

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 CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA

**ENTORNO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO RECURSO EDUCATIVO PARA
MEJORAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO**

Autoras:

Luz María Calderón Sosa

Yuliana Maribel Pambi Eras

Tutor:

PhD. Felipe Manuel León Cáceres

ECUADOR

2023

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a quienes han sido mi fuente de inspiración, apoyo y guía a lo largo de este arduo camino académico.

A Dios, por ser el inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A mis padres, por su amor incondicional, sacrificio y aliento constante en cada paso de mi educación. Su ejemplo de tenacidad y esfuerzo me ha impulsado a perseguir mis metas con determinación.

A mis queridos hermanos, sobrino (a) por su inquebrantable apoyo emocional y palabras alentadoras en los momentos de duda y cansancio.

Al Doctor Felipe Manuel León Cáceres, cuya sabiduría, paciencia y compromiso con mi crecimiento académico han sido fundamentales en la culminación de este trabajo.

A mis amigos y compañeros de estudio, por compartir este viaje académico conmigo y brindarme su apoyo en los momentos más desafiantes.

Finalmente, mi gratitud a todas las personas que, de alguna manera, contribuyeron a hacer realidad este sueño académico. ¡Gracias a todos!

Luz María

A Dios todo poderoso que es el guía espiritual del camino de la vida, a mi esposo e hijo, cuyo apoyo incondicional y amor han sido la fuerza impulsora en este camino de superación académica.

A mis familiares, amigos, docentes, compañeros de estudio y tutor del proyecto, gracias por sus palabras de aliento en cada paso.

Con gratitud, les dedico este trabajo, sabiendo que sus palabras de ánimo y confianza me acompañarán en cada nuevo desafío que emprenda.

Gracias a cada uno de ustedes por ser parte de mi historia y permitirme alcanzar este anhelo.

Con aprecio y cariño,

Yuliana Maribel



AGRADECIMIENTO

Dejamos constancia de nuestro agradecimiento a todas las personas que de una u otra manera han contribuido a la realización de esta investigación. Este proyecto no habría sido posible sin su constante apoyo.

Primeramente, agradecemos a Dios por guiarnos espiritualmente para poder alcanzar esta meta. A nuestro director de tesis, Dr. Felipe Manuel León Cáceres, por su liderazgo excepcional, su paciencia y dedicación. Sus valiosas sugerencias y comentarios constructivos fueron fundamentales para dar forma a este trabajo y llegar a culminar con éxito.

Queremos expresar nuestra gratitud a la Universidad Bolivariana del Ecuador por darnos la oportunidad de obtener esta titulación, así mismo a sus docentes por compartir sus saberes y experiencias las mismas que nos han permitido crecer profesionalmente.

Agradecemos a nuestros amigos, compañeros y familiares por su constante apoyo emocional y motivación. Su comprensión y aliento fueron un pilar fundamental durante los momentos desafiantes de este viaje académico.

Finalmente queremos dar gracias a todos los que han formado parte de este crecimiento profesional. Su contribución ha dejado una marca indeleble en nuestras vidas y en este trabajo de investigación.

Luz María y Yuliana





ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	7
1.1 Fundamentos legales	7
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	25
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.	25
2.2. Enfoque de la Investigación	26
2.3. Alcance de la investigación.	27
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.	27
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.	28
2.5.1. Métodos Teóricos	28
2.5.2. Métodos Empíricos	29
2.5.3. Métodos Matemáticos Estadísticos	29
2.5.4. Método de la Triangulación	29
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.	29
2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.	30
2.8. Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico	31
2.9. La descripción de la metodología.	31
2.10. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico.	33
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	37
3.1. Modelación de la propuesta	37
3.2. Validación de la propuesta	38
3.3. Precisiones en relación al diseño de la propuesta.	48
3.3.1. Análisis	48
3.3.2. Diseño	50
3.3.3. Desarrollo	53
3.3.4. Implementación	53
3.3.5. Evaluación	58
CONCLUSIONES	64



RECOMENDACIONES

65

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS



La Universidad para todos





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Conceptualización y operacionalización	25
Tabla 2 Tabulación pregunta 1	38
Tabla 3 Tabulación pregunta 2	39
Tabla 4 Tabulación pregunta 3	40
Tabla 5 Tabulación pregunta 4	41
Tabla 6 Tabulación pregunta 5	42
Tabla 7 Tabulación pregunta 6	43
Tabla 8 Tabulación pregunta 7	44
Tabla 9 Tabulación pregunta 8	45
Tabla 10 Resultado de la evaluación por parte de los especialistas	46
Tabla 11 Herramientas digitales para la creación del contenido	48
Tabla 12 Estructura del contenido del aula virtual.	50





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Elementos del Entorno Virtual de Aprendizaje - EVA	9
Figura 2 Etapas del diseño instruccional	20
Figura 3 Resultado de la evaluación diagnóstica	33
Figura 4 Resultado de la calificación promedio consultada a los estudiantes	34
Figura 5 Promedios del año lectivo 2022 – 2023	35
Figura 6 Representación general de la estructura del aula virtual	37
Figura 7 Resultado de la pregunta 1	39
Figura 8 Resultado de la pregunta 2	40
Figura 9 Resultado de la pregunta 3	41
Figura 10 Resultado de la pregunta 4	42
Figura 11 Resultado de la pregunta 5	43
Figura 12 Resultado de la pregunta 6	44
Figura 13 Resultado de la pregunta 7	45
Figura 14 Resultado de la pregunta 8	46
Figura 15 Interfaz del aula virtual	54
Figura 16 Sección Presentación	54
Figura 17 Sección semana	55
Figura 18 Submenú explorando saberes previos	55
Figura 19 Submenú Video Introductorio al Tema	56
Figura 20 Submenú Actividad Interactiva	56
Figura 21 Submenú Tarea	57
Figura 22 Submenú Cuestionario	57
Figura 23 Sección Evaluación Sumativa	57
Figura 24 Sección Cierre del Curso	58
Figura 25 Aulas EVA de Emprendimiento y Gestión	59
Figura 26 Participación de usuarios	60
Figura 27 Reporte de calificaciones trimestrales	61
Figura 28 Promedios del primer trimestre del año lectivo 2023-2024	61





LISTADO DE ANEXOS

[Anexo 1. Formato de encuesta a estudiantes.](#)

[Anexo 2. Guía de preguntas para entrevista semiestructurada a la vicerrectora](#)

[Anexo 3. Encuesta de valoración de aceptación de la propuesta](#)

[Anexo 4. Encuesta a los especialistas](#)

[Anexo 5. Evidencia fotográfica de la interacción de los estudiantes en la plataforma.](#)

[Anexo 6. Autorización para el desarrollo de la investigación](#)

[Anexo 7. Evaluación aplicada antes y después de la implementación del EVA](#)





RESUMEN

Esta investigación parte de la constatación de las métricas del rendimiento académico registradas en la asignatura de emprendimiento y gestión, de cuyo análisis se pudo determinar que existen calificaciones comprendidas en el rango de siete a ocho puntos e incluso menores a siete. Infiriendo que se presenta dificultad en la comprensión y aplicación de los conceptos impartidos en dicha materia. Por lo que el propósito de este estudio fue diseñar e implementar un entorno virtual de aprendizaje como un recurso educativo para potenciar el rendimiento académico de los estudiantes del primer curso de bachillerato de la Unidad Educativa “12 de Febrero” de la ciudad de Zamora. En este proyecto se utilizó la metodología mixta combinando elementos cualitativos y cuantitativos, también, se aplicaron métodos teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos. La revisión bibliográfica ha proporcionado bases sólidas sobre la importancia y relevancia de los entornos virtuales de aprendizaje y el impacto positivo que pueden tener sobre el rendimiento académico. Así mismo, se llevó a cabo un diagnóstico inicial a la población objeto de estudio aplicando una encuesta, a la vez que se desarrolló una entrevista semiestructurada a la Vicerractora para tener una visión sobre la parte académica. El entorno virtual de aprendizaje fue diseñado e implementado en la plataforma Mil Aulas basada en Moodle, con recursos de autoría propia creados con herramientas colaborativas, permitiendo a los estudiantes tener acceso a una plataforma interactiva que se adapta a estilos de aprendizaje individuales. Posteriormente se valoró la efectividad del aula virtual empleando evaluaciones formativas, sumativas, comparación de las calificaciones finales; aplicación de una encuesta de aceptación e interacción del Entorno Virtual de Aprendizaje y de una encuesta de validación de especialistas. Finalmente se obtuvieron resultados óptimos, dado que se evidenció incremento del promedio de calificaciones en la mayoría de estudiantes, respaldando la hipótesis planteada en esta investigación.

Palabras clave: rendimiento escolar, entorno virtual de aprendizaje.





ABSTRACT

This research is about “To prove the grades in the school performance that students have obtained in the business and management subjects” where can determinate that there are some grades between seven to eight points.

In some cases, there are some students with low grades (less than seven points), they have had effects in the reading comprehension, to apply the contents in the real life with your subject.

Our approach is to design and to put into practice an important resource as virtual learning classroom to upgrade the school performance of the students at first baccalaureate “12 de Febrero” high school in Zamora.

In this master’s thesis, we used quantitative and qualitative elements as a methodology in addition to applied theoretical, empirical and mathematical statistical methods. Also in the bibliography has learned about the importance and relevance virtual learning classroom and the positive effect in the school performance. In fact, we did a survey some students in the high school, an interview to the vice chancellor where we want to know about academic roll.

The virtual learning classroom were designed and to put into practice in the platform “Mil Aulas” in Moodle, has been create with our resources so the users can work at the same time and to have interactive platform access according learning ability.

Then, we evaluated the virtual learning classroom with formative and summative test, to compare the final test, a survey to accept and interact about the virtual learning classroom and a specialist survey.

Finally, we have obtained the better results where many students have obtained good grades, that is to say our hypothesis has had successful in the master’s thesis proposed in this research.

Keywords: academic performance, virtual learning environment.



INTRODUCCIÓN

En el contexto de la evolución tecnológica y la transformación digital de la sociedad, la educación ha experimentado un vertiginoso cambio en los últimos años. El avance de las tecnologías de la información y comunicación ha generado nuevas oportunidades para la enseñanza y el aprendizaje, transformando los modelos y metodologías tradicionales; dando lugar a la aparición de diversos recursos educativos innovadores. Entre ellos, destaca el entorno virtual de aprendizaje (EVA) como una herramienta potencial para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Justificación del problema

La implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) se justifica dada la constatación de bajas calificaciones en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Este fenómeno evidencia la necesidad de explorar y adoptar estrategias innovadoras para fortalecer el proceso educativo. El EVA, al ofrecer un entorno interactivo y adaptativo, se presenta como un recurso valioso para abordar las deficiencias identificadas. Su naturaleza flexible permite la personalización del aprendizaje, atendiendo a los diversos ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes lo que los convierte en una opción atractiva para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del primer curso de bachillerato, tanto en la educación presencial como en la educación a distancia.

Planteamiento del problema

El problema planteado se centra en la búsqueda de estrategias efectivas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, destacando la implementación de un entorno virtual de aprendizaje (EVA) como una posible solución. Para abordar esta problemática, es esencial identificar y comprender los factores que influyen en el bajo rendimiento académico y cómo el uso de un EVA puede constituir una herramienta clave para su mejora.

Uno de los aspectos a considerar es la diversidad en los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, así como la necesidad de personalizar las experiencias educativas para satisfacer estas variaciones. La adopción de un entorno virtual de aprendizaje no se limita solo a la incorporación de herramientas tecnológicas en el aula, requiere un proceso integral que abarca la planificación, diseño, implementación, seguimiento del entorno, formación docente y el

compromiso de los estudiantes en esta nueva forma de aprendizaje, que precisa el desarrollo de competencias digitales de los involucrados.

A pesar de la creciente integración de entornos virtuales de aprendizaje en las instituciones educativas, todavía existe una brecha en la comprensión de cómo estos recursos impactan directamente el rendimiento académico de los estudiantes. Por lo tanto es necesario examinar en detalle y sistemáticamente cómo la integración de entornos virtuales de aprendizaje impacta en las capacidades cognitivas de los estudiantes, la participación activa y el logro de metas académicas.

Este estudio se enfoca en la investigación y análisis de la implementación de un entorno virtual de aprendizaje como recurso educativo destinado a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Además, es importante examinar los posibles desafíos y limitaciones asociados con la implementación de entornos virtuales de aprendizaje e identificar estrategias efectivas para maximizar su potencial como recurso educativo.

En este contexto, se formula el siguiente problema ¿Cómo contribuir a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes a través de la utilización de un entorno virtual de aprendizaje?

Precisión del tema

Partiendo del problema, se plantea investigar el siguiente tema: Entorno virtual de aprendizaje como recurso educativo para mejorar el rendimiento académico, que pertenece a la línea temática denominada aplicación de herramientas digitales en el ámbito educativo.

Objeto de investigación

El objeto de esta investigación será el entorno virtual de aprendizaje como recurso educativo, enfocándose en sus características, herramientas, metodologías y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes.

Objetivo General

Analizar la efectividad de un entorno virtual de aprendizaje mediante su implementación como recurso educativo para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del primer curso de bachillerato en la Unidad Educativa “12 de Febrero”

Planteamiento hipotético

La hipótesis planteada en este trabajo establece que, con la implementación de un entorno virtual de aprendizaje en el primer curso de bachillerato se logrará mejorar el rendimiento académico.

Declaración de las variables

Variable independiente: Entorno virtual de aprendizaje. Esta variable es la que se manipula o controla en el estudio. Se considera independiente ya que se supone que tiene un efecto sobre otra variable.

Variable dependiente: Rendimiento académico: Esta variable depende de las variaciones en el entorno virtual de aprendizaje. El rendimiento académico se ve afectado por el uso, la implementación y la eficacia del entorno virtual de aprendizaje. Podría medirse a través de calificaciones, pruebas, tasas de aprobación, entre otros indicadores académicos.

Objetivos específicos

- Determinar las características y funcionalidades de los entornos virtuales de aprendizaje existentes como herramienta educativa, analizando su adaptabilidad al contexto y nivel educativo.
- Evaluar el nivel de aceptación y uso del entorno virtual de aprendizaje por parte de los estudiantes del primero de bachillerato.
- Establecer el impacto del entorno virtual de aprendizaje en el rendimiento académico de los estudiantes del primero de bachillerato, mediante el análisis comparativo de resultados obtenidos antes y después de la implementación del recurso educativo.

Identificación de los métodos a emplear

En la presente investigación se utilizaron métodos teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos. Entre los teóricos están: Método histórico-lógico, método análisis-síntesis, método inductivo- deductivo; los mismos que proporcionaron un marco teórico sólido y estructurado para abordar la hipótesis de investigación y desarrollar un enfoque coherente y fundamentado para el estudio. El método matemático estadístico fue utilizado para realizar la tabulación y análisis de los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes y especialistas.

Asimismo, para obtener información empírica, conocer las características y los hechos del objeto de investigación, igualmente para la comprobación experimental de la hipótesis, se emplearon los siguientes métodos empíricos: La observación, la Interrogación (entrevista y la encuesta), estudio documental.

Además, el Entorno Virtual de Aprendizaje fue sometido a un proceso de validación por parte de siete especialistas calificados con una vasta experiencia docente de 7 a 28 años en la asignatura de emprendimiento y gestión. Estos especialistas llevaron a cabo una evaluación crítica exhaustiva del diseño, contenido y funcionalidades del aula virtual. El proceso de validación se establece como un componente esencial en el desarrollo de entornos virtuales efectivos, al garantizar no solo la calidad técnica, sino también la pertinencia pedagógica de la plataforma. La participación de especialistas asegura que el espacio de aprendizaje digital esté alineado con los estándares educativos y se ajuste de manera óptima a las necesidades y expectativas de los estudiantes del primer curso de bachillerato.

También se realiza la validación de los hallazgos aplicando el método de la triangulación de datos provenientes de diversas fuentes, incluyendo los resultados de la evaluación pedagógica y encuestas aplicadas a los estudiantes durante las fases diagnóstica y de aceptación de la propuesta, la evaluación de docentes especialistas en el área de Contabilidad, así como los datos generados a partir de la implementación del Entorno Virtual de Aprendizaje.

Por otro lado el diseño instruccional del aula virtual se basa en el modelo ADDIE que define las fases de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación las cuales guían la construcción del Entorno Virtual de Aprendizaje. Cada una de estas etapas han sido adaptadas de acuerdo a los requerimientos específicos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Declaración de la población y muestra.

En el contexto de esta investigación, se ha optado por una estrategia de muestreo no probabilística por conveniencia. La muestra está compuesta por 72 estudiantes de los primeros cursos de bachillerato, seleccionados de una población total de 186. El uso de esta técnica se fundamenta en el hecho de que una de las investigadoras es docente que imparte la asignatura inmersa en el estudio, de esta manera se ha garantizado la homogeneidad de la cátedra impartida, a la vez que ha facilitado el acceso y proximidad con los estudiantes que forman parte de este

estudio.

Declaración del tipo de investigación

La investigación planteada es de tipo descriptiva, dado que su propósito ha sido proporcionar una detallada representación de la percepción y experiencias de los estudiantes respecto al tema investigado. Se han aplicado encuestas dirigidas a estudiantes, permitiendo recopilar datos cuantitativos para identificar patrones y tendencias en sus opiniones. Del mismo modo, el EVA es validado por parte de especialistas en el área, asegurando la calidad y pertinencia de los recursos.

Principales aportes

Entre los principales aportes del Entorno Virtual de Aprendizaje están: ofrecer oportunidades de aprendizaje más accesibles, flexibles, personalizados e interactivos, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades cruciales para enfrentar los desafíos de la sociedad de la información y el conocimiento, contribuyendo al mismo tiempo a una educación más inclusiva e igualitaria.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

La importancia de este proyecto radica en que actualmente, se están llevando a cabo diversas investigaciones y estudios sobre la efectividad y eficacia de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes. Estos estudios se enfocan en aspectos como el diseño de los entornos virtuales de aprendizaje, la forma en que los estudiantes interactúan con ellos, la calidad de los contenidos y recursos disponibles, entre otros.

Por lo tanto, la implementación de un EVA, en el centro educativo se convertirá en un recurso para complementar la educación presencial y facilitará el seguimiento del aprendizaje.

La novedad científica de los entornos virtuales de aprendizaje está relacionada con la exploración como herramientas para los procesos de aprendizaje de conocimientos, destrezas y habilidades transversales, como la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico.

Hacer referencia a la actualidad científica es mencionar que los entornos virtuales de aprendizaje se encuentran en constante evolución y desarrollo, dado el creciente interés en la aplicación de las tecnologías de información y la comunicación en el ámbito educativo

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

El presente trabajo se encuentra estructurado en tres capítulos, iniciando con el Capítulo I del marco teórico en el que se sustenta la revisión de la literatura obtenida de fuentes primarias, así como en estudios previos sobre la efectividad de los entornos virtuales de aprendizaje en distintos contextos educativos.

Seguidamente se incluye el Capítulo II correspondiente al marco metodológico, importante para entender el enfoque y diseño utilizado en la recopilación y análisis de datos. Se detalla las estrategias empleadas para la obtención de información, la descripción de la población y muestra objeto de estudio, así como los instrumentos y técnicas empleadas en el proceso de recolección y análisis de datos.

A continuación se encuentra el Capítulo III donde se presenta y valida la propuesta por parte de estudiantes y especialistas.

Posteriormente se detallan las conclusiones obtenidas de este estudio que brindan un cierre coherente y reflexivo, recapitulando los principales resultados obtenidos y su significado en el contexto de los Entornos Virtuales de Aprendizaje. Además, se proponen recomendaciones para futuros trabajos que puedan profundizar y expandir los conocimientos alcanzados en esta tesis. Así como también se incluyen las referencias bibliográficas que respaldan el desarrollo del proceso tomando en cuenta las normas APA 7.

Finalmente se adjuntan los anexos donde se encuentran los formatos de encuestas, evidencias fotográficas, formato de validación de especialistas, entre otros documentos.

Se espera que esta investigación contribuya al conocimiento existente en el área de la educación y la tecnología, proporcionando una visión clara y objetiva sobre el impacto de los entornos virtuales de aprendizaje en el rendimiento académico. Asimismo, se estima que los resultados y recomendaciones obtenidos sean de utilidad para educadores, directivos educativos y demás actores involucrados en la mejora continua de la calidad educativa.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Fundamentos legales

En el presente estudio se toman en cuenta los fundamentos legales que proporcionan un contexto sólido para la investigación sobre la implementación de entornos virtuales de aprendizaje en el contexto educativo, con un enfoque especial en su potencial para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes y destaca la importancia de cumplir con las leyes y regulaciones del Ministerio de Educación (MINEDUC). Dentro de los derechos de los estudiantes los cuales se encuentran estipulados en el Art. 7. de la Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI, que en el literal **u.** dice textualmente “Acceder y disponer de conectividad, tecnologías de la información, redes y medios digitales, alfabetización digital, capacitación en el uso de las plataformas digitales y uso de la comunicación en el proceso educativo; y,” (p.20).

Para la valoración del rendimiento académico se asume la escala de la valoración definida en el Art- 26 del Reglamento a la LOEI.

1.1 Introducción a las Tecnologías de la información y comunicación (TIC)

1.1.1 Las TIC

Hablar de las Tecnologías de Información y Comunicación, es hacer referencia a un conjunto de prácticas, conocimientos y herramientas, relacionadas con el consumo y la transmisión de la información, todo esto debido a los acelerados avances tecnológicos que ha experimentado la humanidad en especial gracias a la aparición del Internet (Equipo Editorial Etecé, 2022).

Por otra parte, a estas tecnologías también se las considera instrumentos que viabilizan el logro de una mayor universalidad de la educación en el nivel superior, mediante el uso de diversas maneras de intervención para atende las necesidades educativas del individuo, en todas las etapas de su vida. (UNESCO 2004, como se citó en Zambrano Quiroz, 2019, 213-228)

De las concepciones antes citadas en forma similar determinan que las TIC son herramientas usadas de variadas formas para a través de las nuevas tecnologías transmitir información que van a satisfacer las necesidades educativas de los usuarios durante toda su vida.

En concordancia con lo expuesto se puede brevemente establecer que las TIC han permitido avances significativos en diversos campos como la educación ya que ha posibilitado el acceso a la información desde cualquier lugar, a cualquier hora y en forma masiva.

1.1.2 Las TIC en la educación

Según Chávez (2019), considera que:

Se debe incluir las herramientas TIC como material de apoyo dentro de la planificación curricular, siempre que exista un propósito definido acorde al contenido de la asignatura; siendo el docente el responsable directo del uso de estos recursos que fortalecen el aprendizaje y desarrollan capacidades.

En el ámbito educativo, las TIC facilitan el autoaprendizaje de los estudiantes, dado que ofrece interactividad, digitalización de datos, entre otros beneficios; permitiendo acceder al gran abanico de información disponible en diferentes formatos y asistir a clases presenciales. Lo que conlleva a que puedan contrastar toda esa información y re-elaborarla si así lo desean.

En definitiva, aplicar las TIC en la resolución de problemas cotidianos y en particular en la educación, facilita y amplía el acceso a la información mejorando significativamente el desarrollo del aprendizaje.

1.2 Entorno virtual de aprendizaje

Un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) se define como un espacio digital diseñado para facilitar y enriquecer el proceso educativo mediante la integración de herramientas tecnológicas interactivas. Este entorno proporciona una plataforma dinámica que permite la interacción entre estudiantes, profesores y contenido educativo de manera virtual, fomentando la participación activa, el acceso a recursos multimedia, y la creación de experiencias de aprendizaje personalizadas e inmersivas (López, A.& Viñes, J. M. 2005).

Figura 1

Elementos del Entorno Virtual de Aprendizaje - EVA



De esta manera es preciso recalcar que un EVA potencia la enseñanza y brinda al docente una plataforma flexible, dinámica que facilita la interacción, comunicación, trabajo colaborativo entre el docente y sus estudiantes.

EVA es una plataforma tecnológica que está revolucionando la forma en que enseñamos y aprendemos. Gracias a sus características innovadoras, ofrece a los estudiantes un entorno interactivo, accesible y personalizado.

1.2.1 Ventajas y desventajas de un entorno virtual de aprendizaje

Existen ventajas y desventajas en el desarrollo del aprendizaje en un EVA. Referente a las ventajas se detallan las siguientes: accesibilidad a la información en cualquier momento y desde cualquier lugar, genera un impacto positivo en aquellos estudiantes con dificultades para asistir de manera presencial, además, facilita la interactividad y comunicación entre los mismos estudiantes y el docente (Barahona, A. 2020). Permite dar una retroalimentación efectiva y oportuna de las actividades desarrolladas, al mismo tiempo que mejoran sus competencias digitales.

Siguiendo con este análisis se puede mencionar las siguientes desventajas: falta de competencia digital es un tema de trascendental importancia a la hora de iniciar con el uso de un EVA, siendo necesaria una capacitación previa para los estudiantes a fin de evitar posibles frustraciones, la brecha digital originada por varios factores limita el desarrollo de habilidades

digitales en algunas personas debido a la carencia de equipos tecnológicos adecuados y acceso a internet.

La implementación de un Entorno Virtual de Aprendizaje conlleva notables ventajas para el propósito para el cual fue diseñado, ya que este recurso educativo respalda el proceso de aprendizaje mediante la disponibilidad ubicua de una amplia variedad de herramientas educativas.

1.2.2 Gamificación en los entornos virtuales

Se puede decir que la Gamificación es el empleo de componentes y de diseños específicos de los juegos en situaciones que no son lúdicas. En otras palabras, que se usan y emplean los elementos del juego, externamente del contexto para el que fueron creados (Werbach y Hunter, 2012, como se citó en Molinari, 2021).

Tomando en cuenta la definición anteriormente expuesta, se puede establecer que gamificar es: Aplicar estrategias que capten la atención del alumnado y se sientan motivados por aprender, es decir que el docente debe diseñar su clase aplicando los elementos del juego en el desarrollo de su asignatura. Al referirse al entorno virtual de aprendizaje, existe una gama de herramientas digitales que permiten realizar actividades de gamificación, crear actividades y evaluaciones interactivas, simulaciones, entre otras. A continuación, se nombran algunas de las más conocidas: Kahoot, Quizizz, Genially, Jamboard, Educaplay, Padlet, Minecraft, Classcraft, Geogebra, Gather, Scratch, etc., pertenecientes a la web 4.0.

1.2.3 Incidencia de los entornos virtuales de aprendizaje en el rendimiento académico.

Entre los objetivos que persiguen las instituciones educativas de nivel medio, están alcanzar los estándares de calidad educativa de acuerdo a los indicadores establecidos por el Ministerio de Educación del Ecuador, dentro de los cuales está inmerso el tema del rendimiento escolar.

Sin duda alguna, las herramientas TIC disponibles en la actualidad y su uso en la educación contribuyen a mejorar el rendimiento académico. Un ejemplo son los entornos virtuales de aprendizaje; según Hiraldo Trejo, (2013) menciona que:

Los EVA tienen gran impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en la formación de los docentes y en la gestión académica y administrativa. Dentro de sus alternativas más

distintivas se resaltan la flexibilidad y la usabilidad. Las ventajas que provee un EVA están articuladas con la apertura del acceso a la oferta educativa, la disminución de coste con el empleo de sistemas de enseñanza basados en TIC y el afianzamiento de la Educación a Distancia, el mejoramiento de la excelencia docente e impulso del desarrollo de habilidades para el ámbito laboral en el uso de las TIC.

Según (Díaz Perera et al., 2023) manifiestan que:

De acuerdo con los resultados obtenidos en su investigación, el uso de un EVA como complemento didáctico influyó en el desarrollo de las competencias matemáticas de los estudiantes del curso Desarrollo pensamiento matemático para las empresas, en el tema de funciones matemáticas. La inserción de este tipo de experiencias didácticas en la planeación de los cursos presenciales tiene como propósito responder a las demandas de las instituciones educativas sobre puntos estratégicos como son: el uso de tecnologías dentro y fuera del aula, generar nuevos escenarios de aprendizaje y utilizar nuevos canales de comunicación que promuevan el aprendizaje centrado en el estudiante. Así mismo, la vivencia pedagógica empleando tecnologías resultó enriquecedora para la educación completa del estudiante, ya que fomenta la participación y colaboración en los EVA ayudando al desarrollo de habilidades cognitivas de los estudiantes y su cambio de actitud frente al proceso de aprendizaje de las matemáticas.

Por lo expuesto anteriormente se puede evidenciar que los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) tienen una incidencia significativa en el rendimiento académico de los estudiantes, por tanto, la presente investigación pretende verificar la incidencia del uso de un EVA en el mejoramiento del rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en los estudiantes de primer curso de bachillerato.

1.2.4 Selección de los EVA

Para quienes deseen incursionar en la creación de cursos virtuales que apoyen el proceso de aprendizaje en las aulas, deben tomar en cuenta que seleccionar la plataforma idónea es un paso muy importante, para lo cual se debe analizar las características, funcionales y herramientas que ofrecen las diferentes plataformas, sin embargo, hay que seguir una serie de estándares que permitan valorar su efectividad en el aprendizaje de los estudiantes.

Dentro de las aulas de clase, puede enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, el uso de pizarras digitales interactivas, dispositivos móviles, aplicaciones educativas, recursos en línea y plataformas de aprendizaje en línea (Zavala & Delgado, 2020).

Todos estos elementos deben ser tomados en cuenta por los docentes al momento de seleccionar una plataforma virtual de aprendizaje, para el desarrollo de un curso específico o si lo requiere implementar como recurso educativo que apoye su labor.

En la actualidad, la tecnología se ha convertido en una herramienta fundamental para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en diferentes niveles educativos. Sin embargo, no todas las instituciones educativas ni todos los estudiantes tienen acceso equitativo a estas herramientas tecnológicas.

Las desigualdades socioeconómicas y geográficas son factores clave que contribuyen a esta situación. En muchos casos, las escuelas con mayores recursos económicos pueden invertir en tecnología de vanguardia, como computadoras, dispositivos móviles, acceso a internet de alta velocidad y software educativo. Esto les brinda a los estudiantes más oportunidades para aprender de manera interactiva, acceder a recursos en línea y desarrollar habilidades digitales necesarias para el mundo actual.

La constante mutación, que afecta a todos los ámbitos económicos, sociales e institucionales, así como a las personas inmersas en ellos, es una característica universal de nuestra época. Este cambio perpetuo se debe principalmente al avance científico y tecnológico en todas las facetas de la actividad humana. En este contexto, las Reformas Educativas implementadas en varios países, generalmente motivadas por buenas intenciones, deben centrarse en la formación de individuos más competentes y creativos. Estos deben no solo aprovechar los logros alcanzados sino también elevarlos a niveles superiores. Sin embargo, esta aspiración, aunque resumida, resulta insuficiente para abarcar la diversidad de desarrollos socioeconómicos y culturales presentes en muchos de los países latinoamericanos (Mello, 2022).

Por consiguiente, en la presente investigación se ha seleccionado la plataforma Mil Aulas, en primer lugar, por su gratuidad.

1.3 Plataforma Mil aulas

Mil Aulas es un servicio de hosting para la plataforma Moodle, que es una de las plataformas de gestión del aprendizaje más poderosas disponibles, esta plataforma se dedica a brindar servicios de mantenimiento de la plataforma Moodle y, entre otras cosas, ofrece la posibilidad de utilizar una plataforma Moodle completamente gratis.

Hoy en día, algunos autores afirman que la tecnología educativa constituye una disciplina encargada del estudio de los medios, materiales, portales web y plataformas tecnológicas al servicio de los procesos de aprendizaje (Torres & Cobo, 2017); en cuyo campo se encuentran los recursos aplicados con fines formativos e instruccionales, diseñados originalmente como respuesta a las necesidades e inquietudes de los usuarios.

La tecnología educativa tiene como propósito principal mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes a través del uso de herramientas tecnológicas. Esto implica utilizar dispositivos electrónicos, software educativo, recursos multimedia y plataformas en línea para enriquecer el proceso educativo. Al integrar la tecnología en el aula, se busca motivar a los estudiantes, fomentar la participación y ofrecer oportunidades de aprendizaje más personalizadas.

Uno de los beneficios clave de la tecnología educativa es su capacidad para facilitar el acceso a la información y el conocimiento. A través de la tecnología, los estudiantes pueden acceder a una amplia gama de recursos en línea, como libros electrónicos, videos educativos, artículos de investigación y bases de datos académicas (Castro, Guzmán, & Casado, 2007). Por lo que, Mil Aulas, es una plataforma de entorno de aprendizaje virtual gratuita que ofrece una serie de aspectos positivos que beneficiarán tanto a profesores como a estudiantes. En primer lugar, la accesibilidad es un beneficio clave porque elimina barreras financieras y permite que una amplia gama de instituciones educativas, independientemente de su presupuesto, se beneficien de esta herramienta tecnológica para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Esto promueve la inclusión y la igualdad de oportunidades, permitiendo que más personas accedan a recursos educativos de calidad sin costo adicional (Sunkel & Succo, 2012).

Además, la flexibilidad y la personalización son características importantes. Los profesores tienen la libertad de adaptar los cursos a sus necesidades docentes específicas,

incluida una variedad de herramientas interactivas, evaluaciones personalizadas y contenido multimedia. Esta versatilidad ayuda a crear una experiencia de aprendizaje más atractiva que se adapta a los estilos individuales de los estudiantes, mejorando así la calidad de la experiencia educativa.

Esta colaboración promueve el aprendizaje mutuo, el intercambio de mejores prácticas y la creación de una base de conocimiento colectiva que beneficia a toda la comunidad educativa.

Mil aulas, no sólo democratiza el acceso a la educación en línea, sino que también fomentan la innovación, la adaptabilidad y la colaboración.

En 1988, la UNESCO, en su informe mundial sobre educación, señaló que los entornos virtuales de aprendizaje constituyen una forma completamente nueva de tecnología educativa y ofrecen un conjunto complejo de oportunidades y tareas para las instituciones educativas de todo el mundo (Guallpa & Paillacho, 2018).

Desde la década de 1990, ha habido una notable evolución de los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) (Gros, 2017), marcando una transformación significativa en la educación. En las primeras etapas, los EVA se centraron principalmente en convertir materiales de aprendizaje a formatos digitales, brindando a los estudiantes acceso a recursos en línea. Con el tiempo, la tecnología y la conectividad han mejorado, permitiendo una mayor interactividad y la inclusión de herramientas de colaboración en EVA (Rodríguez, 2019). La introducción de plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) en la década de 2000 facilitó la gestión de cursos en línea y la evaluación del rendimiento académico.

En la última década, la evolución del EVA se ha caracterizado por un enfoque más específico del aprendizaje personalizado (Gros, 2017). La adaptabilidad de este entorno permite una experiencia educativa más flexible que es consistente con teorías educativas modernas como el constructivismo, que enfatiza la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante.

1.4 Teoría constructivista del Aprendizaje Aplicada a Entornos Virtuales

La teoría del aprendizaje constructivista establece que el proceso de aprendizaje es activo y se construye individualmente cuando los estudiantes interactúan con la información y la experiencia. Aplicada a entornos virtuales, esta teoría resalta la importancia de diseñar experiencias educativas que fomenten la construcción activa del conocimiento (Vega y otros,

2023). En un entorno virtual, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar, interactuar y colaborar con contenidos y recursos de forma independiente. La adaptabilidad de los entornos virtuales permite a los docentes diseñar actividades que desafíen a los estudiantes a construir significado a través de la reflexión, la discusión y la aplicación práctica, fomentando así un aprendizaje más profundo y duradero.

1.5 Teoría Conectivista del Aprendizaje Aplicada a Entornos Virtuales

La teoría del aprendizaje conectivista propuesta por George Siemens y Stephen Downes afirma que el conocimiento no sólo reside en individuos o entidades, sino que se distribuye a través de conexiones en redes digitales (Ovalles, 2014). En entornos virtuales, el conectivismo resalta la importancia de la conectividad, la participación activa en las redes sociales y la capacidad de acceder y evaluar información de manera efectiva. Algunos autores afirman que “el conectivismo es la integración de principios explorados por la teoría del caos, las redes, la complejidad y la autoorganización”, aplicada a entornos virtuales, esta teoría sugiere que el aprendizaje se mejora a través de la interconexión de recursos y personas, lo que permite a los estudiantes construir conocimiento de manera colaborativa y adaptarse a entornos de aprendizaje en constante cambio (Gutiérrez, 2012).

Desde el punto de vista de las investigadoras, se cree que el conectivismo es muy influyente en la era digital actual, donde la información fluye a través de diversas plataformas en línea. Esta teoría reconoce la importancia de la autonomía de los estudiantes y su capacidad para discernir la relevancia de la información en un entorno altamente conectado (Gutiérrez, 2012). Al aplicar el conectivismo en entornos virtuales, se promueve un enfoque de aprendizaje más dinámico y orientado a la red, fomentando la colaboración y el pensamiento crítico en una era de información abundante y diversa.

1.6 Estrategias pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje.

Las estrategias pedagógicas adaptadas a la dinámica de los entornos virtuales de aprendizaje se centran en aprovechar las características únicas de estos entornos para optimizar la experiencia educativa (Moreno y otros, 2021). La interactividad, flexibilidad y accesibilidad brindan oportunidades para desarrollar estrategias pedagógicas que promuevan un aprendizaje más participativo y personalizado. En primer lugar, la inclusión de actividades interactivas como

debates, foros y simulaciones en línea promueve la participación activa de los estudiantes y facilita la construcción colaborativa del conocimiento (Tipán & Jordán, 2021). La retroalimentación inmediata y la capacidad de compartir recursos en tiempo real fortalecen la interactividad y enriquecen la comprensión del contenido.

Además, la flexibilidad de los EVA permite implementar estrategias pedagógicas diferenciadas que se adaptan a diferentes estilos y velocidades de aprendizaje (Belloch, 2022). Los docentes pueden diseñar caminos personalizados, ofrecer diversas opciones de evaluación y proporcionar materiales multimedia para satisfacer las preferencias y necesidades individuales de los estudiantes. Al incorporar herramientas de análisis y seguimiento de datos, los docentes también pueden adaptar sus estrategias en función del desempeño de los estudiantes, facilitando una intervención temprana y personalizada. En definitiva, adaptar las estrategias pedagógicas a la dinámica de los EVA aumenta la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje al aprovechar la tecnología para mejorar la participación, la personalización y el rendimiento académico (Cabero & Palacios, 2021).

1.7 Interactividad y Colaboración en Entornos Virtuales

La interactividad y la colaboración del estudiante en entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son elementos fundamentales que están cambiando la dinámica de la educación (Rodríguez, 2019). La interactividad, facilitada por herramientas como foros en línea, chats y actividades colaborativas, fomenta la participación activa de los estudiantes. Según Bonk y Zhang (2008), “la interactividad en línea se refiere a la capacidad de una persona para comunicarse y trabajar con otras personas a través de Internet en tiempo real o en momentos específicos”. Esta interactividad no sólo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también promueve el intercambio de ideas y la construcción colectiva de conocimiento (Revelo y otros, 2017). La caminata espacial permite a los estudiantes colaborar más allá de las limitaciones físicas, promoviendo una diversidad de perspectivas y habilidades, un aspecto vital de la preparación para un entorno laboral y social cada vez más globalizado.

Las investigadoras han experimentado de primera mano cómo la interactividad y la colaboración en el EVA puede transformar la educación. La capacidad de participar en debates

en línea, colaborar en proyectos y recibir comentarios en tiempo real ha ampliado las oportunidades de aprendizaje más allá del aula tradicional.

1.8 Las herramientas colaborativas y su relevancia en el aprendizaje virtual

Las herramientas de colaboración desempeñan un papel fundamental en el aprendizaje virtual, transformando la experiencia educativa al facilitar la comunicación, la interacción y la colaboración entre estudiantes y profesores (Cabero & Palacios, 2021). A continuación, se detallan algunas de las plataformas que integran herramientas colaborativas.

a. Plataformas de Videoconferencia (ej., Zoom, Microsoft Teams, Google Meet):

- Facilitan la comunicación en tiempo real, permiten la interacción cara a cara, y son esenciales para clases virtuales, reuniones y colaboración sincrónica (Guiza, 2011).

b. Google Workspace (anteriormente G Suite):

- Ofrece herramientas como Google Docs, Sheets y Slides que permiten la colaboración en línea simultánea, edición compartida y comentarios en tiempo real, fomentando la coautoría de documentos (Nuva, 2023).

c. Microsoft 365 (anteriormente Office 365):

- Proporciona herramientas como Word, Excel y PowerPoint en versiones en línea, permitiendo la colaboración en documentos y presentaciones de manera simultánea (Nuva, 2023).

d. Herramientas de Edición Colaborativa (ej., Padlet, Miro):

- Facilitan la creación conjunta de contenido visual, como murales colaborativos y pizarras virtuales, promoviendo la participación activa y la organización visual de ideas (INTEF, 2023).

e. Plataformas de Mensajería y Colaboración (ej., Slack, Microsoft Teams):

- Mejoran la comunicación entre equipos, proporcionando canales de conversación segmentados y facilitando la colaboración en proyectos mediante la compartición de archivos y recursos (Nuva, 2023).

f. Foros y Plataformas de Discusión (ej., Moodle, Discourse):

- Facilitan la discusión asincrónica, permitiendo que los estudiantes intercambien ideas, realicen preguntas y colaboren en el aprendizaje mediante debates estructurados (Vilatuña, 2023).

La relevancia de estas herramientas colaborativas radica en su capacidad para superar las limitaciones físicas y promover la interacción y participación activa de los estudiantes en entornos virtuales, enriqueciendo así la experiencia de aprendizaje (Guiza, 2011).

La implementación efectiva de herramientas de colaboración en el aprendizaje virtual no solo enriquece las interacciones de los estudiantes, sino que también desarrolla importantes habilidades del siglo XXI (Ríos, 2023), como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la resolución colaborativa de problemas. Estas herramientas no sólo mejoran la participación de los estudiantes, sino que también permiten a los docentes crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y centradas en los estudiantes.

La implementación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) en los entornos educativos enfrenta varios desafíos y obstáculos que requieren una cuidadosa consideración. Uno de los mayores desafíos es la brecha digital, que se refiere a la desigualdad en el acceso a dispositivos y conectividad a internet entre estudiantes (Morales y otros, 2023). La falta de igualdad de acceso puede excluir a algunos estudiantes de las oportunidades de educación en línea y exacerbar las desigualdades existentes. Además, la resistencia al cambio por parte de docentes y administradores puede ser otra barrera importante. La introducción de nuevas tecnologías y métodos puede enfrentar la resistencia de quienes prefieren los métodos tradicionales, lo que dificulta la integración efectiva de los EVA en el plan de estudios (Rincón, 2008).

Otro desafío importante es la necesidad de capacitar a los docentes para que utilicen las tecnologías educativas de manera efectiva. La falta de habilidades digitales y comprensión pedagógica al utilizar plataformas virtuales de aprendizaje, puede limitar la eficacia de la enseñanza en línea. Además, las preocupaciones sobre la seguridad y privacidad de los datos en entornos virtuales crean barreras adicionales a medida que la protección de la información personal y académica se vuelve cada vez más importante (PressBooks, 2023). Abordar estos desafíos requiere no solo la implementación de infraestructuras tecnológicas adecuadas, sino

también la formulación de políticas educativas inclusivas, programas de formación docente y estrategias para abordar las desigualdades en el acceso digital.

El desarrollo del EVA apunta hacia la integración de tecnologías avanzadas, la gamificación, la accesibilidad y la adaptación a las necesidades cambiantes de la educación moderna (Cabero & Palacios, 2021). La innovación continua en esta área promete una mayor transformación en la forma en que los estudiantes acceden y participan en experiencias de aprendizaje virtual.

1.9 Diseño Instruccional

Definir la arquitectura de un entorno virtual de aprendizaje es esencial, puesto que permitirá crear propuestas de aprendizaje efectivas y atractivas, aspectos que se definen en el diseño instruccional al que se lo considera como el arte de crear un ambiente virtual con recursos y materiales eficaces que ayuden a desarrollar en los estudiantes las habilidades para alcanzar diversas tareas. (Broderick, 2001)

Según Belloch (s.f.) ADDIE es:

El proceso de diseño instruccional participativo y comunicativo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase conducen al diseñador instruccional de retorno a cualquiera de las fases anteriores. El resultado final de una fase da como consecuencia el inicio de la siguiente fase. ADDIE es un modelo principal de Diseño Instruccional ya que contiene las fases principales del mismo. Para esta investigación las autoras asumen esta modelo para el diseño Instruccional del Entorno Virtual de Aprendizaje.

Figura 2

Etapas del diseño instruccional



Nota: Adaptado del Modelo ADDIE de diseño Instruccional, Llaca Arturo, 2016. WordPress (<https://arturollaca.wordpress.com/2016/08/14/modelo-addie-de-disenoinstruccional-infografia/>)

1.10 Rendimiento académico

1.10.1 Definición

Según consta en el Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural en lo referente a las calificaciones de los estudiantes de educación general básica media, básica superior y bachillerato establece que:

Se da por aprobados los subniveles de educación (básica media, básica superior y bachillerato) cuando se han alcanzado los objetivos de aprendizaje establecidos para una unidad, programa de asignatura o área de conocimiento, delimitados para cada uno de los grados, cursos, subniveles y niveles definidos por el Sistema nacional de Educación. El rendimiento académico estudiantil se expresa por medio de escalas de calificaciones, cabe indicar que en ciertas

asignaturas o áreas del conocimiento serán valoradas con la escala cuantitativa, conforme con la normativa que para este efecto remita la Autoridad Educativa Nacional.

Las calificaciones se registrarán de acuerdo a las siguientes escalas:

- Escala cuantitativa:
 - a. 9,00 - 10,00
 - b. 7,00 - 8,99
 - c. 4,01 - 6,99
 - d. Menor o igual a 4
 - e. Menor o igual a 4
- Escala cualitativa
 - a. Domina los aprendizajes (9,00 - 10,00)
 - b. Alcanza los aprendizajes (7,00 - 8,99)
 - c. Está próximo a alcanzar (4.01- 6.99)
 - d. No alcanza los aprendizajes (Menor o igual a 4).

Se ha podido observar en el diario desarrollo de las actividades académicas, que un alto porcentaje de estudiantes según la escala cualitativa alcanzan los aprendizajes, ubicándose entre los 7,00 a 8,99 puntos. Entre algunos de los parámetros que son parte de la calificación del alumno, están las evaluaciones tanto parciales como quimestrales; siendo éstas en las que los educandos presentan mayor dificultad debido a muchos factores.

1.10.2 Factores que inciden en el rendimiento académico

Según Bustamante & Cabrera (2022), señalan que el rendimiento académico es atribuido a una calificación que indica el nivel de logro obtenido por el estudiante. Sin embargo, es preciso tener en cuenta que existen elementos que pueden incidir en el rendimiento académico, por ejemplo: La motivación para aprender, la capacidad de concentración, la inteligencia, la creatividad, la capacidad de trabajo, la perseverancia, la autoestima, la motivación externa (reconocimiento social, premios, etc.), la motivación interna (placer por aprender, satisfacción personal, etc).

Continuando con el tema, también es importante considerar otros elementos que inciden en el rendimiento académico como:

Componentes Escolares: entre los principales se detallan las aulas, servicios, plan de estudios y formación de los maestros.

Componentes Ambientales: Se debe tener en cuenta que el entorno donde se desenvuelve el estudiante tiene un impacto directo en el rendimiento académico. Como por ejemplo ambiente familiar, contar con un espacio silencioso, iluminado, aislado de ruidos, que sea tranquilo y sobre todo sin distractores.

Factores Emocionales. El hecho de presentar exámenes, realizar trabajos académicos o estudiar para un examen, puede llegar a provocar estrés académico. Ambiente social, otro factor es el ambiente en el que los adolescentes se desarrollan, por ejemplo, el bullying les puede causar miedo de ir a la escuela o ansiedad durante los períodos de clase. También dependerá en gran medida de la Relación profesor-alumno, promoviendo un ambiente óptimo dentro y fuera del aula, así como la empatía con el profesor. Es trascendental comprender que un trabajo requiere de un gran esfuerzo tanto de padres como niños. La economía de la familia llega a afectar al estudiante, puesto que no se cubren las necesidades primarias.

1.10.3 Rendimiento académico y utilización de entornos virtuales

Incorporar las ventajas de las TICs y en particular implementar un EVA en la educación es una labor que requiere el desarrollo de competencias digitales en primer lugar de los docentes, para que pueda integrarlas de manera creativa en el proceso de aprendizaje. En segundo lugar, se requiere de competencias digitales básicas de los estudiantes para que sin mayor esfuerzo puedan interactuar con el EVA.

De acuerdo con Reynolds, Rice y Uddin (2007, como se citó en Durán et al., 2015, 5-21), destacan las diversas ventajas del uso de las TIC en la educación universitaria. Estas tecnologías fomentan espacios de formación más flexibles, permitiendo a los alumnos definir su horario, lugar y ritmo de estudio.

Según Mondéjar y Vargas (2006, como se citó en Durán, 2015), estas plataformas son el puente entre la presencialidad y no presencialidad, permitiendo además la integración con elementos didácticos tradicionales con lo cual se consigue mayor rendimiento de las nuevas tecnologías.

Por otra parte, se encuentra que un Entorno Virtual de Aprendizaje “Permite a los alumnos asumir un papel más activo al no ser meros receptores de información, como puede ocurrir en las clases tradicionales y una relación entre profesores y alumnos más individual” (López y Omoteso, 2013, como se citó en Durán et al., 2015, 5-21).

Analizados estos precedentes, se puede inferir que poner en práctica estos factores sumados a la enseñanza tradicional, generan un aprendizaje significativo.

No obstante, de acuerdo con Ibáñez (2004, como se citó en Durán Santomil et al., 2015) es preciso acotar que se pueden presentar algunos inconvenientes de las TIC tales como generar dependencia técnica, marcar las desigualdades sociales y la una homogenización de materiales didácticos, así mismo Reynolds, Rice y Uddin (2007, como se citó en Durán et al., 201), encuentran que la relación entre el docente y estudiante se torna más impersonal, de manera que los alumnos suelen preferir una combinación de clases tradicionales y el aprendizaje on-line.

De acuerdo con López, Pérez y Rodríguez (2011, como se citó en Durán et al., 2015, 5-21) encuentran que, los alumnos opinan que el aprendizaje combinado favorece la comprensión del contenido de la asignatura además que aumenta su motivación para estudiar. Se debe estar claro que las actividades en línea no sustituyen las presenciales, sino que son un complemento de estas.

Desde el punto de vista de Perera y Richardson (2010, como se citó en Durán et al., 2015), existen variados resultados sobre los determinantes del rendimiento académico, que han tomado en cuenta variables como el género, la edad, la asistencia a clase, la motivación por la materia, el esfuerzo y tiempo de estudio, la satisfacción, la nota de acceso a la universidad, las notas de otras asignaturas de cursos pasados, etc., encontrando que, aquellos estudiantes que utilizan los recursos de la plataforma pueden mejorar su rendimiento, situación que no ocurre cuando no participan de manera activa en las discusiones con el docente o compañeros, es decir que solo se limitan a la mera lectura del material subido en la plataforma; obteniendo resultados desfavorables en los exámenes.

Según López et al. (2011, como se citó en Durán et al., 2015) menciona que, el efecto de aplicar de manera conjunta las actividades tradicionales y en línea, tiene una influencia positiva en las calificaciones finales de los alumnos, mientras que la percepción de la utilidad de las

actividades on-line por sí sola no afecta a la calificación final, es decir que las actividades on-line complementan las formas tradicionales de aprendizaje y no las reemplazan. Por otra parte, Castaño (2011, como se citó en Durán et al., 2015) señala que los alumnos hacen uso de internet principalmente para bajar los recursos y los temarios. La acción de buscar información no mejora su rendimiento; no obstante, los estudiantes que hacen uso de internet para interactuar con profesores o compañeros sí obtienen mejoras en el rendimiento académico.

De acuerdo a la información analizada se evidencia la efectividad del uso de recursos TICS en el ámbito educativo, dentro de los cuales están los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) demostrando ser una herramienta efectiva para mejorar el rendimiento académico, esto se debe principalmente a que ofrecen a los estudiantes acceso a materiales educativos en línea en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo que combinado con la enseñanza presencial genera el desarrollo de aprendizajes significativos.

Asimismo, un EVA también brinda a los estudiantes una amplia variedad de recursos multimedia y presentaciones interactivas que enriquece su experiencia de aprendizaje al permitirles explorar, experimentar y construir su propio conocimiento. Estos recursos ayudan a los alumnos a comprender conceptos complejos de manera visual y práctica. Al utilizar diferentes formatos, se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje, lo que facilita la comprensión y retención de la información.

Estos planteamientos serán puestos en práctica en el diseño y creación de la propuesta planteada en la presente investigación, con el objetivo de verificar si el entorno virtual de aprendizaje contribuye a mejorar el rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión, en el primer curso de bachillerato.

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

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.

Tabla 1

Conceptualización y operacionalización

Variable	Dimensión	Indicador	Técnica	Instrumento	Ítem
Variable independiente Entorno Virtual de Aprendizaje Según Mata (2020), se refiere a la “creación de espacios educativos virtuales, caracterizados por la participación y el intercambio de información y contenidos por parte de las personas participantes, para la construcción colaborativa de aprendizajes significativos.”	Tecnológica	Recursos informáticos, internet, herramientas web 4.0	Entrevista Encuesta	Cuestionario	1
	Implementación	Viabilidad			2
	Interactividad	Ejecución de programas y herramientas Canales de comunicación Actividades interactivas			3
			4		
Aspectos Didácticos	Diseño Instruccional. Diseño de actividades de aprendizaje. Diseño de recursos		5		
		6			
				7	
				8	

		educativos virtuales			
Variable dependiente	Factores que inciden en el rendimiento académico	Motivación intrínseca			9
		Motivación extrínseca			10
		Componentes educativos			11
		Componentes ambientales			12
		Factores emocionales			13
Rendimiento académico	Calificaciones	Escala cualitativa			14
		Escala cuantitativa			15

2.2. Enfoque de la Investigación

El presente trabajo se realizó mediante un enfoque mixto, combinando elementos cuantitativos y cualitativos para abordar temas complejos desde múltiples perspectivas. Al integrar tanto la recopilación y análisis de datos numéricos como la exploración de experiencias, percepciones y contextos, este enfoque permitió una comprensión más holística y enriquecedora de los entornos virtuales de aprendizaje como recurso educativo para mejorar el rendimiento académico.

Los principios de la investigación cuantitativa, se utilizaron para medir el impacto del entorno virtual de aprendizaje en el rendimiento académico, en tanto que la investigación cualitativa facilitó la comprensión de la interacción de los estudiantes y el uso del entorno virtual de aprendizaje y cómo esto influye en su rendimiento académico.

2.3. Alcance de la investigación.

El alcance de esta investigación es descriptivo, la misma que incluyó aspectos descriptivos para dar una visión general de la implementación del entorno virtual de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes de 1ro Bachillerato antes y después de su implementación.

Las principales variables a medir serán el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, que incluirá calificaciones de exámenes, tareas y pruebas estandarizadas. También se evaluarán las actitudes y percepciones de los estudiantes hacia el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje, mediante encuestas y entrevistas para obtener datos cualitativos, los mismos que serán analizados antes y después de la aplicación del EVA.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación.

El presente estudio tiene como objetivo llevar a cabo una investigación de tipo descriptiva con el fin de caracterizar un fenómeno o situación educativa como es el rendimiento académico, de este modo, como lo menciona Alfonso (2023) “se pretende establecer los rasgos distintivos de lo investigado al obtener información detallada sobre los sujetos de estudio, eventos o situaciones sin manipular ninguna variable o intervenir directamente en el entorno”.

La elección del tipo de investigación descriptiva está apoyada en la necesidad de obtener una profunda y sistemática percepción de los elementos específicos que se investigan, sin cambiar las condiciones naturales en las que estos acontecen. Permite pormenorizar y describir en detalle los elementos estudiados, sentando bases para posteriores investigaciones, aportando al conocimiento científico ya existente sobre los entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en el ámbito educativo.

Además, se ajusta a distintos planteamientos para la recopilación de datos, como son la evaluación pedagógica antes y después de la implementación de la propuesta, encuestas, observaciones, entrevistas y análisis documental, lo que posibilita la obtención de información desde varias perspectivas y una descripción detallada y precisa de las actitudes y comportamientos de los estudiantes de primero bachillerato en relación con el uso del EVA y la mejora del rendimiento académico.

De esta manera, el enfoque descriptivo permitirá obtener una visión completa y ecuaníme de las características y comportamientos de utilidad para el presente estudio, que podrán ser utilizadas para fines prácticos y como punto de partida para futuras investigaciones en el área educativa.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.

Con el propósito de contar con una estructura y enfoque sistemático para recopilar, analizar, validar datos, asegurar la calidad y credibilidad de los resultados obtenidos, a continuación, se detallan los métodos utilizados en esta investigación.

2.5.1. Métodos Teóricos

Se utilizaron los siguientes métodos teóricos:

Histórico - Lógico. Permite comprender cómo han evolucionado las prácticas educativas a lo largo del tiempo y cómo la incorporación de tecnologías educativas, como el EVA, puede influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Análisis - Síntesis. Su principal aporte fue descomponer y examinar detalladamente las partes y elementos del EVA, por ejemplo, comprender la funcionalidad, identificar las fortalezas y debilidades, diseñar una implementación efectiva, para luego integrarlos de manera coherente y constructiva permitiendo optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Inductivo - Deductivo. Utilizar estos métodos permitió obtener conclusiones generales basadas en observaciones y datos específicos, así como utilizar estas conclusiones generales para guiar el diseño y la implementación del EVA en el contexto educativo.

En el proceso inductivo, se recopiló datos específicos a través de observaciones y análisis de experiencias pasadas relacionadas con el uso de un EVA y su impacto en el rendimiento académico. Se examinó la información identificando relaciones relevantes entre el EVA y el rendimiento académico.

En el proceso deductivo, las conclusiones generales obtenidas a través del análisis inductivo se utilizan como bases para guiar el diseño e implementación del EVA en el contexto específico del presente proyecto.

2.5.2. *Métodos Empíricos*

La Interrogación (La entrevista y la Encuesta). La encuesta fue utilizada para recopilar información por medio de preguntas organizadas en ámbitos relacionados a la experiencia en la asignatura, rendimiento académico y sobre los factores influyentes en el rendimiento académico, y la necesidad del uso de un entorno virtual de aprendizaje, la misma que fue aplicada a los estudiantes del primer curso de bachillerato (Ver Anexo 1). Por otra parte, la entrevista aplicada a la Vicerrectora, encargada de la parte académica de la institución permitió obtener información directa sobre los factores que influyen en rendimiento académico, evaluación del rendimiento académico, calidad de la enseñanza, innovación y mejora continua, finalmente cual es la perspectiva futura (Ver Anexo 2).

Estudio documental. Facilitó un análisis cronológico de los lineamientos, informes y otros elementos; extrayendo información precisa sobre lo que se pretende alcanzar.

2.5.3. *Métodos Matemáticos Estadísticos*

Empleados en la tabulación e interpretación de los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a estudiantes y valoración de especialista.

2.5.4. *Método de la Triangulación*

En el marco de la presente investigación, se ha implementado el método de la triangulación como estrategia metodológica para fortalecer la validez y la fiabilidad de los resultados obtenidos. Los datos provienen de diversas fuentes, incluyendo encuestas dirigidas a estudiantes aplicadas antes de la implementación del EVA (Ver Anexo 1) como después de la misma (Ver Anexo 3), la validación de especialistas en el área (Ver Anexo 4) y la obtención de información generada por el uso del entorno virtual de aprendizaje. Este método, al integrar diferentes perspectivas y fuentes de datos, ha enriquecido la calidad y la validez de las conclusiones extraídas, contribuyendo de manera significativa a la robustez de los hallazgos alcanzados en esta investigación.

2.6. **Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.**

El instrumento utilizado para evaluar la aceptación de la propuesta fue la encuesta, aplicada a los estudiantes al finalizar el proceso, dicho instrumento está estructurado por 8

preguntas destinadas a valorar la aceptación e interacción con el entorno virtual y el nivel de satisfacción de los usuarios.

Además, se aplicó una encuesta a 7 docentes especialistas en el área de emprendimiento y gestión (Ver Anexo 4). La misma que permitió validar la propuesta de metodología de enseñanza para mejorar el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes del primer curso de bachillerato.

2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.

La población objetivo que es parte de la investigación está conformada por un total de 186 estudiantes que tienen una edad comprendida entre los 15 a 18 años, los mismos cursan el primero de bachillerato en la Unidad Educativa “12 de Febrero” de la ciudad de Zamora. Dentro de la malla curricular establecida por el MINEDUC en este nivel se imparte la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Se ha delimitado el primero de bachillerato ya que se busca enfocar en estudiantes que se encuentran en una etapa formativa clave, donde el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión puede ser trascendental no solo para el siguiente año escolar sino para su futuro académico y profesional.

Para seleccionar la muestra, se optó por una estrategia de muestreo no probabilístico por conveniencia. La muestra está compuesta por 72 estudiantes seleccionados de una población total de 186. La elección de esta técnica se fundamenta en la circunstancia particular de que una de las investigadoras es docente que imparte la asignatura inmersa en el estudio, garantizando así la homogeneidad en términos de la cátedra impartida y facilitando la recopilación de datos coherentes con el objeto de estudio.

Al finalizar la recolección de información es necesario procesar, cuantificar y analizar datos empíricos de la investigación, con el objetivo de obtener información respecto al comportamiento o la distribución de una variable en particular, para lo cual se utilizará el programa Jamovi, que según Paz & Minguillón (2019) indican que:

Es una hoja de cálculo avanzada que permite la realización de cálculos estadísticos complejos de una manera sencilla y eficiente, incluye herramientas para realizar la mayoría de las pruebas estadísticas más clásicas como el cálculo de la media, mediana, moda, Prueba t de

Student entre otros y como interfaz una hoja de cálculo con capacidades avanzadas para manipular datos, incluyendo operaciones de filtrado, selección, combinación, etc. También se ha utilizado la hoja de cálculo de Microsoft Excel, para procesar la tabulación de la encuesta.

2.8. Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico

La estrategia metodológica para investigar el uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la mejora del rendimiento académico se basa en un enfoque mixto, que combina métodos cuantitativos y cualitativos que permiten obtener una comprensión integral de esta dinámica. En primera instancia se aplican encuestas a estudiantes de primer curso de bachillerato, con el propósito de recopilar datos cuantitativos sobre los resultados académicos. Estos datos se analizan estadísticamente identificando patrones y correlaciones significativas. Además, se aplica una encuesta dirigida al docente de emprendimiento y gestión de primero de bachillerato, para conocer su perspectiva respecto a la efectividad del EVA. Con esta estrategia mixta se busca proporcionar una imagen completa de la relación entre el uso de entornos virtuales y el rendimiento académico, resultados que permiten enriquecer las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

2.9. La descripción de la metodología.

- Etapa del estudio teórico (Declarado en el capítulo 1, que orienta conceptualmente las variables)

Esta etapa de estudio teórico desempeña un papel fundamental en el proceso de investigación, ya que proporciona el fundamento teórico necesario para comprender, contextualizar y abordar el problema de investigación. En este capítulo, se ha llevado a cabo una minuciosa revisión de la literatura existente en el campo de estudio de entornos virtuales de aprendizaje y su relación con el rendimiento académico, con el propósito de explorar y analizar las teorías, conceptos y enfoques clave que son relevantes para la investigación planteada. Esta revisión teórica ha sido útil porque ha permitido establecer una sólida base de conocimiento en el área y planteamiento de la hipótesis.

Los resultados del análisis teórico han permitido comprender las teorías, conceptos y marcos teóricos importantes para el tema de investigación el cual versa: Entorno Virtual de Aprendizaje como recurso educativo para mejorar el rendimiento académico en los estudiantes

de primero bachillerato de la Unidad Educativa 12 de Febrero, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

- Etapa de diagnóstico inicial

El diagnóstico inicial de la presente investigación señala el comienzo del proceso de indagación científica. Cumplir con esta fase permitió establecer los cimientos necesarios para la investigación, permitiendo una comprensión profunda del tema de estudio y proporcionando a la vez una base sólida para la planificación y desarrollo de la investigación. Durante esta etapa, se han realizado actividades específicas, como la definición del problema de investigación, definición de objetivos y metas claras y formulación de hipótesis. Además, se definió la metodología de investigación, la planificación de la recopilación de datos, la identificación de fuentes de información y la evaluación de la factibilidad del desarrollo de la investigación.

- Modelación de la propuesta

Una vez desarrollados los elementos previos de la investigación, se cuenta con los fundamentos necesarios que viabilizan la modelación de la propuesta. La finalidad de esta fase se centra en definir la estructura y funcionamiento del aula virtual. Para establecer el diseño instruccional en el que se basará el EVA, se ha seleccionado el modelo ADDIE cuyo significado de sus siglas es: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación; siendo fases necesarias para crear cada una de las actividades de formación y el diseño del material educativo digital.

- Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)

Esta etapa representa un punto decisivo en el proceso de indagación de los resultados finales. Se realiza una detallada revisión y validación de los datos recopilados, así como la verificación de la coherencia de los hallazgos con el marco teórico establecido. En esta fase se aplicaron técnicas de análisis precisas y se verifica la integridad de los datos, al mismo tiempo que se interpretan los resultados para extraer conclusiones significativas. Por otra parte, se realiza la validación de los hallazgos aplicando el método de la triangulación de datos, garantizando así la fiabilidad y solidez de los resultados que en este estudio revelan un notorio incremento en los promedios de los estudiantes obtenidos en el primer trimestre con respecto al diagnóstico inicial. Estos resultados se dan a conocer en el presente informe de investigación que

destaca las implicaciones de estos en el contexto de la literatura existente, además de resaltar las contribuciones de la investigación al campo educativo. De modo que, esta etapa garantiza que los resultados sean robustos y respaldados por evidencia sólida, proporcionando un sustento firme para futuras investigaciones y la toma de decisiones en el área educativa.

2.10. Presentación de los resultados del estudio diagnóstico.

Se detallan los resultados del diagnóstico de la situación actual en el contexto del estudio sobre el uso de entornos virtuales de aprendizaje como recurso educativo para mejorar el rendimiento académico, que se obtuvieron del proceso de datos luego de la aplicación de los instrumentos como evaluación pedagógica, encuesta a estudiantes y entrevista a la vicerrectora. A través de un análisis exhaustivo de los datos obtenidos, se presenta un panorama claro y detallado de la situación actual de los aspectos relacionados al rendimiento académico.

Resultado del estudio diagnóstico actual.

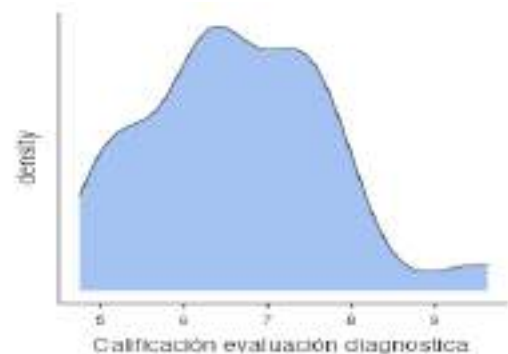
A continuación, se presentan los principales resultados del diagnóstico inicial:

En primera instancia se detalla los resultados de la evaluación pedagógica (evaluación diagnóstica) aplicada en la primera semana del año lectivo 2023-2024, según se detalla en la siguiente gráfica:

Figura 3

Resultado de la evaluación diagnóstica

Descriptivas	
Calificación evaluación diagnóstica	
N	72
Perdidos	0
Media	6.64
Mediana	6.45
Moda	6.43
Desviación estándar	1.08
Mínimo	4.75
Máximo	9.63



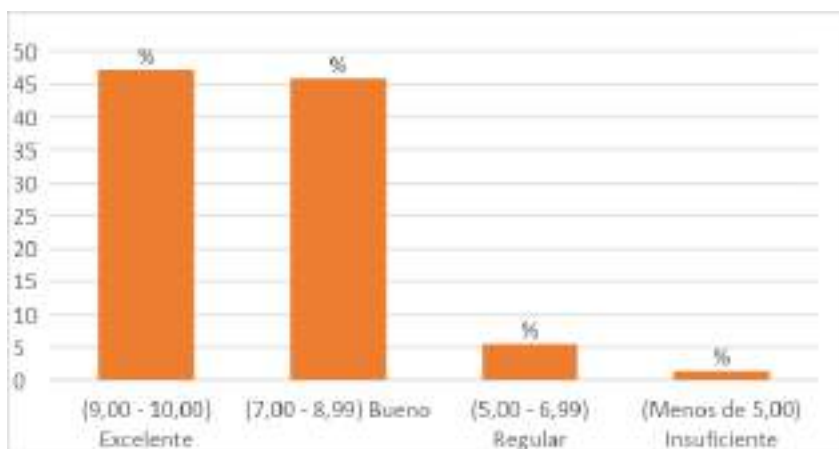
En la Figura 3, se puede apreciar algunos datos estadísticos importantes de los cuales se tomarán como referencia la media, mediana y moda. Tener una media de 6,64 sobre 10 significa que los estudiantes tienen poco conocimiento sobre los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. La mediana indica que la mitad de los estudiantes obtuvieron una

calificación igual o menor a 6,45 mientras que la otra mitad obtuvieron una calificación mayor o igual a esta. Por otra parte, la moda de 6,43 significa que esta es la calificación que más se repite entre los estudiantes.

Posteriormente se aplica a los estudiantes una encuesta (Anexo 1.) en la que entre otros aspectos también se indaga sobre el promedio de la asignatura obteniendo los siguientes resultados:

Figura 4

Resultado de la calificación promedio consultada a los estudiantes



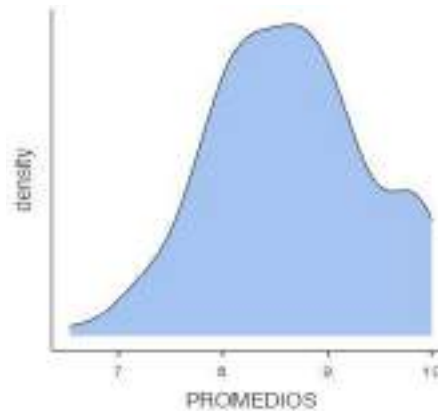
En la Figura 4, se puede apreciar que un 47% de estudiantes mencionan tener un promedio entre 9 a 10, el 46% ubican su promedio entre 7.00 a 8.99; el 6% se ubican en un promedio de 5.00 a 6.99 y el 1% en un promedio menos de 5.00

Estos valores tienden a coincidir con los promedios obtenidos por los estudiantes en el año lectivo anterior 2022-2023, datos proporcionados por la Vicerrectora en la entrevista realizada. (Ver Anexo 2.), cuyos resultados se muestran en la siguiente gráfica.

Figura 5

Promedios del año lectivo 2022 – 2023

Descriptivas	
	PROMEDIOS
Perdidos	0
Media	8.63
Mediana	8.62
Moda	7.95
Desviación estándar	0.747
Mínimo	6.53
Máximo	10.0



Estos datos nos proporcionan 3 valores principales como son la media, mediana y moda.

Media: Una media de 8,63 indica que los estudiantes en general alcanzan aprendizajes en un nivel esperado en la asignatura de emprendimiento y gestión.

Mediana: Con un valor de 8,62 indica que la mitad de estudiantes están sobre este valor y la otra mitad están por debajo de este valor.

Moda: Presenta un valor de 7,95 indicando que es la calificación que se repite con mayor frecuencia entre los estudiantes de primer curso en la asignatura de emprendimiento y gestión durante el año lectivo 2022-2023.

Este mismo análisis de datos se realiza luego de la implementación de la propuesta, con el objetivo de comparar las calificaciones antes y después de la implementación y poder conocer si tuvo o no un impacto positivo. Sin embargo, en el presente capítulo se detallan los resultados del diagnóstico inicial, puesto que es el punto de referencia para la puesta en marcha de la propuesta.

También se averiguó a los estudiantes respecto a los factores que consideran influyen en el rendimiento académico (Ver Anexo 1), obteniendo una tendencia en la motivación personal, apoyo del profesor, seguido de estrategias de estudio en un número casi igual al uso de recursos en línea, aspectos que coinciden con la opinión de la Vicerrectora (Ver Anexo 2), quien aduce de igual manera que la motivación intrínseca y extrínseca, dificultades de aprendizaje, ambiente de aprendizaje inadecuado y desconocimiento de estrategias didácticas para el acompañamiento en

el proceso de enseñanza aprendizaje también son factores que influyen en el rendimiento académico. Así mismo, se evidencia un alto interés en el uso de recursos digitales, un 90 % de estudiantes están de acuerdo en que el material de estudio y actividades de aprendizaje estén disponibles en una plataforma virtual.

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Modelación de la propuesta

Nombre de la propuesta.

Entorno Virtual de Aprendizaje como recurso educativo para mejorar el rendimiento académico, de los estudiantes del primer curso de bachillerato en la asignatura de emprendimiento y gestión.

Descripción del aula virtual.

Se diseñó un aula virtual con recursos interactivos de autoría propia, para la asignatura de emprendimiento y gestión del primer curso de bachillerato. La implementación de estos recursos se encuentra distribuidos en 10 temas, cada tema incluye actividades como: Exploración de conocimientos, vídeo introductorio al tema, actividad interactiva, tarea, cuestionario y evaluación sumativa.

Para elaborar los recursos se utilizaron diferentes herramientas digitales interactivas como: Canva, Kahoot, Prezi, PowToon, Genially, Mentimeter, Jamboard, Miro, Padlet, Educaplay, entre otras.

El siguiente gráfico contiene la estructura y distribución de los temas del aula virtual.

Figura 6

Representación general de la estructura del aula virtual



3.2. Validación de la propuesta

Con el objetivo de respaldar la viabilidad y eficacia de la propuesta, se llevó a cabo un proceso de validación tanto por la vía teórica, explorando la coherencia conceptual del modelo propuesto, como por la vía empírica, mediante la recopilación y análisis de datos concretos que respalden su impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes. Este enfoque dual busca no solo fundamentar teóricamente la propuesta, sino también asegurar su aplicabilidad y relevancia práctica en el ámbito educativo.

Con el propósito de contrastar las perspectivas y experiencias de diferentes grupos para obtener una comprensión más completa de la funcionalidad de la propuesta, se utiliza la triangulación de la información, recogiendo información de los estudiantes antes y después del uso de la plataforma virtual y de docentes especialistas en la materia de Emprendimiento y Gestión.

Resultados de la evaluación por parte de los estudiantes y análisis e interpretación de los resultados.

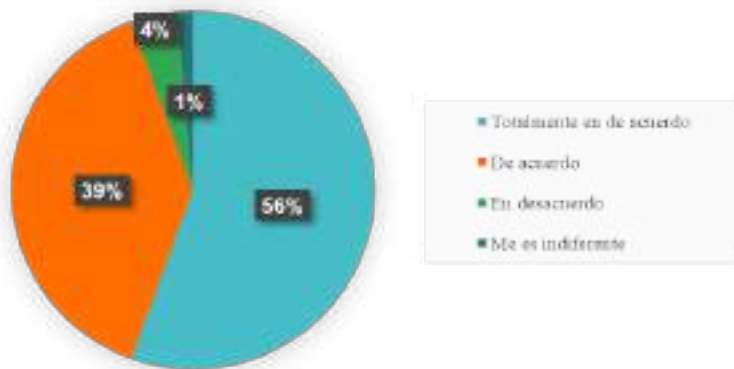
Luego de haber implementado la propuesta, se aplicó las encuestas a los estudiantes, las mismas que constan de nueve preguntas y que fueron aplicadas de forma física a los 72 estudiantes participantes de la investigación, de donde se lograron obtener los siguientes resultados, que se detallan a continuación:

Pregunta 1. ¿Las características de la plataforma virtual han sido las adecuadas (accesibilidad, interactividad, usabilidad)?

Tabla 2

Tabulación pregunta 1

Indicador	F	%
Totalmente en de acuerdo	40	56
De acuerdo	28	39
En desacuerdo	3	4
Totalmente en desacuerdo		
Me es indiferente	1	1
Total	72	100

Figura 7
Resultado de la pregunta 1


Con base a la presente figura 7 se puede observar que en lo referente a las características de la plataforma virtual han sido las adecuadas (accesibilidad, interactividad, usabilidad), así 40 estudiantes que equivalen a un 56% se muestran totalmente de acuerdo, mientras que 28 estudiantes que representa el 39% manifiestan estar de acuerdo, así mismo a 3 estudiantes que representan el 4% les es indiferente, tan solo 1 estudiante que equivale a un 1% de los encuestados expresan estar en desacuerdo y ningún estudiante contesta que está totalmente en desacuerdo.

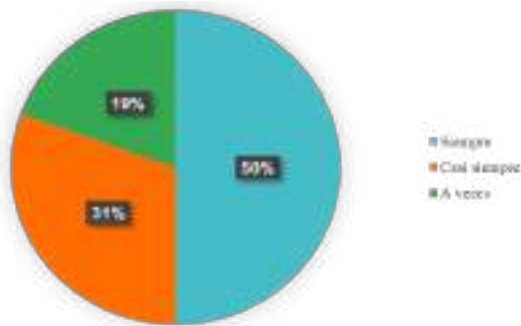
Pregunta 2. ¿Las actividades incluidas en la plataforma virtual fomentan la comunicación, trabajo colaborativo e intercambio con su docente y compañeros?

Tabla 3
Tabulación pregunta 2

Indicador	F	%
Siempre	36	50
Casi siempre	22	31
A veces	14	19
Pocas veces		
Nunca		
Total	72	100

Figura 8

Resultado de la pregunta 2



Como se puede constatar en la figura 8, los estudiantes encuestados expresan diversos criterios sobre si las actividades incluidas en la plataforma virtual y si estas fomentan la comunicación, trabajo colaborativo e intercambio con su docente y compañeros, en primera instancia 36 educandos que equivale al 50% manifiestan que siempre las actividades incluidas en la plataforma fomentan la comunicación, el trabajo colaborativo e intercambio con su docente y compañeros, así mismo 22 encuestados que representan el 31 % indican que casi siempre; por otro lado, el 19% argumenta que a veces, mientras que ningún estudiante se manifiesta referente al pocas veces y nunca.

Pregunta 3. ¿Estás de acuerdo que el uso de la plataforma virtual, facilitó el aprendizaje y contribuyó a mejorar tu rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 4

Tabulación pregunta 3

Indicador	F	%
Totalmente de acuerdo	35	49
De acuerdo	32	44
Me es indiferente	4	6
En desacuerdo	1	1
Totalmente en desacuerdo		
Total	72	100

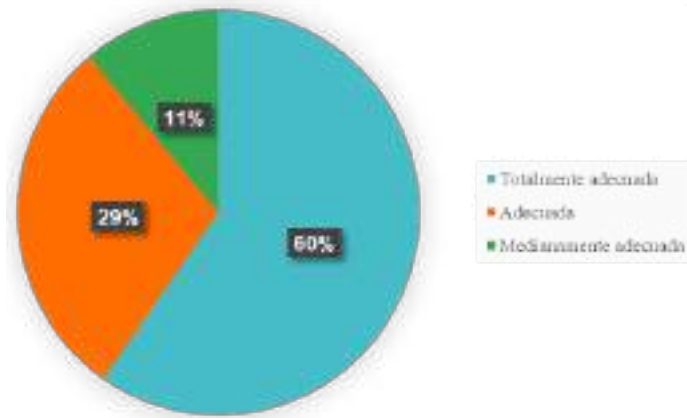
Figura 9
Resultado de la pregunta 3


Como se puede observar en la figura 9, de los 72 encuestados, 35 estudiantes que equivale al 49% están totalmente de acuerdo con que el uso de la plataforma virtual facilitó el aprendizaje y contribuyó a mejorar su rendimiento académico. Un 32% están de acuerdo, mientras que al 6% le es indiferente, solamente el 1% de los estudiantes están en desacuerdo, respecto al último indicador no hay ninguna respuesta.

Pregunta 4. ¿Las tareas propuestas en la plataforma virtual son adecuadas?

Tabla 5
Tabulación pregunta 4

Indicador	F	%
Totalmente adecuada	43	60
Adecuada	21	29
Medianamente adecuada	8	11
Poco adecuada		
Inadecuada		
Total	72	100

Figura 10
Resultado de la pregunta 4


A partir de la figura 10 se puede demostrar cómo el 60% de los encuestados responde que las tareas propuestas en la plataforma virtual son totalmente adecuadas, sin embargo, un 29% mencionan que las tareas son adecuadas, por otro lado, el 11% indica que son medianamente adecuadas, finalmente ningún estudiante expresa que es poco adecuada e inadecuada.

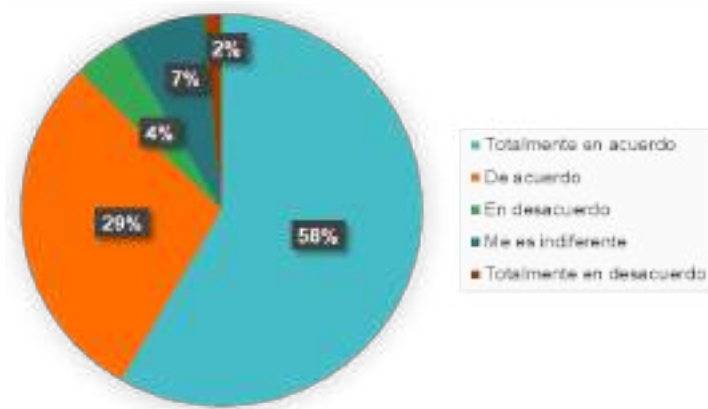
Pregunta 5. ¿Estarías de acuerdo en seguir utilizando la plataforma virtual para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 6
Tabulación pregunta 5

Indicador	F	%
Totalmente en acuerdo	42	58
De acuerdo	21	29
En desacuerdo	3	4
Me es indiferente	5	7
Totalmente en desacuerdo	1	2
Total	72	100

Figura 11

Resultado de la pregunta 5



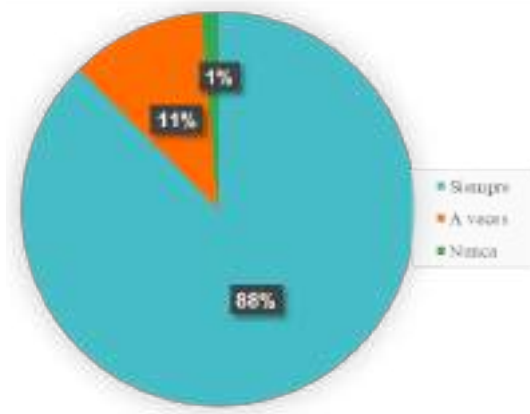
En la figura 11 se observa que un 58 %, que corresponden a 42 estudiantes, están totalmente de acuerdo en continuar utilizando la plataforma para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Un 29 % que corresponde a 21 estudiantes están de acuerdo, un 4% que corresponden a 3 estudiantes responden que están en desacuerdo, el 7% que corresponde a 5 estudiantes manifiestan que les es indiferente, finalmente el 2% que corresponde a 1 encuestado expresa total desacuerdo.

Pregunta 6. ¿El docente revisa y retroalimenta las tareas asignadas?

Tabla 7

Tabulación pregunta 6

Indicador	F	%
Siempre	63	88
A veces	8	11
Nunca	1	1
	72	100

Figura 12
Resultado de la pregunta 6


En la figura 12 se aprecia que un 88 % de estudiantes, expresan que el docente siempre revisa y realiza una retroalimentación de las tareas asignadas, lo que se debe principalmente a la facilidad que ofrece la plataforma para una retroalimentación oportuna y eficaz, 8 estudiantes que corresponden al 11% responden que a veces, mientras que solo un estudiante que corresponde al 1% manifiesta que nunca.

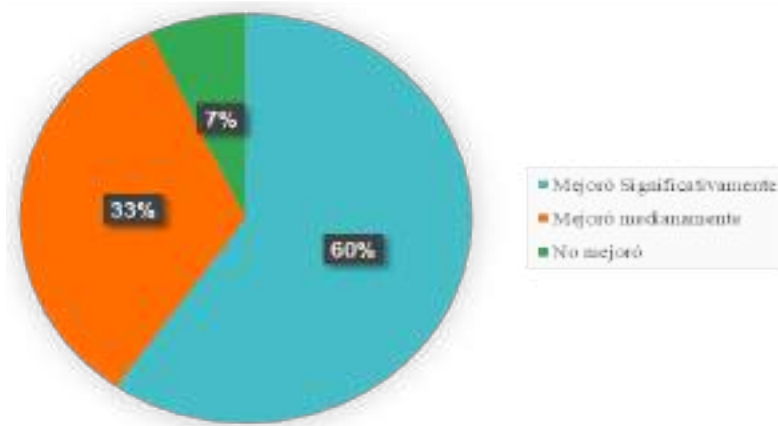
Pregunta 7. ¿Consideras que la combinación de la modalidad presencial más el uso de la plataforma virtual fue efectiva para el mejoramiento de tu aprendizaje

Tabla 8
Tabulación pregunta 7

Indicador	F	%
Mejóro Significativamente	43	60
Mejóro medianamente	24	33
No mejoró	5	7
Total	72	100

Figura 13

Resultado de la pregunta 7



De acuerdo a lo que se aprecia en la figura 13 un 60 % que corresponde a 43 estudiantes respecto a la pregunta manifiestan que su aprendizaje mejoró significativamente, en tanto un 33% que corresponde a 24 estudiantes expresan que mejoró medianamente, y un 7% que corresponde a 5 estudiantes contestan que no mejoró.

Pregunta 8. ¿La plataforma virtual ayudó al mejoramiento del autoaprendizaje?

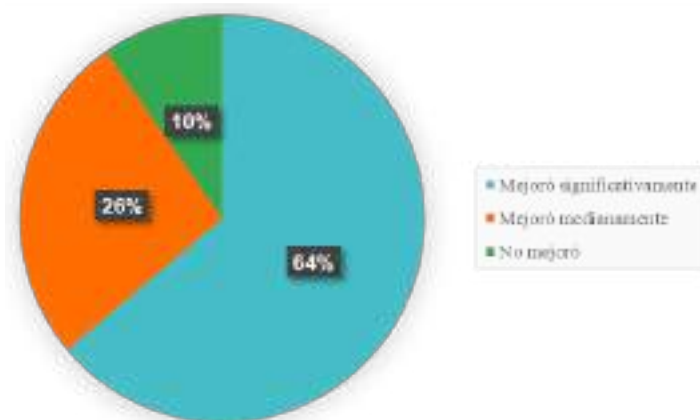
Tabla 9

Tabulación pregunta 8

Indicador	F	%
Mejoró significativamente	46	64
Mejoró medianamente	19	26
No mejoró	7	10
Total	72	100

Figura 14

Resultado de la pregunta 8



En la figura 14 se puede observar que 46 estudiantes que representan el 64 por ciento están totalmente de acuerdo y un 26 por ciento están de acuerdo en que el uso de la plataforma facilitó su autoaprendizaje. En tanto que un porcentaje del 10 por ciento opinan que no mejoró su autoaprendizaje.

Validación de la propuesta por parte de los especialistas.

Para la validación de la propuesta por parte de los especialistas se ha utilizado un instrumento enfocado en la evaluación del Entorno Virtual de Aprendizaje como recurso educativo para mejorar el rendimiento académico. Dicho instrumento ha sido aplicado a 7 docentes con vasta experiencia en el ejercicio docente y que imparten la asignatura de emprendimiento en gestión en el nivel de bachillerato, obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 10

Resultado de la evaluación por parte de los especialistas

Nº	Criterios	BA	A	PA	NA
1	La estructura y diseño del aula virtual, se ajusta al grado y nivel de los estudiantes.	86%	14%		
2	El contenido incluido en el EVA es relevante y se relaciona directamente con los conceptos clave de la asignatura.	71%	29%		
3	El contenido y el nivel de dificultad son apropiados para los estudiantes del primer curso de bachillerato.	86%	14%		

4	Las estrategias de enseñanza que se encuentran en el EVA están diseñadas y son efectivas para fomentar el aprendizaje.	100%	
5	La secuencia de presentación de los temas y módulos es lógica y facilita el aprendizaje progresivo.	100%	
6	Se han identificado y planificado herramientas efectivas (foros, chat) para fomentar la interacción entre estudiantes y profesor en el EVA.	86%	14%
7	Los métodos de evaluación, incluidos cuestionarios y tareas, están diseñados para medir el aprendizaje de manera efectiva.	100%	
8	Los criterios de evaluación están definidos con claridad y son transparentes para los estudiantes.	100%	
9	Se ha considerado la accesibilidad y la compatibilidad con diferentes dispositivos y navegadores web.	86%	14%
10	Cómo considera la efectividad general del EVA en esta asignatura.	86%	14%
11	Se han utilizado de manera efectiva recursos multimedia, como videos, presentaciones y otros recursos, en el EVA para mejorar la comprensión de los estudiantes en la asignatura.	100%	
12	Los recursos utilizados dentro del EVA son variados y motivan a los estudiantes a participar activamente en la construcción del aprendizaje.	100%	

Nota: BA: Bastante adecuado, A: Adecuado, PA: Poco adecuado, NA: No Adecuado.

* Evaluación realizada por 7 especialistas en docencia

Análisis e interpretación

Los resultados obtenidos por parte los especialistas en el ámbito docente son alentadores, cuyos ítems evaluados arrojaron los siguientes resultados, se tiene una valoración que oscila entre el 86% a 100% en la opción de bastante adecuado y un valor entre 14% a 29% en el ítem adecuado; lo que permite enriquecer la validez y confiabilidad de su uso.

3.3. Precisiones en relación al diseño de la propuesta.

Lograr una integración adecuada y efectiva de los entornos virtuales de aprendizaje en la potenciación de la calidad educativa y rendimiento académico, depende en gran medida del diseño y estructura del aula virtual; para lo cual se ha considerado el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) como diseño instruccional efectivo e interactivo, proporciona un conjunto de fases enfocadas en guiar y facilitar al estudiante la construcción de su propio aprendizaje y desarrollo de habilidades.

En el contexto de la presente investigación las 5 fases del modelo ADDIE se detallan a continuación:

3.3.1. Análisis

Dentro de esta fase se valoró los problemas y necesidades existentes de la población investigada con el fin de diseñar el ambiente de aprendizaje con actividades dirigidas al desarrollo del aprendizaje de los estudiantes y con esto lograr una mayor motivación que impulse a mejorar el rendimiento académico.

Así mismo, para el diseño curricular se ha considerado el texto de Emprendimiento y Gestión, del primer curso de bachillerato elaborado por el Ministerio de Educación (MINEDUC 2019), descargado del siguiente link:

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/Texto-1ero-BGU-Emprendimiento-y-Gestion.pdf>

Seguidamente se realiza una selección de las herramientas para la creación de actividades y recursos para el entorno virtual.

Tabla 11

Herramientas digitales para la creación del contenido

Herramienta	Descripción
Mil aulas	Alojamiento gratuito <ul style="list-style-type: none"> ● Permite el registro de hasta 500 usuarios. ● 50 usuarios concurrentes ● Permite alojar 50 cursos ● 2 GB de almacenamiento SSD

	Herramienta colaborativa
Loom	Permite grabar videos al mismo tiempo que se va mostrando la pantalla. Herramienta colaborativa
Powtoon	Permite crear presentaciones y videos animados, que se guardan en la nube.
Jamboard	Es una pantalla inteligente que facilita el intercambio de ideas en tiempo real. Herramienta colaborativa
Miro	Pizarra virtual que permite el intercambio de ideas de manera colaborativa.
Genially	Permite crear contenidos interactivos entre los que se destacan imágenes, infografías, presentaciones, micrositos, catálogos, mapas, entre otros.
Educaplay	Plataforma para la creación de actividades educativas multimedia.
Canva	Página web de diseño gráfico que ofrece un conjunto de plantillas y herramientas online para la creación de diseños propios. Ofrece herramientas para grabar videos desde el propio sitio. Herramienta colaborativa
Youtube	Facilita el alojamiento de videos creados por algún usuario.
Padlet	Ofrece un conjunto de herramientas para la carga de videos, imágenes, texto, archivos, entre otros; convirtiéndola en una pizarra colaborativa muy versátil.
Mentimeter	Esta herramienta permite hacer preguntas, encuestas y juegos a un grupo de estudiantes. La aplicación permite que los estudiantes jueguen e interactúen con la herramienta a la vez que aprenderán viendo y haciendo.
Puzzle	Puzzle es un juego de piezas que permite formar una figura.

Prezi	Es un muro digital. Permite crear y publicar presentaciones interactivas.
Cerebriti	La herramienta ideal para llevar al aula la gamificación. Permite crear juegos de forma fácil y rápida
Quizlet	Quizlet es una herramienta que posibilita realizar competencias online, diagramas, juegos individuales, etc. los mismos que pueden ser utilizados en cualquier asignatura.

3.3.2. *Diseño*

En esta fase queda definida la estructura general de la asignatura, siendo necesario una planificación de la secuencia y tipo de actividades que faciliten la comprensión y cumplimiento de los objetivos de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, de acuerdo a la Planificación Microcurricular 1.

En la siguiente tabla se muestra la distribución del contenido del aula virtual.

Tabla 12

Estructura del contenido del aula virtual.

Unidad	Semana	Tema	Contenidos
Sección			
Sección general	Uno	Presentación	Video de presentación del curso Foro de presentación Planificación microcurricular Glosario de términos Texto de emprendimiento y gestión
Unidad I	Uno	Tema 1. Conceptos Financieros básicos	Explorando saberes previos Video introductorio Actividad interactiva Tarea 1 Cuestionario 1

Dos	Tema 2. Clasificación de costos y gastos	Explorando saberes previos Video introductorio Actividad interactiva Tarea 2 Cuestionario 2
Tres	Tema 3. Punto de Equilibrio y proyecciones financieras	Explorando saberes previos Video introductorio Actividad interactiva Tarea 3 Cuestionario 3
Cuatro	Tema 4. Cultura tributaria	Explorando saberes previos Video introductorio Actividad interactiva Tarea 4 Cuestionario 4
Evaluación Sumativa – Unidad I		Cuestionario
Unidad II	Cinco	Tema 5. Normas Tributarias para llevar Contabilidad
		Explorando saberes previos Video introductorio Actividad interactiva Tarea 5 Cuestionario 5
	Seis	Tema 6. El libro de Ingresos y Egresos
		Explorando saberes previos Video introductorio Actividad interactiva Tarea 6 Cuestionario 6
	Siete	Concepto e importancia de la Contabilidad
		Explorando saberes previos Video introductorio

			Actividad interactiva
			Tarea 7
			Cuestionario 7
Evaluación Sumativa - Unidad II			Cuestionario
Unidad III	Ocho	Tema 8. Principios Contables Básicos	Explorando saberes previos
			Video introductorio
			Actividad interactiva
			Tarea 8
			Cuestionario 8
	Nueve	Tema 9. La Partida Doble	Explorando saberes previos
			Video introductorio
			Actividad interactiva
			Tarea 9
			Cuestionario 9
	Diez	Tema 10. Clasificación de las cuentas	Explorando saberes previos
			Video introductorio
			Actividad interactiva
			Tarea 10
			Cuestionario 10
Evaluación Sumativa - Unidad III			Cuestionario

En esta estructura se distinguen 4 etapas del ciclo de aprendizaje, iniciando con las dos primeras etapas de la exploración de saberes previos y reflexión, para lo cual se ha utilizado enlaces a muros o pizarras digitales colaborativas. Seguido se desarrolla tercera etapa de construcción del conocimiento a través de vídeos embebidos y actividades interactivas relacionadas a la temática. Para finalizar se plantea el desarrollo de una tarea que conlleve al estudiante a la aplicación de los conocimientos adquiridos.

En este diseño se ha considerado la división del contenido por unidades, cada tema de la unidad será desarrollado en una semana, al finalizar la misma el estudiante deberá responder un

cuestionario de evaluación formativa, y al finalizar la unidad desarrollará una evaluación sumativa.

En cuanto a la utilización del EVA, fue de forma combinada entre lo virtual y presencial.

3.3.3. Desarrollo

La fase 3 del modelo ADDIE, se caracteriza por la creación del contenido y actividades de aprendizaje previamente planificadas que serán parte del aula virtual. Estos recursos han sido creados utilizando herramientas multimedia, colaborativas e interactivas detalladas en la Tabla 11 que promueven la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades para los diferentes estilos de aprendizaje.

3.3.4. Implementación

En esta fase se configura y prepara el ambiente virtual con todos los recursos creados en la fase anterior. Como plataforma se ha utilizado Mil aulas la misma que tiene todas las características de un Moodle, es de código abierto y en su versión gratuita ofrece suficientes características y herramientas para el desarrollo de cursos virtuales.

Para poder acceder al aula virtual y subir el contenido fue necesario la creación de una cuenta de usuario, con rol de administrador para la edición y manipulación del aula virtual.

La interfaz del aula virtual está dividida de la siguiente forma:

Menú de Navegación. Este menú le permite al estudiante acceder al curso en el que se encuentra matriculado y navegar por los diferentes temas y sus respectivas actividades. Además, desde este menú puede visualizar sus calificaciones.

Figura 15

Interfaz del aula virtual



Presentación. Esta sección incluye un video de bienvenida y presentación de la unidad, foro de presentación, documento de la planificación microcurricular, glosario de términos y acceso al texto del estudiante.

Figura 16

Sección Presentación



Sección Semana. Esta sección se encuentra identificada por el título del tema que se analiza en dicha semana, los mismos que se encuentran en orden de acuerdo al texto de Emprendimiento y Gestión del estudiante.

Figura 17

Sección semana

Tema 1. Conceptos Financieros Básicos

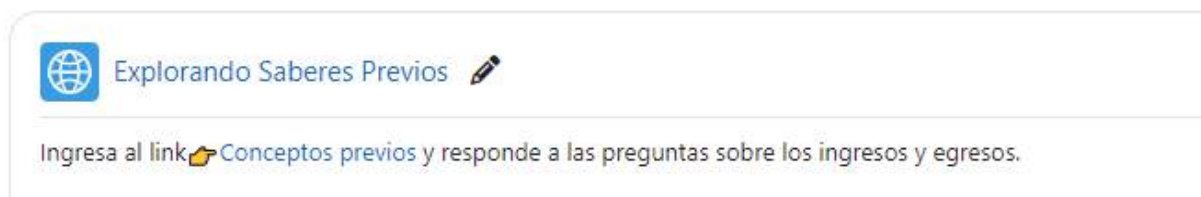


Dentro de cada semana se encuentran los submenús que permiten el acceso al contenido de dicha semana y que se encuentra estructurado de la siguiente manera.

Submenú *Explorando Saberes Previos.* Esta opción dirige al estudiante a una herramienta externa como: Jamboard, Padlet, Miro, entre otros; con el objetivo de recoger ideas sobre los conocimientos previos.

Figura 18

Submenú explorando saberes previos



Submenú *Video Introductorio al Tema.* Dentro de este submenú se encuentran los videos introductorios a cada tema, los mismos que están embebidos, en la plataforma.

Figura 19

Submenú Video Introductorio al Tema



Submenú Actividad Interactiva. Este elemento contiene enlaces y recursos embebidos creados con herramientas externas tales como: Educaplay, Kahoot, Quizlet, Puzzle, entre otras; que le permiten al estudiante reforzar su aprendizaje.

Figura 20

Submenú Actividad Interactiva



Submenú Tarea. En este submenú el estudiante podrá encontrar las instrucciones que le guiarán para la realización de la tarea, además, se encuentra adjunto una rúbrica de evaluación para la misma.

Figura 21

Submenú Tarea



Submenú Cuestionario. En este apartado el estudiante podrá responder preguntas de base estructurada sobre el tema tratado. La calificación del cuestionario es sobre 10 puntos y se dispone de dos intentos con un tiempo de 45 minutos.

Figura 22

Submenú Cuestionario



Sección Evaluación Sumativa. Para finalizar la unidad se incluye la evaluación sumativa de los temas correspondientes.

Figura 23

Sección Evaluación Sumativa



Previo a la implementación del aula virtual se capacitó al docente y a los estudiantes de los primeros cursos de bachillerato sobre el manejo de la plataforma. Así mismo existió el apoyo técnico durante la implementación.

3.3.5. Evaluación

Esta fase se caracteriza por la evaluación general del aula virtual y la calidad de los recursos, se enfoca en valorar la perspectiva del estudiante con respecto al entorno virtual, para ello se utilizó la encuesta (Ver Anexo 3). Para la evaluación de saberes del estudiante se ha considerado cuestionarios, test, juegos, observación, etc.

Sección Cierre del Curso. Este elemento contiene la evaluación final de conocimientos de los estudiantes.

Figura 24

Sección Cierre del Curso



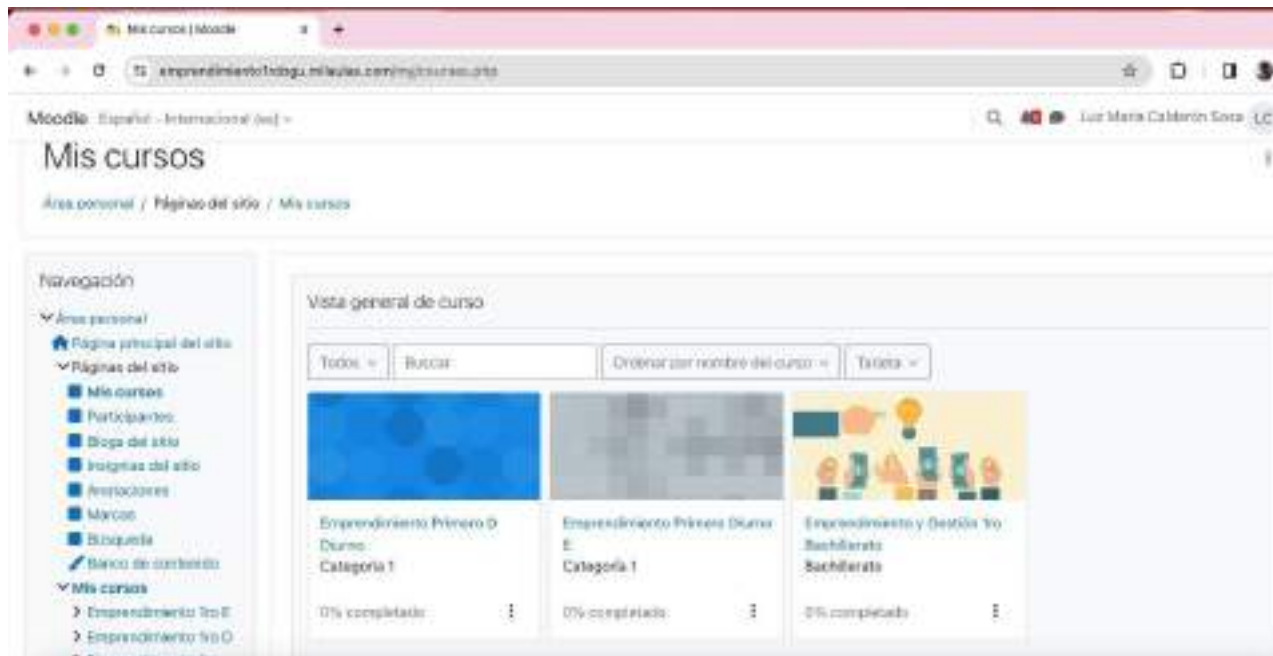
Entre los resultados evidenciados, se muestran efectos significativos tanto para docentes como para estudiantes en el marco de la investigación sobre el uso del entorno virtual de aprendizaje como recurso educativo para mejorar el rendimiento académico.

1) Adaptabilidad del Personal Docente

Se observó un manejo competente de las herramientas del EVA, subrayando la importancia de la formación docente en la implementación exitosa de estas tecnologías.

Figura 25

Aulas EVA de Emprendimiento y Gestión



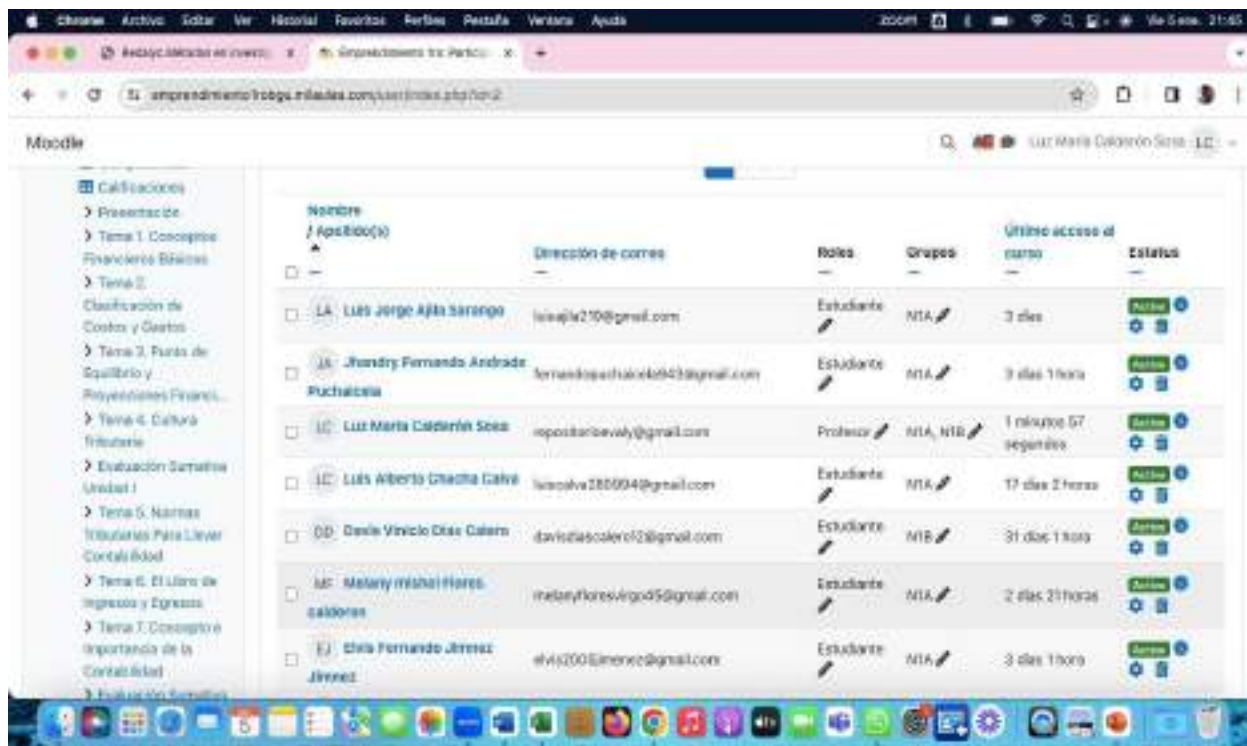
Nota: se evidencia el aula creada para trabajar con los estudiantes, en clase o de manera autónoma de cada paralelo.

2) Participación activa de los estudiantes

Las observaciones destacaron la participación activa de los estudiantes, lo que demuestra un alto nivel de compromiso con las actividades de aprendizaje.

Figura 26

Participación de usuarios



Nota: Aula EVA, aquí se concede información detallada de la participación activa de los estudiantes en una actividad asincrónica.

3) Mejora en el Rendimiento Académico:

Se observó una mejora sustancial en los resultados académicos de los estudiantes que participaron en el entorno virtual.

Figura 27

Reporte de calificaciones trimestrales

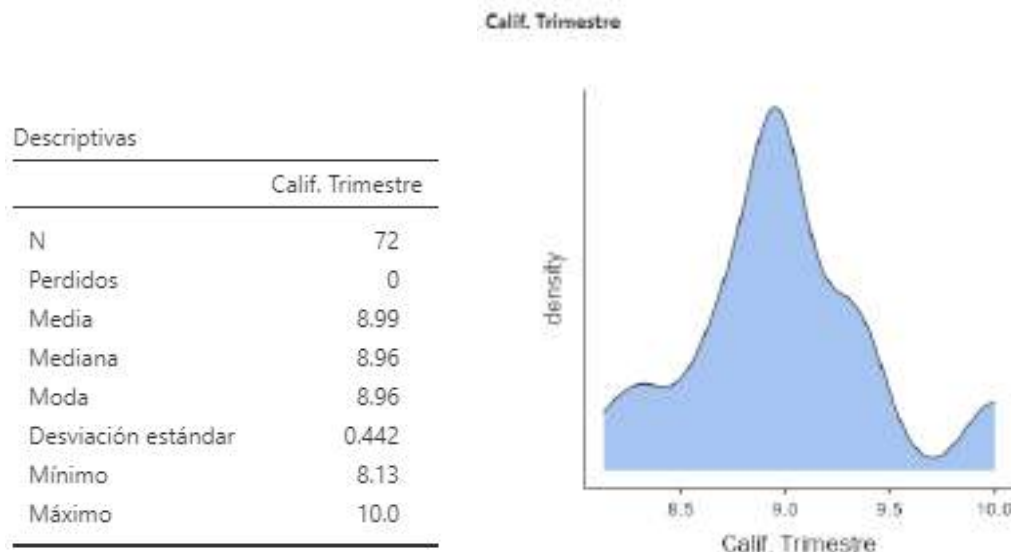
UNIDAD EDUCATIVA "12 DE FEBRERO"																
Cuadro de Calificaciones del Primer Trimestre																
SIGNATURA: EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN				PROFESOR: Ing. Luz María Calderín Sosa				Ciclo escolar Septiembre 2023 - Febrero 2024								
O: PRIMERO BCU "A"				FECHA: viernes, 24 de noviembre de 2023				JORNADA: Nocturno								
NÓMINA	NOTA PARCIAL I		NOTA PARCIAL II		PROMEDIO PARCIAL		% DEL PROMEDIO PARCIAL	NOTA EXAMEN TRIMESTRAL		% EXAMEN TRIMESTRAL	NOTA DEL TRIMESTRE		DESEMPEÑO COMPORTAMENTAL			
	Cualitativa	Cuantitativa	Cualitativa	Cuantitativa	Cualitativa	Cuantitativa		Cualitativa	Cuantitativa		Cualitativa	Cuantitativa	RESPONSABILIDAD	RESPECTO	HONESTIDAD	PROMEDIO TOTAL
AGILA SARANGO LUIS JORGE	DAB	9,64	DAB	9,34	DAB	9,19	1,152	DAB	30,00	2,890	DAB	9,35	B	B	B	B
FLORES CALDERON MELANY MISHEL	DAB	9,21	AAB	7,98	AAB	8,59	4,972	DAB	9,80	2,890	AAB	8,67	B	B	B	B
JIMENEZ JIMENEZ ELVIS FERNANDO	DAB	9,11	AAB	8,75	DAB	8,93	1,224	AAB	7,00	1,890	AAB	8,62	B	B	B	B
KUNQUINAS NUNINGA GENESIS PAULETH	DAB	9,25	AAB	8,50	AAB	8,84	1,872	DAB	9,00	1,890	AAB	8,67	B	B	B	B
LAYANDA ZARALA CRISTINA ELIZABETH	DAB	10,00	DAB	30,00	DAB	10,00	8,800	DAB	30,00	2,890	DAB	10,00	B	B	B	B
NANKITAI KAYAP ELSA FATIMA	DAB	9,24	AAB	8,00	AAB	8,61	6,888	DAB	9,00	1,890	AAB	8,68	B	B	B	B
SARANGO SANCHEZ CRISTIAN ISRAEL	AAB	8,67	DAB	9,05	AAB	8,85	7,656	DAB	9,13	1,890	AAB	8,95	B	B	B	B
SUCURUTA JARRO MIREYA NATALY	DAB	9,13	DAB	9,25	DAB	9,19	7,452	DAB	30,00	1,890	DAB	9,19	B	B	B	B
TIWÍ ANTÓN REBECA KANDUA	DAB	10,00	DAB	30,00	DAB	10,00	8,800	DAB	9,75	2,890	DAB	10,00	B	B	B	B
VALVERDE VASQUEZ GENESIS NICOL	AAB	8,48	AAB	7,88	AAB	8,17	4,536	AAB	8,00	1,890	AAB	8,13	B	B	B	B

Nota: aquí se concede evidencia de los resultados de aprendizaje de las actividades en clase y su evaluación que corresponde al primer trimestre.

A continuación, también se muestran datos sobre la media, mediana y moda de los promedios del primer trimestre del presente año lectivo, según se indica en la siguiente Figura.

Figura 28

Promedios del primer trimestre del año lectivo 2023-2024



Estos resultados son contrastados con los valores obtenidos en el diagnóstico inicial, evidenciando un incremento en la media, mediana y moda; lo que implica una mejora del rendimiento académico. Además, es importante referenciar que los resultados de la evaluación pedagógica sumativa luego de la intervención evidencia mejores calificaciones respecto a la evaluación diagnóstica, alcanzando una media de 8,97/10 respecto a la media inicial que fue de 6,64/20, así mismo la calificación mínima luego de la implementación es de 7,00/10 en comparación con la calificación obtenida en la evaluación diagnóstica que es de 4,75/10.

La investigación sobre el uso del entorno virtual de aprendizaje como recurso educativo para mejorar el rendimiento académico ha proporcionado importantes conocimientos que merecen discusión y contextualización. A continuación, se presenta un análisis crítico de los resultados obtenidos y se discuten conclusiones y consideraciones relevantes.

El entorno virtual de aprendizaje diseñado e implementado para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, del primer curso de bachillerato, posee la cualidad esencial de ser didáctico gracias a su capacidad para facilitar y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, esta cualidad se fundamenta en algunas de sus características como: organización de los contenidos por semanas identificadas por temas, interactividad evidenciada en el tipo de recursos utilizados y herramientas propias (Ver Anexo 5), ofrece la facilidad para que el docente proporcione retroalimentación inmediata, son adaptables, se puede incluir recursos multimedia, fomentan el trabajo colaborativo, permiten acceder a una variedad de recursos educativos, posibilitan el proceso de evaluación y la flexibilidad en el aprendizaje.

El EVA dentro de la educación permite a los docentes la integración de las TIC, TAC y TEP gracias a que estas plataformas poseen herramientas de comunicación, integra recursos educativos en línea, permite utilizar plataformas en línea para la creación y administración de evaluaciones facilitando la retroalimentación y la evaluación en línea, adaptabilidad al estilo de aprendizaje. Además, permite al docente tener la oportunidad de participar en procesos de desarrollo profesional en TIC y así estar actualizado.

La implementación final de esta propuesta permitió dotar a los estudiantes de los primeros cursos de bachillerato y a la vez a los docentes de una herramienta adaptable, flexible y accesible para mejorar el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Así mismo,

esta plataforma virtual brinda la oportunidad de poder emplear nuevas formas de aprender, dejando la clase tradicional para permitir a los estudiantes ser artífices en la construcción de su propio conocimiento.

La propuesta posee una estructura de fácil uso, misma que se puede observar en la Tabla 12 de este capítulo. En esta tabla se expone de manera breve cómo fue construido el entorno virtual de aprendizaje para llegar a ser un recurso educativo que permite mejorar las prácticas de enseñanza y por ende de manera implícita mejorar el rendimiento académico. De igual manera la propuesta se destaca por tener todas las características y bondades que ofrece un Moodle, cuyo contenido se ha creado empleando herramientas digitales detalladas en la Tabla 11. Todo esto conjugó para crear una plataforma que posee entre otras las siguientes características: Flexible, disponible y accesible, innovadora e interactiva.

CONCLUSIONES

Del análisis e interpretación de los datos de la investigación se pone en consideración las conclusiones a la luz de los resultados más sobresalientes:

1. Un alto porcentaje de estudiantes considera que el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) es adecuado, accesible, interactivo y funcional. Esta percepción positiva sugiere que el EVA está cumpliendo con varios de sus objetivos y beneficios potenciales.
2. Los estudiantes se han expresado positivamente respecto a que las actividades que se encuentran en el EVA han posibilitado el trabajo colaborativo entre ellos y los docentes, fomentando al mismo tiempo una mejor comunicación.
3. Manifiestan los encuestados que la implementación del EVA ha servido para enriquecer su aprendizaje y por ende un mejoramiento del rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, evidenciándose un incremento en las notas del primer trimestre de los estudiantes en relación con las calificaciones del diagnóstico inicial.
4. La integración permanente de tareas y otras actividades en la plataforma se presenta como una estrategia fundamental, respaldada por los excelentes resultados observados tanto en el aprendizaje guiado de manera presencial como en el autoaprendizaje. Estos resultados positivos demuestran la efectividad y versatilidad de estas actividades al combinar ambas modalidades, destacando su papel crucial en el proceso educativo.
5. De los resultados de la validación por parte de 7 especialistas, docentes del área de Emprendimiento y Gestión se puede concluir que los recursos, herramientas y contenidos incluidos en el EVA son pertinentes, oportunos y adecuados para el mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes.



RECOMENDACIONES

Finalizado el proceso de investigación, se han identificado áreas clave que presentan oportunidades para el fortalecimiento y la mejora continua de los procesos de aprendizaje, planteando las siguientes recomendaciones.

1. Implementar este tipo de propuesta en las diferentes asignaturas del nivel de bachillerato y el subnivel de básica superior.
2. Organizar a lo interno de la institución educativa talleres de capacitación continua tanto para docentes como estudiantes sobre los beneficios y aplicación de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, realizando el seguimiento permanente.
3. Fortalecer este recurso educativo que permita maximizar el impacto positivo tanto en el aprendizaje guiado presencial como en el autoaprendizaje, para lo cual se sugiere diversificar aún más el formato, la naturaleza de estas actividades y una retroalimentación constante por parte de los usuarios.
4. Persistir en el uso del aula virtual, dado que su eficacia ha quedado demostrada mediante los resultados obtenidos. Además, es relevante destacar que el Entorno Virtual de Aprendizaje ha sido validado por siete especialistas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, quienes concuerdan que los recursos del aula virtual son pertinentes y adecuados.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barahona Mora, A. (2020). *El desarrollo de la expresión escrita en inglés a través del entorno virtual de aprendizaje*. www.adayapress.com:

<https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2020/09/contec1.pdf>

Belloch, C. (2022). Entornos Virtuales de Aprendizaje. Obtenido de Entornos Virtuales de Aprendizaje: <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA3.pdf>

Belloch, C. (n.d.). Diseño Instruccional. Universidad de Valencia. Recuperado. septiembre 1, 2023, from <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.pdf>

Bustamante Neira, G. J., & Cabrera Berrezueta, L. B. (2022, octubre 06). Factores que inciden en el rendimiento académico de los estudiantes de bachillerato en el cantón Sucúa Ecuador. *Ciencia Digital*, 6(4), 97-115. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v6i4.2338>

Cabero, J., & Palacios, A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las e-actividades. Obtenido de La evaluación de la educación virtual: las e-actividades: <https://www.redalyc.org/journal/3314/331466109010/html/>

Chávez Bautista, M. Y. (2019). *Tecnología de información y comunicación (TICS) Conceptos, clasificación, evolución, efectos de las TICS, ventajas y desventajas, comunidades virtuales, impacto y evolución de servicios. Aplicaciones*. Repositorio institucional UNE

Díaz Perera, J. J., Salinas Padilla, H. A., Herrera Sánchez, S. d. C., & Cajigal Molina, E. (2023, Febrero 19). Entorno virtual de aprendizaje y rendimiento académico de estudiantes de nivel superior en el tema de funciones matemáticas. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 13(26). <https://doi.org/10.23913/ride.v13i26.1407>

Durán Santomil, P., Maside Sanfiz, J. M., Rodeiro Pazos, D., & Cantorna Agra, S. (2015, Marzo 23). Rendimiento académico y utilización de entornos virtuales de aprendizaje por los estudiantes de una asignatura de contabilidad. *educade. Revista de Educación en Contabilidad, Finanzas y Administración de Empresas*, (6), 5-21. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5383202>

Equipo Editorial Etecé. (2022, Agosto 12). *TICs*. Concepto.de. Retrieved Julio 10, 2023, from TICs

Estévez, M., Arroyo, M. y González C. (2006). La investigación científica en la actividad física:





- Gros, B. (2017). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. Obtenido de La evolución del e-learning: del aula virtual a la red:
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331455826005/html/>
- Gualpa Zatán, L. G., & Paillacho Chicaiza, H. J. (2018). Impacto de uso del Entorno Virtual de Aprendizaje como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje en UNIANDÉS Puyo. *Uniandes EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 5, 875-886.
- Guiza, M. (2011). TRABAJO COLABORATIVO EN LA WEB: ENTORNO VIRTUAL DE AUTOGESTIÓN PARA DOCENTES. Obtenido de TRABAJO COLABORATIVO EN LA WEB: ENTORNO VIRTUAL DE AUTOGESTIÓN PARA DOCENTES:
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/59037/tmge1de1.pdf>
- GuruSoft. (2023). Principales tendencias tecnológicas para el 2024. Obtenido de Principales tendencias tecnológicas para el 2024:
<https://guru-soft.com/principales-tendencias-tecnologicas-para-el-2024/>
- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. Obtenido de Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones.:
<file:///D:/DESCARGAS/Dialnet-ConectivismoComoTeoriaDeAprendizaje-4169414.pdf>
- Hiraldo Trejo, R. (n.d.). Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia. *EduTEC Costa Rica*, 1-14.
https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/hiraldo_162.pdf
- INTEF. (2023). Herramientas de trabajo colaborativo. Obtenido de Herramientas de trabajo colaborativo: <https://formacion.intef.es/mod/book/view.php?id=2613&chapterid=2249>
- Molinari, L. (2021, Octubre 28). *Gamificación en el aula*. Consejo de Formación en Educación. Retrieved Julio 13, 2023, from <http://repositorio.cfe.edu.uy/handle/123456789/1618>
- Moodle. (2022, 12 26). *Características de Moodle 4.0*. moodle. Retrieved 06 22, 2023, from https://docs.moodle.org/all/es/Caracter%C3%ADsticas_de_Moodle_4.0
- Morales, L., Velasco, L. V., Garcés, R., & Segarra, A. (2023). Desafíos y oportunidades en la educación ecuatoriana postpandemia. Obtenido de Desafíos y oportunidades en la educación ecuatoriana postpandemia:
<https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/5984/4810#:~:text=Seg%C3%BA%20estudiantes%20de%20zonas>

- Moreno Cadavid, J., & Montoya Gómez, L. F. (2015). Uso de un entorno virtual de aprendizaje ludificado como estrategia didáctica en un curso de pre-cálculo: Estudio de caso en la Universidad Nacional de Colombia. *Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información*, 1-16.
- Moreno, F., Ochoa, F., Mutter, K., & Vargas, E. (2021). Estrategias pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia por Covid-19. Obtenido de Estrategias pedagógicas en entornos virtuales de aprendizaje en tiempos de pandemia por Covid-19: <https://www.redalyc.org/journal/280/28069360015/html/>
- Nuva. (2023). 5 herramientas de trabajo colaborativo que te ofrece Google Workspace. Obtenido de 5 herramientas de trabajo colaborativo que te ofrece Google Workspace: <https://www.nuva.co/5-herramientas-de-trabajo-colaborativo-que-te-ofrece-google-works-pace/>
- Ovalles, L. (2014). CONECTIVISMO, ¿UN NUEVO PARADIGMA EN LA EDUCACION ACTUAL? Obtenido de CONECTIVISMO, ¿UN NUEVO PARADIGMA EN LA EDUCACION ACTUAL?: <file:///D:/DESCARGAS/Dialnet-ConectivismoUnNuevoParadigmaEnLaEducacionActual-4966244.pdf>
- Presidencia Constitucional de la República del Ecuador. (2023, Febrero 18). *Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural*. MINEDUC. Retrieved Julio 05, 2023, from https://minka.presidencia.gob.ec/portal/usuarios_externos.jsf
- PressBooks. (2023). Enseñar en la era digital. Obtenido de Enseñar en la era digital: <https://pressbooks.pub/cead/chapter/8-9-seguridad-y-privacidad/>
- Revelo, O., Collazos, C., & Jiménez, J. (2017). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. Obtenido de El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura: <https://www.redalyc.org/journal/3442/344255038007/html/>
- Rincón, M. (2008). Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia. Obtenido de Los entornos virtuales como herramientas de asesoría académica en la modalidad a distancia:



- Ríos, R. (2023). Aprendizaje Colaborativo en Línea: Herramientas y Estrategias para Fomentar la Colaboración entre Estudiantes en Entornos Virtuales. Obtenido de Aprendizaje Colaborativo en Línea: Herramientas y Estrategias para Fomentar la Colaboración entre Estudiantes en Entornos Virtuales.: <https://epperu.org/aprendizaje-colaborativo-en-linea-herramientas-y-estrategias-para-fomentar-la-colaboracion-entre-estudiantes-en-entornos-virtuales/>
- Rodríguez, Y. (2019). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. Obtenido de Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7217/1/T3113-MINE-Rodriguez-Aprendizaje.pdf>
- Sánchez Villegas, D. S., & Carrillo Ríos, S. L. (2018). *repositorio.uta.edu.ec*. Objetos Virtuales de Aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28124/1/1804326997-Diego-Sebasti%C3%A1n-S%C3%A1nchez-Villegas.pdf>
- Sunkel, G., & Succo, D. (2012). Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina. Obtenido de Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina: <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/7be78858-1bdf-4c59-b7d2-78532198900b/content>
- Tipán, D., & Jordán, N. (2021). La interactividad virtual como estrategia metodológica colaborativa para el aprendizaje en línea. Obtenido de La interactividad virtual como estrategia metodológica colaborativa para el aprendizaje en línea: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/366/3663780003/html/>
- UNESCO. (2021). *Recursos Educativos Abiertos*. Unesco. Retrieved July 12, 2023, from <https://es.unesco.org/naveguemosporlainclusion/recursos>
- Vega, R., Bazurto, I., & Jaramillo, G. (2023). El Constructivismo en entornos virtuales y su aplicación en los estudiantes. Obtenido de El Constructivismo en entornos virtuales y su aplicación en los estudiantes: <file:///D:/DESCARGAS/art-2-propuestas-educativas-v5-n9.pdf>
- Vilatuña, E. (2023). FOROS DIGITALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE EN LÍNEA. Obtenido de FOROS DIGITALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE EN LÍNEA.





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DIGITALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL APRENDIZAJE EN LA
MODALIDAD E-LEARNING:

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14399/2/PG%201489%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>

VOCA Editorial. (n.d.). *Los 10 Entornos Virtuales de Aprendizaje más útiles* – *VOCA Editorial*. VOCA Editorial. Retrieved July 10, 2023, from <https://www.vocaeditorial.com/blog/entornos-virtuales-de-aprendizaje/>



La Universidad para todos





ANEXOS

Anexo 1. Formato de encuesta a estudiantes.



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

Encuesta dirigida a estudiantes de primer año de bachillerato

Objetivo: Recoger información respecto a la utilización de entornos virtuales de aprendizaje como recurso educativo para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, de los Primeros años de bachillerato de la Unidad Educativa “12 de Febrero”.

Indicaciones Generales: Estimado/a estudiante, agradecemos responder las preguntas de manera objetiva, para ello:

- Marcar con una X la respuesta de su elección
- Responda con honestidad
- Los resultados se procesarán de forma anónima y confidencial

Información general:

Género:

Masculino: ()

Femenino: ()

Edad:

Menos de 15 años: ()

15-16 años: ()

16-17 años: ()

Más de 17 años: ()

Experiencia en la asignatura:

1. ¿Qué tan interesado te sientes en la asignatura de emprendimiento y gestión?

Muy interesado ()

Bastante interesado ()

Neutral ()



Nada interesado ()

2. **b. ¿Cuánto tiempo dedicas en promedio a estudiar para esta asignatura cada semana?**

Menos de 1 hora ()

1 hora ()

2 horas ()

3 horas o más ()

Experiencia en Entornos Virtuales de Aprendizaje

3. **¿Conoce qué es un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)?**

Si ()

No ()

4. **¿En alguna asignatura, el docente ha utilizado un entorno virtual de aprendizaje?**

Si ()

No ()

5. **¿Le gustaría que su aprendizaje de la asignatura se desarrolle utilizando recursos educativos digitales?** (*recursos creados con con herramientas TIC como: videos, presentaciones interactivas, cuestionarios y evaluaciones en línea, tareas en línea, etc.*)

Si ()

No ()

¿Por qué? _____

6. **¿Le gustaría que el material de estudio y actividades de aprendizaje de la asignatura, se encuentren disponibles en una plataforma virtual y poder acceder a ellos en cualquier momento y desde cualquier lugar?**

Si ()

No ()

Rendimiento académico:

7. **Calificación promedio que has obtenido en emprendimiento y gestión hasta ahora:**

(9,00 - 10,00) Excelente ()

(7,00 - 8,99) Bueno ()

(5,00 - 6,99) Regular ()





8. **¿Qué estrategias utilizas para mejorar tu rendimiento académico en esta asignatura? (Selecciona todas las que apliquen)**

Tomar apuntes en clase ()

Estudiar de forma regular ()

Participar en actividades grupales ()

Consultar a tu profesor para aclarar dudas ()

Utilizar recursos en línea (videos, tutoriales, etc.) ()

Otras (especifica): _____

9. **¿Tienes acceso a los materiales de estudio necesarios para esta asignatura? (libros de texto, recursos en línea, etc.)**

Sí ()

No ()

10. **¿Sientes que los materiales de estudio son adecuados y útiles para el aprendizaje de la asignatura?**

Sí ()

No ()

¿Por qué? _____

Factores influyentes en el rendimiento:

11. **¿Cuáles de los siguientes factores crees que han influido en tu rendimiento en la asignatura? (Puedes seleccionar múltiples opciones)**

Dificultad del contenido ()

Motivación personal ()

Apoyo del profesor ()

Uso de recursos en línea (por ejemplo, libros digitales, tutoriales en línea) ()

Trabajo en grupo ()

Estrategias de estudio ()

Otro (por favor especifica):





12. ¿Has utilizado recursos adicionales para mejorar tu rendimiento en la asignatura, como libros de texto, sitios web, videos educativos, etc.?

Sí ()

No ()

Cuáles (específica):

Comentarios y Sugerencias

13. ¿Tienes algún comentario o sugerencia sobre cómo mejorar la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión en el bachillerato?

Sí ()

No ()

Cuáles (específica):

14. ¿Qué aspectos de la asignatura consideras que podrían mejorarse para ayudar a los estudiantes a tener un mejor rendimiento académico?

Gracias por su participación. Sus respuestas son valiosas y contribuirán al desarrollo de la investigación.



Anexo 2. Guía de preguntas para entrevista semiestructurada a la Vicerrectora



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

Preguntas para entrevista semiestructurada dirigida al Vicerrectorado

Objetivo: Recoger información respecto al rendimiento académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, de los Primeros años de bachillerato de la Unidad Educativa “12 de Febrero”.

Datos del entrevistado:

Nombres: Sandra Lorena

Apellidos: Romero Alba

Título: Máster universitario de formación del profesorado en educación secundaria de Ecuador especialidad en Geografía e Historia.

Años de experiencia docente:

Cargo actual:

Años de experiencia en el cargo actual:

Contexto y Visión General.

1. ¿Podría describir brevemente su rol como vicerrectora y su involucramiento en el tema del rendimiento académico de los estudiantes en la institución educativa?

2. ¿Cuál es su visión general sobre el rendimiento académico de los estudiantes de bachillerato en la institución?



3. ¿Qué medidas ha implementado la institución para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes?

4. ¿Cómo abordan las necesidades específicas de estudiantes que puedan estar en riesgo de bajo rendimiento académico o que necesiten apoyo adicional?

Factores que Influyen en el Rendimiento.

5. Desde su perspectiva, ¿cuáles son los factores clave que influyen en el rendimiento académico de los estudiantes?

6. ¿Qué prácticas o estrategias se han implementado para fomentar el éxito académico de los estudiantes?

Evaluación del Rendimiento Académico:

7. ¿Cuál es el rendimiento académico promedio de los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión en los últimos 2 años?

8. ¿Qué indicadores o métricas específicas se utilizan para evaluar el rendimiento de los estudiantes en esta asignatura?

Calidad de la Enseñanza:

9. ¿Cómo se asegura la calidad de la enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?



10. ¿Qué medidas se han tomado para la formación y desarrollo profesional de los profesores que imparten esta asignatura?

11. ¿Existen mecanismos para recopilar y utilizar el feedback (retroalimentación) de los estudiantes sobre la enseñanza en Emprendimiento y Gestión?

Innovación y Mejora Continua:

12. ¿Qué iniciativas o innovaciones se han considerado o implementado para mejorar el rendimiento académico en Emprendimiento y Gestión?

13. ¿Cree que la introducción de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) como recurso educativo tendrá un impacto positivo en el aumento del rendimiento académico de los estudiantes?

Perspectiva Futura:

14. ¿Cuáles son los objetivos y metas futuras en relación con el rendimiento académico en Emprendimiento y Gestión en la institución?

Comentarios Finales:

15. ¿Tiene algún comentario o sugerencia adicional sobre cómo mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la institución?

Cédula: _____

Firma: _____

