramientas y Técnicas para Segmentar Mercados		
Recursos:	Internet, Video tutoriales, Computadora, celular, laptop,		
	Texto y cuaderno		
Actividades:	Introducción al tema, Foros, tareas, trabajos colaborativos y gamificación		

Nota. Elaboración propia



La Universidad para todos



Tabla 5

Diseño de la Planificación de la Unidad 2

Unidad Didáctica 2:	
Curso: 3ro de Bachillerato en Fecha	
Administración	Inicio: 2025-01-06 Fin: 2025-01-31
Objetivos de Aprendizaje:	Desarrollar y planificar un proyecto de emprendimiento integral que incluya todos los elementos esenciales y componentes innovadores. Uso de infografías interactivas que faciliten el aprendizaje activo y colaborativo. Integrar videos explicativos y simuladores para segmentar un mercado.
Estrategias	Implementar presentaciones dinámicas con ejemplos de campañas publicitarias exitosas. Incorporar la gamificación para motivar a los estudiantes.
Contenidos:	UNIDAD 2: El Mercado y La publicidad <ul style="list-style-type: none">•Conceptos básicos del mercado•Fundamentos de la publicidad•Estrategias de mercadeo y publicidad•Ética y responsabilidad en la publicidad
Recursos:	Internet - Video tutoriales - Computadora, celular, laptop Texto y cuaderno
Actividades:	Introducción al tema, Foros, tareas, trabajos colaborativos y gamificación

Nota. Elaboración propia

Las tablas que se presentó a continuación contienen las unidades temáticas y los subtemas que corresponden al tercero de bachillerato. El diseño de estas dos unidades corresponde al segundo trimestre del año lectivo 2024-2025.



La Universidad para todos

lleve al éxito académico y a mejorar el involucramiento y el compromiso de los estudiantes en la asignatura. En el área de estudio la integración de las estrategias para un aprendizaje innovador puede potenciar significativamente la comprensión de los diferentes conceptos de los temas de la asignatura.

3.4.5.1 Enfoque basado en proyectos. Las unidades que están en el curso Moodle deben tener contenidos de ejemplos cortos de proyectos. Por ejemplo, los estudiantes podrían investigar como sobre cómo evitar la publicidad engañosa en el mercado empresarial. Con ello utilizarían los recursos de la plataforma para realizar dicha actividad.

3.4.5.2 Aprendizaje colaborativo. Diseñar actividades grupales en la cual puedan participar entre los estudiantes para poder entregar una actividad, la cual puede ser trabajada en línea. Por ejemplo; trabajar en canva la elaboración de una infografía sobre el mercado y publicidad.

3.4.5.3 Aprendizaje basado en la indagación. Las unidades deben promover la investigación y descubrimiento en los estudiantes. Por ejemplo; los estudiantes podrían investigar los orígenes de la investigación de mercados y crear una línea de tiempo resumida.

3.4.5.4 Uso de recursos multimedia. La utilización de estos recursos hace que el aprendizaje se vuelva más interactivo y menos pesado el aprendizaje. Por ello el curso virtual debe tener videos, imágenes, juegos, evaluaciones mediante el uso de quizzz.

3.4.5.5 Evaluación Formativa y retroalimentación. Las evaluaciones formativas deben estar en el proceso de cada unidad temática ya que estas permiten monitorear el progreso de los estudiantes y conocer si hay debilidades para retroalimentar. Por ejemplo; los estudiantes podrían realizar talleres, cuestionarios en línea, juegos de preguntas en educaplay. Al diseñar estas actividades en el curso se crea un ambiente de aprendizaje significativo que promueve el compromiso con la asignatura por parte de los estudiantes.

3.5 Descripción del curso Moodle para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión y su creación.

El curso en Moodle, otorga a los estudiantes una experiencia con calidad educativa ya que cada una de las actividades son interactivas y dinámicas logrando que las temáticas se vuelvan interesantes, en el proceso de aprendizaje. Cada una de las unidades temáticas del curso presentan contenidos minuciosamente seleccionados y estructurados, en los cuales se emplea recurso multimedia como videos, juegos en educaplay, pruebas en línea, presentaciones



en canva, y todo ellos fomentan la participación activa del estudiante lo que al final contribuirá a un aprendizaje exitoso.

El rol docente en la propuesta actual, inicia con la disponibilidad de habilidades digitales para las sesiones didácticas correspondientes, lo que agilitó el proceso educativo necesario.

Para el desarrollo del curso digital se realizan los siguientes pasos:

- ✚ Se ingresa en el enlace: <https://uevmg25.milaulas.com/my/courses.php>
- ✚ Se registra con un usuario que puede ser el nombre de la Unidad Educativa o el nombre de la asignatura. Luego se escribe el correo electrónico.
- ✚ Al correo electrónico llega un enlace ya con usuario y clave y el enlace del sitio creado.
- ✚ En el enlace se procede a ubicar la clave y usuario que han sido enviadas al correo electrónico.
- ✚ En el apartado de cursos se hace clic en crear curso y se completa los campos obligatorios que es información general del curso
- ✚ Cuando ya este creado el curso de emprendimiento y gestión se va añadiendo en los módulos las unidades temáticas. Y en cada una se añade las actividades y recursos que sean necesarios para este curso.
- ✚ Una vez que el curso esté listo se desactiva el modo edición para poder visualizar como quedaría el diseño del curso.
- ✚ Para matricular a los estudiantes se ingresa en la parte de administración del sitio y luego en usuarios y procede a crear cada uno de los usuarios con sus claves.
- ✚ Luego se ingresa nuevamente en el curso y pone clic en participantes ahí podrá ir matriculando como estudiantes a cada uno de los usuarios ingresados en el apartado anterior.
- ✚ Se pone en práctica con los educandos de tercero bachillerato.

A continuación, se muestra en la siguiente tabla los pasos anteriormente explicados:



La Universidad para todos

Figura 18

Unidad 2. El mercado y La publicidad



Nota. Elaboración propia

3.7 Contenidos de las Unidades

En cada sección de las unidades, el estudiantado podrá examinar cada uno de los contenidos de manera minuciosa y detallada. Este enfoque permite que los alumnos se sumerjan en los temas tratados, ya sea de forma autónoma o en colaboración con su docente tutor. La estructura de los contenidos está diseñada para facilitar una comprensión profunda y significativa, lo que a su vez contribuirá a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figura 19

Contenidos del curso unidad 1



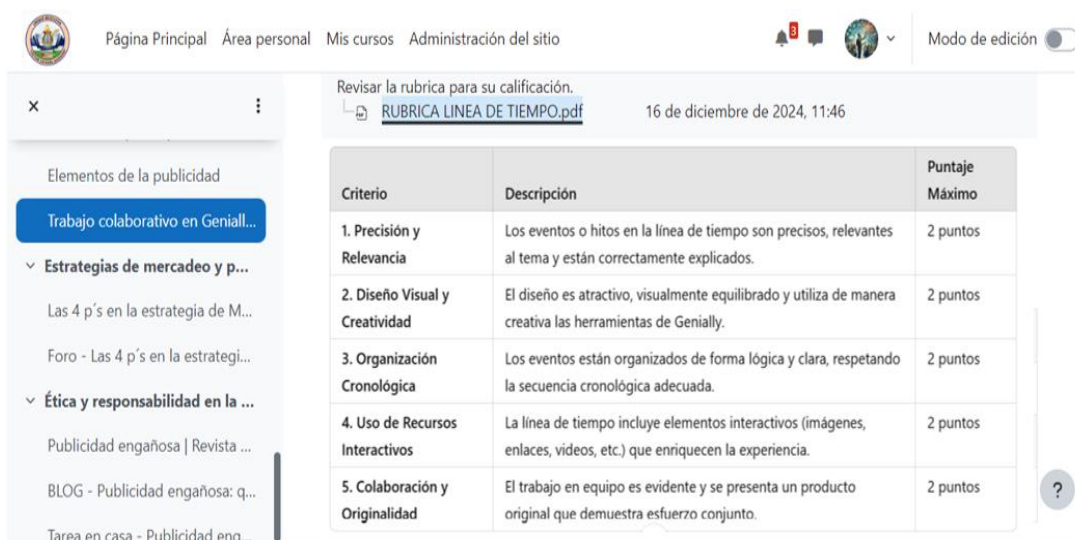
Nota. Elaboración propia



La Universidad para todos

Figura 24

Rubricas de Evaluación



The screenshot shows a Moodle interface for reviewing a rubric. At the top, there are navigation links: 'Página Principal', 'Área personal', 'Mis cursos', and 'Administración del sitio'. On the right, there are notification icons and a 'Modo de edición' toggle. The main content area is titled 'Revisar la rubrica para su calificación.' and shows a document named 'RUBRICA LINEA DE TIEMPO.pdf' dated '16 de diciembre de 2024, 11:46'. On the left, there is a sidebar with 'Elementos de la publicidad' and a list of items including 'Trabajo colaborativo en Genial...', 'Estrategias de mercadeo y p...', 'Las 4 p's en la estrategia de M...', 'Foro - Las 4 p's en la strategi...', 'Ética y responsabilidad en la ...', 'Publicidad engañosa | Revista ...', 'BLOG - Publicidad engañosa: q...', and 'Tarea en casa - Publicidad eng...'. The main area contains a table with 5 criteria and their descriptions and maximum scores.

Criterio	Descripción	Puntaje Máximo
1. Precisión y Relevancia	Los eventos o hitos en la línea de tiempo son precisos, relevantes al tema y están correctamente explicados.	2 puntos
2. Diseño Visual y Creatividad	El diseño es atractivo, visualmente equilibrado y utiliza de manera creativa las herramientas de Genially.	2 puntos
3. Organización Cronológica	Los eventos están organizados de forma lógica y clara, respetando la secuencia cronológica adecuada.	2 puntos
4. Uso de Recursos Interactivos	La línea de tiempo incluye elementos interactivos (imágenes, enlaces, videos, etc.) que enriquecen la experiencia.	2 puntos
5. Colaboración y Originalidad	El trabajo en equipo es evidente y se presenta un producto original que demuestra esfuerzo conjunto.	2 puntos

Nota. Elaboración propia

La elaboración de las evaluaciones se planificó en base a los temas de la unidad 1 y 2.

3.9 Beneficios de la propuesta

La implementación del curso en Moodle en el contexto del tercer curso de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión ha manifestado una serie de beneficios característicos en el rendimiento académico de los estudiantes. Los beneficios se toman en cuenta desde que interactúan con el contenido hasta la manera que reciben la retroalimentación sobre los avances.

El dinamismo que ofrece el curso es clave dado que de esta forma los estudiantes se involucran activamente en los contenidos que contiene el curso, esto no solo mantiene interesados a los estudiantes, sino que, contribuye a que los conocimientos de los temas aprendidos fomenten bases sólidas de aprendizaje. Además, la plataforma permite crear recursos y actividades que se adapten a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que aumenta su grado de significancia en el proceso de aprendizaje.

El manejo de recursos multimedia dentro del entorno, es otro aspecto que hay que destacar. Los videos, juegos, animaciones ayudan a dar una mejor apariencia y atracción al curso y a sus contenidos lo que convierte al entorno más dinámica para un aprendizaje significativo y fomenta el pensamiento crítico de los estudiantes.



La Universidad para todos

3.10 Validación del curso Moodle

La validación de la presente propuesta sobre el diseño del curso en Moodle, dirigida para los estudiantes de tercero bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión se realizó mediante una encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes y una entrevista al docente tutor de la asignatura.

Los dos métodos permitieron tener una perspectiva integral sobre la eficiencia y sobre todo la percepción del diseño del curso en el gestor virtual de aprendizaje. La encuesta de satisfacción se diseñó con la finalidad de recopilar información certera de los estudiantes que incluye diversos aspectos del curso Moodle, en esta encuesta se incluyeron preguntas como la facilidad de acceso y uso, la claridad de los contenidos, la utilidad de los recursos multimedia. Para esta encuesta se aplicó la escala de Likert ya que las opciones eran muy de acuerdo, de acuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, en desacuerdo, muy en desacuerdo.

Por otro lado, se estableció una entrevista en línea dirigida al docente implicado en el desarrollo del curso digital. La entrevista se tuvo un enfoque en los aspectos de elaboración de materiales para la clase, la integración del curso en la planificación de las unidades temáticas, la observación en los avances del curso y los comentarios sobre la efectividad del curso para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Se establecieron preguntas abiertas para poder obtener información más precisa y detalla de la experiencia.

3.11 Validación a través de la encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes

La encuesta de satisfacción fue aplicada a través del gestor Moodle en el cual los estudiantes seleccionaron las respuestas idóneas según cada interrogante, como se presenta en la siguiente figura:



Figura 25

Encuesta de satisfacción en el curso

EMPRENDIMIENTO G / ENCUESTA DE SATISFACCIÓN / ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

Encuesta Configuración Preguntas Plantillas Respuestas Más ▾

Estimado/a estudiante:
Con el objetivo de mejorar la experiencia educativa, te invitamos a responder esta encuesta sobre tu percepción del uso del gestor de aprendizaje en tus actividades académicas. Tus respuestas serán confidenciales y se utilizarán únicamente para fines de mejora continua.

Editar preguntas Vista previa **Responda a las preguntas**

Vista general

Respuestas enviadas: 24
Preguntas: 12

Nota. Elaboración propia

En la presente ilustración, se muestra que la encuesta de satisfacción fue creada en el gestor virtual y refleja que han sido obtenidas 24 respuestas a 12 interpelaciones. Preguntas que están enfocadas en la satisfacción del curso virtual.

Figura 26

Respuestas de las preguntas de satisfacción de los estudiantes

Mostrar respuestas

Entradas no anónimas (24)

Mostrando solo las 10 primeras preguntas, ver las respuestas de forma individual o descargar una tabla con la información para ver todas.

Nombre

Apellido(s)

Descargar datos de tabla como: Valores separados por comas (CSV) Descargar

Imagen del usuario	Nombre / Apellido(s)	Grupos	Fecha	(1) El gestor de aprendizaje es...	(2) Las herramientas...	(3) Puedo acceder al contenido...	(4) Los recursos multimedia...
NA	NAYELI DAYANA ALBA AMAGUAÑA		Jueves, 9 de enero de 2025, 07:53	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo
DA	DAVID NICOLAS AMAGUAÑA MOLINA		Jueves, 9 de enero de 2025, 07:43	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo
NB	NATHALY SILVANA BOLÁRDES FLORES		Jueves, 9 de enero de 2025, 07:43	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo
MC	MELANY JASLEY CARDENAS CAMPUES		Jueves, 6 de enero de 2025, 09:54	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo
HC	HENRY JAIR CHAVEZ		Jueves, 6 de enero de 2025, 09:54	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo

Nota. Elaboración propia

En esta figura se puede observar que cada estudiante ha puesto la respuesta



seleccionada en base a cada interrogante, con estos resultados, se puede analizar el nivel de satisfacción de los estudiantes de forma detallada en base al uso y desarrollo del curso de Emprendimiento y gestión.

A continuación, se presentan la tabla con las preguntas y respuestas más detalladas para proceder al análisis:

Tabla 8

Preguntas y número de repuestas de la encuesta de satisfacción

	Muy en desacu erdo	En desac uerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acu erdo	Muy de acuer do
El gestor de aprendizaje es fácil de usar e intuitivo.					24
Las herramientas disponibles en el gestor de aprendizaje me ayudan a organizar mejor mis actividades académicas.					24
Puedo acceder al contenido del curso de manera rápida y sin complicaciones.					24
Los recursos multimedia (videos, audios, imágenes) en el gestor de aprendizaje son útiles y relevantes para mi aprendizaje.					24
La interacción con mis compañeros y docentes a través del gestor de aprendizaje es efectiva.					24
Las notificaciones y recordatorios del gestor de aprendizaje me ayudan a cumplir con mis plazos académicos.					24
Los exámenes y cuestionarios realizados en el gestor de aprendizaje son claros y funcionales.					24
El gestor de aprendizaje facilita mi comprensión de los temas del curso.					24



La Universidad para todos

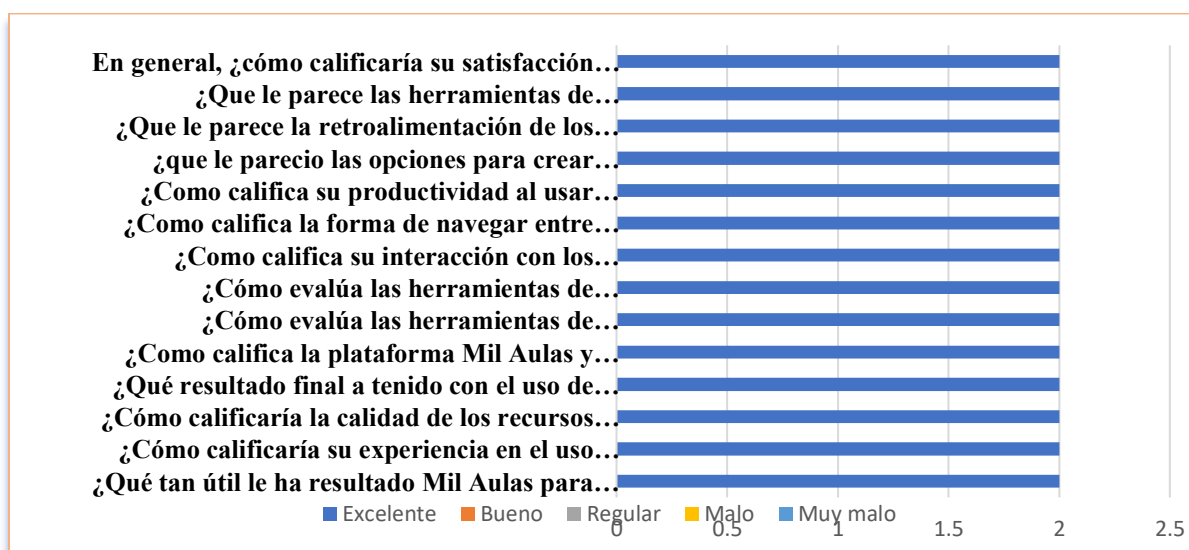


El soporte técnico para resolver problemas en el gestor de aprendizaje es eficiente.	24
La plataforma se adapta bien a diferentes dispositivos (computadora, Tablet, celular).	24
El gestor de aprendizaje me motiva a participar activamente en mis clases	24
Estoy satisfecho/a con mi experiencia general utilizando el gestor de aprendizaje.	24

Nota. Elaboración propia

Figura 27

Representación gráfica de la encuesta de satisfacción a estudiantes



Nota. Elaboración propia

3.12 Análisis e interpretación:

Los resultados de la encuesta reflejan que el curso desarrollado en Moodle de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, ha generado un alto nivel de satisfacción entre los estudiantes. Ya que el 100% de los estudiantes manifestaron que están muy de acuerdo con el usos y desarrollo de contenidos del curso, vale indicar que cuando se aplicó la primera encuesta a los estudiantes, ellos habían mencionado que les gustaría trabajar en una plataforma educativa y un bajo porcentaje no estaba de acuerdo en hacerlo y esto podría ser una barrera para obtener



La Universidad para todos

el éxito en la satisfacción, pero en este caso refleja un alto grado de satisfacción en todos los estudiantes.

De igual manera se puede referenciar estos resultados a que el docente nunca les había enseñado mediante el uso de un gestor virtual, sino solo con la enseñanza tradicional que es el manejo de guías, libros y cuadernos esto se respalda en la encuesta a docentes y en la encuesta de los estudiantes. Además, vale indicar que el uso de recursos multimedia dentro del gestor virtual llamó la atención para motivar al estudio logrando un aprendizaje y experiencia enriquecedora.

Lo que también resalta esta encuesta de satisfacción, es el interés y la motivación del estudiantado para aprender la asignatura de Emprendimiento y Gestión, y es alentador ver que el 100% de los estudiantes mencionan que se sienten motivados en participar activamente en las clases de esta asignatura. Por ello, se puede sugerir que este curso ha tenido un efecto altamente beneficioso en generar un mayor interés y compromiso de los estudiantes con la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

3.13 Resultados de la ficha de observación aplicada durante el desarrollo y uso de la plataforma por parte de los estudiantes.

Durante el desarrollo del curso virtual también se aplicó una ficha de observación con la finalidad de conocer y evaluar el manejo de la interfaz y la interacción que los estudiantes podían demostrar mediante su uso, a continuación, se presenta los principales hallazgos encontrados durante la observación:

-Acceso a la plataforma: en el ingreso a la plataforma se detectó algunos inconvenientes cómo el ingresar usuarios y claves, pero se solventó con la ayuda del docente tutor. Logrando que ellos ingresen normalmente.

-Participación: durante la clase los estudiantes demostraron participación constante en la clase y sobre todo curiosidad en las actividades.

-Interacción con el curso: los estudiantes ingresaron varias veces a los juegos y videos que se encontraban en el aula virtual y esto contribuyó al aprendizaje autónomo.

-Comunicación y colaboración: durante el proceso se pudo observar que el foro fue una herramienta fundamental



-Entrega puntual de actividades: las actividades de la plataforma fueron entregadas en su mayoría en los plazos establecidos. Las demás se recibieron con justificaciones previo faltas y cumpliendo con el proceso de la institución.

-Disciplina en el laboratorio informáticos: durante las clases se pudo observar orden y respeto lo que permitió que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea el mejor.

-Cumplimiento de objetivos de aprendizaje: la plataforma cuenta con todas las actividades y recursos que se necesitan para cumplir con estos objetivos y además las actividades fueron desarrolladas exitosamente.

-Uso de herramientas tecnológicas: durante el curso no hubo problemas en usar las herramientas tecnológicas, lo que si motivaba era un poco la competitividad de poder lograr terminar en menos tiempo las actividades de juegos.

3.14 Validación de la propuesta por parte de los docentes que participaron en el curso

La entrevista realizada al docente se sintetiza en una matriz de categorías de resultados que proporciona una visión integral y detallas de los hallazgos clave obtenidos sobre la implementación del curso Moodle en Emprendimiento y Gestión. Esta matriz sistematiza y resume los datos recopilados en categorías específicas, lo que permite un análisis exhaustivo de la experiencia de los educadores en la puesta en práctica del curso. En ella, se identifican tendencias, patrones y áreas de éxito, así como posibles barreras y oportunidades de mejora. El análisis de esta matriz no solo profundiza nuestra comprensión sobre la eficacia del curso, sino que también orientara las recomendaciones para futuras implementaciones, asegurando que se maximice el impacto educativo y se minimicen los desafíos.

Tabla 9

Matriz de análisis de los resultados por experiencia docente

Categoría	Análisis de las respuestas
Experiencia con el curso Moodle	Los docentes calificaron su experiencia como muy satisfactoria, resaltando la accesibilidad de la plataforma y la interactividad de los materiales educativos.
Percepción sobre la Efectividad del Curso	La mayoría de los docentes observaron una mejora significativa en el desempeño académico de los estudiantes, quienes mostraron



	una comprensión más profunda de los conceptos en Emprendimiento y Gestión.
Utilidad de Moodle como Herramienta Educativa	Los docentes destacaron los beneficios de utilizar la interfaz de Moodle para personalizar el aprendizaje y alentar la participación activa y creativa de los estudiantes, lo que mejoró su compromiso con el curso.
Desafíos y Limitaciones	Algunos docentes reportaron obstáculos técnicos y restricciones en la adaptación de contenidos, aunque estos no impactaron sustancialmente en la eficacia general del curso.
Recomendaciones y Perspectivas Futuras	Los docentes sugirieron mejorar la implementación proporcionando más recursos de apoyo y desarrollando contenidos más interactivos, además de expresar interés en explorar el uso de Moodle en otras asignaturas académicas.

Nota. Elaboración propia

3.15 Análisis e interpretación

La parte docente jugó un papel fundamental en el diseño y ejecución del curso Moodle, participando activamente en la planificación, elaboración de contenidos y facilitación del aprendizaje. Ya que se percibió una mejora significativa en la comprensión de los conceptos de Emprendimiento y Gestión por parte de los estudiantes y reportaron ejemplos concretos de mejoras en el desempeño académico. Identificaron ventajas clave como la interactividad y la retroalimentación personalizada que ofrece Moodle, aunque enfrentaron desafíos relacionados con la familiarización de la plataforma. Recomendó proporcionar más recursos de apoyo y desarrollar contenidos más interactivos para futuras implementaciones, y sugirieron que Moodle podría ser una herramienta valiosa en otras materias o niveles educativos. En resumen, estos hallazgos resaltan la eficacia y el potencial de Moodle en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, así como áreas de mejora en su implementación.

3.16 Validación de la propuesta por criterio de expertos

La validación de la propuesta por parte de especialistas es una etapa esencial en el proceso de evaluación y optimización de cualquier proyecto educativo. En el marco del curso Moodle para Emprendimiento y Gestión destinado a estudiantes de tercero de bachillerato, las



opiniones y juicios de especialistas en educación y tecnología son vitales para asegurar la calidad y eficiencia del programa.

3.16.1 Etapa 1

Esta fase de validación implica una revisión exhaustiva y una evaluación rigurosa de la propuesta por parte de profesionales experimentados en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión y el uso de tecnología educativa. Su análisis especializado proporciona una perspectiva externa imparcial sobre la adecuación del enfoque pedagógico, la idoneidad de los recursos didácticos y la integración efectiva de Moodle en el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de esta validación, se busca garantizar que el curso diseñado cumpla con los estándares académicos exigidos, se adapte a las necesidades educativas de los estudiantes y promueva un aprendizaje profundo y enriquecedor en el área de Emprendimiento y Gestión.

En cuanto a los especialistas seleccionados para realizar la validación, se trata de personas especializadas en el uso de tecnología digital en el quehacer educativo, cuyas identidades se mantienen en anonimato. Cada uno ha sido asignado un número de identificación, y se describen de la siguiente manera.

Tabla 10

Identificación de Especialistas

Identificación	Género	Experiencia
Experto 1	Masculino	19 años de experiencia en docencia Educación Media Superior Título Magister en Educación Básica
Experto 2	Femenino	13 años de experiencia en docencia de la Educación Básica Media Título Magister en Ciencias de la Educación mención Pedagogía

Nota. Elaboración propia

3.16.2 Etapa 2

Para esta etapa de validación por especialistas, se realiza un análisis exhaustivo de la propuesta del curso Moodle para Emprendimiento y Gestión por parte de dos especialistas en



La Universidad para todos

educación y tecnología. El cuestionario de validación incluye preguntas precisas que evalúan la eficacia de la implementación del curso para los estudiantes de tercero de bachillerato.

En esta fase se proporcionará a los especialistas una descripción integral del curso, que incluye sus objetivos, contenido, metodología de enseñanza, actividades propuestas y recursos utilizados. Los especialistas realizarán una evaluación inicial de la propuesta, identificando posibles fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas. Además, se les solicitará que ofrezcan recomendaciones y sugerencias para aumentar la eficacia y la calidad del curso, asegurando que se ajuste a las necesidades educativas de los estudiantes y cumpla con los estándares académicos exigidos.

3.16.3 Etapa 3

Esta etapa final de la validación por especialistas, se realizará un estudio exhaustivo de las recomendaciones y sugerencias proporcionadas durante la fase exploratoria por los especialistas. Se analizarán minuciosamente todas las observaciones y se tomarán decisiones relacionadas sobre su incorporación en el diseño definitivo del curso Moodle para Emprendimiento y Gestión.

Asimismo, se realizarán los ajustes necesarios en la propuesta del curso basándose en las retroalimentaciones recibidas. Una vez completada esta etapa, se elaborará un informe final que sintetice los hallazgos de la validación de especialistas y describa detalladamente las modificaciones realizadas en la propuesta del curso. Este informe servirá como documento de referencia para el desarrollo futuro del curso Moodle.

A continuación, se presentan las tablas con los resultados del cuestionario para cada uno de los especialistas docentes.

Tabla 11

Resultados de Encuesta de validación a Experto 1

Preguntas	Valoración		
	1	2	3
ENFOQUE PEDAGÓGICO			
Objetivos: ¿Considera que los objetivos del curso de Emprendimiento y Gestión están bien delineados y son adecuados para los estudiantes de tercero de bachillerato?			X



Contenido: ¿Considera que el contenido del curso de Emprendimiento y Gestión es pertinente y apropiado para los estudiantes de tercero de bachillerato?	X
Metodología de Enseñanza: ¿Cree que la metodología de enseñanza utilizada fomenta la colaboración y el intercambio de ideas entre los estudiantes?	X
Actividades Evaluativas: ¿Las actividades de evaluación propuestas permiten evaluar el conocimiento teórico como las habilidades prácticas de los estudiantes?	X
ASPECTO FORMATIVO	
Calidad en Información: ¿La precisión de la información presentada es confiable?	X
Guía Didáctica: ¿La guía didáctica proporcionada es efectiva para fomentar la independencia de los estudiantes en su proceso de aprendizaje?	X
Instrucciones: ¿Las instrucciones proporcionadas son claras y concisas?	X
Estructura Pedagógica: ¿la estructura del curso está diseñada para alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos?	X
ASPECTO TECNOLÓGICO	
Uso de la Plataforma: ¿Cree que las características de Milaulas es adecuada para el nivel de los estudiantes de este curso?	X
Visual: ¿La apariencia visual en el diseño instruccional es atractiva y efectiva?	X
Recursos: ¿Tiene recursos multimedia integrados que faciliten el aprendizaje?	X
Accesibilidad: ¿La accesibilidad es factible para todos los estudiantes?	X
Calidad de la Retroalimentación: ¿La calidad de la retroalimentación es pertinente y útil para los estudiantes?	X
Pregunta de valoración cualitativa	No necesita ajustes,
¿Qué cambios podrían realizarse en la estructura del diseño instruccional para aumentar la participación activa de los estudiantes y mejorar su aprendizaje?	cumple los objetivos educativos



establecidos
para el curso
y nivel
académico.

Nota. Elaboración propia

Durante la validación realizada por el Especialista 1, se encontró que las calificaciones fueron elevadas según la escala de Likert, lo que indica una valoración muy positiva del curso en todas las dimensiones evaluadas. Además, en la evaluación cualitativa, no se identificaron aspectos que requirieran mejoras en el diseño instruccional.

Tabla 12

Resultados de Encuesta de validación a Experto 2

Preguntas	Valoración		
	1	2	3
ENFOQUE PEDAGÓGICO			
Objetivos: ¿Considera que los objetivos del curso de Emprendimiento y Gestión están bien delineados y son adecuados para los estudiantes de tercero de bachillerato?			X
Contenido: ¿Considera que el contenido del curso de Emprendimiento y Gestión es pertinente y apropiado para los estudiantes de tercero de bachillerato?			X
Metodología de Enseñanza: ¿Cree que la metodología de enseñanza utilizada fomenta la colaboración y el intercambio de ideas entre los estudiantes?			X
Actividades Evaluativas: ¿Las actividades de evaluación propuestas permiten evaluar el conocimiento teórico como las habilidades prácticas de los estudiantes?			X
ASPECTO FORMATIVO			
Calidad en Información: ¿La precisión de la información presentada es confiable?			X
Guía Didáctica: ¿La guía didáctica proporcionada es efectiva para fomentar la independencia de los estudiantes en su proceso de aprendizaje?			X
Instrucciones: ¿Las instrucciones proporcionadas son claras y concisas?		X	



La Universidad para todos

Estructura Pedagógica: ¿la estructura del curso está diseñada para alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos?	X
ASPECTO TECNOLÓGICO	
Uso de la Plataforma: ¿Cree que las características de Milaulas es adecuada para el nivel de los estudiantes de este curso?	X
Visual: ¿La apariencia visual en el diseño instruccional es atractiva y efectiva?	X
Recursos: ¿Tiene recursos multimedia integrados que faciliten el aprendizaje?	X
Accesibilidad: ¿La accesibilidad es factible para todos los estudiantes?	X
Calidad de la Retroalimentación: ¿La calidad de la retroalimentación es pertinente y útil para los estudiantes?	X
Pregunta de valoración cualitativa	No precisa de mejoras, se recomienda su implementación en otras áreas del aprendizaje.
¿Qué cambios podrían realizarse en la estructura del diseño instruccional para aumentar la participación activa de los estudiantes y mejorar su aprendizaje?	

Nota. Elaboración propia

En la validación realizada por el especialista 2, se resaltaron las calificaciones destacadas otorgadas a cada uno de los indicadores, lo que indica una valoración muy positiva del curso según la escala de Likert. Sin embargo, se observó una calificación ligeramente inferior en las instrucciones del curso y la integración de recursos multimedia. Además, en la evaluación cualitativa, no se detectaron aspectos que necesitaran ser mejorados en el diseño instruccional.

Después de una evaluación exhaustiva del curso de Moodle para Emprendimiento y Gestión, los dos especialistas coincidieron en su valoración positiva en la mayoría de los aspectos. Se destacó la claridad de los objetivos del curso, la relevancia y pertinencia del



La Universidad para todos

contenido, así como la revisión de la metodología de enseñanza propuesta. También se reconoció la calidad de la información y la pertinencia de la guía didáctica.

En el aspecto tecnológico, se consideró apropiado el uso de Moodle, aunque se identificaron áreas de mejora en la claridad en las instrucciones y la integración de recursos multimedia. Sin embargo, en general, no se encontraron aspectos significativos que requirieran mejoras en el diseño instruccional.

En resumen, después de un análisis exhaustivo, se concluyó que hay un apoyo positivo y coherente hacia la implementación de esta herramienta en la educación, lo que respalda su eficacia y viabilidad para mejorar el desempeño académico de los estudiantes de tercero de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

3.17 Promedio final realizado de los estudiantes luego del curso virtual

Al tener este promedio final de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión brinda una visión general en el rendimiento académico que los estudiantes lograron al culminar el curso. Vale indicar que esta evaluación final no solo refleja el grado de entendimiento de los contenidos de la asignatura, sino también el impacto de la estrategia sobre la implementación de un gestor virtual con recursos multimedia. A continuación, se presenta, la tabla con las notas de cada estudiante y el promedio respectivo.

Tabla 13

Promedios finales de tercero bachillerato asignatura de emprendimiento y gestión

3ro bachillerato A - Emprendimiento y Gestión	
Nomina	Nota Segundo Trimestre
1 Estudiantes	8,14
2 Estudiantes	9,43
3 Estudiantes	8,00
4 Estudiantes	10,00



5	Estudiantes	8,43
6	Estudiantes	10,00
7	Estudiantes	8,86
8	Estudiantes	9,14
9	Estudiantes	10,00
10	Estudiantes	8,00
11	Estudiantes	10,00
12	Estudiantes	9,57
13	Estudiantes	9,43
14	Estudiantes	9,71
15	Estudiantes	9,71
16	Estudiantes	9,43
17	Estudiantes	8,57
18	Estudiantes	10,00
19	Estudiantes	8,00



La Universidad para todos



20	Estudiantes	10,00
21	Estudiantes	9,43
22	Estudiantes	8,00
23	Estudiantes	10,00
24	Estudiantes	9,29
	Promedio	9,21

Nota. Elaboración propia

En la tabla se muestran las calificaciones de la evaluación final obtenidas posteriormente al proceso de enseñanza - aprendizaje, y se puede analizar que el promedio del curso es 9,21 que está en la escala de que los y las estudiantes dominan los aprendizajes requeridos. Pero si bien es cierto tenemos 8 estudiantes con promedios de 8/10 y en la escala de calificaciones del Ministerio de Educación están en alcanzan los aprendizajes que van desde el 7,00 hasta 8,99. Vale mencionar que es enriquecedor poder analizar en esta tabla, que no hay estudiantes bajo el promedio de 7/10 que sería lo más preocupante y más que todo reflejaría que no logran comprender los temas cosa que es lo contrario en este estudio.



CONCLUSIONES

El progreso académico de los estudiantes se vio mejorado a través de los resultados académicos que se obtuvieron al culminar el curso virtual. Por lo que se reconoce la eficacia del enfoque pedagógico implementado en la utilización de Moodle como gestor educativo que promueve una enseñanza interactiva.

Vale recalcar, la retroalimentación recogida de los estudiantes como del docente que participó en la ampliación del gestor de aprendizaje, manifiesta un alto grado de satisfacción con el gestor de aprendizaje Moodle. Ya que, elogiaron la interfaz que tuvieron con el gestor educativo en diferentes aspectos como la navegación, los recordatorios de actividades, los recursos multimedia, entre otros aspectos, lo que muestra un impacto positivo.

De igual manera, se evidenció que los estudiantes se sienten más motivados en la participación con la asignatura y con ello se logra impulsar el compromiso en el aprendizaje, lo que incide que el curso virtual Moodle que ha sido enriquecedor en su implementación.

La combinación de métodos cualitativos y cuantitativos permitió tener una visión generalizada del impacto del gestor educativo Moodle, esta metodología permitió identificar las fortalezas como las debilidades a mejorar, brindando información sustancial para futuras implementaciones.

Para finalizar, se enfatiza la importancia de la preparación profesional docente en la aplicación eficaz de tecnologías en el proceso educativo, que, en el proyecto actual, se parte de las habilidades digitales del docente involucrado, lo que significa un buen punto de partida, caso contrario, se requiere de capacitación digital docente.



RECOMENDACIONES

Se enfatiza la importancia de brindar capacitaciones y apoyo al personal docente. Esta formación debería ser centrada en el uso efectivo de gestor virtual MilAulas y otras herramientas que promuevan la educación en la asignatura Emprendimiento y Gestión. Es prudente tomar una iniciativa que demande la actualización en capacitaciones sobre últimas tendencias en la práctica digital.

A la vez, se propone que se mantenga un sistema de retroalimentación que permita identificar las fortalezas y debilidades del gestor virtual con la finalidad de buscar la mejora continua en el proceso de enseñanza-aprendizaje, evitando que este no decaiga.

Además, se acentúa la importancia de que los docentes deban trabajar en equipo en el diseño del curso Virtual para futuros contenidos, ya que esto promoverá un ambiente y enseñanza colaborativa dando siempre interés a las necesidades del estudiante y su aprendizaje.

Para finalizar, se recomienda también establecer un monitoreo y ajuste continuo del gestor de aprendizaje Moodle, enfatizar en su efectividad, en el progreso académico de los estudiantes, y en caso de haber debilidades proceder a mejorar a través de la retroalimentación que sea encontrada por parte de los docentes y sobre todo en los estudiantes.

En conclusión, estas recomendaciones buscan mejorar el diseño del gestor virtual y de esta manera afianzar su continuidad como herramienta digital educativa enfocada a manejar una excelente calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Referencias

- Altamirano Carmona , E., Becerra Correa, N., & Nava Casarrubias , A. (2010). Hacia una educación conectivista. *Revista Alternativa*(22).
- Arias et al. (2020). Emprendimiento universitario y educación emprendedora. *Una revisión de literatuta. Revista reflexiones y saberes.*, 1(12), 51-65. doi:<http://34.231.144.216/index.php/RevistaRyS/article/view/1192/1570>
- Asamblea Nacional. (2018). *CODIGO ORGANICO MONETARIO Y FINANCIERO, LIBRO.*
- Azorín , C. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Scielo*, 40(161), 273-296. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982018000300181&lng=es&tlng=es.
- Babarro, N. (15 de marzo de 2019). *La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel.* <https://www.psicologia-online.com/la-teoria-del-aprendizaje-significativo-de-ausubel-4457.html>
- Barrios Palacios, Y. D., Guerrero Ávila, Z. E., Albán Defilippi, M. T., & Marín Ube, S. E. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Universidad Y Sociedad*, 14(S6), 47-55. doi:<https://doi.org/10.5294/edu.2023.26.1.2>
- Belloch, C. (2013). *Diseño Instruccional.* <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Benítez, G. M. (2007). El proceso de enseñanza – aprendizaje: el acto didáctico. Torragona, España.
- Bermejo Rodríguez , V. (2021). *Herramientas educativas para la enseñanza online : asignaturas aicle en primaria [Tesis posgrado, Universitat Oberta de Catalunya UOC].* Barcelona-España.
- Bermúdez , M., & Rojano , M. (2023). *COMUNICACIÓN DIGITAL DE LAS DENOMINACIONES DE ORIGEN PROTEGIDAS DE EXTREMADURA: WEB, REDES SOCIALES Y BLOGS .* Estudios sociales, estética, arte y género: Nuevos enfoques. doi:https://www.researchgate.net/profile/Jose-Manuel-Martin-Herrero/publication/381116525_Comunicacion_digital_de_las_denominaciones_de_origen_protegidas_de_Extremadura_web_redes_sociales_y_blogs/links/665dcb1e0b0d2845747df2cf/Comunicacion-digital-de-las-deno
- Bogdan., S. J. (2000). *Introducción a los métodos cualitativos.* Nueva York: Ediciones Paidós.



- Burbano Pantoja, V. M., Munévar Sáenz, A., & Valdivieso Miranda, M. A. (2021). Influencia del método Montessori en el aprendizaje de la matemática escolar. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 11(3). doi:<https://doi.org/10.19053/20278306.v11.n3.2021.13354>
- Cabero - Almenara, J., & Llorente - Cejudo. (2020). La adopción de las tecnologías por los docentes, identificación de los factores que afectan su aceptación. *Revista de educación a Distancia.*, 20(64). <https://doi.org/10.6018/reifop.414501>
- Camizán, Benites, & Damián. (2021). Estrategias de aprendizaje. *Tecno Humanismo*, 1(8), 1-20. doi:<https://doi.org/10.53673/th.v1i8.40>
- Carcaño , E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculando*, 19(1).<https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Cardenas, F. J., & Gallego, C. P. (2021). Implementación de la herramienta Milaulas de la plataforma Moodle para favorecer el aprendizaje de los procesos de la digestión en el ser humano en los estudiantes del grado 601 de la Institución Educativa Departamental Serrezuela[Tesis de maestría]. Madrid, Madrid Cundinamarca.
- Castellanos Claramunt, J. (2020). Teaching innovation and ICT from the perspective of law teaching. *Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica Del Derecho*, 7(2), 167-184. doi:<https://doi.org/10.5354/0719-5885.2020.57150>
- Castillo G, M. Y., & Jiménez Puella, J. (2019). Las teorías de aprendizaje, bajo la lupa TIC. *Acción Y Reflexión Educativa*(44), 144–158. https://revistas.up.ac.pa/index.php/accion_reflexion_educativa/article/view/693
- Castro Castro, D., Bravo Tovar, G., Menjura Camacho, S., & Espitia Valderrama, G. (2023, Octubre). La Evaluación Diagnóstica como Práctica Docente para Reconocer las necesidades de aprendizajes en dos instituciones educativas del departamento de Cundinamarca – Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 1-17. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8560
- Cauas , D. (2005). Variables, enfoque y tipo de investigación:. *Ediciones Científicas Universitarias*.



doi:<https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24762w/Definiciondelasvariables,efoqueytipodeinvestigacion.pdf>

- Cedeño- Romero, E., & Murillo- Moreira, J. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Scielo-Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(1). doi:<https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2156>
- Chiecher, A., & Melgar, M. (2018). ¿Lo saben todo? Innovaciones educativas orientadas a promover competencias digitales en universitarios. *Scielo*, 10(2). doi:<https://doi.org/10.32870/ap.v10n2.1374>
- Cobeña Álava, J., & Yáñez Rodríguez, M. A. (2022). La evaluación diagnóstica y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación general básica. *Polo del Conocimiento*, 7(6), 1498-1513. doi:10.23857/pc.v7i6.4149
- Contreras - Óre, F. (2016). El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. *Horizonte de la ciencia*, 6(10), 130-140. doi:<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2016.10.210>
- Coronel-Carvajal, C. (2023). Las variables y su operacionalización. *Revista Archivo Médico de Camagüey*, 27, ISSN 1025-0255. doi:http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1025-02552023000100002
- De la Cruz et al. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *Recimundo*, 4(4), 199-212. doi:<https://doi.org/10.2682/recimundo>
- De la Vega , L., & Calderón , K. (2023). Líderes y cambio para la mejora educativa: ¿a mejores estrategias, mayores logros? *Revista de Investigación en Educación*, 21(3), 1-17. doi:<https://doi.org/10.35869/reined.v21i3.4987>
- Díaz-Becerro. (2009). Plataformas Educativas. *Revista Educared*, 5(1), 1-7. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36812036015>
- Earl, B. (2016). *Fundamentos de la investigación social*. Washington: Internacional Thomson Editores. doi:https://www.academia.edu/23737533/Fundamentos_de_la_investigacion_social
- Educrea. (2020). Edmodo. *plataforma social educativa*. doi:<https://educrea.cl/edmodo-plataforma-social-educativa>



La Universidad para todos

- Estrada García, A. (2018). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico. *Revista Boletín Redipe*, 7(7), 218-228. <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/536>
- Gairin , J., & García , J. (2006). El Gestor del conocimiento en entornos formativos virtuales: *Revista Educar* , 101-120. doi:<https://ddd.uab.cat/pub/educar/0211819Xn37/0211819Xn37p101.pdf>
- Gamboa - M, E. (2017). Estadística aplicada a la investigación educativa. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 4(2). doi:https://www.academia.edu/107989954/Estad%C3%ADstica_aplicada_a_la_investigaci%C3%B3n_educativa
- Gamboa Graus, M. (2019). La Zona del desarrollo próximo como base de la pedagogía desarrolladora. *Didáctica y Educación*, 10(4), 33-50.
- Gamboa Graus, M. E. (2018). Estadística aplicada a la investigación educativa. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*(5).
- García, Gil, & Atiaja. (2021). EL DISEÑO INSTRUCCIONAL: RUTA NECESARIA EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL. *Revista científica ecociencia*(8), 1-14. doi:<https://doi.org/10.21855/ecociencia.80.601>
- Gómez & López. (2011). Formación para el emprendimiento social: una agenda emergente en educación. *Scielo*(2(2), 1-15.). https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-26442022000200192&script=sci_arttext
- Gómez, S. (2018). *¿Qué es un PLE Entorno Personal de Aprendizaje? Módulo 3 de #MOOCTendEduTIC.* <https://edullab.webs.ull.es/wordpress/que-es-un-ple-entorno-personal-de-aprendizaje/>
- González, J. (10 de 03 de 2023). *Las TIC en la educación: importancia y beneficios de aplicarlas.* doi:<https://www.intec.edu.do/oferta-academica/postgrado/articulos-de-postgrado/las-tic-en-la-educacion-importancia-y-beneficios-de-aplicarlas>
- González, V. (2021). La gestión de recursos educativos y tecnológicos: hacia el Proyecto Educativo Institucional Digital. *Dialnet-LaGestionDeRecursosEducativosYTecnologicos*, 12(23), 45-60. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8080294>



- Granados et al. (2020). Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios. *Redalyc: Revista Venezolana de Gerencia*, 25(92).
<https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/html/>
- Greenberg, L. (2002). "LMS and LCMS: What's the Difference?".
[doi:http://www.humancapitalmanagement.biz/ArticleLCMS.htm](http://www.humancapitalmanagement.biz/ArticleLCMS.htm)
- Gros, B. (2016). Retos y tendencias sobre el futuro de la investigación acerca del aprendizaje con tecnologías digitales. *Revista de Educación a Distancia: Digitum*(10), 50.
[doi:http://dx.doi.org/10.6018/red/50/10](http://dx.doi.org/10.6018/red/50/10)
- Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*.(2).
[doi:https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033](https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033)
- Hernández et al. (2012). Los foros de discusión y sus beneficios en la docencia virtual: recomendaciones para un uso eficiente. *Scielo*, 22(43).
[doi:http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0121-50512012000100011&script=sci_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0121-50512012000100011&script=sci_arttext)
- Hernández- Sampieri, R., & Mendoza , C. (2018). Metodología de la investigación:.. *Revista universitaria de ciencias sociales RUDICS*.
[doi:https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6](https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6)
- Hernández, S. R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA*. México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A DE C.V.
- Herranz Alba, S., Rebull Lebrón , A., & Rojas Herreros , L. (2020). Enseñar más allá del juego. *Revista Pedagogías emergentes en la sociedad digital*, 2, 14-26.
<https://acortar.link/RSHV1X>
- Herrera et al. (2023). Las TIC, TAC y TEP en Educación: Un Análisis actualidad y expectativas postpandemia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 1-25.
[doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8463](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8463)
- Johnson, M., & Smith, L. (2023). *Digital Platforms in Education: Impact on Learning and Motivation*. Educational Technology Review,: <https://doi.org/xxxxxx>



- Linares, J. C. (10 de Junio de 2019). *Bit4learn*. <https://bit4learn.com/milaulas/>
- Lozano, R. (12 de 01 de 2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y el conocimiento. *Anuario ThinkEPI*, 5, 45-47. <https://thinkepi.scimagoepi.com/index.php/ThinkEPI/article/view/30465>
- Martínez Maldonado, P., Armengol Asparó, C., & Muñoz Moreno, J. L. (2019). Interacciones en el aula desde prácticas pedagógicas efectivas. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36). doi:<https://doi.org/10.21703/rexe.20191836martinez13>
- Medina , A. (2024). Actividades didácticas interactivas en el aula virtual. *evolmind*. <https://www.evolmind.com/blog/incluir-actividades-interactivas-en-cursos-online/>
- Medina Rivilla, A. &. (2013). *Didáctica General*. segunda edición. https://santic.cl/mt-content/uploads/2023/03/medina_didactica-general.pdf
- Medina Romero, M. Á., Rojas León, C. R., Bustamante Hoces, W., Loaiza Carrasco, R. M., Martel Carranza, C. P., & Castillo Acobo, R. Y. (2023). Metodología de la investigación:Técnicas e instrumentos de investigación. *Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú*. doi:<https://doi.org/10.35622/inudi.b.080>
- Ministerio de educación. (19 de ABRIL de 2023). *MINISTERIO DE EDUCACIÓN*. https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/lotaip/2023/Anexos_Marzo_2023/a/RGLOEI.pdf
- Ministerio de Educación. (2015). *El buen vivir*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/12/ACUERDO-Nro.-MINEDUC-ME-2015-00168.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Emprendimiento y Gestión*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/MINEDU_Libro_Emprendimiento-1-BGU.pdf
- Ministerio de educación. (2024). *Instructivo de evaluación estudiantil*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/07/instructivo-de-evaluacion-estudiantil-de-regimen-Costa-Galapagos-2021-2022.pdf>
- Miranda Beltrán, S., & Ortiz Bernal, J. A. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la invetsigación educativa. *Revista Iberoamericana*, 11(21), 1-18.



- Mora Vargas, A. (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 4(2), 1-29.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44740211>
- Morales et al. (2021). Innovación metodológica para la enseñanza de TIC en educación superior. *Risti: Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, 507-517.
<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/InnovacionmetodologicaparalaensenanzadeTICeneducacionsuperior.pdf>
- Morales González, B. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Scielo*, 14(1). doi:<https://doi.org/10.32870/ap.v14n1.2160>
- Motz , R., & Rodés, V. (2007). Pensando los Ecosistemas de Aprendizaje desde los Entornos Virtuales de Aprendizaje. *Papers uploaded to Academia get 69% more citations*.
https://www.academia.edu/33447314/Pensando_los_Ecosistemas_de_Aprendizaje_desde_los_Entornos_Virtuales_de_Aprendizaje
- Naranjo, B., Beítez, M., Freire, B., & Jácome, H. (2021). FACTORES ASOCIADOS AL RENDIMIENTO ACADÉMICO:. *Revista educare*, 25(3), 1-24. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/e01d/9bf03c0bbfb3b0ae6772cf09c62832294836.pdf>
- Nuñez - Alvarez , A. (2013). L a educación digital. *Revista-edutec*.
<http://www.uib.es/depart/gte/edutec01/edu>
- Olivo - Franco, & Corrales. (2020). Uso de entornos virtuales de aprendizaje (EVA). *Revista Andina de Educación*, 3(1), 8-19. doi:<https://doi.org/10.32719/26312816.2020.3.1.2>
- Orozco, N. (08 de Diciembre de 2024). Plataforma de Sistema de Gestión del Aprendizaje 101: Los Elementos Esenciales. *Periodico Hoy* , pág. 101.
doi:<https://www.hoy.com.ni/educacion/>
- Ortiz Mendoza, G. J., & Guevara Vizcaíno, C. F. (2021). La gamificación en la enseñanza de la matemática. *EPISTEME KOINONIA*, 4(8), 164–184.
doi:<https://doi.org/10.35381/e.k.v4i8.1351>
- Osorio Gómez, L. A., Vidanovic Geremich, A., & Finol De Franco, M. (14 de Junio de 2021). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Qualitas Revista Científica*, 23(23), 11.
doi:<https://doi.org/10.55867/qual23.01>



- Pacheco-Barbas et al. (15 de 05 de 2022). Gestión de aprendizaje en los procesos de enseñanza. *Dialnet-GestionDeAprendizajeEnLosProcesosDeEnsenanza*, 8(2), 1-14. doi:DOI 10.35381/cm.v8i2.726
- Paños Castro, J. (2017). Educación emprendedora y metodologías activas para su fomento. *Redalyc. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(3), 33-48. doi:http://dx.doi.org/10.6018/reifop.20.3.272221
- Parejo, I. (14 de 06 de 2023). *El constructivismo en educación*. Educación y Docencia : <https://www.rededuca.net/blog/educacion-y-docencia/constructivismo-en-educacion>
- Peralta et al. (2023). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación secundaria. *Revista Andina de Educaci'pon*, 7(1), 1-8.
- Pérez, Carbo, Gonzáles, & Enrique. (2017). La evaluación formativa en el proceso enseñanza aprendizaje. *Scielo*, 9(3). Retrieved from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742017000300017
- Pérez, Fáfán, Delgado, & Baylon. (2022). El aprendizaje cooperativo en la educación básica: Una revisión teórica. *Remca-revista metropolitana*, 5(1), 6-11. Retrieved from <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=721778113002>
- Pérez, J., & López, M. (2020). *Estrategia de evaluación educativa*. Académica.
- Pozo Municipio, J. (2008). Aprendices y maestros. *Dialnet*, 2. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=291320&utm_source.com
- Rackwitz, R. (2012). Why Gamification is more than just a trend. *Engaginglab. Engaginglab /Gamification*.
- Ramírez - Montoya , M. (2009). Recursos tecnológicos para el aprendizaje móvil (mlearning) y su relación con los ambientes de educación a distancia. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a distancia*, 12(2), 57-82. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331427211005>
- Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2023). *Reglamento a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*.
- Reinoso-González, E. (2020). La videoconferencia como herramienta de educación: ¿qué debemos considerar? *Ceuem, Revista Española de educación médica.*, 1-6. doi:10.6018/edumed.426421



- Reyero Sáez, M. (2019). La educación constructivista en la era digital. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*(12), 111-127. doi:<https://doi.org/10.51302/tce.2019.244>
- Robalino et al. (2024). Impacto de las TAC en la enseñanza de habilidades cognitivas en estudiantes de Educación Superior. *LATAM : Revista latinoamericana de ciencias sociales y humanidades.* , 5(2), 1-14. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1914>
- Rojas-Carrasco, O., & Martínez-Fuentes, M. (2023). Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) para mejorar los procesos de enseñanza en educación virtual. *Scielo*, 23(85). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912023000400115&lng=es&tlng=es.
- Ruíz, L. (23 de Agosto de 2019). *Unidad didáctica: definición, para qué sirve y cómo elaborarla.* (L. R. Mitjana, Editor, L. R. Mitjana, Productor, & Laura Ruiz Mitjana) *Psicología y Mente*: <https://psicologiymente.com/cultura/unidad-didactica>
- Sánchez , D. (2021). *USO DE WIKIS Y APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA DE LOS PROFESORES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I. E. 20854 GRAL. JUAN VELASCO ALVARADO, SANTA ELENA NORTE, BARRANCA 2021.[Tesis de maestría].*
- Sánchez Cabrero, R., Costa Román, Ó., Mañoso Pacheco, L., Novillo López, M., & Pericacho Gómez, F. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo*, 21(36), 121-142. doi:<http://dx10.17081/eduhum.21.36.3265>
- Sandí, J. C., & Cruz, A. M. (2016). Propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje para innovar la educación superior. 17(36). doi:<https://doi.org/10.15517/isucr.v17i36.27100>
- Santana, K. (2022). El Uso de las TIC en la Educación. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 10(19), 5-8. doi:<https://orcid.org/0000-0002-4110-9008>
- Santos , G. (2011). PRESENCIA SOCIAL EN FOROS DE DISCUSIÓN EN LÍNEA. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*(39), 17-28. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36818685003>
- Siemens , G., & Fonseca , L. (12 de Diciembre de 2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.* Ateneu.xtec:



https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf

Taratiel Álvarez , D. (2021). *Aprendizaje Basado en Juegos y la Gamificación en el Aula [Tesis de Maestría]*. Valladolid.

Tigse- Parreño, C. (2018). El constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Scielo*, 2(1). doi:<https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.4>

Tomala et al. (2020). Las plataformas virtuales para fomentar aprendizaje colaborativo en los estudiantes del bachillerato. *Recimundo*, 4(4), 199–212. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(4\).octubre.2020.199-212](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(4).octubre.2020.199-212)

Toro , L. (26 de Junio de 2024). *OBSbusiness school*. Blog: <https://www.obsbusiness.school/blog/el-uso-de-la-teoria-del-conectivismo-en-la-educacion-digital>

Torres, A. (13 de Diciembre de 2016). *La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel*. Psicología y Mente : <https://psicologiymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

Trends, E. (2019). *Rol del profesor en la gamificación*. Palabra Maestra.

Williams, D. (2002). *"Learning content management systems"*. <http://www.humancapitalmanagement.biz/ArticleLCMS.htm>

Zambrano, I., & Chancay , L. (2024). IMPACTO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES EN EL APRENDIZAJE Y LA ENSEÑANZA EN ENTORNOS EDUCATIVOS. *Revista Qualitas*, 28(28), 054 - 068. doi:<http://www.doi.org/10.55867/qual28.04>



La Universidad para todos

