



**UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR**



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

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

TEMA

**FORTALECIMIENTO DE EDUCACIÓN EN EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN
MEDIANTE AULA VIRTUAL PARA ESTUDIANTES DE PRIMERO BGU, UNIDAD
EDUCATIVA FRANCISCO HUERTA RENDÓN.**

Autor/es:

**CRIOLLO AGUIRRE GUSTAVO ALFREDO
ULLOA CASTRO JEFFERSON ENRIQUE**

Tutor/a:

MSC. TERESA MIRIAN SANTAMARÍA LÓPEZ

ECUADOR

2024



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

A todos aquellos que formaron parte de mi camino, a quienes me inspiraron y quienes compartieron momentos inolvidables conmigo. Que la vida les siga regalando razones para sonreír y motivos para seguir adelante.

Jefferson Enrique Ulloa Castro



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todos aquellos que han estado a mi lado, apoyándome en cada paso. Sus palabras de aliento, gestos amables y compañía inquebrantable han hecho una diferencia significativa en mi vida. Gracias por ser parte de mi historia y por compartir momentos inolvidables.

Jefferson Enrique Ulloa Castro



La Universidad para todos





RESUMEN

El objetivo de esta investigación es fortalecer el proceso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado del Colegio Francisco Huerta Rendón durante el año lectivo 2023-2024 mediante la implementación de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Se utilizaron metodologías cualitativas y cuantitativas, realizando encuestas a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado a través de Google Forms para recopilar datos y obtener resultados estadísticos. La investigación se centró en la incorporación de TIC y Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC), evaluando herramientas digitales como videoconferencias, plataformas web, videos tutoriales y foros. Los resultados mostraron una baja comprensión de los estudiantes al aplicar la información recibida mediante metodologías tradicionales. Sin embargo, la implementación de un Aula Virtual con contenido específico y lúdico para la asignatura de Emprendimiento y Gestión aumentó el interés de los estudiantes. Diseñando un aula virtual de aprendizaje que se adapte a las necesidades de los estudiantes en el área de Emprendimiento y Gestión, desarrollando actividades interactivas mediante el aula virtual para fortalecer el rendimiento académico, y evaluar el impacto del aula virtual en los discentes en la disciplina de Emprendimiento y Gestión. En conclusión, la creación de un Aula Virtual es crucial para superar las limitaciones de las metodologías tradicionales, ya que las TIC y TAC dinamizan la información y mejoran la comprensión y el aprendizaje efectivo. La propuesta de un Aula Virtual con contenido didáctico optimiza el proceso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Palabras claves: Tecnología de la Información y la Comunicación, Tecnología del Aprendizaje y Conocimiento, Aula Virtual, Emprendimiento y Gestión.





ABSTRACT

The objective of this research is to strengthen the educational process in the subject of Entrepreneurship and Management for first-year students of the Unified General Baccalaureate at Francisco Huerta Rendón School during the 2023-2024 academic year through the implementation of Information and Communication Technologies (ICT). Qualitative and quantitative methodologies were used, conducting surveys of first-year Unified General Baccalaureate students through Google Forms to collect data and obtain statistical results. The research focused on the incorporation of ICT and Learning and Knowledge Technologies (LKT), evaluating digital tools such as videoconferences, web platforms, tutorial videos, and forums. The results showed a low understanding of students when applying the information received through traditional methodologies. However, the implementation of a Virtual Classroom with specific and playful content for the subject of Entrepreneurship and Management increased students' interest. Designing a virtual learning classroom that adapts to the needs of students in the area of Entrepreneurship and Management, developing interactive activities through the virtual classroom to strengthen academic performance, and evaluating the impact of the virtual classroom on the academic performance of students in the discipline of Entrepreneurship and Management. In conclusion, the creation of a Virtual Classroom is crucial to overcome the limitations of traditional methodologies, as ICT and LKT dynamize information and improve understanding and effective learning. The proposal of a Virtual Classroom with didactic content optimizes the educational process in the subject of Entrepreneurship and Management.

Keywords: Information and Communication Technologies, Learning and Knowledge Technologies, Virtual Classroom, Entrepreneurship and Management.





ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
Presentación y Contextualización	1
Justificación del problema	2
Planteamiento del problema	3
Precisión del tema	3
Objetivo de la Investigación	3
Objetivo general	4
Planteamientos hipotéticos	4
Declaración de variables	5
Objetivos específicos	5
Métodos a emplear	5
Población y muestra	7
Declaración del Tipo de Investigación	8
Importancia, Necesidad Social, Novedad y Actualidad Científica	8
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	10
Antecedentes	10
Antecedentes Internacionales	10
Antecedentes Nacionales	12
Bases legales	15
Marco conceptual	16
Aula virtual	16





Pedagógica.....	17
Planificación y desarrollo del proceso de E/A.	18
Capacitación a docentes y estudiantes.....	19
Preparación en función de las TIC	19
Competencias en Emprendimiento y Gestión.....	20
Metodología de enseñanza	21
Seminario participativo	21
Aprendizaje Activo.....	22
Metodología de aprendizaje	23
Aprendizaje colaborativo	23
Aprendizaje basado en proyectos	24
Gamificación	24
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	25
Operacionalización de las variables y categorías.....	25
Enfoque de investigación.....	25
Alcance de investigación.....	26
Investigación bibliográfica	26
De campo.....	26
Investigación exploratoria	27
Investigación Explicativa.....	27
Declaración y justificación del tipo de investigación.....	27
Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	28





Método Análisis-síntesis	28
Método Inductivo	28
Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	28
Ficha de observación	28
Cuestionario	28
Delimitación de la población y muestra	29
Presentación de los resultados del estudio diagnóstico	29
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	40
Fundamentación de la propuesta	40
Estructura de la propuesta	41
Actividades Interactivas	49
Actividades Colaborativas	50
Evaluación del Aula Virtual	52
Validación de la propuesta	52
CONCLUSIONES	53
RECOMENDACIONES	54





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cuadro de variables	5
Tabla 2: Conceptualización y operacionalización de las variables	25
Tabla 3: Población y muestra del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón	29
Tabla 4: Capacitación sobre las TIC	30
Tabla 5: Capacitación dictada por la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón	31
Tabla 6: Dispositivos para recibir clases online.....	32
Tabla 7: Dispositivos móviles para recibir clases online.....	33
Tabla 8: Gamificación en la educación.....	34
Tabla 9: Motivación mediante la gamificación en la educación.....	35
Tabla 10: Motivación mediante los modelos aplicados por el docente	36
Tabla 11: Proyección de contenido multimedia en clases.....	37
Tabla 12: Aula virtual con contenido didáctico	38
Tabla 13: Aula virtual como entorno de aprendizaje	39





ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Capacitación sobre las TIC	30
Gráfico 2: Capacitación dictada por la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón	31
Gráfico 3: Dispositivos para recibir clases online.....	32
Gráfico 4: Dispositivos móviles para recibir clases online.....	33
Gráfico 5: Gamificación en la educación.....	34
Gráfico 6: Motivación mediante la gamificación en la educación.....	35
Gráfico 7: Motivación mediante los modelos aplicados por el docente	36
Gráfico 8: Proyección de contenido multimedia en clases	37
Gráfico 9: Aula virtual con contenido didáctico.....	38
Gráfico 10: Aula virtual como entorno de aprendizaje	39





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Página principal del aula virtual.....	43
Figura 2: Ingreso al curso Emprendimiento y Gestión.....	43
Figura 3: Aula virtual de Emprendimiento y Gestión.....	44
Figura 4: Contenido del curso de Emprendimiento y Gestión.....	45
Figura 5: Materiales de apoyo del curso de Emprendimiento y Gestión.....	47
Figura 6: Actividad colaborativa del curso de Emprendimiento y Gestión.....	51





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Anexo 2: Encuesta a estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Anexo 3: Evaluación N°1 del aula virtual por especialista en educación.

Anexo 4: Evaluación N°2 del aula virtual por especialista en educación.

Anexo 5: Evaluación N°3 del aula virtual por especialista en educación.



La Universidad para todos





INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

En la actualidad en el entorno educativo, las aulas virtuales han tenido gran relevancia dentro del proceso de educación en el nivel medio, a causa de la pandemia de Covid-19 en conjunto con los avances tecnológicos implementados en la formación académica, las aulas virtuales como una herramienta pedagógica han tenido gran aceptación, de esta forma en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón se busca fortalecer el desarrollo cognitivo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, mediante el uso de un aula virtual.

Macias et al. (2021) mencionan que:

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han facilitado un aumento en la productividad a nivel global al permitir la transmisión de grandes cantidades de información a escala mundial. Por esta razón, su uso en los métodos educativos en todo el mundo ha sido sumamente relevante. (p.26)

El actual currículo educativo indica que se deben desarrollar competencias más allá de contenidos tradicionales, como son libros de texto o evaluaciones estandarizadas, de esta forma se enfatiza en el fortalecimiento del uso de las Tic en el proceso de formación académica, buscando implementarla en la asignatura de Emprendimiento y Gestión la cual permite el desarrollo de habilidades fundamentales para formar discentes con capacidades plenas para desenvolverse en el ámbito laboral.

En otro orden, Tancan Meneses (2023) en la revista Imaginario Social sobre Las Herramientas tecnológicas, menciona que:

El uso de las herramientas tecnológicas en la educación es el pilar fundamental en el desarrollo y el cambio de método de enseñanza, donde el estudiante construye su conocimiento, a través de su autoaprendizaje y la participación colaborativa dentro y fuera de la institución educativa. (p.32).





Con la búsqueda del desarrollo de habilidades del estudiante, se usa el aula virtual que permitirá al discente mantener una formación continua, sin limitantes de espacio o tiempo, generando la creatividad como parte de su proceso de aprendizaje. Igualmente, los profesores en su jornada refuerzan los conocimientos con los debidos acompañamientos, un rol crucial donde motiva y guía al estudiante en su aprendizaje.

Justificación del problema

Es fundamental realizar esta investigación para actualizar y mejorar la educación en la materia de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón. Es esencial que los métodos de enseñanza cambien para preparar a los estudiantes para los desafíos del futuro en un mundo cada vez más digitalizado. Los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado se encuentran en una etapa importante de su formación académica, en la que es crucial adquirir habilidades emprendedoras que les permitan enfrentar los desafíos laborales que se avecinan.

Con la propuesta planteada, se busca desarrollar nuevas habilidades en los discentes, al adquirir conocimientos técnicos basados en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, donde Barrera Rea & Guapi Mullo (2018) mencionan que la tecnología de la información toma como base herramientas de gamificación que ayudarán a desarrollar emociones positivas, así como el aumento de la motivación y una mejora en la predisposición para aprender, repercutiendo significativamente en su entorno laboral, económico y social.

Además, la gamificación y el uso de tecnologías de la información y la comunicación pueden cambiar la forma en que los estudiantes interactúan con el contenido educativo. Esto no solo aumenta su motivación y predisposición para aprender, sino que también fomenta emociones positivas, que son esenciales para un aprendizaje efectivo. Las aulas virtuales preparan mejor a los estudiantes para su futuro profesional al reducir la brecha entre teoría y práctica.

En resumen, esta investigación no solo tiene como objetivo mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, sino también brindarles el conocimiento y las habilidades que necesitan para tener éxito en un entorno laboral cada vez más tecnológicamente avanzado y





competitivo. Una estrategia innovadora que puede cambiar la forma en que se enseña el tema de Emprendimiento y Gestión es la creación de un aula virtual con contenido educativo y lúdico. Un Aula Virtual tiene el potencial de transformar el proceso educativo y también puede servir como un modelo para otras instituciones educativas que enfrenten problemas similares. Se crea un entorno de aprendizaje más atractivo y efectivo al integrar tecnologías avanzadas y metodologías innovadoras. Este entorno puede adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y al mercado laboral.

Planteamiento del problema

¿Cómo impacta el fortalecimiento de la educación en emprendimiento y gestión a través del uso de aulas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón durante el año lectivo 2023-2024?

Precisión del tema

La investigación se elabora en el periodo académico 2023-2024, de octubre 2023 a marzo 2024 y se plantea el desarrollo de un aula virtual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión del primer año de Bachillerato General Unificado que permitirá a los estudiantes interactuar con los conocimientos de refuerzo sobre la materia de forma dinámica y atractiva. Con estas delimitaciones se presenta una estructura clara de la presente indagación.

Objetivo de la Investigación

Investigar cómo la implementación de un aula virtual de aprendizaje puede mejorar el proceso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón durante el periodo de octubre 2023 a marzo 2024.





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Objetivo general

Fortalecer el proceso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado del Colegio Francisco Huerta Rendón durante el año lectivo 2023-2024 mediante la implementación de un Aula Virtual.

Planteamientos hipotéticos

Hipótesis nula (H0): No existe una asociación significativa entre el uso de aulas virtuales y el fortalecimiento de la educación en Emprendimiento y Gestión para los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado (BGU).

Hipótesis alternativa (H1): Existe una asociación significativa entre el uso de aulas virtuales y un mayor nivel de competencias emprendedoras y habilidades de gestión en los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado en la institución educativa.



La Universidad para todos





Declaración de variables

Tabla 1: Cuadro de variables

Variable Independiente	Variable Dependiente
Aula Virtual	Competencias en Emprendimiento y Gestión
Nivel 1	Nivel 1
Tecnología educativa	Teorías de aprendizaje
Nivel 2	Nivel 2
Diseño de contenido virtual	Enseñanza y aprendizaje
Nivel 3	Nivel 3
Interacción y comunicación online	Innovación y creatividad

Fuente: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Objetivos específicos

- 1) Diagnosticar las aulas virtuales existentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- 2) Diseñar un aula virtual de aprendizaje que se adapte a las necesidades de los estudiantes en el área de Emprendimiento y Gestión.
- 3) Desarrollar actividades interactivas mediante el aula virtual para fortalecer el rendimiento académico.
- 4) Evaluar el impacto del aula virtual en el rendimiento académico de los discentes en la disciplina de Emprendimiento y Gestión.

Métodos a emplear

En la elaboración de esta investigación de octubre 2023 a marzo 2024, se analizan la ejecución del aula virtual en el fortalecimiento del proceso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la U.E. FHR, se utilizan métodos cualitativos y cuantitativos.

Cook et al. (1986) Definen que: “El papel de los métodos cualitativos, bien solos o unidos con métodos cuantitativos, ha llamado la atención de públicos diversos relacionados con la administración y evaluación de programas de intervención social”.





Los métodos cualitativos pueden ser útiles para examinar los procesos asociados a las experiencias de estudiantes con respecto al aula virtual. Esto hace referencia a la aplicación de encuestas para obtener una comprensión profunda de cómo los usuarios interactúan con el aula virtual y cómo esto afecta su proceso de aprendizaje. Los métodos cuantitativos, por otro lado, pueden ser útiles para medir la emoción en la implementación del aula.

Ángel & Brítez (2021) hacen referencia a: “Los medios e instrumentos que se utilizan deben funcionar como una herramienta que ayudará al proceso de recolección de datos y como un mecanismo para los cambios y acercamiento entre los objetivos y la realidad”.

Por lo expuesto, sobresale la influencia en la aplicación de instrumentos cualitativos, que permiten comprender mejor el comportamiento del encuestado de forma objetiva y directa según la temática de la recopilación de datos. Entre los instrumentos utilizados en esta investigación tenemos las siguientes:

Métodos Cualitativos:

Observación: esta técnica permite conocer la situación interna del plantel participando como observadores para entender cómo interactúan estudiantes y profesores al impartir la asignatura objeto de estudio, el uso de plataformas y entre sí.

Métodos Cuantitativos:

Cuestionario: este instrumento fue elaborado para que los discentes comprendan cada interrogante planteada, ya que se aplicó las variables dentro las preguntas, con el objetivo que la encuesta sea coherente, clara y concisa al momento de su resolución.

Análisis Estadístico: se desarrollaron análisis de los cuestionarios elaborados para generar las conclusiones respecto al uso y manejo del aula virtual utilizado por estudiantes. En las preguntas del formulario dirigido a discentes se empleó la escala sumativa, dividida en 4 puntos: Nunca, Ocasionalmente, A menudo, Siempre.





Métodos teóricos:

Revisión de Literatura: al momento de realizar las investigaciones sobre literaturas existentes referente a aulas virtuales y su impacto en el aprendizaje que permite formar una base teórica. Que incluye teorías de aprendizaje en línea, teorías de motivación, plataformas digitales de aprendizaje, etc.

Modelado Teórico: Se desarrolla un modelo teórico que explique el manejo del aula virtual para una experiencia de uso adecuado, para los estudiantes, basado en teorías existentes y adaptadas al contexto de este proyecto de investigación.

Métodos Empíricos:

Recopilación de Datos: Se utilizó la encuesta establecida por 10 preguntas dirigidas a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado, basadas en la experiencia en el manejo de plataformas lúdicas y utilidad de TIC que dan paso a la aplicación de las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento -TAC.

Procesamiento de datos: Los datos obtenidos para esta investigación se adquirieron mediante la herramienta Google Forms, que brinda información para procesamiento de datos, que mediante los programas de Microsoft Office como lo es Excel permite generar gráficas estadísticas para generar los análisis de los datos. Este proceso permitirá tener una idea clara sobre la tendencia al manejo de actividades lúdicas en el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Población y muestra

La población de este estudio tiene un rol imprescindible porque es donde se desarrolla la investigación y se obtienen los datos primordiales para conocer y resolver la problemática en la Unidad Educativa. Para Ojeda, P. (2020) define la población como: "Elementos accesibles o unidad de análisis que pertenecen al ámbito especial donde se desarrolla el estudio". Así, en esta investigación, los estudiantes del primer año de BGU de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón representarán la población.





La muestra permite seleccionar un grupo específico de la población que permitirá conocer la interpretación general de la problemática existente en la U.E. En esta exploración se observa, población menor a 150 personas, por lo que la muestra es de tipo no probabilístico, aplicando el instrumento de investigación a la población, sin necesidad de efectuar el muestreo.

Declaración del Tipo de Investigación

La forma en la que aprendemos ha enfrentado constantes mutaciones en los últimos años, esto se debe a circunstancias como la pandemia de Covid-19, que trasladó la educación de la presencialidad a la virtualidad en procesos de enseñanza - aprendizaje, adicional a las innovaciones tecnológicas aportadas para dar una variación y gran aporte a los contenidos tradicionales. Las aulas virtuales son indispensables en la educación actual, siendo una competencia académica que fortalece los conocimientos y habilidades en el área de Emprendimiento y Gestión, siendo esta una disciplina necesaria para la formación de los ciudadanos y, una herramienta para la innovación y el emprendimiento.

Importancia, Necesidad Social, Novedad y Actualidad Científica

Las aulas virtuales proporcionan a los discente contenidos educativos desde cualquier lugar y sin limitaciones de tiempo, brindando flexibilidad en horarios de estudio, como se reflejó en la época de la pandemia en el año 2019 - 2020, donde la presencialidad paso a ser un proceso de formación riesgoso para la salud en general. De esta forma aportando en la creatividad e innovación mediante herramientas de gamificación personalizadas y dinámicas.

La sociedad requiere ciudadanos con capacidades y habilidades de emprendimiento y gestión, aportando en satisfacer las necesidades sociales en el campo laboral, generando así una comunidad que aporta ideas innovadoras apoyándose en las herramientas tecnológicas que ofrece el mundo digital y que promueva el fortalecimiento económico social.





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Las investigaciones en referencia a las aulas virtuales y su impacto en el área de emprendimiento y gestión son relevantes, ya que proponen la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, entrando a la nueva sociedad del conocimiento y al mundo de la digitalización, no solo en los escenarios relacionados con la educación, también concernientes al cambio e innovación de negocios y administración de estos con recursos tecnológicos.



La Universidad para todos





CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

Antecedentes

Antecedentes Internacionales

La investigación de Guevara Rivas (2021) exploró manejar un sistema de gestión de aprendizajes en línea o MLS (Magnagement Learnig Sistem) para el desarrollo de las competencias “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social”. Este proyecto maneja la plataforma Moodle en su versión gratuita, su población establecida con 43 estudiantes del primer grado de educación secundaria de la unidad educativa de Gestión Pública “Uriel García” Distrito de Santa Teresa, Provincia La Convención, Región Cusco; y la muestra de esta investigación la componen 22 alumnos del primero A. Queda demostrado que con el uso de la plataforma Moodle los estudiantes mejoraron sus aprendizajes, relacionados con las competencias, “Gestiona proyectos de emprendimientos económicos o sociales” en el área de Educación para el trabajo. Los resultados cuantitativos son de media aritmética que representa un nivel de aprendizaje “Muy Bueno” en la escala de evaluación vigesimal, a diferencia de los 3.82 puntos (Muy Deficiente) obtenidos como resultados en la evaluación de entrada.

El estudio realizado por Huayapa Huaynacho (2018) donde centró su investigación en la influencia de la aplicación de aulas virtuales en la eficacia de los aprendizajes de la educación emprendedora; del Centro de Educación Básica Alternativa (CEBA) Luís Navarrete Lechuga de Urcos, utilizando un tipo de investigación descriptiva de diseño correlacional; la población de estudio está comprendida por 101 estudiantes del ciclo avanzado de 1ero. a 4to. grado del CEBA Luís Navarrete Lechuga; la muestra la componen diecisiete estudiantes del tercer grado seleccionados con criterio intencional el año dos mil catorce; quienes al concluir la investigación cursan el cuarto grado. En este estudio se llegó a la conclusión de que la aplicación de aulas virtuales como herramientas pedagógicas; como entorno privado fortalece los procesos educativos, con información enriquecedora y motivadora como bibliotecas, video conferencias, videos, etc., e influyen significativamente en el aprendizaje eficaz.





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Por otro lado, un estudio realizado por Milla De León Mackelburg (2021) buscó determinar la relación entre dos variables: uso del aula virtual y el desarrollo de habilidades en el aula de periodismo digital de la universidad privada de Lima. La muestra fue formada por 104 estudiantes que llenaron una encuesta digital para comprender el uso de las aulas virtuales. Los procedimientos estadísticos que se utilizaron para corroborar la hipótesis se desarrollaron con el estadístico de Spearman con un margen de error del 5%. Además, con los resultados obtenidos se puede verificar que las herramientas e instrumentos de la investigación son confiables. Finalmente, se verificó la hipótesis principal de que existe una relación estática entre la usabilidad del aula virtual y el desarrollo de habilidades en el aula de periodismo digital.



La Universidad para todos





Antecedentes Nacionales

La investigación de García Aimacaña (2021) aborda el tema de un aula virtual en la plataforma MOODLE con herramientas web 3.0 para el proceso de enseñanza-aprendizaje para la materia de emprendimiento y gestión en los estudiantes de primero de bachillerato. Donde se sustenta con fundamentos metodológicos, teóricos, y estratégicos que se enfocan a la asignatura, aplicando TIC para construir el conocimiento. Este proyecto se realizó en la Unidad Educativa “19 de septiembre”, localizada en la Provincia de Cotopaxi Cantón Salcedo Parroquia la Matriz Calle: Av. Circunvalación, la cual cuenta con 210 estudiantes y 8 docentes para primer año de bachillerato. Esta indagación permitió incentivar a los discentes de la unidad educativa a utilizar las herramientas tecnológicas para aumentar el conocimiento en la asignatura de emprendimiento.

El reciente estudio de Cuamacás Pozo (2024) tuvo como objetivo proponer un aula virtual iconográfica en la Plataforma Moodle para el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el primer año de Bachillerato intensivo en la Unidad Educativa "José Julián Andrade", periodo 2022-2023. El enfoque es cuantitativo, de tipo descriptivo, no experimental y de campo. Se aplicó una encuesta a 26 estudiantes y otra a 4 docentes, para determinar el uso de las aulas virtuales en el proceso de aprendizaje. Los resultados permitieron conocer que el 62 % de los estudiantes no considera que trabajar con la plataforma Moodle mejora el rendimiento. El 92% cree que el horario de clases que tiene asignado, no le permite realizar actividades mediadas por las herramientas tecnológicas. El cien por ciento manifestó que en el aula no se cuenta con equipos tecnológicos. El 92% cree que la forma de impartir clase no motiva a los estudiantes. Se diseñó un aula virtual iconográfica en la plataforma Moodle, usando la metodología PACIE, con el propósito de usarla para el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura, que incluyen los conceptos de emprendimiento y su importancia en el contexto económico y social, la gestión empresarial, Marketing y ventas, innovación y tecnología, aspectos legales y administrativos.





En el estudio de Feijoo Japon (2023), el cometido de este estudio consistió en formular una propuesta para el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera virtual, en el área de Emprendimiento y Gestión, mediante el Diseño de un Aula Virtual en Microsoft Teams para la Asignatura, Emprendimiento y Gestión desde la Metodología PACIE, en primer año de BGU de la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, año lectivo 2021-2022. El estudio se basa en una investigación proyectiva, con enfoque cuantitativo, diseño de campo, temporalidad transeccional, con amplitud de foco multieventual o multivariable. Con una población a la cual se les realizó las encuestas a 68 estudiantes, 3 docentes del área de Emprendimiento y Gestión y 4 autoridades. Se pudo comprobar a través del estudio de la variable “diseño de un aula virtual en M. Teams desde la metodología PACIE” que los docentes y autoridades, en su totalidad, demuestran una disposición favorable para el uso de ambientes virtuales en los procesos formativos de Emprendimiento y Gestión.

Un estudio realizado por Guevara Monar (2021) buscó reducir las brechas digitales en el contexto de la educación rural a través de una propuesta trascendental e innovadora que tiene como objetivo implementar herramientas Web 2.0 en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. El paradigma de investigación fue de tipo mixta (cuali - cuantitativa) mediante la realización de una investigación aplicada, la población fue el total de la muestra por ser reducida estuvo conformada por un total de 16 docentes que dictan clases en Segundos Años de Bachillerato de la Unidad Educativa “Moraspungo” del cantón Pangua de la provincia de Cotopaxi a los cuales se aplicó una encuesta sobre el proceso educativo, donde se concluyó que las aulas virtuales a través de la implementación de herramientas web 2.0 mejoran el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes y facilita la integración de todos los contenidos y recursos educativos.

En el estudio realizados por Anchundia Acosta & Samaniego Castillo (2022) enfatizaron que se estima la percepción que tiene los estudiantes sobre el nivel de aprendizaje adquirido usando LMS (Learning Management System), la capacidad de conexión a las reuniones virtuales y la efectividad de aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, para informar al ministerio, el estado de la educación. Se adquieren datos usando formularios de Google a una muestra aleatoria de 1000 estudiantes de varias especialidades del bachillerato, donde se logró comprobar la





hipótesis, la cual consistía que los estudiantes estarán preparados y podrán desarrollar el aprendizaje mixto, a distancia, electrónico y virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en una unidad educativa secundaria de Manta, dado que el valor F de la prueba es 1.53 y el valor de F de la tabla Fisher (2.80) para un 95%.

La investigación de Gómez Ayala (2021) en el estudio el objetivo fue determinar el aprendizaje significativo en los niños de nivel preparatoria de la U.E. Alejo Lascano Bahamonde a través del uso del aula virtual. El tipo de investigación fue cuantitativo con diseño descriptiva propositiva. La población utilizada fueron 45 estudiantes del nivel preparatoria de 5 años de unidad educativa, en este caso la población será igual a la muestra. Donde se concluyó que, al proponer el plan de mejora del uso de aula virtual en programación anual de los docentes, mejorará aprendizaje significativo en los niños utilizando de forma adecuada los recursos virtuales vinculados a la sesión de clase dictada por el docente.

La educación de forma remota a través de aulas virtuales juega un papel fundamental en el contexto educativo actual, de esta forma se busca fortalecer la competencia de gestión y emprendimiento en los estudiantes de 1er. año de BGU, mediante herramientas digitales. La combinación de contenidos lúdicos y didáctico en las aulas, permite enriquecer la percepción de la enseñanza y el aprendizaje, generando un fortalecimiento de la motivación, involucrando al discente en las clases, participe en la disciplina de emprendimiento y gestión.





Bases legales

Esta investigación se enmarca en: Constitución de la República del Ecuador, Ley Orgánica de Educación Intercultural tomando como apoyo fundamental los siguientes artículos: De la Constitución de la República del Ecuador (2008):

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: 2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado: 8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2017):

Art. 2.- Principios. - La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo: u. Investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos. - Se establece a la investigación, construcción y desarrollo permanente de conocimientos como garantía del fomento de la creatividad y de la producción de conocimientos, promoción de la investigación y la experimentación para la innovación educativa y la formación científica.

Art. 3.- Fines de la educación. - Son fines de la educación: j. La incorporación de la comunidad educativa a la sociedad del conocimiento en condiciones óptimas y la transformación del Ecuador en referente de educación liberadora de los pueblos.

Art. 6.- Obligaciones. - La principal obligación del Estado es el cumplimiento pleno, permanente y progresivo de los derechos y garantías constitucionales en materia educativa, y de los principios y fines establecidos en esta Ley. El Estado tiene las siguientes obligaciones adicionales: m. Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación del patrimonio cultural, natural y del medio ambiente, y la diversidad cultural y lingüística.





Marco conceptual

Aula virtual

Este modelo Pedagógico elaborado para beneficiar el sistema educativo a través de materiales digitales mejora las estrategias de la educación tradicional, con herramientas lúdicas y atractivas para los discentes, que interactúan sin limitación de tiempo o lugar, y pueden adaptar los contenidos según las habilidades académicas, mediante videos, presentaciones, foros y actividades lúdicas, como lo que permiten controlar el progreso académico.

María Teresa et al. (2020) define lo siguiente: Los modelos de aulas virtuales o entornos de aprendizaje, desde la parte tecnológica son plataformas con flexibilidad, estructuradas y amigables, en el área pedagógica varía desde la metodología de aprendizaje activo, generando conocimientos de forma participativa, mediante proyectos, a utilizar las metodologías de enseñanza donde se exponen los criterios de aprendizaje por interpretación de la información.

En concordancia con los autores antes mencionados podemos acotar que las aulas virtuales son espacios en los cuales los docentes y estudiantes comparten sin limitaciones de tiempo, donde aparte de compartir e interactuar mediante foros y actividades lúdicas, también se aporta en los procesos de autoformación, guiados por contenidos estructurados en un orden adecuado para la correcta adquisición del conocimiento.

En sus investigaciones, autores como De La Cruz Barboza & Pizango Paredes (2020) afirman que: Las plataformas virtuales tienen herramientas que brindan a los discentes diversas opciones para afianzar sus conocimientos en los procesos de enseñanza aprendizaje, donde los resultados esperados mejoraran el aprendizaje presencial, de la misma forma aumentar la calidad de información compartida en las aulas, optimizando la retroalimentación y el adecuado uso de los recursos digitales.

Es así como, la implementación de la enseñanza virtual no solo favorece un proceso de educación en línea, sino también para educación presencial, son necesarias, dando así un uso adecuado de recursos institucionales y brindando de esta forma una manera más dinámica de la transferencia de conocimientos.





En la investigación de Guilbauth & De Guilbauth (2020) “Todas estas herramientas innovadoras basadas en el funcionamiento de las tecnologías de la información y comunicación exigen del docente una nueva preparación para responder a las necesidades de los estudiantes, los cuales en la mayoría son nativos digitales”.

De la misma forma en su investigación Barbera & Badia (2005) cuando se refieren al aula virtual mencionan que esta: Las plataformas como aulas virtuales, permiten que la educación pueda ser desarrollada de forma más autónoma, tal como se desarrolla en diversas academias de educación superior, donde las necesidad educativas son tomadas en consideración e la estructura de las plataformas virtuales con la finalidad que el docente y el estudiante no tengan la necesidad de coincidir en tiempo ni espacio, para el desarrollo de las clases ni las habilidades académicas.

Los autores mencionan la importancia de la formación continua del docente para manejar las aulas virtuales como herramienta pedagógica que estimula y motiva en la formación del discente, donde se debe detectar a tiempo las necesidades de este, respecto a la transmisión de la información.

Dentro de la investigación de Mohamed Al-Lal (2021) menciona que “se considera un tema muy relevante en el entorno de la educación tanto presencial como virtual porque reúne los principios fundamentales que orientan los procesos para la creación de acciones de aprendizaje en condiciones óptimas”.

Pedagógica

Obregón Alzamora & Terrazas Obregón (2022) plantean que “la gestión pedagógica, se fundamenta en la educación como interacción entre agentes y actores conformando la sociedad del conocimiento y las competencias profesionales como un conjunto de conocimientos y habilidades que necesitan para desarrollar algún tipo de actividad”.

Considerando que la gestión pedagógica es relevante dentro del proceso formativo en cualquier nivel académico, generando una sociedad entre el alumnado y el docente debido a los conocimientos compartidos y la relación que se genera al momento que interactúan en determinados procesos.





Mediante su revisión bibliográfica Alfonso Ramiro Gudiño León et al. (2021) en su investigación mencionan que: El proceso de gestión pedagógica es más que condiciones físicas o recursos materiales disponibles para el desarrollo y funcionamiento de las clases, involucra e pensamiento y actuación que se emplean para mejorar la calidad del proceso de enseñanza, de esta forma permitiendo que se mejore la practica en la educación y así mismo la eficiencia del proceso pedagógico y didáctico en el currículo, de esta forma impactando también en el ritmo y la forma de aprendizaje aplicado.

Así también lo considera Quispe Flores (2020) que menciona: “La gestión pedagógica se encuentra estrechamente relacionada a la calidad de la educación y los actores principales en esta obra titánica de potenciar la educación, son precisamente los docentes”.

Considerando lo mencionado por los anteriores autores, podemos definir que la gestión pedagógica no culmina solo con recursos aplicados al aula, sino con la optimización y movilización de estos recursos aplicados a la enseñanza, las prácticas educativas, que se reflejarán no solo en el estilo de enseñanza sino en la comprensión adecuada en la percepción del aprendizaje.

Planificacion y desarrollo del proceso de Enseñanza-aprendizaje.

Parte de la función docente no radica solo en impartir conocimientos, también se basa en la adecuada planificación académica, siendo esta la parte principal dentro de los procesos de educativos, indispensables para para el desenvolvimiento de la clase, de forma óptima, identificando cuales son las necesidades y expectativas de los discentes en el aula.

Medina Rivilla (2021) Cuando se refiere a la cualidad que debe tener el docente, argumenta que:

Consistente en la combinación de modelos de organización y anticipación de a docencia, intervenciones prácticas de mejora integral del proceso de enseñanza-aprendizaje y avance en los valores y actitudes propicias a la previsión y estructuración del desempeño de la docencia. (p.21)

El investigador expone la influencia de la planificación y ejecución en la percepción del proceso educativo al momento de impartir una clase, proporcionando una comprensión clara y





concisa de los temas abordados con los discentes, incorporando métodos que incentivan la participación del estudiante.

Capacitación a docentes y estudiantes

Los docentes deben mantenerse en capacitación constante debido a que gracias a las innovaciones tecnológicas, las herramientas y recursos actuales se encuentran en constante cambio, aun con menciones sobre la educación virtual, es necesario el acompañamiento presencial del docente, transformando su función de solo transmisores de conocimiento a interlocutor de información, acompañando en progresos académicos estudiantiles, siendo indispensable mantener una capacitación continua para docentes y discentes que contemplen temas pedagógicos, tecnológicos y creativos, desarrollando habilidades didácticas comunicativas, generando docentes preparados para utilizar adecuadamente los recursos virtuales.

González Fernández (2021) Menciona que: A medida que se produjo el confinamiento por la pandemia, las deficiencias en el uso de las tecnologías de información y la comunicación se manifestaron en los docentes, siendo estas poco aplicadas en los procesos académico a distancia, de forma que se notaba la poca preparación de la planta docente y necesitaban de apoyo para su capacitación.

Preparación en función de las TIC

Díaz Lozada & De La Rúa Batistapau (2021) mencionan que en su investigación: La formación docente debe ser continua y multidisciplinaria, siendo con aprendizajes dinámicos y en equipo, manejando as herramientas tecnológicas de forma racional, con la finalidad que aporten a al desarrollo del docente en su proceso de guía y mentor en la educación virtual, con mayor calidad.

De la misma forma López Rodríguez (2021) resalta en su exploración que: Las habilidades y buen uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación brindan una mejora en el perfil de un docente, siendo este una motivación ya que permite que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más significativo, generando que la preparación de las clases sean las adecuadas para que los educandos adquieran nueva información mediante contenido novedoso y de calidad, acoplado con





metodologías que brindan desafíos para los estudiantes permitiendo así una evolución en la sociedad de la información. Como parte principal de esta percepción en la enseñanza, los docentes deben mantener previas preparaciones en función de las TIC, que adquieren mayor relevancia en el ámbito educativo, aumentando las posibilidades didácticas al momento de impartir las clases, permitiendo desarrollar habilidades en los discentes mediante herramientas de gamificación.

Competencias en Emprendimiento y Gestión

Desarrollar estas competencias se ha vuelto fundamental en el área humana de las empresas, donde se necesitan habilidades adquiridas en su formación académica, que les permitirá crecer cuando estos cumplan un rol laboral, fomentando un crecimiento para la empresa y la persona.

En su investigación las autoras Aldana et al. (2020) mencionan que: El proceso de Gestión Educativa contribuye en los estudiantes en la formación de competencias emprendedoras, a través de procesos que estimulan ideas innovadoras, donde el docente tiene ser partícipe del proceso con habilidades incentivadoras, aptitudes y actitudes que inspiren al educando, considerando que la comunidad actual necesita personas capacitadas para el buen funcionamiento de la misma, mediante una adecuada formación con ideas de negocios innovadoras.

Según Cobo Litardo et al. (2021) al referirse a la gestión educativa, argumenta que estas: La formación profesional del educando debe guiarse al proceso de empoderamiento en el tema de emprendimiento, impulsada desde la academia mediante estrategias y formas que estructuren actividades de la malla curricular, en relación a las exigencias sociales planteadas en el rediseño de esta carrera.

Con la implementación de estas asignaturas en la preparación de los discentes se busca que la adquisición de sus habilidades sea variada, donde se puedan desenvolver en el ámbito laboral, adquiriendo formas para mantener un entorno más colaborativo, retención de personal al saber mantener los talentos de la isma y una mayor productividad.

En una revisión literaria de la investigación de Delgado & Aliaga-Pacora (2022) mencionan que: Los docentes deben ser un personal capacitado con la visión de innovar dentro de sus planificaciones curriculares, con la finalidad que los futuros profesionales dominen las





herramientas que derivan del emprendimiento, de esta forma sean capaces de planificar, ejecutar y elaborar nuevos proyectos que les generen ganancias económicas y un mejor estilo de vida. El impacto docente al transmitir información al discente es importante, por eso es indispensable que los formadores estén capacitados adecuadamente, contando con las herramientas adecuadas para impartir la cátedra, con conocimientos sólidos que generen esas habilidades relevantes a los estudiantes, con una enseñanza adecuada que permita comprender los fundamentos del emprendimiento y la gestión administrativa de las empresas.

Metodología de enseñanza

La transmisión de conocimientos sin importar el área o especialidad influye en el rendimiento académico del discente, para obtener resultados positivos es necesario que las metodologías de enseñanza sean aplicadas adecuadamente, ya que, sin estas, no se puede alcanzar la optimización del proceso.

En su artículo Vera Velázquez et al. (2020) menciona que “La elección de la metodología varía en función de las competencias que el docente desea obtener en sus estudiantes”. De esta forma se menciona la necesidad de identificar el tipo de metodología de enseñanza a aplicarse en los procesos formativos. Así mismo Ávalos Dávila et al. (2021) indican que “las metodologías de enseñanza aprendizaje permitan la integración del conglomerado de elementos curriculares, pedagógicos y evaluativos en los ecosistemas de aprendizaje”.

Los recursos, formas y métodos de enseñanza que aplica un docente según su proceso de formador son los que guían al discente en su desarrollo de habilidades y competencias significativas, tomando siempre como base la participación activa del estudiante y la guía del docente como facilitador del conocimiento.

Seminario participativo

Ávalos Dávila et al. (2021) cuando se refieren al seminario participativo, mencionan que esta metodología genera: Nuevas habilidades dentro del proceso de participación, siendo que el docente es el guía en el proceso formativo, donde generará la interacción directa e indirectamente





entre los discentes, proceso fundamental para el desarrollo del lengua corporal, aplicado dentro del aula y también aplicado con las personas con las cuales interactúa cotidianamente. Este proceso acompañado de tecnologías prácticas, fomentan el desarrollo cognitivo con una participación activa del discente, captando la atención y motivándolo, con técnicas garantizadas para la interacción entre quienes forman parte de la estructura académica como los son los docentes con los estudiantes.

Donde se desarrollan competencias como el compartir conocimientos y generar una elación ente compañeros, permitiendo de esta forma compartir criterios u opiniones diversas, de una forma abierta y libre, incrementando así las habilidades sociales como lo son la facilidad de palabra acompañado de un pensamiento más crítico, con respeto y tolerancia.

Autoaprendizaje

Para adquirir conocimientos, desarrollar o mejorar habilidades, valores o actitudes, mediante estudio o vivencias, buscando la información por sí mismo, poniéndolo en práctica de la misma forma, es como se aplica el autoaprendizaje. Solano Chávez (2017) lo define como “un proceso de toda la vida, que permite desarrollar y adquirir conocimientos que contribuyen a la adaptación y autorrealización como personas”.

Destacando la habilidad del estudiante de conseguir la información para su autoeducación, sin un guía catedrático, es importante recalcar que es necesario el acompañamiento docente, ya que permite la interacción social, despejar dudas, una mejor comprensión de criterios, discusión de pensamientos, que ayudan a mejorar los niveles cognitivos.

Aprendizaje Activo

Este tipo de aprendizaje consiente de su proceso académico, contribuye a la planificación de sus acciones, toma de decisiones, autoevaluación de conocimientos adquiridos lo cual permitirá mejorar su plan de estudio según sus meas académicas establecidas. En base a lo expuesto, hace referencia Bello et al. (2022) mencionando que “El aprendizaje activo implica interactividad y oportunidades de control sobre la experiencia, los métodos, y contenidos del aprendizaje”.





Los autores mencionan que con el aprendizaje consciente se concentra más en la interacción con su entorno, de esta forma se comprende que la adquisición de conocimientos no solo es teórica sino también forma parte de la práctica educativa que involucre al estudiante y al docente.

Metodología de aprendizaje

El Instituto Nacional de Administración Pública (2022) define la metodología de aprendizaje como: El proceso formativo estructurado que brinda una educación completa, donde el método expositivo es el más utilizado, siendo útil y eficaz, donde se expone de forma lineal los contenidos al hiño, de tal forma que se introducen actividades prácticas, debates y evaluaciones que garantizan el intercambio de conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Siendo parte de este método, las técnicas, procedimientos, recursos y aplicaciones tecnológicas enfocadas en las mejoras de los procesos educativos, optimizando así habilidades y capacidades para impartir las clases, permitiendo al alumnado generar capacidades, habilidades y competencias académicas.

Aprendizaje colaborativo

Ricce Salazar et al. (2021) define el aprendizaje colaborativo como: Un proceso de interacción con la finalidad de generar disciplina, siendo una forma muy versátil para el desarrollo de habilidades en el entorno social, que trabaja de forma colaborativa, siendo parte de la experiencia y aportando a la sociedad.

De esta manera los autores mencionan que este sistema de aprendizaje permite ayuda a los estudiantes a elaborar, tareas, construyendo un ambiente más social y emocional de forma amigable, teniendo un desarrollo significativo en la comunicación al momento poder expresarse con su entorno.





Aprendizaje basado en proyectos

Este procedimiento permite a los discentes trabajar de forma activa mediante procesos investigativos, ubicar respuestas a interrogantes o problemáticas planteadas a la realidad, desarrollando la habilidad de solucionarlas y despejar dudas generadas, dentro de este mismo proceso la comunidad académica, se involucra en la identificación del modelo de aprendizaje.

Zambrano Briones et al. (2022) en su investigación indican que: El aprendizaje basado en proyectos priorizan las potencialidades mediante el cambio conceptual como metodológico en los profesores, desde los procesos de educación constructivistas los que implican trabajos complejos, a partir de actividades que fomentan el aprendizaje autónomo y cooperativo, exigiendo una evaluación en las funciones que desarrollan los docentes y estudiantes.

Gamificación

Mediante la gamificación se traslada la educación tradicional, toda la información recopilada en textos a los juegos dentro del campo educativo, permitiendo una mayor captación de interés y aumentando el rendimiento académico, siendo necesario que los alumnos sean partícipes en las dinámicas de gamificación que aumenta la participación.

Sobre este mismo tema, Hernández Medina et al. (2022) mencionan que: Las actividades conocidas como gamificación consisten en aplicar elementos de recompensas, mediante la acumulación de puntos o colecciones, registrando los progresos y resultados en un ambiente dinámico adaptado al ámbito educativo.

La gamificación como mecánica de juego es trasladada a través de una serie de propuestas educativas y académicas al espacio profesional y personal, permitiendo adaptarla a los diferentes entornos en los que se desarrolle este tipo de mecánicas.





CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

Operacionalización de las variables y categorías

Tabla 2: Conceptualización y operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES OPERACIONAL	INDICADORES
Aula Virtual	(Martínez et al., 2020) Lo define como “un sitio de encuentro en línea alojado en un sistema de administración de cursos LMS, en el cual docentes y alumnos pueden interactuar en el desarrollo de los contenidos temáticos, permitiendo el registro de actividades, tareas y acciones allí realizadas”.	Pedagógica	- Planificación y desarrollo del proceso de Enseñanza-Aprendizaje. - Capacitación a profesores y discentes. - Preparación para el uso de las TIC.
		Tecnológica	- Infraestructura. - Plataformas aplicadas a la educación. - Soporte técnico.
Competencias de Emprendimiento y Gestión	El Ministerio de Educación (2017) lo define como formar jóvenes emprendedores, con un alto nivel de liderazgo, capaces de asumir riesgos, que busquen soluciones efectivas a los problemas de su vida personal y laboral, y que generen fuentes de trabajo para sustentar la economía ecuatoriana en un sistema de producción innovador y de alto valor agregado.	Metodología de enseñanza	- Seminario participativo. - Autoaprendizaje. - Aprendizaje activo.
		Metodología de aprendizaje	- Aprendizaje colaborativo. - Aprendizaje basado en proyectos. - Gamificación.

Fuente: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Nota: Las variables que se definen en detalle para su medición facilitan una investigación precisa, confiable y significativa en su alcance y conclusiones.





Enfoque de investigación

En esta investigación utilizaremos los métodos cualitativos y cuantitativos, generando así un enfoque mixto, el cual tiene características indispensables para su desarrollo, la cual brinda información estadística, que permitirá generar inferencias y denotar resultados de investigación.

En el proceso de investigación, la metodología cualitativa es de suma importancia en su aplicación ya que se debe analizar la información receptada mediante la observación variables actitudinales en el aula. Referente a este tema, Ulloa Arteaga et al. (2020) mencionan que: “La investigación cualitativa yace en el conocimiento que proporciona la dinámica de los procesos sociales, del campo y del contexto social y en responder ¿Cómo? Y ¿Por qué?”.

Siendo una investigación que plantea diversas causas y efectos, la metodología cuantitativa es aplicada, ya que se elabora una observación de los resultados obtenidos en las indagaciones previas a los discentes. Así mismo lo definen Ulloa Arteaga et al. (2020) “La investigación cuantitativa ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, otorga control sobre los fenómenos y un punto de vista de conteo y magnitudes de éstos”.

Alcance de investigación

Investigación bibliográfica

Este tipo de investigación permite consultar problemáticas asociadas al tema de investigación denominado “Fortalecimiento de educación en Emprendimiento y Gestión mediante aula virtual para estudiantes de primero BGU, Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón” la cual permitirá analizar y conocer cuáles fueron las soluciones, causas y efectos que otros investigadores elaboraron.

De campo

Al aplicar la observación, esta permite detectar directamente la problemática en el lugar de estudio, junto a los partícipes, los discentes de la institución educativa. Tal como lo define Ortiz Ramírez (2019) indicando que: este tipo de investigación es aplicada para el entendimiento y soluciones de las problemáticas analizadas, se elabora en el lugar de investigación escogido para la recopilación de información para analizar y resolver el problema.





Investigación exploratoria

Se aplicó una investigación exploratoria para comprender mejor el “Fortalecimiento de la educación en Emprendimiento y Gestión mediante aula virtual para estudiantes de primero BGU en la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón”. Esta investigación inicial, acompañada de observación previa, permitió identificar indicadores clave y obtener información valiosa para el posterior análisis y deducción.

Investigación Explicativa

Mediante la explicación de ¿por qué? y ¿para qué? Referente al uso de las aulas virtuales para el fortalecimiento de la educación en el área de Emprendimiento y Gestión, permitiendo demostrar mediante las conclusiones y los modos adecuados de uso, enriqueciendo así las teorías que mencionan el uso de las TIC en la nueva sociedad del conocimiento.

Declaración y justificación del tipo de investigación

Esta investigación se considera de tipo mixta, con enfoques descriptivos y explicativos, basados en la necesidad de la recopilación de información, valores cuantitativos, necesarios para la elaboración de los análisis e inferencias, basados en la percepción del aula virtual en el proceso de aprendizaje del área de emprendimiento y gestión en los estudiantes del primer año de BGU de la U.E. Francisco Huerta Rendón. Identificando las tendencias, causales, características y cualidades que ayudan en la comprensión de los resultados obtenidos en este tipo de investigación educativa.





Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Método Análisis-síntesis

Este procedimiento de investigación brinda la opción de descomponer la problemática en partes, mediante la aplicación de una perspectiva holística definir así mismo las causas que generan esa problemática, para generar las soluciones debidas que se enfrasan tanto en docentes como estudiantes.

Método Inductivo

Se aplicó este método para procesar la información recopilada mediante la observación y registro mediante encuestas, que posterior permitirán examinas los que eventos se repiten, estableciendo patrones de conducta dentro del aula de estudio, generando así las inferencias necesarias y las conclusiones y recomendaciones para este trabajo.

Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Ficha de observación

El instrumento mencionado se aplicó en la investigación de campo, donde detallamos información relevante y características identificadas al impartir la disciplina de emprendimiento y gestión usando aulas virtuales en el primer año de Bachillerato General Unificado.

Cuestionario

Aplicando este instrumento se obtiene datos necesarios recopilados de manera que se plantearon las preguntas dirigidas a los discentes, siendo un cuestionario elaborado con una cantidad de diez preguntas cerradas, que brindan respuestas que sirven para el análisis y estudio en base a la opinión y motivación sobre la aplicación en la asignatura mencionada.





Delimitación de la población y muestra

La población es parte del pilar fundamental, ya que proporciona datos necesarios para elaborar inferencias según la problemática detectada en el plano de la observación realizada al impartir la disciplina de emprendimiento y gestión dentro del aula. Teniendo como base la población de discentes de primer año de BGU, se obtuvieron datos verídicos para la detección y resolución de la problemática.

De la misma manera, la muestra brinda la posibilidad de seleccionar un grupo específico de la población, la que representa la idea general en base al fenómeno estudiado. López (2004) define la muestra como “un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. La muestra es una parte representativa de la población”. Al ser una población menor a 150 personas, esta se convierte en muestreo de tipo no probabilístico, aplicando el instrumento de investigación a la población de estudio seleccionada.

Tabla 3: Población y muestra del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Ítem	Estrato	Frecuencias	Porcentajes
1	Estudiantes	71	100%
	TOTAL	71	100%

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

Análisis e interpretación de los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.





1) ¿Ha recibido capacitación referente al uso y manejo de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

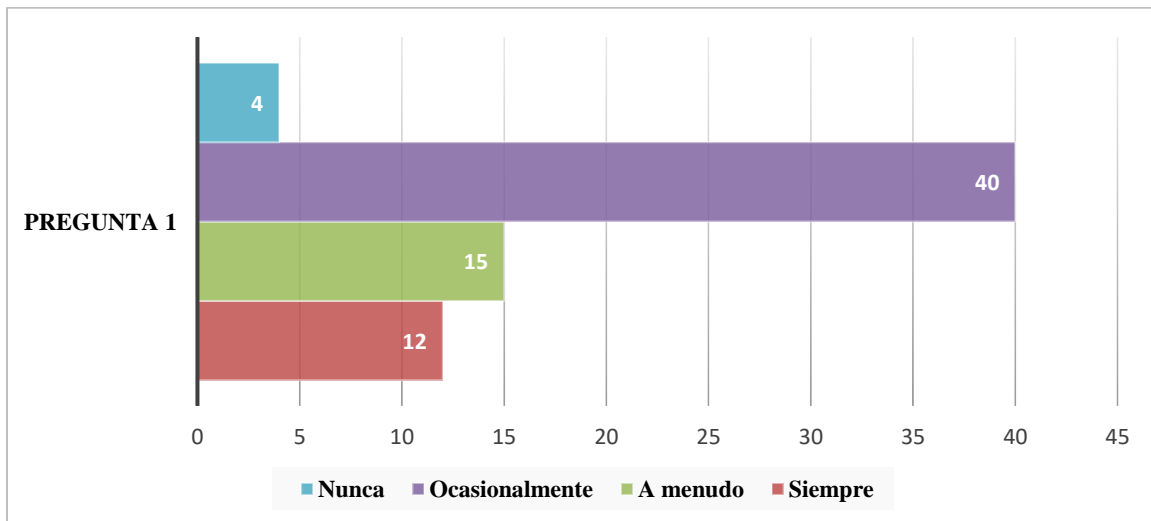
Tabla 4: Capacitación sobre las TIC

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Nunca	4	6 %
2	Ocasionalmente	40	56 %
3	A menudo	15	21 %
4	Siempre	12	17 %
	TOTAL	71	100 %

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Gráfico 1: Capacitación sobre las TIC



Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Análisis: Se evidencia por la respuesta de los estudiantes que han recibido capacitaciones sobre el uso y manejo de las TIC de manera ocasional. Los datos sugieren que su conocimiento aún no es adecuado para el manejo óptimo de herramientas didácticas. Es importante seguir fortaleciendo la formación en este ámbito para mejorar su competencia digital.





2) ¿La Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón ha realizado talleres y/o capacitaciones sobre el uso y manejo de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

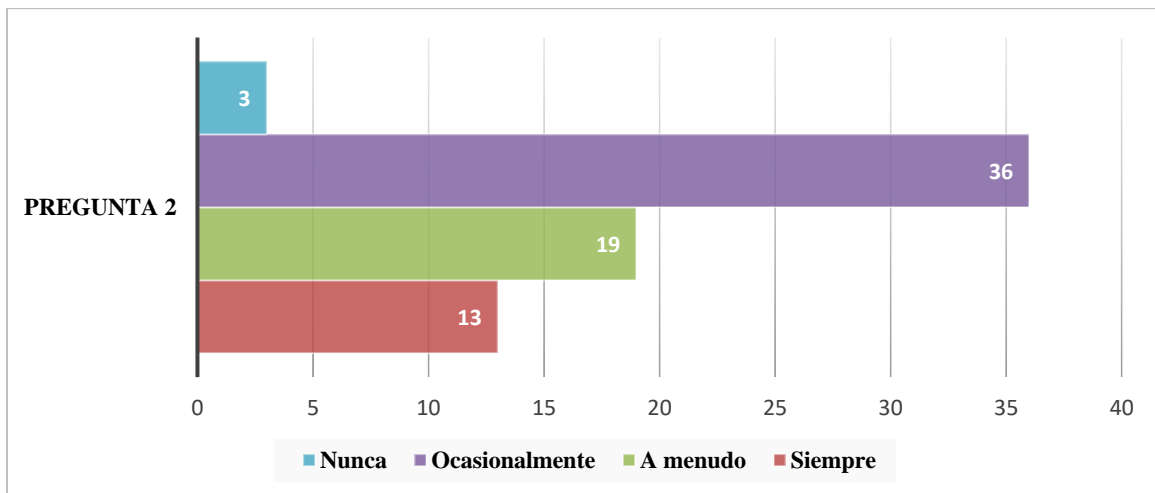
Tabla 5: Capacitación dictada por la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Nunca	3	4 %
2	Ocasionalmente	36	51 %
3	A menudo	19	27 %
4	Siempre	13	18 %
	TOTAL	71	100 %

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Gráfico 2: Capacitación dictada por la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón



Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Análisis: En base a los resultados de la encuesta, se evidencia que la U. E. ofrece capacitaciones periódicas para que los discentes adquieran conocimientos necesarios para el uso y manejo de las TIC. Contribuyendo al proceso de enseñanza-aprendizaje.





3) ¿Utiliza computadora / laptop para conectarse a las clases online?

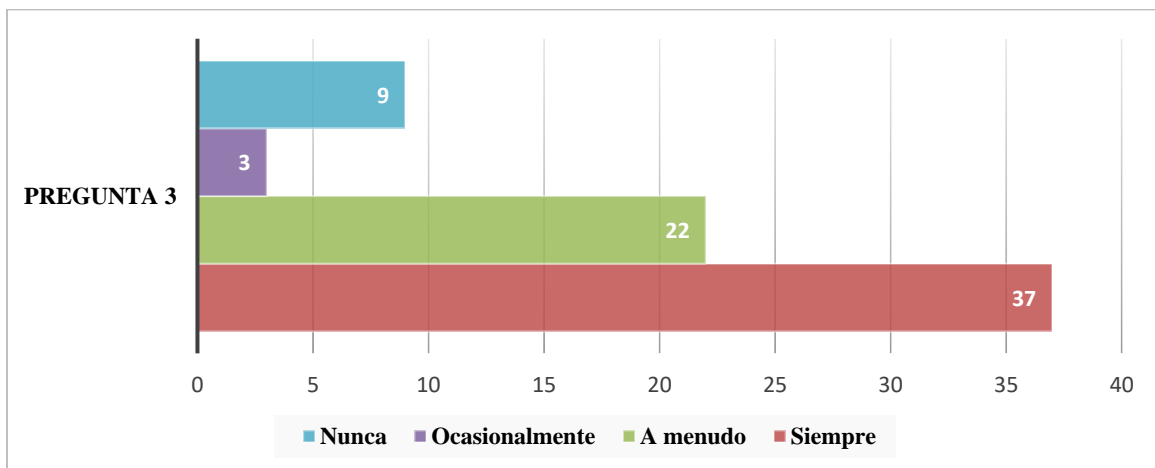
Tabla 6: Dispositivos para recibir clases online

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Nunca	9	13 %
2	Ocasionalmente	3	4 %
3	A menudo	22	31 %
4	Siempre	37	52 %
	TOTAL	71	100 %

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Gráfico 3: Dispositivos para recibir clases online



Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Análisis: Se evidencia que 37% de los estudiantes optan por utilizar dispositivos electrónicos para conectarse a las clases en línea. Sin embargo, un 17% de los encuestados enfrenta dificultades y no logra conectarse de manera efectiva, especialmente cuando las condiciones de seguridad o sanitarias lo requieren. Es fundamental brindar apoyo en la accesibilidad mejorando la experiencia de aprendizaje virtual.





4) ¿Utiliza celular / tablet para conectarse a las clases online?

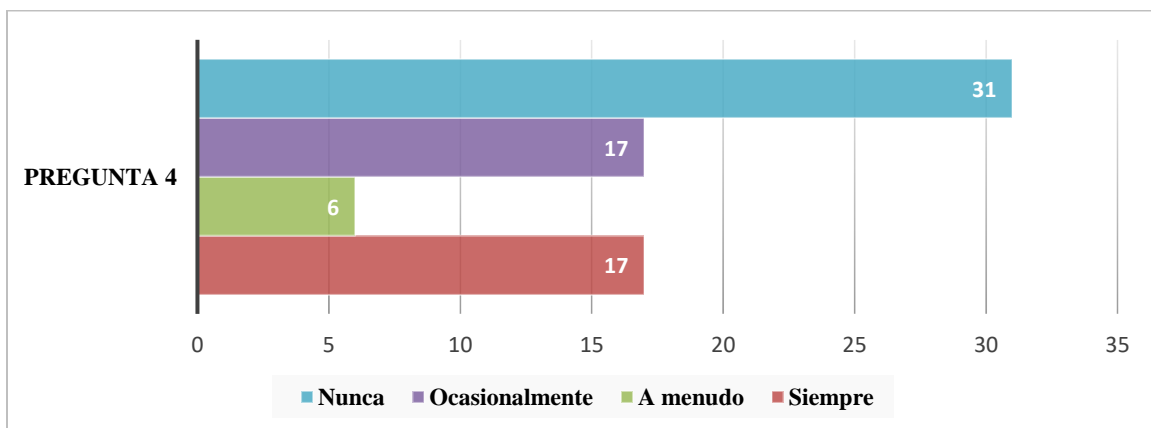
Tabla 7: Dispositivos móviles para recibir clases online

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Nunca	31	44 %
2	Ocasionalmente	17	24 %
3	A menudo	6	8 %
4	Siempre	17	24 %
	TOTAL	71	100 %

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Gráfico 4: Dispositivos móviles para recibir clases online



Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Análisis: Se observa que menos de la mitad de la población de estudiantes encuestados utiliza el celular para conectarse a las clases en línea. Además, el 17% de los encuestados tienen dificultad para conectarse. Estos hallazgos sugieren que es importante considerar estrategias para mejorar la accesibilidad y la adaptación de las plataformas educativas a diferentes dispositivos.





5) Si entendemos por gamificación un tipo de aprendizaje utilizado para mejorar las habilidades e interiorizar conocimientos mediante el juego lúdico. ¿Considera usted provechoso la aplicación de la gamificación dentro del proceso de aprendizaje?

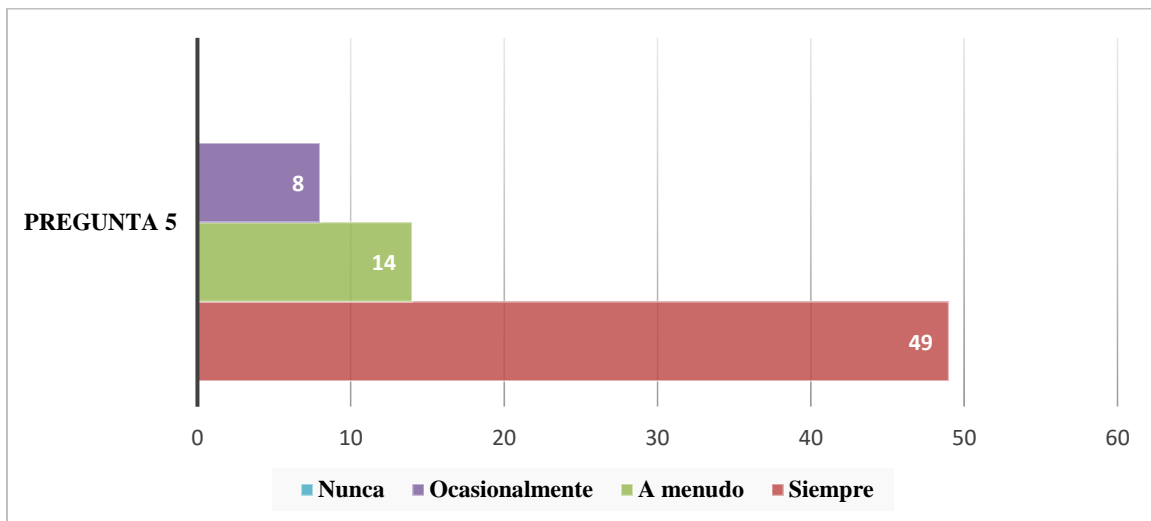
Tabla 8: Gamificación en la educación

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Nunca	0	0 %
2	Ocasionalmente	8	11 %
3	A menudo	14	20 %
4	Siempre	49	69 %
	TOTAL	71	100 %

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Gráfico 5: Gamificación en la educación



Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Análisis: Se destaca que el 49% de los estudiantes se benefician de aplicaciones como la gamificación en el aula virtual, aportando dinamismo y emociones positivas a la percepción del aprendizaje, permitiendo incorporar herramientas didácticas que motivan el proceso.





6) ¿Se sentiría motivado con el uso de la gamificación en las clases?

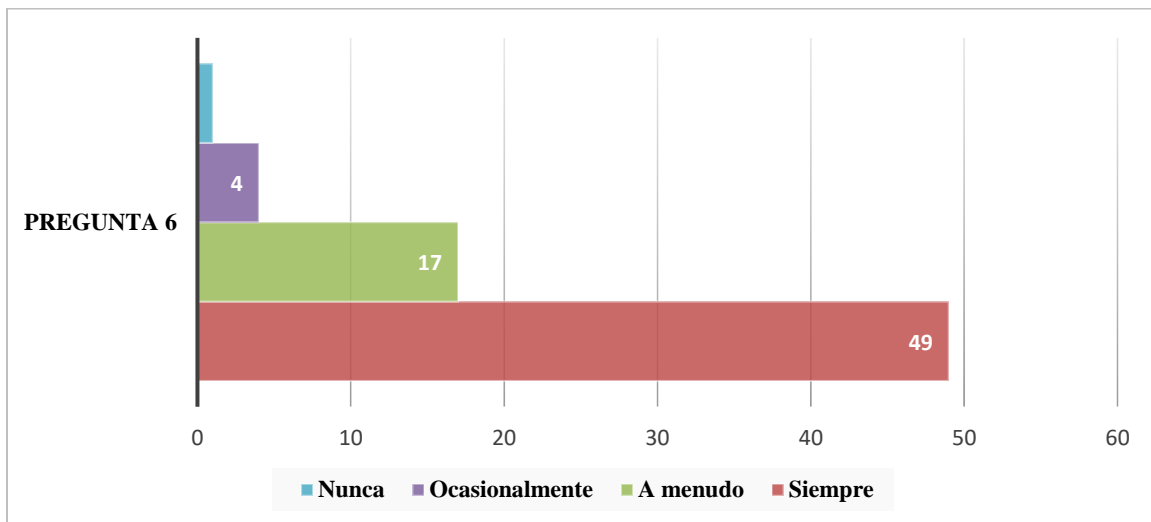
Tabla 9: Motivación mediante la gamificación en la educación

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Nunca	1	1 %
2	Ocasionalmente	4	6 %
3	A menudo	17	24 %
4	Siempre	49	69 %
	TOTAL	71	100 %

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Gráfico 6: Motivación mediante la gamificación en la educación



Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Análisis: En base a los datos recopilados, se puede afirmar que la ejecución de la gamificación se convierte en una herramienta motivadora en los estudiantes. Esta estrategia podría activar la participación, el compromiso y la diversión en clases, lo que contribuiría positivamente al aprendizaje.





7) ¿Considera qué las actividades utilizadas por el docente durante las clases como, aprendizaje basado en proyectos (grupal), aprendizaje activo, aprendizaje participativo, autoaprendizaje, son motivadoras?

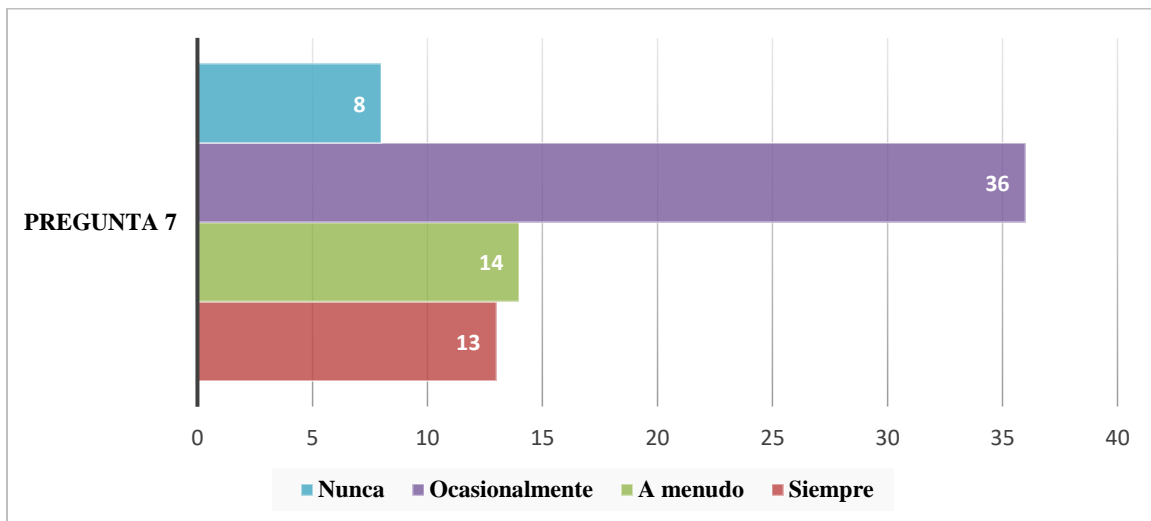
Tabla 10: Motivación mediante los modelos aplicados por el docente

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Nunca	8	11 %
2	Ocasionalmente	36	51 %
3	A menudo	14	20 %
4	Siempre	13	18 %
	TOTAL	71	100 %

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Gráfico 7: Motivación mediante los modelos aplicados por el docente



Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Análisis: Se evidencia que la población cercana a un 36% se muestra inconforme en términos motivacionales al participar en actividades académicas recurrentes en el salón de clases.





8) ¿El docente proyecta videos y diapositivas durante las clases?

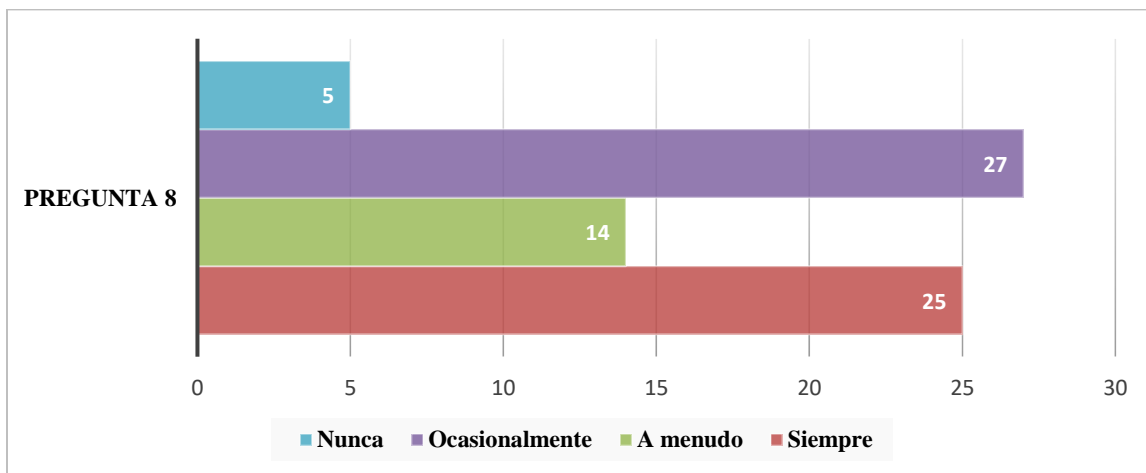
Tabla 11: Proyección de contenido multimedia en clases

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Nunca	5	7 %
2	Ocasionalmente	27	38 %
3	A menudo	14	20 %
4	Siempre	25	35 %
	TOTAL	71	100 %

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Gráfico 8: Proyección de contenido multimedia en clases



Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Análisis: En base a en los datos disponibles, se analiza que la implementación de materiales tecnológicos en el aula se centra en el manejo de videotecas. Además, es interesante notar que la variación en el uso de estas herramientas se relaciona con el tipo de modalidad debido la exigencia de adaptarse a temas de seguridad o sanitarias.





9) Sabiendo que un aula virtual es un espacio donde se puede publicar contenido multimedia. ¿Considera adecuado un aula virtual con contenido didáctico para la implementación en la educación actual?

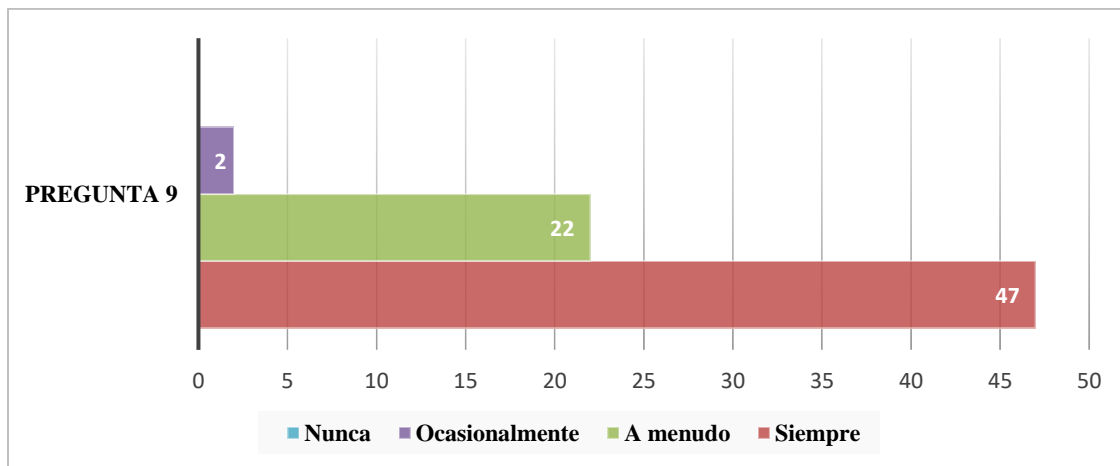
Tabla 12: Aula virtual con contenido didáctico

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Nunca	0	0 %
2	Ocasionalmente	2	3 %
3	A menudo	22	31 %
4	Siempre	47	66 %
	TOTAL	71	100 %

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Gráfico 9: Aula virtual con contenido didáctico



Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Análisis: Los datos mostrados, responden a la implementación de aulas virtuales con contenido didáctico adecuadas ya que se han convertido en una herramienta de apoyo necesario en la educación actual.





10) ¿Utilizaría un aula virtual para obtener conocimientos sobre la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

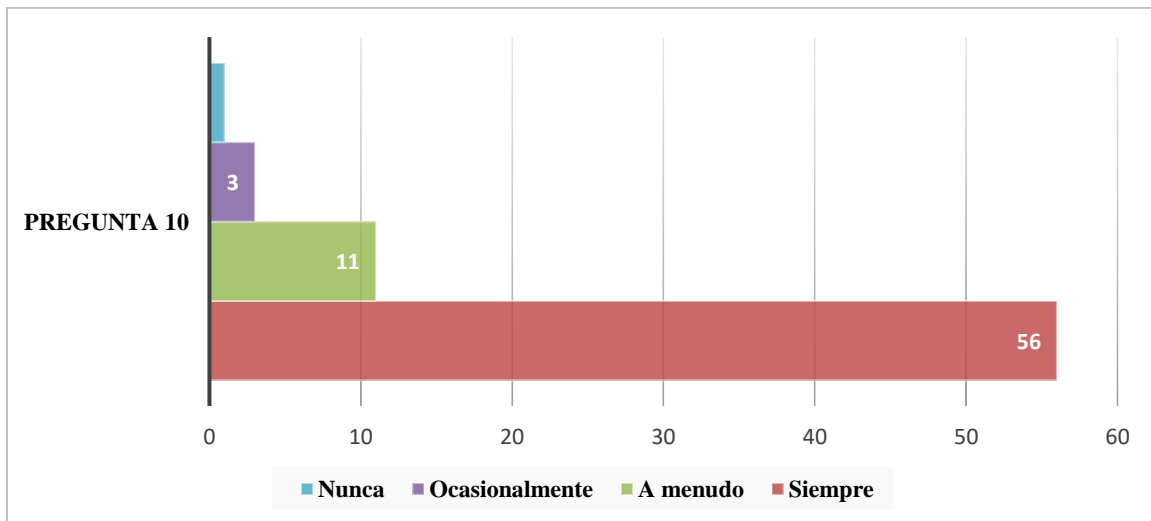
Tabla 13: Aula virtual como entorno de aprendizaje

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Nunca	1	1 %
2	Ocasionalmente	3	4 %
3	A menudo	11	16 %
4	Siempre	56	79 %
	TOTAL	71	100 %

Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Gráfico 10: Aula virtual como entorno de aprendizaje



Fuente: Encuesta a estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Análisis: Los estudiantes consideran apropiado utilizar un aula virtual como instrumento de aprendizaje en la disciplina de emprendimiento y gestión. Los recursos en estas plataformas incluyen materiales de apoyo, espacios de trabajo colaborativo, recursos interactivos digitales, elementos multimedia, que contribuye a una enseñanza autónoma y significativa.





CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Fundamentación de la propuesta

La misión de la propuesta es desarrollar un aula virtual en la plataforma Moodle (MILAULAS), donde contribuya a la ejecución del proceso de enseñanza y aprendizaje modalidad sincrónica y asincrónica, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para discentes del primer año de BGU de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

El objetivo es crear un aula virtual que optimice la calidad del aprendizaje, de modo que permita a los discentes acceder a recursos didácticos, donde participen en actividades interactivas y colaborativas basadas en tecnología de internet Web 2.0. En relación con la propuesta se implementaron actividades didácticas, como refuerzo individual y grupal. Las herramientas digitales lúdicas son usadas como material de apoyo, que facilitan el desarrollo de contenidos que se esté enseñando. Su uso ofrece múltiples formas de presentar la información, ya sea, demostración de diapositivas, evaluación de contenidos, ejercicios prácticos entre otros, permitiendo fortalecer el rendimiento académico en la materia de Emprendimiento y Gestión.

Moodle, es una plataforma utilizada como medio virtual de aprendizaje, con una línea de código abierto, diseñada para crear ambientes de aprendizaje personalizados en el cual fue elegido para promover esta propuesta. Además, esta plataforma: brinda la oportunidad de acceder a aulas virtuales permitiendo la participación activa del alumnado, con una interfaz amigable y sencilla, es parte de las cualidades que el creador de la plataforma virtual consideró en sus orígenes. (Dominguez Pelegrín, 2014)

Cabe destacar que Moodle se ha convertido en una herramienta fundamental para la educación que proporcionar una experiencia educativa flexible y colaborativa. Mediante esta plataforma se pueden añadir diferentes actividades interactivas y recursos didácticos en distintos formatos tales como: documentos, videos, enlaces, foros, cuestionarios, tareas, encuestas, etc. Es decir, que facilita el desarrollo y entendimiento de diversos temas a elaborar dentro y fuera del aula de clases.





Las herramientas digitales lúdicas son fundamentales para la percepción del aprendizaje consciente, que permiten crear, distribuir y gestionar contenidos didácticos. Según (Joanna et al., 2022) señala que, “al emplear las herramientas lúdicas digitales, para el aprendizaje de las matemáticas, se desarrolla el eclecticismo integrado por el constructivismo social, conductismo, aprendizaje significativo y conectivismo”. Es decir que, mediante la elaboración del aula en Moodle y las diversas herramientas digitales lúdicas que permiten al docente optimizar procesos educativos a través de la praxis interactiva y colaborativa, donde se consigue despertar el interés del estudiante motivándolo a participar en clases, explorar diferentes enfoques e implementarlos.

Estructura de la propuesta

Moodle, emplea recursos tecnológicos, que se pueden aplicar para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, con contenido contable. Este proyecto es desarrollado mediante un marco de trabajo diseñado en Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) bajo el método PACIE, basado en cinco fases:

- **Presencia (P)**

Esta fase se centra en establecer una presencia efectiva del docente y la institución en el EVA. Esto implica crear un ambiente virtual acogedor y atractivo, así como establecer canales de comunicación claros y efectivos.

- **Alcance (A)**

Esta fase se enfoca en definir objetivos y competencias que se espera que los estudiantes desarrollen. También implica establecer una estructura clara para el curso, incluyendo un cronograma de actividades y evaluaciones.

- **Capacitación (C)**

Esta fase se centra en brindar a discentes conocimientos e instrumentos necesarios para navegar y utilizar efectivamente el EVA. También implica ofrecer apoyo técnico y pedagógico a los estudiantes durante todo el curso.





- **Interacción (I)**

Esta fase promueve la interacción y colaboración entre docentes y estudiantes, esto implica crear espacios virtuales para el intercambio de ideas, la apertura de nuevos temas y el trabajo colaborativo y en equipo.

- **E-learning (E)**

Esta fase se centra en el desarrollo de las TIC para el mejoramiento de la enseñanza y el aprendizaje. Lo que implica utilizar equipos digitales para crear experiencias de aprendizaje dinámicas e interactivas.

Los estudiantes pueden ingresar a la plataforma a través del enlace <https://gestion2024.milaulas.com> para acceder al contenido del curso. Para ello, es necesario contar con un usuario y una contraseña. Esta información se envía por correo electrónico a cada estudiante una vez que el docente los haya matriculado en el curso correspondiente.

Las dimensiones que se utilizarán en esta plataforma educativa son: Dimensión Gestión, Dimensión Pedagogía y Dimensión Evaluativa.

Dimensión de Gestión: En esta sección se establecen todas las características y configuraciones que se tuvieron en cuenta para la creación y ejecución de esta plataforma. Aquí se incluyen aspectos como la administración de usuarios, la configuración de permisos, la gestión de contenidos y la supervisión del rendimiento de la plataforma. Además, se detallan las políticas de seguridad y privacidad que garantizan un entorno seguro para todos los usuarios.

Página principal: En esta ventana se mostrará la bienvenida al curso, incluyendo una breve introducción que orientará a los estudiantes sobre los objetivos del curso, el contenido que se abordará y las expectativas de participación. También se proporcionarán enlaces rápidos a las secciones más importantes de la plataforma, como actividades, los foros de discusión y los recursos adicionales.





Figura 1: Página principal del aula virtual

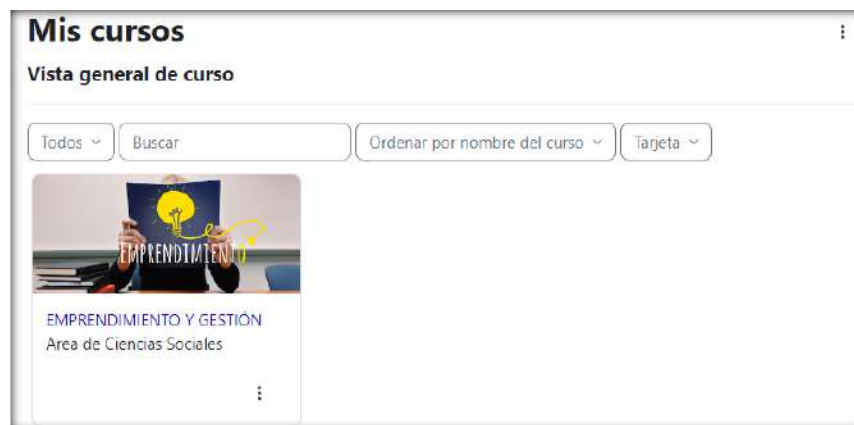


Fuente: Moodle (2024)

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Diseño del bloque “Mis cursos”: En esta sección se muestra la vista general del curso, con una imagen referencial para la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esta vista permite a los estudiantes acceder rápidamente a los cursos en los que están matriculados, facilitando la navegación y el seguimiento de su progreso. La imagen ayuda a identificar fácilmente la asignatura y proporciona un contexto visual útil para la organización y planificación del estudio.

Figura 2: Ingreso al curso Emprendimiento y Gestión



Fuente: Moodle (2024).

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.





Una vez visualizado el curso, accederemos con un clic sobre el mismo. Al hacerlo, se desplegará toda la información relevante del curso. Además, se podrán ver las instrucciones detalladas para cada tarea y los enlaces a foros de discusión donde los estudiantes pueden interactuar y resolver dudas. Esta interfaz intuitiva está diseñada para facilitar el acceso a todos los elementos necesarios para el aprendizaje y asegurar que los estudiantes tengan toda la información al alcance de la mano.

Figura 3: Aula virtual de Emprendimiento y Gestión



Fuente: Moodle (2024)

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

El curso consta de varios elementos principales, comenzando con el contenido del curso, que describe los temas que se cubrirán. Los módulos 1, 2, 3 y 4 están diseñados para abordar paso a paso diferentes aspectos de la materia, proporcionando un desarrollo coherente y estructurado de las habilidades necesarias. Cada módulo está diseñado para desarrollar competencias específicas, por ejemplo, el Módulo 1 se centra en la comprensión de conceptos teóricos fundamentales promoviendo la adquisición de conocimientos a través de la lectura y la demostración, mientras que el Módulo 2 promueve la adquisición de conocimientos fundamentales a través de actividades interactivas y estudios de casos. La aplicación práctica de estos conceptos promueve el





pensamiento crítico y el aprendizaje. La evaluación al final de cada módulo está diseñada para evaluar no solo el nivel de comprensión de los estudiantes sino también su capacidad para aplicar lo que han aprendido en el mundo real. El contenido del curso incluye información esencial sobre el tema, como definiciones y objetivos generales y específicos a alcanzar, y los recursos de aprendizaje incluyen videos explicativos, demostraciones detalladas y lecturas recomendadas relevantes para los objetivos del curso. Los foros interactivos brindan a los estudiantes un lugar de discusión e intercambio donde resolver dudas, compartir experiencias y debatir los temas tratados en el curso, enriqueciendo el aprendizaje y desarrollando habilidades de comunicación y colaboración necesarias para el trabajo y la formación de equipos. Estos elementos combinados están diseñados para proporcionar una experiencia educativa integral, asegurando que los estudiantes no solo adquieran conocimientos teóricos, sino que también desarrollen las habilidades prácticas y de razonamiento necesarias para la formación profesional.

Figura 4: Contenido del curso de Emprendimiento y Gestión

Asignatura:
El emprendimiento y la gestión son dos áreas de estudio que se complementan y son fundamentales para el desarrollo económico y social. El emprendimiento se refiere a la capacidad de identificar oportunidades de negocio y convertirlas en proyectos exitosos, mientras que la gestión se refiere a la capacidad de planificar, organizar, dirigir y controlar los recursos para alcanzar objetivos.

Objetivo general:
Formar emprendedores con las habilidades, conocimientos y actitudes necesarias para identificar oportunidades de negocio, desarrollar ideas innovadoras y gestionar proyectos de manera efectiva.

Objetivos específicos:

- **Desarrollar el espíritu emprendedor:** Fomentar la iniciativa, la creatividad, la proactividad y la capacidad de asumir riesgos.
- **Identificar oportunidades de negocio:** Brindar herramientas para analizar el mercado, detectar necesidades y evaluar el potencial de ideas de negocio.
- **Desarrollar ideas innovadoras:** Estimular la creatividad para generar soluciones nuevas y originales a los problemas.
- **Gestionar proyectos de manera efectiva:** Capacitar en las diferentes etapas del proceso emprendedor, desde la planificación hasta la evaluación.

• **Profesor:** Gustavo Criollo

Glosario de Emprendimiento y Gestión

Foro de Emprendedores - ¡Comparte ideas, experiencias y recibe apoyo!

Fuente: Moodle (2024)

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.





Dimensión Pedagógica: En esta sección se estructuró el diseño pedagógico orientado a la optimización del proceso de aprendizaje, utilizando material de apoyo y recursos tecnológicos. Se complementa con actividades interactivas y colaborativas basadas en herramientas de la Web 2.0, lo que enriquece la experiencia educativa y facilita la adquisición de conocimientos de manera dinámica y participativa.

El curso se estructura de la siguiente manera: consta de 4 módulos, cada uno con una duración de una semana. Todos los módulos siguen una estructura similar, aunque varían en cuanto al contenido específico que abordan. Esta consistencia en la estructura permite a los estudiantes familiarizarse rápidamente con el formato del curso, mientras que la variación en el contenido mantiene el interés y la relevancia de los temas tratados.

Las estrategias de aprendizaje colaborativo son fundamentales para el fortalecimiento de la educación en este curso. Se basan en el trabajo en equipo, donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos teóricos, sino que también desarrollan habilidades prácticas esenciales para el éxito en la vida profesional. Entre estas habilidades se incluyen la comunicación efectiva, la capacidad de trabajar en equipo y el pensamiento crítico. Estas competencias son fomentadas a través de actividades diseñadas para promover la colaboración, la discusión y el intercambio de ideas, asegurando que los estudiantes estén bien preparados para enfrentar los desafíos del mundo laboral.

(Lucero, 2003) se refiere a los ambientes de aprendizaje colaborativos de la siguiente manera: Se busca generar espacios académicos en los cuales los estudiantes puedan explorar conceptos de interés y situaciones representativas a problemas a encontrar para tener la práctica de la resolución, con la finalidad de generar simulaciones de eventos o situaciones que les permita desarrollar un aprendizaje personal y grupal.

Se añadió como recurso tecnológicos documentos, videos y actividades digitales que brindan conocimientos de forma dinámica e interesante para los discentes, con el fin de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos están diseñados para captar la atención de los estudiantes y facilitar la comprensión de los temas tratados, haciendo el aprendizaje más atractivo y efectivo.



Figura 5: Materiales de apoyo del curso de Emprendimiento y Gestión



Fuente: Moodle (2024)

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

En la imagen anterior se muestran las secciones de herramientas interactivas, recursos multimedia y recursos textuales. Estas secciones están diseñadas para proporcionar una experiencia educativa integral y dinámica, fomentando el desarrollo de competencias clave en los estudiantes. En estos sitios web se han creado actividades específicas que permitirán el desarrollo de habilidades en la asignatura de emprendimiento y gestión dentro de cada módulo del aula virtual. Estas herramientas están seleccionadas para desarrollar competencias específicas en los estudiantes:

- **Genially:** es una herramienta para crear presentaciones interactivas y visualmente atractivas. Las actividades desarrollan competencias en diseño gráfico, comunicación visual y creatividad fundamentales para emplearse en procesos de emprendimientos. Las presentaciones pueden ser utilizadas para explicar conceptos, presentar proyectos y crear contenidos comerciales de forma dinámica.

La segunda carpeta, llamada “Recursos Multimedia”, contiene una variedad de materiales audiovisuales diseñados específicamente para el aprendizaje de emprendimiento y administración. Estos recursos incluyen videos explicativos, entrevistas con expertos, tutoriales y presentaciones dinámicas que facilitan la comprensión de conceptos complejos de manera visual y auditiva. La



inclusión de estos materiales audiovisuales no solo enriquece el contenido del curso, sino que también resalta el rol de la tecnología como un medio eficaz de aprendizaje. Al utilizar estos recursos, los estudiantes pueden acceder a información actualizada y relevante, lo que les permite mantenerse al día con las últimas tendencias y prácticas en el campo del emprendimiento y la gestión. Además, estos materiales fomentan un aprendizaje más interactivo y atractivo, ayudando a los estudiantes a retener mejor la información y a aplicar lo aprendido en contextos prácticos.

- **YouTube:** es una plataforma de videos en línea que permite a los estudiantes acceder a contenido que permite desarrollar competencias en comprensión visual y auditiva, así como en la capacidad de buscar y evaluar información relevante. Los videos educativos pueden complementar el contenido del curso, proporcionando ejemplos prácticos y explicaciones detalladas que facilitan la comprensión de conceptos complejos.

La tercera carpeta, llamada “Recursos Textuales”, contiene información en formato de infografía sobre los temas a tratar. Estas infografías están diseñadas para proporcionar una visión clara y concisa de los conceptos clave, facilitando una lectura comprensiva y efectiva. Al revisar estas infografías, los estudiantes pueden adquirir conocimientos previos que les prepararán para la siguiente clase, permitiéndoles participar de manera más activa y significativa en las discusiones y actividades del curso. Este enfoque no solo mejora la comprensión del material, sino que también desarrolla habilidades de análisis y síntesis de información, esenciales para el éxito en el ámbito del emprendimiento y la gestión. La combinación de recursos multimedia y textuales en el aula virtual asegura una experiencia de aprendizaje integral y enriquecedora, que apoya el desarrollo de competencias críticas en los estudiantes.

- **Canva:** es una plataforma de diseño gráfico en línea que permite a los estudiantes crear contenido visual. Las actividades en Canva fomentan habilidades en diseño gráfico, estimulan la creatividad y mejoran la capacidad de comunicación visual.





Actividades Interactivas

Se utilizaron diferentes herramientas digitales como Quizizz, Educaplay y Padlet para que los estudiantes realicen sus actividades de manera más interactiva. El compromiso de este proyecto es implementar evaluaciones formativas basadas en juegos, lo que permite aumentar la participación, motivación y entusiasmo de los estudiantes por el tema en cuestión. Estas herramientas no solo hacen que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo, sino que también fomentan un ambiente de aprendizaje colaborativo y lúdico, donde los estudiantes pueden desarrollar competencias clave de manera efectiva y divertida.

- **Foro:** es una herramienta de comunicación asincrónica que permite a los estudiantes discutir y debatir sobre diversos temas. Las actividades en los foros desarrollan competencias en comunicación escrita, pensamiento crítico y argumentación. Los estudiantes pueden plantear preguntas, compartir experiencias y resolver dudas, lo que fomenta un aprendizaje colaborativo y el intercambio de ideas.
- **Quizizz:** es una plataforma de cuestionarios interactivos que permite evaluar el conocimiento de manera lúdica. Las actividades desarrollan competencias en retención de información, autoevaluación y aprendizaje autónomo. Los cuestionarios elaborados son personalizados para adaptarse a los objetivos del curso y proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes.
- **Padlet:** es una plataforma que permite crear tableros virtuales para la colaboración y el intercambio de recursos. Las actividades en Padlet desarrollan competencias en trabajo en equipo, creatividad y organización. Los estudiantes pueden compartir documentos, enlaces y multimedia, facilitando la colaboración y el aprendizaje interactivo.
- **Question Pro:** es una herramienta para la creación de encuestas y cuestionarios. Las actividades que utilizan Question Pro desarrollan competencias en investigación, análisis de datos y habilidades de evaluación. Las encuestas pueden ser utilizadas para recopilar información y obtener retroalimentación de los estudiantes.





- **Evaluación de Google Forms:** es una herramienta para crear formularios y encuestas en línea. Las actividades elaboradas son con fines evaluativos de manera formativa y sumativa. Los formularios pueden ser utilizados para recopilar información, realizar evaluaciones y obtener retroalimentación de los estudiantes.
- **Evaluación de Moodle:** es un sistema de gestión de aprendizaje que permite la creación de evaluaciones personalizadas. Las actividades en Moodle desarrollan competencias en autoevaluación, gestión del tiempo y aprendizaje autónomo. Las evaluaciones pueden ser adaptadas a las necesidades del curso.

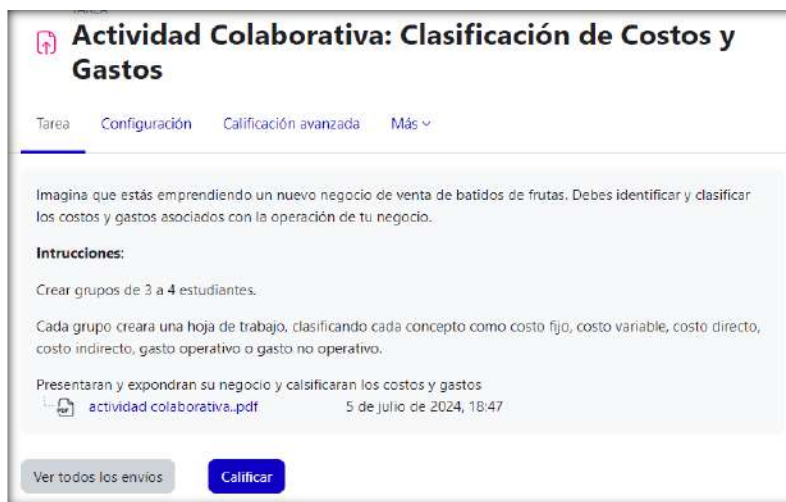
Actividades Colaborativas

Esta actividad incluye un archivo PDF que sirve como referencia para el trabajo a realizar. Los estudiantes pueden formar grupos de 3 o 4 integrantes y exponer sus trabajos. La implementación de esta actividad colaborativa tiene como objetivo fomentar el aprendizaje activo y la comprensión de conceptos. Al trabajar en equipo, los estudiantes pueden compartir ideas, debatir puntos de vista y construir conocimiento de manera conjunta, lo que enriquece su experiencia educativa y fortalece sus habilidades de comunicación y colaboración.

- **Trabajos colaborativos (Taller final de unidad):** actividades grupales que promueven la colaboración y el aprendizaje activo. Estas actividades desarrollan competencias en trabajo en equipo, comunicación y resolución de problemas. Los estudiantes trabajan juntos para completar proyectos, lo que fomenta el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades interpersonales.



Figura 6: Actividad colaborativa del curso de Emprendimiento y Gestión



Fuente: Moodle (2024)

Elaborado por: Criollo Aguirre Gustavo Alfredo y Ulloa Castro Jefferson Enrique.

Dimensión Evaluativa: M. Y. L. López (2019) define la gamificación como: El proceso que dinamiza de forma detallada y elaborada las aplicaciones de los contenidos académicos, que permite ludificar, generar interés, progresión, secuencia y resolución de problemas con el objetivo de fomentar la reflexión y creatividad.

De manera que es importante tener en cuenta las diversas actividades de la plataforma Moodle, ya que el propósito de evaluar mediante herramientas digitales es ayudar a desarrollar competencias y destrezas. Los estudiantes deben estar informados sobre sus calificaciones obtenidas en la plataforma. La plataforma proporcionara los informes de aprendizaje de acuerdo lo siguiente:

- Uno de los métodos de valoración se ejecuta a través de un formulario elaborado en Moodle con el fin de llevar a cabo lecturas comprensibles y evaluativas.
- Asimismo, se evaluaron los conocimientos impartidos en diferentes herramientas digitales externas como son Google Forms y Quizizz.

La tecnología contribuye a la inclusión en la vida cotidiana y es esencial en la actualidad, la presencia de entornos virtuales posibilita el papel interactivo del discente para obtener habilidades que lo vinculen con su entorno social.



Evaluación del Aula Virtual

La propuesta fue evaluada por expertos en educación, cuyos detalles se presentan más adelante. Esta evaluación, realizada por profesionales con amplia experiencia, asegura que la propuesta cumple con estándares educativos necesarios. Los resultados de esta valoración se describirán detalladamente en las siguientes secciones, proporcionando una visión completa de su validez y relevancia.

Validación de la propuesta

Se llevó a cabo con la colaboración de dos destacados profesionales en el ámbito educativo: Psic. Diana Muñoz Morán, MSc.; el Ing. Alex Luque Letechi, MSc., junto al Ec. Kevin Sánchez Jiménez, MSc., docentes de la Universidad de Guayaquil. La Psic. Diana Muñoz Morán, MSc., validó la propuesta basándose en su conocimiento del área, destacando su experiencia profesional relacionada con la propuesta. Esta validación ha sido altamente significativa, lo que contribuye positivamente a la optimización del proceso educativo mediante el uso de herramientas lúdicas.

Por su parte, el Ing. Alex Luque Letechi, MSc., también realizó una validación exhaustiva de la propuesta. En su evaluación se destacó la organización, el lenguaje sencillo aplicado, la eficacia del contenido y relación entre los objetivos planteados y resultados esperados.

De la misma forma, el Ing. Alex Luque Letechi, MSc., junto al Ec. Kevin Sánchez Jiménez, MSc., destacaron la solidez de la propuesta y su potencial para mejorar la calidad educativa, subrayando que los elementos presentados son coherentes y bien fundamentados.

En cuanto a los criterios de la propuesta, se ha alcanzado un nivel aceptable, destacando la estructura. Ambas validaciones, tanto de la Psic. Diana Muñoz Morán, MSc., como del Ing. Alex Luque Letechi, MSc., junto al Ec. Kevin Sánchez Jiménez, MSc., confirman que la propuesta es firme y tiene un alto nivel de significancia, lo que refuerza su potencial para aportar positivamente al proceso educativo.





CONCLUSIONES

- La implementación de un aula virtual para la asignatura de emprendimiento y gestión permite una mayor flexibilidad en el aprendizaje, ya que los estudiantes pueden acceder a los materiales y actividades en cualquier momento y desde cualquier lugar con acceso a internet.
- El uso de instrumentos didácticos como foros, actividades colaborativas y recursos audiovisuales fomentan la interacción social y la colaboración entre estudiantes, enriqueciendo el aprendizaje.
- La plataforma Moodle y otras herramientas digitales permiten una evaluación continua y detallada del progreso de discentes, facilitando la caracterización de áreas de mejora y el seguimiento del rendimiento académico.
- La incorporación de elementos interactivos como Kahoot o Quizizz aumenta la motivación y el sentido de pertenencia de los discentes, haciendo las clases más dinámico y atractivo.
- Los estudiantes desarrollan habilidades digitales esenciales al interactuar con diversas herramientas tecnológicas, preparándolos mejor para el entorno laboral moderno.





RECOMENDACIONES

- Proporcionar una capacitación inicial a estudiantes sobre el uso de la plataforma y las herramientas digitales para asegurar una transición fluida y efectiva.
- Mantenerse informado sobre las actualizaciones y nuevas funcionalidades de las herramientas digitales utilizadas para aprovechar al máximo sus capacidades.
- Establecer un sistema de retroalimentación regular para los estudiantes, permitiéndoles conocer su progreso y áreas de mejora de manera continua.
- Utilizar diversidad de materiales educativos, incluyendo audios, videos, lecturas comprensivas y presentaciones didácticas, para atender a los diferentes aprendizajes multisensoriales.
- Asegurar la disponibilidad de soporte técnico para resolver problemas que puedan surgir en el uso de plataformas y herramientas digitales.
- Incentivar a los discentes a ser protagonistas de su propio aprendizaje, proporcionándoles recursos y actividades que promuevan la autoevaluación y el aprendizaje autodirigido.
- Implementar evaluaciones interactivas y dinámicas para mantener emociones positivas como la alegría, la curiosidad y la sorpresa, utilizando herramientas como Kahoot o Quizizz.
- Promover actividades colaborativas que permitan a los discentes trabajar de forma colaborativa buscando desarrollar competencias, aptitudes y destrezas de comunicación.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldana, E., Gil, I., Ortiz, M., Tafur, J., & Castañeda, P. (2020). Gestión educativa hacia el desarrollo de competencias de emprendimiento en estudiantes universitarios. *Orbis: Revista de Ciencias Humanas*, ISSN-e 1856-1594, Año 16, No. Extra 46, 2 (Julio 2020), 2020, Págs. 85-95, 16(46), 85–95.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7611498&info=resumen&idioma=ENG>
- Alfonso Ramiro Gudiño León, E., Ricardo Javier Acuña López, M., & Víctor Guillermo Terán Torres, L. (2021). *Mejora del aprendizaje desde la óptica de la gestión pedagógica*.
<http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/>
- Anchundia Acosta, M. B., & Samaniego Castillo, W. E. (2022). *Aprendizaje Virtual, Electrónico, a Distancia y Combinado en la Nueva Normalidad de Educación en Emprendimiento y Gestión entre Estudiantes de Secundaria: Estudio de Replicación de Carlo Patilan Cortez (2020)*.
- Ángel, M., & Brítez, A. (2021). *Aspectos relevantes en las técnicas e instrumentos de recolección de datos en la investigación cualitativa. Una reflexión conceptual*.
<https://doi.org/10.18004/pdfce/2076-054x/2022.028.54.093>
- Ávalos Dávila, C., Nagore Zuriñe, A. L., & Ajenjo Servia, P. (2021). *Calidad educativa y nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje: retos, necesidades y oportunidades para una visión disruptiva de la profesión docente*. <https://doi.org/10.22458/ie.v23i35.3477>
- Barbera, E., & Badia, A. (2005). *Hacia el aula virtual: actividades de enseñanza y aprendizaje en la red*.
- Barrera Rea, V. F., & Guapi Mullo, A. (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, julio.
- Bello, A. A., Crespo Díaz, M., González Hernández, L. M., & Estévez Pérez, K. (2022). *Fundamentos cognitivos y pedagógicos del aprendizaje activo*. 20(4), 2022.
- Cobo Litardo, E. T., Álvarez Cortés, A. B., Cobo Litardo, E. T., & Álvarez Cortés, A. B. (2021). Formación de competencias en emprendimiento de la carrera gestión empresarial en la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(5), 596–604. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000500596&lng=es&nrm=iso&tlng=en
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. *Registro Oficial*, 449(20), 25–2021. www.lexis.com.ec
- Cook, T. D. 1941-, Reichardt, C. S., Solana, G., & Álvarez Méndez, J. M. (1986). *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa*.





https://books.google.com/books/about/M%C3%A9todos_cualitativos_y_cuantitativos_en.html?hl=es&id=E-vqzcBuCi0C

- Cuamacás Pozo, J. E. (2024). *La Plataforma Moodle en el proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión*.
- De La Cruz Barboza, B., & Pizango Paredes, V. M. (2020). *Percepciones sobre el aula virtual CHAMILO en estudiantes de secundaria de una institución educativa en Lima, Perú*.
- Delgado, W. E., & Aliaga-Pacora, A. A. (2022). *Vista de Competencias profesionales y la gestión del emprendimiento en estudiantes universitarios de la especialidad de educación física*. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4142/6330>
- Díaz Lozada, J. A., & De La Rúa Batistapau, M. (2021). *Uso de las TIC en la preparación docente de profesores en condiciones de distanciamiento social*. 20(1), 1815–7696. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2677http://orcid.org/0000-0001-8093-2120>
- Feijoo Japon, P. J. (2023). *Diseño de un Aula Virtual en Microsoft Teams para la asignatura Emprendimiento y Gestión desde la metodología PACIE, en primer año de BGU de la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, Año Lectivo 2021-2022*. www.puce.edu.ec
- García Aimacaña, H. R. (2021). *Aula virtual con herramientas web 3.0 para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión*.
- Gómez Ayala, M. E. (2021). *Uso del aula virtual en el aprendizaje significativo en los niños de nivel preparatoria de U.E. Alejo Lascano Bahamonde Guayaquil 2020*.
- González Fernández, M. O. (2021). *La capacitación docente para una educación remota de emergencia por la pandemia de la COVID-19*. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, ISSN 2444-250X, ISSN-e 2444-2887, No. 19, 2021, Págs. 81-102, 19(19), 81–102. <https://doi.org/10.51302/tce.2021.614>
- Guevara Monar, M. G. (2021). *Herramientas 2.0 en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión*.
- Guevara Rivas, W. (2021). *La formación en línea con Moodle y la eficacia del aprendizaje de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, en el área de Educación para el Trabajo de los estudiantes del primer grado de educación secundaria, en la Institución Educativa Uriel García del distrito de Santa Teresa, en la provincia de La Convención y departamento de Cusco, en el año 2020*.
- Guilbauth, J., & De Guilbauth, I. P. (2020). *Las Aulas virtuales como herramientas facilitadoras de aprendizajes durante el confinamiento por la covid-19 UDELAS*. http://www.scielo.org.bo/pdf/hrce/v4n16/v4n16_a07.pdf
- Hernández Medina, J. P., Cervantes Castro, R. D., & Reséndiz Balderas, E. (2022). *Gamificación en el aula: Los videojuegos como herramienta para la enseñanza*. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=flyCEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT48&dq=ga>





mificacion&ots=_rrXwxNszy&sig=10gjavO00p9AFW3hSMf7ZWTwWFg#v=onepage&q=gamificacion&f=false

Huayapa Huaynacho, P. (2018). *Aulas virtuales y eficacia de aprendizaje en la educación emprendedora de los estudiantes del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica Alternativa Luís Navarrete Lechuga de Urcos*.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33338/huayapa_hp.pdf;jsessionid=10F09371077FF3BF637019F4B704C4C9?sequence=1

Instituto Nacional de Administración Pública. (n.d.). *Metodologías de aprendizaje y descripción de actividades presenciales*. Retrieved May 25, 2024, from

http://www.ulpgc.es/hege/almacen/download/42/42376/modalidades_ensenanza_compet

Joanna, C., Arévalo, C., Lizbeth, M., & Fernández Garín, V. (2022). *Herramientas digitales lúdicas para el aprendizaje de las matemáticas en Educación Básica Media*.

<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/4611>

Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2017). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. www.educacion.gob.ec

López, P. L. (2004). *POBLACIÓN MUESTRA Y MUESTREO*.

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012

López Rodríguez, S. M. (2021). *Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*.

<https://revistas.univalle.edu/index.php/compas/article/view/160/141>

Lucero, M. M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 33(1), 1–21. <https://doi.org/10.35362/RIE3312923>

Macias, G. G. G., Suarez, A. J. C., & Mayorga, J. A. C. (2021). Aplicaciones de las TIC en la educación. *RECIAMUC*, 5(2), 45–56.

[https://doi.org/10.26820/RECIAMUC/5.\(2\).ABRIL.2021.45-56](https://doi.org/10.26820/RECIAMUC/5.(2).ABRIL.2021.45-56)

María Teresa, L., Florencia, L., Isabel, A., Manuel Area, M., Valeria, O., María, B., Pablo, B., Corina, R., & José Miguel, G. (2020). *Vista de El diseño de cursos virtuales: conceptos, enfoques y procesos pedagógicos*.

<https://publicaciones.flacso.edu.uy/index.php/edutic/article/view/4/5>

Martínez, G. A., Jiménez, N., Martínez, G. A., & Jiménez, N. (2020). Análisis del uso de las aulas virtuales en la Universidad de Cundinamarca, Colombia. *Formación Universitaria*, 13(4), 81–92. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062020000400081>

Medina Rivilla, A. (n.d.). *Metodología de la complejidad: Planificación de los procesos de enseñanza-aprendizaje desde la transdisciplinariedad*.

Milla De León Mackelburg, J. A. (2021). *El uso del Aula Virtual y el Aprendizaje por competencias en los estudiantes de periodismo multiplataforma digital de una Universidad Privada De Lima*.





- Ministerio de Educación. (2017). *Guía de Emprendimiento y Gestión*.
- Mohamed Al-Lal, F. (2021). Aula inteligente: definición y evolución. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, ISSN-e 2224-2643, Vol. 12, No. 2, 2021, Págs. 96-118, 12(2), 96–118.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7922026&info=resumen&idioma=ENG>
- Moodle. (2024). *Aula virtual en Moodle*. <https://gestion2024.milaulas.com/>
- Obregón Alzamora, N. I., & Terrazas Obregón, P. I. (2022). *Gestión pedagógica y competencias profesionales en docentes de la escuela profesional de educación secundaria de la UNFV*.
<https://igobernanza.org/index.php/IGOB/article/view/166/296>
- Ojeda, P. C. (2020). *Universo, población y muestra*.
- Ortiz Ramírez, V. M. (2019). *Investigación de campo*.
- Quispe Flores, M. F. (2020). *Gestión pedagógica docente y adecuación curricular en el nivel secundario de la UGEL La Unión – Arequipa, 2020*.
- Ricce Salazar, C. R., Díaz Arévalo, B. M., & López Regalado, O. (2021). *El aprendizaje colaborativo en la enseñanza de las matemáticas: revisión sistemática*.
<http://portal.amelica.org/ameli/journal/226/2263186001/html/>
- Solano Chávez, I. (2017). *Nexum - Métodos de especial Autoaprendizaje*.
- Tancan Meneses, A. L. (2023). *Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión*.
<http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/1960>
- Ulloa Arteaga, H., Gutiérrez Rodríguez, M. A., Nares González, M. L., & Gutiérrez Villarreal, S. L. (2020). Importancia de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa para la Educación. *EDUCATECONCIENCIA*, 16(17), 163–174. <https://doi.org/10.58299/edu.v16i17.132>
- Vera Velázquez, R., Castro Piguave, C., Estévez Valdés, I., & Maldonado Zúñiga, K. (2020). *Metodologías de enseñanza-aprendizaje constructivista aplicadas a la educación superior*.
<https://www.itsup.edu.ec/myjournal/index.php/sinapsis/article/view/399/557>
- Zambrano Briones, M. A., Hernández Díaz, A., & Mendoza Bravo, K. L. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. *Actualidades Investigativas En Educación*, 16(3). <https://doi.org/10.15517/AIE.V16I3.26066>





ANEXOS

Anexo 1: Ficha de observación aplicada a estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Objetivo: Evaluar y analizar cómo los estudiantes aplican las tecnologías de la información y comunicación en el contexto emprendedor.

Instrucciones: Marque con una “X”, en el casillero de la columna que refleje su criterio tomando en cuenta los siguientes parámetros:

1: SIEMPRE

2: A MENUDO

3: OCACIONALMENTE

4: NUNCA

ÍTEM	PREGUNTAS	FORMATO DE RESPUESTA			
		4	3	2	1
1	¿Cómo los estudiantes aplican las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para desarrollar sus ideas emprendedoras?				
2	¿Qué herramientas digitales utilizan los estudiantes para enriquecer sus actividades relacionadas con el emprendimiento?				
3	¿Demuestran los estudiantes conocimiento sobre diferentes tecnologías de las TIC y su aplicación en el contexto emprendedor?				
4	¿Cómo emplean adecuadamente las TIC para mejorar sus proyectos emprendedores?				
5	¿Qué actitud muestran los estudiantes hacia el cumplimiento de normas y tareas relacionadas con el uso de las TIC?				
6	¿Participan activamente en actividades grupales relacionadas con el uso de las TIC en su idea emprendedora?				
7	¿Cuál es el nivel de colaboración entre los estudiantes al utilizar herramientas digitales?				
8	¿Los estudiantes se interesan por aprender más sobre las TIC y su aplicación en el emprendimiento?				
9	¿Cómo evalúan los estudiantes la efectividad de las TIC en sus proyectos emprendedores?				
10	¿Qué sugerencias tienen los estudiantes para mejorar el uso de las TIC en el aula de emprendimiento?				





Anexo 2: Encuesta a estudiantes de Primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón.

Objetivo: Evaluar el conocimiento y uso de las TIC en la educación actual y proponer un aula virtual para la asignatura de emprendimiento y gestión.

Instrucciones: Marque con una “X”, en el casillero de la columna que refleje su criterio tomando en cuenta los siguientes parámetros:

1: SIEMPRE

2: A MENUDO

3: OCACIONALMENTE

4: NUNCA

ÍTEM	PREGUNTAS	FORMATO DE RESPUESTA			
		4	3	2	1
1	¿Ha recibido capacitación referente al uso y manejo de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje?				
2	¿La Unidad Educativa Francisco Huerta Rendón ha realizado talleres y/o capacitaciones sobre el uso y manejo de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje?				
3	¿Utiliza computadora / laptop para conectarse a las clases online?				
4	¿Utiliza celular / tablet para conectarse a las clases online?				
5	Si entendemos por gamificación un tipo de aprendizaje utilizado para mejorar las habilidades e interiorizar conocimientos mediante el juego lúdico. ¿Considera usted provechoso la aplicación de la gamificación dentro del proceso de aprendizaje?				
6	¿Se sentiría motivado con el uso de la gamificación en las clases?				
7	¿Considera que las actividades utilizadas por el docente durante las clases como, aprendizaje basado en proyectos (grupales), aprendizaje activo, aprendizaje participativo, autoaprendizaje, son motivadoras?				
8	¿El docente proyecta videos y diapositivas durante las clases?				
9	Sabiendo que un aula virtual es un espacio donde se puede publicar contenido multimedia. ¿Considera adecuado un aula virtual con contenido didáctico para la implementación en la educación actual?				
10	¿Utilizaría un aula virtual para obtener conocimientos sobre la asignatura de Emprendimiento y Gestión?				





Anexo 3: Evaluación N°1 del aula virtual por especialista en educación.

EVALUACIÓN DEL AULA VIRTUAL

DATOS DEL EVALUADOR:

Fecha: 28 de julio del 2024

Nombres y apellidos: Psc. Diana Marjorie Muñoz Morán, MSc.

Grado académico (área): Educación Superior

Experiencia en el área: Universidad de Guayaquil, Pregrado.

A. AUTOVALORACIÓN DEL ESPECIALISTA

Instrucciones: Marque con una "X", en el casillero de la columna que refleje su criterio tomando en cuenta los siguientes parámetros: **A:** Alto, **M:** Medio, **B:** Bajo.

ÍTEM	FUENTES DE ARGUMENTACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS SOBRE EL TEMA	FORMATO DE RESPUESTA		
		A	M	B
1	Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
2	Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
3	Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
TOTAL		3		
Observación:				

B. VALORACIÓN DE LA PROPUESTA

Instrucciones: Marque con una "X", en el casillero de la columna que refleje su criterio tomando en cuenta los siguientes parámetros:

MA: Muy aceptable, **BA:** Bastante aceptable, **A:** Aceptable, **PA:** Poco aceptable,

I: Inaceptable.

ÍTEM	FUENTES DE ARGUMENTACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS SOBRE EL TEMA	FORMATO DE RESPUESTA				
		MA	BA	A	PA	I
1	Estructura de la propuesta.	X				
2	Claridad de la redacción (leguaje sencillo).	X				
3	Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
4	Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	X				
TOTAL		4				
Observación:						

Firma de evaluador:

Diana
Muñoz
Morán

Firmado digitalmente por
Diana Muñoz Morán
Fecha: 2024.07.28
10:50:16 -0500'





Anexo 4: Evaluación N°2 del aula virtual por especialista en educación.

EVALUACIÓN DEL AULA VIRTUAL

DATOS DEL EVALUADOR:

Fecha: 29 de julio del 2024

Nombres y apellidos: Ing. Alex Luque Letechi, MSc.

Grado académico (área): Educación Superior

Experiencia en el área: Universidad de Guayaquil, Pregrado.

A. AUTOVALORACIÓN DEL ESPECIALISTA

Instrucciones: Marque con una “X”, en el casillero de la columna que refleje su criterio tomando en cuenta los siguientes parámetros: **A:** Alto, **M:** Medio, **B:** Bajo.

ÍTEM	FUENTES DE ARGUMENTACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS SOBRE EL TEMA	FORMATO DE RESPUESTA		
		A	M	B
1	Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
2	Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
3	Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
TOTAL		3		
Observación:				

B. VALORACIÓN DE LA PROPUESTA

Instrucciones: Marque con una “X”, en el casillero de la columna que refleje su criterio tomando en cuenta los siguientes parámetros:

MA: Muy aceptable, **BA:** Bastante aceptable, **A:** Aceptable, **PA:** Poco aceptable,

I: Inaceptable.

ÍTEM	FUENTES DE ARGUMENTACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS SOBRE EL TEMA	FORMATO DE RESPUESTA				
		MA	BA	A	PA	I
1	Estructura de la propuesta.	X				
2	Claridad de la redacción (leguaje sencillo).	X				
3	Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
4	Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	X				
TOTAL		4				
Observación:						

Firma de evaluador:





Anexo 5: Evaluación N°3 del aula virtual por especialista en educación.

EVALUACIÓN DEL AULA VIRTUAL

DATOS DEL EVALUADOR:

Fecha: 29 de julio del 2024

Nombres y apellidos: Ec. Kevin Sánchez Jiménez, MSc.

Grado académico (área): Educación Superior

Experiencia en el área: Universidad de Guayaquil, Pregrado.

A. AUTOVALORACIÓN DEL ESPECIALISTA

Instrucciones: Marque con una "X", en el casillero de la columna que refleje su criterio tomando en cuenta los siguientes parámetros: **A:** Alto, **M:** Medio, **B:** Bajo.

ÍTEM	FUENTES DE ARGUMENTACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS SOBRE EL TEMA	FORMATO DE RESPUESTA		
		A	M	B
1	Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
2	Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
3	Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
TOTAL		3		
Observación:				

B. VALORACIÓN DE LA PROPUESTA

Instrucciones: Marque con una "X", en el casillero de la columna que refleje su criterio tomando en cuenta los siguientes parámetros:

MA: Muy aceptable, **BA:** Bastante aceptable, **A:** Aceptable, **PA:** Poco aceptable,

I: Inaceptable.

ÍTEM	FUENTES DE ARGUMENTACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS SOBRE EL TEMA	FORMATO DE RESPUESTA				
		MA	BA	A	PA	I
1	Estructura de la propuesta.	X				
2	Claridad de la redacción (leguaje sencillo).	X				
3	Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
4	Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	X				
TOTAL		4				
Observación:						

Firma de evaluador:



Firma electrónica por:
KEVIN ANDRES
SANCHEZ JIMENEZ

