



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACION MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA

**DISEÑO INSTRUCCIONAL EN MOODLE MILAULAS INTEGRANDO CANVA EN EL
APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS PARA LA ASIGNATURA DE
EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN.**

Autor/es:

**DÍAZ DÍAZ HILDA CECIBEL
QUELAL MONRROY AMALIA VIVIANA**

Tutor/a:

DOCTORA JAQUELINA NORIEGA

ECUADOR

2024

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.



La Universidad para todos



DEDICATORIA

A Dios, quien ha sido nuestra luz y guía en cada paso de este camino. A Él agradecemos por darnos la fuerza, la sabiduría y la serenidad necesarias para superar cada obstáculo y por bendecirnos con tantas oportunidades.

A nuestros padres, quienes, con su amor incondicional, sacrificios y enseñanzas nos han guiado siempre por el camino del esfuerzo y la perseverancia. Cada logro es un reflejo de su arduo trabajo y dedicación.

A nuestros amigos, que con su apoyo inquebrantable y palabras de aliento han sido un pilar en los momentos difíciles y cómplices en las alegrías. Su compañía ha sido fundamental en este camino.

Y finalmente, a nosotras mismas, por nunca rendirnos, por superar los desafíos y por mantenernos siempre la fe en nuestras capacidades. Este logro es la culminación de esfuerzo y dedicación, pero también el comienzo de un nuevo capítulo en nuestras vidas.

Con profunda gratitud y cariño, dedicamos este trabajo a todos ustedes.

Hilda Cecibel Díaz Díaz

Amalia Viviana Quelal Monrroy





AGRADECIMIENTO

Este trabajo es el resultado de un esfuerzo conjunto, y no habría sido posible sin el apoyo y la orientación de muchas personas e instituciones a las que queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento.

A la **Universidad**, por brindarnos un entorno académico de excelencia, donde adquirimos los conocimientos y habilidades necesarios para llevar a cabo esta investigación.

A los **docentes**, quienes a lo largo de nuestra formación han compartido su experiencia, sabiduría y pasión por la enseñanza. Sus lecciones no sólo han contribuido al desarrollo de esta tesis, sino también a nuestro crecimiento personal y profesional.

A la **Doctora Jaquelina Noriega**, tutora de tesis por su invaluable orientación y apoyo durante todas las etapas de este trabajo. Su dedicación, paciencia y compromiso con nuestra formación fueron esenciales para superar los retos que se presentaron en el camino. Gracias por su tiempo, sus consejos y por creer en nosotras.

A todos ellos, nuestro más sincero agradecimiento por ser parte de este logro.

Hilda Cecibel Díaz Díaz

Amalia Viviana Quelal Monrroy





RESUMEN

En este trabajo de titulación se elaboró un diseño instruccional que integró Canva en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa General Julio Andrade. Este enfoque respondió a la necesidad de innovar el aprendizaje, permitiendo que los estudiantes aplicaran conocimientos prácticos en proyectos de inversión mediante herramientas digitales. El objetivo principal fue facilitar que los estudiantes identificaran y desarrollaran oportunidades de negocio, presentando sus ideas de forma visualmente atractiva y profesional en un entorno educativo que promovió el aprendizaje activo y colaborativo.

Para la implementación, se realizó un diagnóstico inicial sobre el uso de herramientas digitales, adaptando el diseño instruccional a las necesidades observadas. La validación de la propuesta se llevó a cabo mediante el criterio de expertos en educación y tecnología, lo cual confirmó su pertinencia y aplicabilidad. Los resultados obtenidos mostraron una mejora significativa en la motivación, participación y creatividad de los estudiantes al trabajar en proyectos reales, consolidando competencias esenciales como el pensamiento crítico y la comunicación efectiva.

La propuesta se centró en un aprendizaje dinámica e interactiva, alineada con los retos educativos actuales. Se espera que este diseño instruccional no solo haya mejorado el desempeño académico, sino que también haya preparado a los estudiantes para el mercado laboral, desarrollando competencias digitales y emprendedoras.

Palabras clave: Diseño instruccional, Aprendizaje Basado en Proyectos, Canva, Moodle, Innovación educativa.





ABSTRACT

In this thesis project, an instructional design was developed that integrated Canva into the Project-Based Learning (PBL) methodology for the subject of Entrepreneurship and Management at Unidad Educativa General Julio Andrade. This approach addressed the need to modernize teaching, allowing students to apply practical knowledge in investment projects using digital tools that enhanced their creative and technological skills. The main objective was to enable students to identify and develop business opportunities, presenting their ideas in a visually appealing and professional manner within an educational environment that promoted active and collaborative learning.

For implementation, an initial assessment of the use of digital tools was conducted, adapting the instructional design to the observed needs. The proposal was validated through expert reviews in education and technology, confirming its relevance and applicability. The results showed a significant improvement in student motivation, participation, and creativity when working on real projects, consolidating essential skills such as critical thinking and effective communication.

The proposal focused on dynamic and interactive teaching aligned with current educational challenges. This instructional design is expected not only to have improved academic performance but also to have prepared students for the labor market by developing digital and entrepreneurial skills.

Keywords: Instructional design, Project-Based Learning, Canva, Moodle, Educational innovation.





ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCION	1
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	11
1.1. Antecedentes investigativos	11
1.2. Fundamentación teórica	13
1.2.1. Herramientas digitales en educación	13
1.2.2. Canva como herramienta digital	15
1.2.3. Entornos de aprendizaje enriquecidos	17
1.2.4. Estrategias pedagógicas	19
1.2.5. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	20
1.2.6. Emprendimiento y Gestión	22
1.2.7. Diseño de proyectos de inversión	23
1.2.8. Propuesta pedagógica	24
1.2.9. Diseño Instruccional	25
1.2.10. Moodle como Herramienta Pedagógica en el Aprendizaje Basado en Proyectos	26
1.3. Elementos de la Propuesta	27
1.3.1. Diseño de la Herramienta Digital Canva y Plataforma Moodle:	27
1.3.2. Metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):	28
1.3.3. Integración de Canva y Moodle en el Proceso de Aprendizaje:	28
1.3.4. Evaluación de la Propuesta:	29
1.4. Base normativa	29
1.5 Criterios de posición	30
CAPÍTULO 2.- METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	31
2.1. Conceptualización y Operacionalización de las Variables	31
2.2. Enfoque de la Investigación	33
2.3. Alcance de la Investigación	33
2.4. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación	34
2.5. Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación	35





2.6. Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada	36
2.7. Población y muestra	37
2.8. Etapas del proceso:.....	37
2.9. Resultados	39
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	50
3. Modelación de la Propuesta	50
3.1. Presentación de la Propuesta	50
3.2. Objetivo General:	50
3.2.1. Objetivos Específicos:.....	50
3.3. Fundamentación de la Propuesta.....	51
3.4. Características de la Propuesta	52
3.5. Enfoque Pedagógico Centrado en el Estudiante:	52
3.6. Integración de Tecnología Digital:.....	52
3.7. Aplicación de la Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):	53
3.8. Fomento de Habilidades Digitales y de Presentación:	53
3.9. Sistema de Evaluación Continua y Formativa:	53
3.10. Adaptabilidad y Escalabilidad:.....	53
3.11. Alianza entre Docentes y Estudiantes:	54
3.12. Estructura y dinámica de sus Componentes	54
3.13. Validación de la propuesta	66
CONCLUSIONES	77
RECOMENDACIONES	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
ANEXOS.....	82





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Operacionalización de variables	32
Tabla 2: Acceso	39
Tabla 3: Internet	40
Tabla 4: Herramientas digitales.....	41
Tabla 5: Herramientas digitales.....	42
Tabla 6: Canva	43
Tabla 7: Respuesta	44
Tabla 8: Uso	45
Tabla 9: Aprendizaje	46
Tabla 10: Conocimientos	47
Tabla 11: Capacitación.....	48
Tabla 12: Análisis metodológico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión previo al diseño del curso	55





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Ubicación de la Unidad Educativa General Julio Andrade	37
Figura 2: Representación gráfica pregunta 1.....	39
Figura 3: Representación gráfica pregunta 2.....	40
Figura 4: Representación gráfica pregunta 3.....	41
Figura 5: Representación gráfica pregunta 4.....	42
Figura 6: Representación gráfica pregunta 5.....	43
Figura 7: Representación gráfica pregunta 6.....	44
Figura 8: Representación gráfica pregunta 7.....	45
Figura 9: Representación gráfica pregunta 8.....	46
Figura 10: Representación gráfica pregunta 9.....	47
Figura 11: Representación gráfica pregunta 10.....	48
Figura 12: Esquema didáctico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el aula virtual .	57
Figura 13: Acceso a la plataforma Moodle Milaulas	59
Figura 14: Creación del curso en Moodle	60
Figura 15: Pregunta 1	72
Figura 16: Pregunta 2	72
Figura 17: Pregunta 3	73
Figura 18: Pregunta 4	73
Figura 19: Pregunta 5	74





LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1: Encuesta de Diagnóstico para Implementación de Canva en Proyectos de Inversión ...	82
Anexo 2: Validación de expertos	85



INTRODUCCION

Presentación y Contextualización

En el contexto educativo actual, la innovación tecnológica ha transformado múltiples disciplinas, sin embargo, el aprendizaje de emprendimiento y gestión en muchos casos aún usan métodos tradicionales. Los estudiantes de la Unidad Educativa General Julio Andrade, a pesar de vivir en un entorno digital, se enfrentan a proyectos que no incorporan herramientas tecnológicas adecuadas, limitando el desarrollo de competencias necesarias para un mundo cada vez más digitalizado. Esto crea una desconexión entre las metodologías de aprendizaje y las demandas del mercado laboral, donde las habilidades digitales son esenciales.

En este sentido, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) se presenta como una metodología ideal para promover la resolución de problemas y el pensamiento crítico en los estudiantes (Padilla, 2022). No obstante, la falta de integración tecnológica en esta metodología dificulta el potencial que podría alcanzarse. La asignatura de Emprendimiento y Gestión tiene el reto de conectar los conocimientos teóricos con aplicaciones prácticas en un entorno tecnológico que refleje el mundo real. Aquí es donde el uso de plataformas como Moodle Milaulas y herramientas digitales como Canva pueden marcar una diferencia sustancial en la formación de los estudiantes.

La implementación de un diseño instruccional que combine Moodle Milaulas y Canva en la asignatura de Emprendimiento y Gestión permitirá a los estudiantes no solo acceder a contenido y actividades de forma interactiva, sino también crear y desarrollar proyectos que integren elementos visuales y tecnológicos. Esta combinación potenciará el aprendizaje activo y colaborativo, fomentando la creatividad y facilitando la comprensión de conceptos empresariales a través de presentaciones visuales, gráficos, que pueden ser fácilmente desarrollados en Canva (Ramos, 2020).

Al integrar Canva en los proyectos de emprendimiento y gestión, los estudiantes tendrán la oportunidad de mejorar sus habilidades digitales y visuales, generando un impacto más sólido en sus propuestas y planes de negocio. Además, el uso de Moodle Milaulas proporcionará un entorno estructurado donde los estudiantes podrán interactuar, recibir retroalimentación constante y evaluar su progreso de manera continua, promoviendo una experiencia de aprendizaje más dinámica, significativa y acorde a las necesidades del siglo XXI.

Este trabajo de titulación busca contribuir a la formación integral de los estudiantes, dotándolos de las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos del presente siglo. Al integrar el uso de herramientas digitales en el proceso educativo, se espera mejorar el desempeño académico en el desarrollo de proyectos de inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, preparando a los estudiantes para ser agentes de cambio en sus comunidades y en el ámbito empresarial.

Justificación del problema

La justificación de este problema radica en la creciente necesidad de preparar a los estudiantes para un entorno laboral cada vez más digitalizado, donde las habilidades tecnológicas y la capacidad de adaptarse a herramientas digitales son fundamentales. En la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa General Julio Andrade, se ha identificado que los estudiantes desarrollan sus proyectos de manera tradicional, sin la integración de tecnologías que potencien las competencias necesarias para enfrentar los retos del mundo real. Esta desconexión entre el contenido educativo y el uso de herramientas digitales impide que los estudiantes desarrollen sus habilidades de emprendimiento en un entorno competitivo y digital.

En el contexto actual, la tecnología no es solo un complemento, sino un elemento útil para el éxito en los proyectos empresariales. La falta de integración tecnológica en el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión limita la creatividad, la colaboración y la capacidad de los estudiantes para presentar sus ideas de manera innovadora y atractiva. Estas habilidades son esenciales en la era de la información y la globalización, por lo que la implementación de tecnologías en los procesos educativos se vuelve indispensable para brindar a los estudiantes experiencias prácticas que los preparen para los desafíos del mercado laboral actual (Soto, 2021).

El uso de herramientas digitales como Canva, en combinación con plataformas de gestión del aprendizaje como Moodle Milaulas, permite no solo mejorar la presentación visual de los proyectos, sino también fomentar una metodología de aprendizaje más interactiva y dinámica, que busca profesionales capaces de utilizar la tecnología para comunicar ideas, diseñar estrategias y resolver problemas de manera creativa y eficiente. Al justificar esta propuesta, se pretende cerrar la brecha existente entre las competencias actuales de los estudiantes y las exigencias del mundo digital, proporcionando una formación más completa y relevante (Villanueva, 2022).

Los principales beneficiarios de esta investigación son los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa General Julio Andrade, quienes, al integrar herramientas

digitales innovadoras en su formación, estarán mejor preparados para emprender sus propios proyectos empresariales. También los docentes se verán beneficiados al disponer de nuevas herramientas para el aprendizaje y evaluación de los proyectos de inversión, lo que aumentará la efectividad de su labor educativa. Desde una perspectiva académica, esta investigación contribuirá al avance del conocimiento sobre el uso de tecnologías en la educación y ofrecerá un modelo más inclusivo y personalizado, que se adapte a diferentes estilos de aprendizaje y fomente la participación de los estudiantes.

Planteamiento del problema

El desarrollo de proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión se ha mantenido, en gran medida, apartado del uso de tecnologías, lo que ha generado una desconexión entre las competencias que los estudiantes necesitan y las herramientas que utilizan. A pesar de que las plataformas digitales y herramientas visuales, como Canva, han demostrado ser altamente efectivas en la creación de propuestas dinámicas y atractivas, los estudiantes no han tenido la oportunidad de aprovechar estas herramientas en su proceso de aprendizaje. Este vacío tecnológico limita su capacidad de presentar ideas innovadoras y de adaptarse a las exigencias del mercado actual, donde el dominio de herramientas digitales es fundamental.

La falta de integración de tecnologías en esta asignatura también impide que los estudiantes desarrollen habilidades colaborativas y creativas de manera efectiva. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que promueve la resolución de problemas reales a través del trabajo en equipo y la aplicación de conocimientos prácticos, podría ser significativamente fortalecido con el uso de plataformas como Moodle Milaulas y herramientas como Canva (Folgado, 2020).

De este análisis surge la pregunta: ¿Cómo puede la integración de Canva en el Aprendizaje Basado en Proyectos mejorar las competencias tecnológicas y creativas de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Sin embargo, la falta de un enfoque sistemático para incorporar estas tecnologías en el proceso de aprendizaje es un obstáculo que impide que los estudiantes aprovechen plenamente su potencial. Por ello, surge la necesidad de diseñar una estrategia pedagógica innovadora que no solo mejore la calidad de las presentaciones de los estudiantes, sino que también fomente el desarrollo de competencias como la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades tecnológicas.

Este trabajo busca responder a la pregunta de cómo integrar efectivamente estas herramientas digitales para mejorar el aprendizaje en proyectos de inversión, dentro de un entorno que promueva el aprendizaje activo y colaborativo.

Precisión del tema

El tema central de este trabajo es la integración de herramientas digitales como Canva en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en el diseño instruccional en Moodle Milaulas, ya que, actualmente, los proyectos que los estudiantes desarrollan en esta materia no incorporan tecnologías que podrían mejorar significativamente tanto la presentación como el proceso de creación.

El uso de Moodle Milaulas como plataforma educativa permite estructurar el aprendizaje de manera interactiva, facilitando el acceso a recursos, la evaluación continua y el seguimiento del progreso de los estudiantes. Por otro lado, Canva, como herramienta de diseño gráfico, les proporciona la posibilidad de crear proyectos visualmente atractivos y bien organizados, lo que puede mejorar la calidad de sus propuestas y fomentar la creatividad.

Además, el uso del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), utilizando Canva, para el diseño de proyectos de inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, esta precisión del tema se refleja tanto en la delimitación del problema como en su relación con el proyecto y las líneas de investigación generales y específicas (Delgado, 2020).

Este tema es importante porque aborda la necesidad de innovar el aprendizaje en áreas como el emprendimiento, donde la tecnología juega un rol fundamental en la innovación y la competitividad. Al precisar la integración de Canva, se busca promover una metodología de aprendizaje más alineada con las exigencias del mercado actual, ofreciendo a los estudiantes una formación que no solo se enfoque en conocimientos teóricos, sino también en habilidades prácticas y digitales.

La precisión del problema en la falta de herramientas digitales basada en el ABP, especialmente Canva, y cómo esta limitación afecta directamente la experiencia educativa de los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato (Fernández, 2017).

Por lo tanto, el proyecto de investigación se orienta hacia el diseño instruccional y la incorporación de esta herramienta y su evaluación en el proceso de aprendizaje de proyectos de inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Las líneas de investigación generales y específicas se centran en la exploración de metodologías pedagógicas innovadoras, el desarrollo

efectivo de herramientas digitales en el currículo educativo y la mejora de la calidad de la educación en el área de emprendimiento y gestión (Mendoza K. , 2022).

Objeto de la investigación

El objeto de esta investigación es el proceso de aprendizaje relacionado con el desarrollo de proyectos de inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, dirigido a los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa General Julio Andrade, ubicada en el cantón Bolívar, provincia de Carchi, Ecuador.

La investigación se enfoca en analizar cómo la integración de la herramienta digital Canva puede potenciar la creatividad de los estudiantes y contribuir al desarrollo de competencias básicas para el emprendimiento, dentro de un entorno educativo digital.

Objetivo general

Implementar el diseño instruccional en la plataforma Moodle Milaulas integrando la herramienta Canva en el Aprendizaje Basado en Proyectos para mejorar las competencias tecnológicas, creativas y colaborativas de los estudiantes de Tercer Año Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa General Julio Andrade.

Planteamientos preguntas científicas

¿Cuáles son los fundamentos teóricos y metodológicos que respaldan la integración de la herramienta Canva en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

¿Qué nivel de conocimiento y uso tienen los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato respecto a herramientas digitales como Canva en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa General Julio Andrade?

¿Cómo puede integrarse la herramienta Canva en la metodología ABP para desarrollar proyectos de inversión de manera más efectiva en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

¿Cuáles son los resultados obtenidos a partir de la validación de expertos, sobre el diseño instruccional en la plataforma Moodle Milaulas y la integración de la herramienta digital Canva en el ABP el aprendizaje de Proyectos de inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa General Julio Andrade?

Declaración de variables/ Dimensiones

En esta investigación, se analiza la Innovación como variable independiente, la cual se implementa a través del uso del aula virtual Milaulas y la herramienta Canva, en el contexto del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). La variable dependiente es el desarrollo de habilidades para proyectos de inversión.

Objetivos específicos de la investigación

1. Fundamentar teóricamente el diseño instruccional en la plataforma Moodle Milaulas, la herramienta digital Canva y la metodología ABP en el aprendizaje de la unidad de Proyectos de inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
2. Diagnosticar el uso de las herramientas digitales, especialmente Canva en los estudiantes de Tercero de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa General Julio Andrade.
3. Implementar el diseño instruccional en Moodle Milaulas que integre la herramienta Canva en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), orientado a la creación de proyectos de inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa General Julio Andrade.
4. Validar mediante el criterio de expertos, el diseño instruccional basado en la metodología ABP que incorpore la herramienta digital Canva para el aprendizaje de la unidad de Proyectos de Inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa General Julio Andrade.

Identificación de los métodos a emplear

Para llevar a cabo la investigación sobre el diseño instruccional en la plataforma Moodle mil aulas, la relación entre la utilización de la herramienta digital Canva, basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), y el diseño de habilidades en proyectos de inversión, se utilizó el **método teórico** de análisis-síntesis el mismo que permitió llevar a cabo un análisis exhaustivo de la literatura académica sobre la plataforma Moodle Milaulas, la herramienta digital Canva y la estrategia metodológica ABP, identificando conceptos generales y luego integrándolos para construir una visión completa del diseño instruccional en el aprendizaje de Emprendimiento y

Gestión; también, se realiza la revisión bibliográfica que permite reunir y sintetizar información relevante y actualizada sobre los temas mencionados, proporcionando un marco teórico sólido y bien fundamentado para la integración de Canva en el ABP (Mendoza A. , 2019).

Para la recopilación y análisis de datos relacionados con el uso de Canva en el contexto del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el desarrollo de habilidades en proyectos de inversión, se emplearán métodos empíricos específicos como la encuesta que se diseñó y aplicó a los estudiantes de Tercero de Bachillerato en la Unidad Educativa General Julio Andrade para recopilar datos sobre el uso actual de la herramienta digital en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, así como sus opiniones y percepciones al respecto. También se realizan encuestas para validar el criterio de expertos. Este no solo permite evaluar la aceptación de Canva entre los estudiantes, sino que también proporciona una base sólida para ajustar y mejorar la implementación de la herramienta en futuras actividades educativas.

En el marco de la investigación se han empleado métodos matemáticos y estadísticos para analizar los datos recopilados. Entre estos métodos tenemos técnicas de análisis descriptivo para resumir y presentar de manera clara y comprensible los datos obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de Tercero de Bachillerato en la Unidad Educativa General Julio Andrade. Estas técnicas incluyen medidas de tendencia central, como la media y la mediana, así como medidas de dispersión y la desviación estándar. Al emplear este método, se facilita la interpretación de los datos que contribuyen a la comprensión de las herramientas digitales en el aprendizaje basado en proyectos.

Declaración de la población y muestra

El muestreo aleatorio consiste en obtener una muestra representativa de la población, permitiendo que los resultados obtenidos puedan ser generalizados a la población total con un cierto nivel de confianza (Mendoza K. , 2022).

La población de referencia son 104 estudiantes de Tercer Año de Bachillerato que cursan la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa General Julio Andrade, de los cuales se seleccionó una muestra de esta población compuesta por 27 estudiantes para proporcionar una visión detallada y específica de cómo se utiliza Canva en sus proyectos de inversión y cómo perciben su efectividad.

Declaración del tipo de investigación

Esta investigación educativa se centra en mejorar los procesos de aprendizaje en la Unidad Educativa General Julio Andrade, en Carchi, Ecuador, mediante la implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la integración de la herramienta digital Canva. El objetivo es no solo aumentar el rendimiento académico, sino también desarrollar competencias cognitivas, metacognitivas y socioemocionales en los estudiantes, en un entorno que fomente la colaboración y el compromiso. Este enfoque busca preparar a los estudiantes para los desafíos del mundo real, equipándolos con habilidades para diseñar y presentar proyectos de inversión de manera efectiva.

La investigación es aplicada, ya que se enfoca en ofrecer una solución práctica y evaluable en el contexto educativo de la Unidad Educativa. Utiliza un enfoque cuantitativo, recolectando y analizando datos numéricos mediante encuestas para medir la efectividad de Canva en el desarrollo de proyectos de inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. El objetivo es obtener resultados estadísticamente significativos que permitan evaluar el impacto inmediato de esta intervención pedagógica.

Principales aportes

Los principales aportes de esta investigación radican en la implementación de un diseño instruccional que integra la plataforma Moodle Milaulas y la herramienta digital Canva dentro del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esta combinación no solo actualiza el aprendizaje al alinearla con las demandas tecnológicas del siglo XXI, sino que también potencia el desarrollo de competencias creativas, tecnológicas y colaborativas en los estudiantes. Al utilizar herramientas visuales y colaborativas, como Canva, los estudiantes podrán presentar proyectos de inversión más dinámicos y visualmente atractivos, lo que enriquece su aprendizaje y prepara mejor a los estudiantes para el mercado laboral actual. Además, la plataforma Moodle facilita un seguimiento continuo del progreso, promoviendo una experiencia de aprendizaje más interactiva y significativa.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

La importancia de esta investigación radica en que, a través del alcance descriptivo, se logró analizar cómo la implementación de herramientas digitales como Canva y Moodle mejoró los métodos de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esta innovación permitió

no solo desarrollar competencias esenciales para un entorno laboral digitalizado, sino también fortalecer el aprendizaje activo y colaborativo. Al describir las dinámicas educativas generadas, se destacó cómo estas tecnologías mejoraron la calidad de los proyectos estudiantiles y promovieron una formación más práctica y alineada con las necesidades del siglo XXI.

En cuanto a la necesidad social este alcance permitió identificar la necesidad de cerrar la brecha entre las competencias tecnológicas actuales de los estudiantes y las demandas del entorno laboral. La investigación evidenció que la falta de integración de herramientas digitales en la enseñanza limita la preparación de los estudiantes para enfrentar los retos de un mercado cada vez más competitivo y digitalizado. Al detallar cómo estas herramientas facilitaron el desarrollo de habilidades como la creatividad, la organización y el pensamiento crítico, se resaltó la urgencia de transformar los procesos educativos para responder a esta necesidad.

La novedad de esta investigación se justificó en la combinación de tecnologías digitales y metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), en una asignatura que tradicionalmente ha carecido de estas innovaciones. El alcance descriptivo permitió documentar cómo esta integración ofreció una experiencia educativa más interactiva y colaborativa, adaptada a las formas de aprendizaje de los estudiantes actuales. Este alcance, aún poco explorado en el contexto de Emprendimiento y Gestión, abrió nuevas posibilidades para mejorar el aprendizaje en asignaturas prácticas.

En la actualidad científica el alcance descriptivo reflejó la relevancia de esta investigación, al enmarcarla dentro del contexto de transformación educativa digital, describiendo los efectos de integrar la plataforma Moodle y la herramienta digital Canva, se alineó con la creciente tendencia en estudios que exploran cómo estas herramientas potencian el aprendizaje. La investigación demostró cómo estas innovaciones no solo responden a las necesidades de una sociedad en constante cambio, sino que también contribuyen al avance en el uso de tecnologías para mejorar la calidad educativa.

Descripción breve del contenido de los capítulos

En el capítulo 1, se presenta la fundamentación teórica de la investigación, basada en los antecedentes investigativos, la evolución del uso del ABP en el desarrollo de proyectos de Emprendimiento y Gestión. También se analizan las teorías y bases teóricas necesarias para la propuesta de integración de la herramienta digital Canva en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la plataforma Moodle milaulas.

Por otra parte, se incluyen algunas bases legales necesarias para sustentar la pertinencia de la propuesta en el contexto ecuatoriano.

En el Capítulo 2 se describe de manera detallada los pasos metodológicos que guían la investigación, explicando el enfoque mixto de la investigación, que combina métodos cuantitativos y cualitativos para obtener una visión integral del problema. Se expone la población objetivo, compuesta por estudiantes de Tercer Año de Bachillerato y se justifica la selección de una muestra aleatoria de 27 estudiantes. Además, se detallan los instrumentos utilizados, como encuestas aplicadas a los estudiantes que permiten diagnosticar el estado actual del uso de tecnologías en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. También incluye el proceso de recolección de datos con el análisis descriptivo de tendencias centrales y dispersión, con el fin de proporcionar una base cuantitativa para el estudio.

En el Capítulo 3 se enfoca en la interpretación y discusión de los resultados obtenidos en la investigación empírica, donde se presentan los datos recopilados de las encuestas aplicadas a los estudiantes, revelando sus percepciones sobre el uso de herramientas digitales como Canva en el desarrollo de proyectos de inversión. Se analizan los resultados cuantitativos, incluyendo la frecuencia de uso de herramientas tecnológicas y las competencias desarrolladas. A continuación, se elabora una propuesta concreta de integración de Moodle Milaulas y Canva dentro del ABP, diseñada para mejorar las competencias tecnológicas y colaborativas de los estudiantes. La propuesta es sometida a la evaluación de expertos en pedagogía digital, quienes aportan recomendaciones para su perfeccionamiento. Se concluye con la validación de la propuesta por parte de los expertos, quienes destacan su relevancia y aplicabilidad en el contexto educativo actual, y sugieren ajustes que refuerzan su viabilidad y potencial impacto en el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

El primer capítulo presenta el marco teórico que sustenta la investigación, ofreciendo una revisión exhaustiva de los conceptos y teorías relacionados con el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo. Se analizan los principios pedagógicos que fundamentan el ABP, resaltando su enfoque en la colaboración, el aprendizaje activo y el desarrollo de competencias prácticas. Además, se profundiza en el uso de Canva como herramienta visual que complementa el proceso de aprendizaje, facilitando la creatividad y la presentación de proyectos de manera atractiva y profesional.

Asimismo, el capítulo examina el rol de plataformas educativas como Moodle, que permiten estructurar y gestionar el aprendizaje en un entorno digital, enriqueciendo la experiencia formativa de los estudiantes. Este análisis teórico tiene como objetivo establecer una base sólida para la implementación del diseño instruccional, vinculando la teoría con la práctica educativa en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

1.1. Antecedentes investigativos

Actualmente, la institución emplea métodos de aprendizaje tradicionales en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, los cuales se centran en la transmisión teórica y limitan las oportunidades de los estudiantes para aplicar sus conocimientos de manera práctica. Este enfoque ha demostrado ser insuficiente para desarrollar las habilidades digitales y emprendedoras que el mercado laboral moderno exige. Por ello, se considera fundamental integrar la tecnología en el aprendizaje, aprovechando herramientas digitales que fomenten la creatividad y permitan un aprendizaje activo. La implementación de plataformas como Moodle y Canva busca transformar la experiencia educativa hacia un modelo más dinámico y alineado con las competencias del siglo XXI.

Según (Ortega, 2022) en su investigación menciona que el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) crea entornos integrados de enseñanza que priorizan el desarrollo de competencias en el aprendizaje. Esta metodología promueve el fortalecimiento de habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales en los estudiantes, incentivando su participación activa, motivación y creatividad. No obstante, la investigación sobre el ABP varía en su aplicación dependiendo del nivel educativo. Este estudio, de carácter descriptivo e inferencial, examina investigaciones didácticas publicadas entre 2015 y 2022 siguiendo los lineamientos PRISMA. Los hallazgos destacan una significativa presencia de estudios españoles en el ámbito de las Ciencias

Naturales y señalan la necesidad de ampliar el alcance curricular de esta metodología activa, especialmente en la formación inicial de docentes.

Zambrano (2022) en su trabajo indica que la educación debe avanzar más allá de los enfoques tradicionales centrados en la transmisión y recepción de conocimientos, promoviendo acciones que faciliten aprendizajes significativos a través de una conexión más estrecha entre docentes, estudiantes y la comunidad. Este análisis explora las particularidades del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y su capacidad para transformar el proceso educativo, destacando los nuevos roles asignados a docentes y estudiantes, así como enfoques innovadores para concebir los componentes didácticos. Se emplean métodos teóricos, como el análisis histórico, análisis-síntesis e inducción-deducción, junto con métodos y técnicas empíricos, como cuestionarios y guías de observación, para comprender y reflexionar sobre los fundamentos teóricos de la propuesta. El artículo busca valorar las potencialidades del ABP como estrategia didáctica y, con base en esta premisa, caracteriza el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Unidad Educativa Charapotó, Cantón Sucre, Ecuador, durante el período 2020. Además, diagnostica las deficiencias en las estrategias docentes, identifica las exigencias teórico-metodológicas necesarias para diseñar actividades basadas en proyectos y reflexiona sobre los posibles beneficios que los estudiantes pueden obtener al aplicar esta metodología pedagógica.

Cyrulies (2021) describe una experiencia que abarca el diseño, los procedimientos y los resultados de un curso de formación docente sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), impartido por un centro de capacitación oficial en la provincia de Buenos Aires, Argentina. La propuesta estuvo dirigida a docentes de distintos niveles y áreas, quienes conformaron grupos de aprendizaje heterogéneos para fomentar la transversalidad curricular. Se presenta un ejemplo de proyecto modelo utilizado en el curso y se analizan tanto las producciones elaboradas por los docentes para su acreditación como los resultados de una encuesta aplicada. El registro de esta experiencia tuvo como objetivo recopilar información relevante, especialmente para futuras formaciones e investigaciones en el ámbito educativo. Los resultados reflejan una amplia aceptación del ABP, aunque también se destacan desafíos en su implementación, principalmente debido a las condiciones institucionales de trabajo.

1.2. Fundamentación teórica

1.2.1. Herramientas digitales en educación

La integración de herramientas digitales en la educación ha transformado significativamente la manera en que los estudiantes aprenden y los docentes enseñan. En un mundo cada vez más digitalizado, el uso de estas herramientas no solo facilita el acceso a la información, sino que también enriquece el proceso de aprendizaje, haciéndolo más interactivo, dinámico y efectivo. Este tema aborda la importancia de las herramientas digitales en la educación, los tipos de herramientas disponibles, los criterios para su selección y la integración efectiva de estas en el currículo.

La importancia de las herramientas digitales en la educación radica en su capacidad para mejorar la calidad del aprendizaje. Estas herramientas permiten a los estudiantes acceder a una vasta cantidad de recursos educativos en línea, lo que amplía sus oportunidades de aprendizaje más allá del aula tradicional. Además, las herramientas digitales facilitan la personalización del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y según sus necesidades individuales. Esto es especialmente beneficioso para aquellos estudiantes que requieren un enfoque más personalizado debido a sus diferentes estilos de aprendizaje o necesidades educativas especiales (Cyrulies, 2021).

Las herramientas digitales también fomentan la colaboración y la comunicación entre estudiantes y docentes. Plataformas como Google Classroom, Microsoft Teams y Moodle permiten a los estudiantes trabajar en proyectos colaborativos, compartir recursos y comunicarse de manera efectiva con sus compañeros y profesores. Esta colaboración no solo mejora el aprendizaje, sino que también desarrolla habilidades sociales y de trabajo en equipo, que son esenciales en el mundo laboral.

Entre las más comunes se encuentran las plataformas de gestión del aprendizaje (LMS), las herramientas de creación de contenido, las aplicaciones de comunicación y colaboración, y las herramientas de evaluación y retroalimentación.

Las plataformas de gestión del aprendizaje, como Moodle, Blackboard y Canvas, son sistemas que permiten a los docentes gestionar y organizar el contenido del curso, realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes y facilitar la comunicación entre los participantes del curso. Estas plataformas ofrecen una variedad de funcionalidades, como la creación de foros de

discusión, la administración de exámenes en línea y la entrega de tareas, lo que facilita la gestión del curso y mejora la experiencia de aprendizaje de los estudiantes (Schamne, 2021).

Las herramientas de creación de contenido, como Canva, Prezi y Powtoon, permiten a los docentes y estudiantes crear presentaciones visuales atractivas y profesionales. Estas herramientas son especialmente útiles en el diseño de proyectos y presentaciones, ya que facilitan la creación de contenido visualmente atractivo que puede captar la atención de la audiencia y mejorar la comprensión de los conceptos presentados. Además, estas herramientas fomentan la creatividad y la innovación, ya que permiten a los usuarios experimentar con diferentes diseños y formatos.

Las aplicaciones de comunicación y colaboración, como Google Drive, Microsoft Teams y Slack, facilitan la colaboración entre estudiantes y docentes. Estas herramientas permiten a los usuarios compartir documentos, trabajar en proyectos colaborativos en tiempo real y comunicarse de manera efectiva. La colaboración en línea no solo mejora el aprendizaje, sino que también desarrolla habilidades de trabajo en equipo y comunicación, que son esenciales en el mundo laboral (García, 2020).

Las herramientas de evaluación y retroalimentación, como Kahoot, Quizlet y Socrative, permiten a los docentes evaluar el progreso de los estudiantes de manera interactiva y proporcionar retroalimentación inmediata. Estas herramientas hacen que la evaluación sea más dinámica y atractiva, lo que puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Además, la retroalimentación inmediata permite a los estudiantes identificar sus áreas de mejora y trabajar en ellas de manera oportuna.

La facilidad de uso es un criterio fundamental, ya que una herramienta que es difícil de usar puede generar frustración tanto en los docentes como en los estudiantes y, en última instancia, puede no ser utilizada de manera efectiva. Es importante seleccionar herramientas que sean intuitivas y fáciles de aprender, para que los usuarios puedan centrarse en el aprendizaje en lugar de en la tecnología (Villanueva, 2022).

La accesibilidad es otro criterio importante, ya que las herramientas digitales deben ser accesibles para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades. Esto implica seleccionar herramientas que cumplan con los estándares de accesibilidad y que ofrezcan funcionalidades como la compatibilidad con lectores de pantalla, la posibilidad de ajustar el tamaño del texto y la opción de subtítulos en los videos.

La compatibilidad con otros sistemas es también un factor que considerar, ya que las herramientas digitales deben integrarse de manera fluida con otros sistemas y plataformas utilizados en la institución educativa. Esto facilita la gestión del curso y asegura que los estudiantes y docentes puedan acceder a todos los recursos y funcionalidades necesarios sin problemas (García, 2020).

La seguridad y la privacidad son aspectos críticos en la selección de herramientas digitales, especialmente cuando se trata de datos personales y académicos de los estudiantes. Es importante seleccionar herramientas que cumplan con las normativas de protección de datos y que ofrezcan medidas de seguridad adecuadas para proteger la información de los usuarios.

El costo ya que algunas herramientas digitales pueden ser costosas y no todas las instituciones educativas tienen los recursos necesarios para adquirirlas. Es importante evaluar el costo-beneficio de cada herramienta y considerar opciones gratuitas o de bajo costo que puedan ofrecer funcionalidades similares.

Además, es importante que la integración de herramientas digitales esté alineada con los objetivos de aprendizaje y el currículo. Esto implica seleccionar herramientas que complementen y mejoren el contenido del curso y que se utilicen de manera coherente y efectiva a lo largo del curso. La integración de herramientas digitales no debe ser un fin en sí mismo, sino un medio para mejorar el proceso de aprendizaje y alcanzar los objetivos educativos.

1.2.2. Canva como herramienta digital

Canva es una herramienta digital de diseño gráfico que ha ganado popularidad en diversos ámbitos, incluyendo la educación. Su facilidad de uso y su amplia gama de funcionalidades la convierten en una herramienta valiosa para docentes y estudiantes. En este contexto, es importante explorar en detalle qué es Canva, sus ventajas en el diseño de proyectos, su uso en el ámbito educativo y cómo contribuye al desarrollo de habilidades digitales.

Canva es una plataforma en línea que permite a los usuarios crear una variedad de contenidos visuales, como presentaciones, infografías, pósteres, folletos, y más. Fue lanzada en 2013 y desde entonces ha crecido exponencialmente, atrayendo a millones de usuarios en todo el mundo. Una de las características más destacadas de Canva es su interfaz intuitiva y fácil de usar, que permite a personas sin experiencia en diseño gráfico crear contenido visualmente atractivo. La plataforma ofrece una amplia gama de plantillas prediseñadas, elementos gráficos, y herramientas de edición que facilitan el proceso de diseño (Ramos, 2020).

Las ventajas de Canva en el diseño de proyectos son numerosas. En primer lugar, su accesibilidad es un factor esencial. Canva está disponible en línea y se puede acceder desde cualquier dispositivo con conexión a internet, lo que permite a los usuarios trabajar en sus proyectos en cualquier momento y lugar. Además, Canva ofrece una versión gratuita con una amplia gama de funcionalidades, lo que la hace accesible para estudiantes y docentes con recursos limitados.

Otra ventaja significativa de Canva es su capacidad para fomentar la creatividad y la innovación. La plataforma ofrece una gran variedad de plantillas y elementos gráficos que los usuarios pueden personalizar según sus necesidades. Esto permite a los estudiantes experimentar con diferentes diseños y formatos, lo que puede estimular su creatividad y ayudarles a desarrollar sus habilidades de diseño. Además, Canva permite a los usuarios colaborar en tiempo real, lo que facilita el trabajo en equipo y la colaboración en proyectos.

El uso de Canva en el ámbito educativo tiene múltiples beneficios. En primer lugar, facilita la creación de contenido visualmente atractivo que puede captar la atención de los estudiantes y mejorar su comprensión de los conceptos presentados. Los docentes pueden utilizar Canva para crear presentaciones, infografías y otros materiales didácticos que hagan el aprendizaje más interactivo y dinámico. Además, los estudiantes pueden utilizar Canva para crear sus propios proyectos y presentaciones, lo que les permite aplicar sus conocimientos de manera práctica y desarrollar sus habilidades de comunicación (Barrera, 2022).

Canva también puede ser una herramienta valiosa para el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes. En un mundo cada vez más digitalizado, es esencial que los estudiantes adquieran competencias digitales que les permitan desenvolverse con éxito en el ámbito académico y profesional. El uso de Canva puede ayudar a los estudiantes a desarrollar una variedad de habilidades digitales, como la creación y edición de contenido visual, el uso de herramientas de diseño gráfico, y la colaboración en línea.

Además, Canva puede contribuir al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. Al trabajar en proyectos de diseño, los estudiantes deben tomar decisiones sobre el diseño y la presentación de la información, lo que implica un proceso de análisis, síntesis y evaluación. Esto puede ayudar a los estudiantes a desarrollar su capacidad para pensar críticamente y resolver problemas de manera creativa (Ruiz, 2022).

La integración de Canva en el currículo educativo requiere una planificación cuidadosa y una formación adecuada para los docentes. Es importante que los docentes reciban la formación

necesaria para utilizar Canva de manera efectiva y que se les proporcione el apoyo necesario para integrar esta herramienta en sus prácticas de aprendizaje. Esto puede incluir talleres de formación, recursos en línea y el apoyo de un equipo de tecnología educativa.

Además, es importante que la integración de Canva esté alineada con los objetivos de aprendizaje y el currículo. Esto implica seleccionar proyectos y actividades que complementen y mejoren el contenido del curso y que se utilicen de manera coherente y efectiva a lo largo del curso. La integración de Canva no debe ser un fin en sí mismo, sino un medio para mejorar el proceso de aprendizaje y alcanzar los objetivos educativos.

Un ejemplo de cómo Canva puede ser utilizado en el aula es en la creación de proyectos de inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Los estudiantes pueden utilizar Canva para diseñar presentaciones visuales de sus proyectos de inversión, lo que les permite aplicar sus conocimientos de manera práctica y desarrollar sus habilidades de comunicación. Además, el uso de Canva puede hacer que los proyectos sean más atractivos y profesionales, lo que puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Botella, 2020).

Otro ejemplo es el uso de Canva para la creación de infografías en asignaturas como Ciencias Sociales o Historia. Los estudiantes pueden utilizar Canva para crear infografías que resuman información de manera visualmente atractiva. Esto no solo mejora la comprensión de los conceptos, sino que también ayuda a los estudiantes a desarrollar sus habilidades de síntesis y presentación de la información.

1.2.3. Entornos de aprendizaje enriquecidos

Los entornos de aprendizaje enriquecidos (EEA) representan una evolución significativa en la manera en que se concibe y se lleva a cabo el proceso educativo. Estos entornos se caracterizan por la integración de múltiples fuentes de información y estímulos sensoriales, lo que permite una experiencia de aprendizaje más completa y efectiva.

Un entorno de aprendizaje enriquecido se define como un espacio educativo que habilita la utilización armoniosa de todos los sentidos en la adquisición de información. A diferencia del formato áulico clásico, que se centra en el aprendizaje memorístico y la superación de exámenes estandarizados, los EEA recrean una experiencia multidimensional y sensorial similar a la que ocurriría en un entorno natural. Este enfoque permite una mayor utilización de ambos hemisferios cerebrales, lo que se traduce en un córtex más grueso, mayor cantidad de ramificación dendrítica y mayores cuerpos celulares, según estudios científicos (Folgado, 2020).

Los EEA se caracterizan por la convergencia de la racionalidad y la emocionalidad en el proceso de aprendizaje. Esto significa que no solo se enfoca en la adquisición de conocimientos, sino también en la participación emocional del estudiante. La sinfonía entre el cerebro pensante y el cerebro afectivo aumenta el nivel de captura de información, enriquece la creación de significados y potencia el nivel agregado del aprendizaje y el rendimiento del estudiante. Este enfoque holístico permite que los estudiantes desplieguen sus capacidades neurocognitivas de manera más natural y espontánea, lo que facilita la creación de aprendizajes significativos y duraderos.

La integración de imágenes y otros recursos visuales en los EEA es fundamental. Las imágenes no solo sirven para transmitir información, sino que también actúan como desencadenadores de procesos valorativos y de significado personal. Este uso de imágenes y sistemas simbólicos complejos favorece abordajes multisensoriales, despliegue de significados novedosos y producción de meta formas, que son significados complejos e individuales que activan la curiosidad y refuerzan la implicación del alumno en el proceso de aprendizaje (Arroba, 2021).

Los beneficios de los EEA son numerosos. En primer lugar, aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al ofrecer una experiencia de aprendizaje más rica y variada, los estudiantes se sienten más interesados y motivados para participar activamente en su propio proceso de aprendizaje. Además, los EEA fomentan el desarrollo de habilidades cognitivas, metacognitivas y socioemocionales. La participación y la interacción con múltiples fuentes de información y estímulos sensoriales permiten a los estudiantes desarrollar habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas, creatividad y colaboración.

La evaluación de los EEA es un aspecto importante para asegurar su efectividad. La evaluación debe ser integral y considerar tanto el proceso como los resultados del aprendizaje. Esto implica evaluar no solo el conocimiento adquirido, sino también el desarrollo de habilidades y competencias, la participación emocional y la creación de significados personales. La evaluación puede incluir una variedad de métodos, como la autoevaluación, la evaluación entre pares y la evaluación del docente. Además, es importante proporcionar retroalimentación continua a los estudiantes para ayudarles a mejorar y avanzar en su aprendizaje (Prado, 2020).

Un enfoque efectivo para la evaluación de los EEA es el uso de rúbricas de evaluación. Las rúbricas permiten definir criterios claros y específicos para evaluar diferentes aspectos del aprendizaje, como la comprensión de conceptos, la aplicación de conocimientos, la creatividad y

la colaboración. Las rúbricas también facilitan la autoevaluación y la evaluación entre pares, lo que fomenta la reflexión y la metacognición en los estudiantes.

Otro método de evaluación es el uso de portafolios digitales. Los portafolios permiten a los estudiantes recopilar y presentar evidencias de su aprendizaje a lo largo del tiempo. Esto no solo facilita la evaluación integral del proceso de aprendizaje, sino que también permite a los estudiantes reflexionar sobre su propio progreso y desarrollo. Los portafolios pueden incluir una variedad de evidencias, como trabajos escritos, proyectos, presentaciones, reflexiones personales y retroalimentación recibida.

La observación directa y la evaluación cualitativa también son métodos importantes para evaluar los EEA. La observación permite a los docentes evaluar la participación y el comportamiento de los estudiantes en el entorno de aprendizaje, así como la interacción con los recursos y estímulos sensoriales. La evaluación cualitativa, a través de entrevistas y grupos focales, permite obtener una comprensión más profunda de las experiencias y percepciones de los estudiantes sobre el entorno de aprendizaje (Vernaza, 2020).

La integración de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los EEA es otro aspecto importante, permiten crear entornos de aprendizaje más dinámicos e interactivos, que facilitan la participación y la colaboración entre los estudiantes, personalizar el aprendizaje, adaptando los recursos y actividades a las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes. La evaluación de los EEA debe considerar el uso y la efectividad de las TIC en el proceso de aprendizaje.

La creación de un clima positivo y de confianza es fundamental para el éxito de los EEA. La eliminación de amenazas y la creación de un ambiente que genere confianza, curiosidad, cooperación y autocontrol son esenciales para fomentar la participación y el aprendizaje significativo. La evaluación de los EEA debe considerar el clima emocional y social del entorno de aprendizaje, así como la calidad de las interacciones y relaciones entre los estudiantes y los docentes.

1.2.4. Estrategias pedagógicas

Las estrategias pedagógicas se definen como los métodos y técnicas que los docentes utilizan para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, son fundamentales para crear un entorno de aprendizaje efectivo y significativo. Estas estrategias pueden variar ampliamente dependiendo del

contexto educativo, los objetivos de aprendizaje, las características de los estudiantes y los recursos disponibles. El objetivo principal de las estrategias pedagógicas es crear un entorno de aprendizaje que sea inclusivo, motivador y efectivo, permitiendo a los estudiantes alcanzar sus objetivos de aprendizaje de manera significativa (Chong, 2020).

Existen varios tipos de estrategias pedagógicas, cada una con sus propias características y beneficios. Entre las más comunes se encuentran las estrategias de enseñanza directa, las estrategias de aprendizaje cooperativo, las estrategias de aprendizaje basado en proyectos (ABP), las estrategias de aprendizaje basado en problemas (ABP), las estrategias de enseñanza diferenciada y las estrategias de enseñanza inversa.

1.2.5. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología educativa que se centra en el estudiante y se caracteriza por el uso de proyectos como eje central del proceso de aprendizaje. Esta metodología se fundamenta en la idea de que los estudiantes aprenden mejor cuando están activamente involucrados en proyectos que tienen relevancia y aplicación en el mundo real. El ABP no solo promueve el aprendizaje de contenidos académicos, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades prácticas, cognitivas, metacognitivas y socioemocionales.

El ABP se basa en varios principios fundamentales. En primer lugar, se centra en el aprendizaje activo, donde los estudiantes son los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. En lugar de recibir pasivamente información de los docentes, los estudiantes participan activamente en la investigación, el diseño y la ejecución de proyectos. Este enfoque promueve una mayor retención del conocimiento y una comprensión más profunda de los conceptos (Bilbao, 2022).

Otro principio del ABP es la relevancia y la autenticidad. Los proyectos en el ABP están diseñados para ser relevantes y significativos para los estudiantes. Esto significa que los proyectos están conectados con el mundo real y tienen una aplicación práctica. Al trabajar en proyectos que tienen un propósito claro y tangible, los estudiantes pueden ver la relevancia de lo que están aprendiendo y cómo se aplica en contextos fuera del aula.

La colaboración es otro componente esencial del ABP. Los proyectos a menudo se realizan en grupos, lo que fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes. A través de la colaboración, los estudiantes aprenden a comunicarse de manera efectiva, a resolver problemas

en grupo y a tomar decisiones colectivas. Estas habilidades son esenciales no solo para el éxito académico, sino también para la vida profesional y personal (Castro, 2022).

El ABP también promueve el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas. Al enfrentarse a desafíos y problemas reales en sus proyectos, los estudiantes deben aplicar sus conocimientos y habilidades para encontrar soluciones. Esto implica un proceso de investigación, análisis, síntesis y evaluación, que son componentes del pensamiento crítico. Además, el ABP fomenta la creatividad y la innovación, ya que los estudiantes deben idear soluciones originales y efectivas para los problemas que enfrentan.

El ABP tiene numerosos beneficios para los estudiantes. En primer lugar, mejora la motivación y el compromiso. Al trabajar en proyectos que son relevantes y significativos, los estudiantes están más motivados para aprender y participar activamente en el proceso de aprendizaje. Esto se traduce en una mayor retención del conocimiento y un mejor rendimiento académico. Además, el ABP fomenta el desarrollo de habilidades prácticas y transferibles, como la comunicación, la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Estas habilidades son esenciales para el éxito en la vida profesional y personal (Ruiz, 2022).

El ABP también promueve la autonomía y la responsabilidad, esto les ayuda a convertirse en aprendices independientes y autodirigidos, capaces de gestionar su propio aprendizaje a lo largo de la vida. Además, el ABP fomenta la reflexión y la metacognición.

La implementación del ABP en el aula requiere una planificación cuidadosa y una estructura clara. Los proyectos deben estar bien diseñados y alineados con los objetivos de aprendizaje. Esto implica definir claramente los objetivos del proyecto, los criterios de éxito y los productos finales esperados. Además, es importante proporcionar a los estudiantes los recursos y el apoyo necesarios para completar el proyecto. Esto puede incluir acceso a materiales, tecnología, expertos y tiempo suficiente para trabajar en el proyecto.

La evaluación en el ABP también es diferente a la evaluación tradicional. En lugar de centrarse únicamente en los resultados finales, la evaluación en el ABP se centra en el proceso de aprendizaje. Esto implica evaluar tanto el producto final como el proceso que los estudiantes siguieron para llegar a ese producto. La evaluación puede incluir una variedad de métodos, como la autoevaluación, la evaluación entre pares y la evaluación del docente. Además, es importante proporcionar retroalimentación continua a los estudiantes para ayudarles a mejorar y avanzar en su aprendizaje.

1.2.6. Emprendimiento y Gestión

El emprendimiento y la gestión son dos pilares fundamentales en el desarrollo económico y social de cualquier sociedad. Estos conceptos no solo se refieren a la creación y administración de empresas, sino que también abarcan una serie de habilidades y competencias que son esenciales para el éxito en el mundo laboral y personal.

El emprendimiento se define como el proceso de identificar oportunidades de negocio, reunir los recursos necesarios y asumir riesgos para crear y gestionar una nueva empresa con el objetivo de generar valor económico y social. Los emprendedores son individuos que tienen la capacidad de ver oportunidades donde otros ven problemas, y que están dispuestos a asumir riesgos para convertir esas oportunidades en realidades. El emprendimiento no se limita a la creación de nuevas empresas; también puede incluir la innovación dentro de organizaciones existentes, conocida como intraemprendimiento (Tacan, 2023).

Los principios del emprendimiento son variados y abarcan diferentes aspectos del proceso emprendedor. Entre ellos tenemos: la identificación de oportunidades, la asunción de riesgos, la resiliencia, la gestión de recursos (financieros, humanos, tecnológicos y materiales).

La innovación es otro principio central del emprendimiento, los emprendedores deben ser capaces de desarrollar productos, servicios o procesos nuevos o mejorados que ofrezcan un valor añadido a los clientes. Según (Vernaza, 2020). La innovación puede ser incremental, mejorando gradualmente productos o procesos existentes, o disruptiva, creando algo completamente nuevo que cambia las reglas del juego en un mercado.

Las habilidades emprendedoras son aquellas competencias que permiten a los individuos llevar a cabo con éxito el proceso emprendedor. Entre estas habilidades se encuentran la creatividad, la capacidad de resolver problemas, la toma de decisiones, la gestión del tiempo, la comunicación y la negociación.

La gestión de proyectos emprendedores implica la planificación, ejecución y control de todas las actividades necesarias para llevar a cabo un proyecto de negocio. Esto incluye la definición de objetivos, la elaboración de un plan de negocio, la asignación de recursos, la gestión de riesgos y la evaluación del desempeño.

La planificación es el primer paso donde los emprendedores deben definir claramente los objetivos del proyecto, identificar las actividades necesarias para alcanzarlos y elaborar un plan detallado que incluya un cronograma, un presupuesto y una asignación de recursos.

La ejecución es la etapa en la que se llevan a cabo las actividades planificadas. Los emprendedores deben ser capaces de adaptarse a los cambios y de tomar decisiones rápidas para resolver problemas que surjan durante la ejecución del proyecto (García, 2020).

El control es la etapa final de la gestión de proyectos emprendedores, esto implica la evaluación del desempeño del proyecto, para la retroalimentación y mejora continua que son esenciales en esta etapa.

El emprendimiento en la educación puede contribuir al desarrollo económico y social, donde los emprendedores crean empleo, generan riqueza y contribuyen al desarrollo de sus comunidades, inspirando así a los estudiantes a convertirse en emprendedores y a contribuir al desarrollo sostenible y al crecimiento económico.

1.2.7. Diseño de proyectos de inversión

El diseño de proyectos de inversión es un proceso fundamental en el ámbito del emprendimiento y la gestión, ya que permite a los emprendedores y gestores planificar, evaluar y ejecutar iniciativas que buscan generar valor económico y social. Este tema abarca una serie de conceptos, etapas del diseño, elementos esenciales y la importancia de las habilidades de diseño y presentación en la creación de proyectos de inversión efectivos.

Un proyecto de inversión se define como una propuesta de negocio que implica la asignación de recursos financieros, humanos y materiales con el objetivo de generar beneficios económicos en el futuro. De acuerdo con (Soto, 2021). Los proyectos de inversión pueden variar en tamaño y complejidad, desde pequeñas iniciativas empresariales hasta grandes proyectos de infraestructura. Independientemente de su escala, todos los proyectos de inversión comparten ciertos elementos y etapas que son necesarias para su éxito.

Una vez identificada la oportunidad, el siguiente paso es la formulación del proyecto. Esta etapa implica la definición clara y detallada del proyecto, incluyendo sus objetivos, alcance, y estrategias. Los objetivos del proyecto deben ser específicos, medibles, alcanzables, relevantes y temporales (SMART). El alcance del proyecto define los límites y las actividades que se llevarán a cabo, mientras que las estrategias describen cómo se alcanzarán los objetivos del proyecto (Álvarez, 2022).

La formulación del proyecto también incluye la elaboración de un plan de negocio, que es un documento detallado que describe todos los aspectos del proyecto de inversión. El plan de negocio incluye una descripción del producto o servicio, un análisis del mercado, una estrategia de

marketing, un plan operativo, un plan financiero y una evaluación de riesgos. Este documento es esencial para atraer inversores y obtener financiamiento, ya que proporciona una visión clara y completa del proyecto y su viabilidad.

Una vez completada la formulación y evaluación del proyecto, el siguiente paso es la implementación. Esta etapa implica la ejecución del plan de negocio y la puesta en marcha del proyecto. La implementación requiere una gestión efectiva de los recursos, la coordinación de las actividades y el monitoreo continuo del progreso. Es importante establecer un sistema de control y seguimiento que permita evaluar el desempeño del proyecto y realizar ajustes necesarios para asegurar el cumplimiento de los objetivos (Botella, 2020).

La presentación debe ser clara, concisa y persuasiva, y debe incluir todos los aspectos del proyecto, como la oportunidad de negocio, los objetivos, el plan de negocio, el análisis financiero y la evaluación de riesgos. El uso de herramientas visuales, como gráficos, tablas y diapositivas, puede mejorar la comprensión y el impacto de la presentación.

La negociación es una habilidad esencial para obtener financiamiento, establecer alianzas estratégicas y cerrar acuerdos comerciales. Los emprendedores deben ser capaces de negociar términos favorables y construir relaciones de confianza con sus socios y partes interesadas (Schamne, 2021).

En el contexto educativo, el diseño de proyectos de inversión es una competencia esencial que debe ser desarrollada en los estudiantes de emprendimiento y gestión. Los estudiantes deben aprender a identificar oportunidades de negocio, formular proyectos viables, realizar análisis financieros, evaluar riesgos y presentar sus proyectos de manera efectiva. La integración de herramientas digitales, como Canva, en el proceso de aprendizaje puede mejorar significativamente el desarrollo de estas competencias. Canva permite a los estudiantes crear presentaciones visualmente atractivas y profesionales, lo que facilita la comunicación de sus ideas y proyectos.

1.2.8. Propuesta pedagógica

Una propuesta pedagógica es un plan o modelo educativo diseñado para guiar el proceso de aprendizaje en un contexto específico. Esta propuesta es el resultado de un análisis profundo de las necesidades educativas de los estudiantes y de las metas que se desean alcanzar dentro de un marco curricular y pedagógico determinado. Su objetivo es proporcionar una estructura clara y coherente para la implementación de estrategias y actividades que promuevan el desarrollo integral

de los estudiantes, atendiendo tanto a sus competencias cognitivas como socioemocionales (Botella, 2020).

La propuesta pedagógica se basa en principios educativos, teorías del aprendizaje, y metodologías activas que buscan hacer del proceso educativo una experiencia significativa y transformadora para los estudiantes. Además, se enfoca en facilitar el aprendizaje mediante la integración de recursos, técnicas y tecnologías que respondan a las características y necesidades del alumnado, promoviendo la participación, la reflexión crítica, y la aplicación práctica del conocimiento (Paliz, 2019).

La propuesta se centra en la implementación de una estrategia pedagógica innovadora utilizando la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) junto con la herramienta digital Canva. El objetivo es mejorar el aprendizaje de la unidad de Proyectos de Inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de Tercero de Bachillerato en la Unidad Educativa General Julio Andrade.

El ABP es una metodología educativa centrada en el estudiante, que utiliza proyectos como eje del proceso de aprendizaje. Esta metodología promueve el aprendizaje activo, la colaboración, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, al involucrar a los estudiantes en proyectos que tienen relevancia y aplicación en el mundo real.

Canva es una plataforma de diseño gráfico en línea que permite a los usuarios crear una variedad de contenidos visuales de manera sencilla y atractiva. La propuesta consiste en integrar Canva en la metodología ABP para facilitar el diseño y la presentación de proyectos de inversión, mejorando así la capacidad de los estudiantes para comprender y aplicar conceptos teóricos en la práctica.

1.2.9. Diseño Instruccional

Según Barrera (2022) es un enfoque sistemático que busca desarrollar experiencias de aprendizaje efectivas y eficientes a través de la planificación, creación y evaluación de materiales educativos. Este proceso incluye la organización de los contenidos de manera lógica y adecuada para optimizar el aprendizaje de los estudiantes.

El diseño instruccional propuesto se enfoca en el estudiante, adaptándose a sus necesidades específicas y facilitando un aprendizaje personalizado que considera su ritmo y estilo de aprendizaje. Al colocar al alumno en el centro del proceso, se fomenta un ambiente donde puede desarrollar sus habilidades y conocimientos de forma activa y participativa, lo cual incrementa su

motivación y compromiso. Este enfoque personalizado permite que cada estudiante reciba el apoyo necesario para superar dificultades, promoviendo una experiencia educativa más significativa y orientada a sus metas.

Además, el diseño instruccional incorpora teorías del aprendizaje que respaldan estrategias pedagógicas efectivas para asegurar una comprensión profunda del contenido. La estructura y secuenciación de los materiales es coherente y gradual, guiando al estudiante desde conceptos básicos hasta aplicaciones complejas, lo que facilita una construcción sólida del conocimiento. A través de una evaluación continua y objetiva, se mide el progreso y se realizan ajustes cuando es necesario, optimizando el proceso de aprendizaje y garantizando que los objetivos académicos sean alcanzados de manera efectiva.

1.2.10. Moodle como Herramienta Pedagógica en el Aprendizaje Basado en Proyectos

Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) es una plataforma de gestión de aprendizaje (Learning Management System, LMS) ampliamente utilizada en contextos educativos a nivel global. Desarrollada originalmente en 2002 por Martin Dougiamas, Moodle ha ganado popularidad debido a su código abierto, flexibilidad y capacidad para integrar diversas herramientas pedagógicas. Su diseño modular permite a los docentes crear cursos personalizados y adaptados a las necesidades específicas de los estudiantes, fomentando un aprendizaje activo y participativo (Castro, 2022).

En el marco del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Moodle se presenta como una plataforma idónea para facilitar la implementación de esta metodología. El ABP requiere la participación de los estudiantes en la creación de proyectos que reflejen su comprensión y aplicación de los conceptos estudiados. Moodle ofrece una serie de herramientas y funciones que pueden ser integradas para gestionar, supervisar y evaluar estos proyectos de manera efectiva:

1. **Acceso a recursos y materiales didácticos:** Moodle permite a los docentes subir y organizar recursos como lecturas, videos, guías y enlaces externos, que los estudiantes pueden consultar en cualquier momento y desde cualquier dispositivo. Esto facilita la autonomía en el aprendizaje y el acceso a información relevante para el desarrollo de proyectos.
2. **Gestión de actividades y tareas:** La plataforma ofrece múltiples formatos de actividades, desde foros de discusión y cuestionarios hasta tareas donde los estudiantes pueden subir sus

entregas. Estas funcionalidades permiten a los docentes diseñar tareas alineadas con las diferentes fases del proyecto y fomentar la retroalimentación continua.

3. **Colaboración en línea:** Moodle fomenta el trabajo colaborativo a través de herramientas como los foros, wikis, y actividades grupales. Los estudiantes pueden trabajar en equipo para desarrollar proyectos, compartir ideas y hacer ajustes en tiempo real, promoviendo así un aprendizaje cooperativo y compartido, esencial en el ABP (Ramos, 2020).
4. **Evaluación continua y personalizada:** Moodle ofrece funciones de evaluación personalizadas que permiten a los docentes realizar un seguimiento detallado del progreso de cada estudiante. Herramientas como las rúbricas y los informes de calificaciones aseguran una evaluación más completa y continua, ajustada al desempeño individual y grupal.
5. **Retroalimentación en tiempo real:** La plataforma facilita la comunicación constante entre docentes y estudiantes, permitiendo la entrega de retroalimentación inmediata sobre las tareas entregadas o los avances en los proyectos. En el ABP, donde la guía y el ajuste continuo del proceso son necesarios para el éxito de los estudiantes.

La integración de Moodle en el ABP no solo facilita la gestión del proceso pedagógico, sino que también promueve el desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes. Al utilizar la plataforma, los estudiantes se familiarizan con entornos de aprendizaje en línea, mejorando su capacidad para gestionar proyectos de manera autónoma y en entornos digitales, una competencia en el contexto contemporáneo.

1.3. Elementos de la Propuesta

1.3.1. Diseño de la Herramienta Digital Canva y Plataforma Moodle:

a) **Capacitación Inicial:** Capacitar a los estudiantes en el uso tanto de Canva como de Moodle, asegurando que todos los participantes estén familiarizados con las funcionalidades de ambas plataformas y comprendan cómo aprovechar sus ventajas en el diseño y la gestión de proyectos de inversión.

b) **Plantillas Personalizadas:** Crear y proporcionar plantillas personalizadas en Canva para el diseño de proyectos de inversión, adaptadas a los objetivos del currículo, y facilitarlas a través de Moodle para que los estudiantes puedan acceder a ellas de manera centralizada.

c) **Recursos y Materiales:** Desarrollar y distribuir recursos educativos y materiales didácticos en Moodle que guíen a los estudiantes en el uso de Canva, y que también incluyan tutoriales sobre cómo gestionar y organizar sus proyectos en la plataforma Moodle para un seguimiento efectivo del proceso.

1.3.2. Metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

a) **Definición de Proyectos:** Identificar y definir proyectos de inversión significativos que los estudiantes desarrollarán a lo largo del curso. Moodle se utilizará para gestionar la entrega de las fases del proyecto y para proporcionar retroalimentación y recursos adicionales en cada etapa.

b) **Fases del Proyecto:** Estructurar el proyecto en fases claras y manejables, desde la investigación inicial hasta la presentación final, con hitos y entregables intermedios. Moodle facilitará la supervisión de cada fase y la organización de los materiales necesarios.

c) **Colaboración y Trabajo en Equipo:** Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración a través de las herramientas colaborativas de Moodle, como los foros y los espacios de trabajo grupal, asignando roles y responsabilidades dentro de cada equipo.

d) **Evaluación Continua:** Implementar un sistema de evaluación continua a través de Moodle que incluya autoevaluaciones, evaluación entre pares, y retroalimentación del docente. El seguimiento del rendimiento y los avances del estudiante también se gestionarán en la plataforma.

1.3.3. Integración de Canva y Moodle en el Proceso de Aprendizaje:

a) **Diseño Visual de Proyectos:** Utilizar Canva para la creación de presentaciones visuales atractivas y profesionales, y gestionar la entrega de dichas presentaciones a través de Moodle, donde los estudiantes podrán recibir comentarios y correcciones.

b) **Presentaciones y Defensa de Proyectos:** Organizar sesiones de presentación y defensa de proyectos, donde los estudiantes utilicen sus diseños en Canva para exponer y justificar sus propuestas de inversión. Moodle servirá como plataforma para compartir y organizar las presentaciones, además de gestionar la retroalimentación posterior.

c) **Reflexión y Mejora Continua:** Fomentar la reflexión sobre el proceso de aprendizaje y la mejora continúa utilizando las herramientas de autoevaluación en Moodle. Los estudiantes serán incentivados a revisar y perfeccionar sus proyectos basándose en la retroalimentación recibida tanto a través de Moodle como de las presentaciones.

1.3.4. Evaluación de la Propuesta:

a) **Encuestas:** Realizar encuestas a expertos y estudiantes a través de Moodle para evaluar la efectividad de la integración de Canva en el ABP y recoger opiniones y sugerencias de mejora.

b) **Análisis de Resultados:** Utilizar los datos generados en Moodle para analizar los resultados obtenidos en términos de rendimiento académico, calidad de los proyectos, y desarrollo de habilidades prácticas y cognitivas.

c) **Ajustes y Optimización:** Realizar ajustes en la propuesta basados en los resultados del análisis y en la retroalimentación de los usuarios, optimizando tanto la metodología pedagógica como el uso de las plataformas Canva y Moodle.

Esta propuesta busca no solo mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, sino también promover el desarrollo de habilidades prácticas, cognitivas y socioemocionales en un entorno de aprendizaje enriquecido y colaborativo, facilitado por las plataformas Canva y Moodle.

1.4. Base normativa

La base normativa de esta investigación se fundamenta en los lineamientos establecidos por el Ministerio de Educación del Ecuador con relación al currículo, específicamente:

El Currículo Nacional 2016 establece la importancia de desarrollar habilidades emprendedoras en los estudiantes de bachillerato. La asignatura de Emprendimiento y Gestión es obligatoria para todos los estudiantes de Bachillerato General Unificado (BGU) y tiene como objetivo fomentar la cultura emprendedora.

El Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A define los objetivos y contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, incluyendo el desarrollo de proyectos de inversión como parte fundamental del aprendizaje.

El Plan Decenal de Educación 2016-2025 enfatiza la necesidad de incorporar tecnologías de la información y comunicación (TIC) en los procesos de aprendizaje para desarrollar competencias digitales en los estudiantes.

La Agenda Educativa Digital 2017-2021 promueve la integración de herramientas digitales innovadoras en el aula para mejorar la calidad educativa y preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

El Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2018-00089-A establece lineamientos para la implementación de metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en las instituciones educativas del país.

1.5 Criterios de posición

Al asumir una posición en la investigación educativa, el investigador analizó críticamente las diversas concepciones y posturas de distintos autores en torno a la integración de herramientas digitales como Canva en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Este enfoque implicó evaluar cómo los planteamientos teóricos previos fundamentaban la implementación de tecnologías en el aula, explorando tanto sus beneficios como sus limitaciones en la práctica. Al comparar las ideas de autores como Borja (2020) y Mendoza (2019) el investigador reflexionó sobre la relevancia del ABP para fomentar habilidades colaborativas y tecnológicas en los estudiantes, destacando la importancia de adaptar estos enfoques a las necesidades específicas de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Además, se proponen nuevas definiciones y perspectivas basadas en la combinación de conceptos revisados. Por ejemplo, al fusionar los principios de ABP y la innovación tecnológica, redefinió el proceso de aprendizaje como una experiencia en la cual el estudiante no solo adquiriría conocimientos, sino que también desarrollaba competencias prácticas y habilidades de diseño aplicadas a proyectos reales. Esta reflexión crítica le permitió justificar y fortalecer la metodología utilizada en la investigación, asegurando que los resultados respondieran adecuadamente a los objetivos propuestos y contribuyeran de manera significativa a la educación moderna y digital.

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

Se describe la metodología empleada en el desarrollo de la investigación y en el estudio diagnóstico, detallando los enfoques y métodos seleccionados para recopilar y analizar los datos. También se expone el diseño de investigación, la población y muestra estudiada, así como los instrumentos aplicados para obtener información relevante sobre el uso de tecnologías en el aprendizaje de proyectos de inversión. Este capítulo establece el marco metodológico que guía la investigación hacia resultados objetivos y fundamentados.

2.1. Conceptualización y Operacionalización de las Variables

La conceptualización y operacionalización de las variables y categorías es esencial para definir claramente los aspectos que serán evaluados en la investigación. La variable independiente en este estudio es la innovación, mientras que la variable dependiente es el desarrollo de habilidades.

La variable independiente "Innovación" fue entendida como la implementación de herramientas y metodologías tecnológicas que transformaron el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo un entorno educativo más dinámico y acorde a las demandas actuales. Se centró en la integración de Moodle Milaulas como plataforma de gestión del aprendizaje y Canva como herramienta digital de diseño gráfico, potenciando la creatividad y la interacción en los estudiantes. Esta variable incluyó la incorporación de estrategias pedagógicas activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), lo que permitió conectar los contenidos teóricos con aplicaciones prácticas en un entorno tecnológico. La innovación no solo favoreció la accesibilidad a los recursos educativos, sino que también facilitó la personalización del aprendizaje y la colaboración entre los estudiantes. Adicionalmente, promovió la adaptabilidad de los docentes al incorporar nuevos enfoques metodológicos que enriquecieron sus prácticas pedagógicas. En esencia, la innovación se enfocó en modernizar y hacer más efectivos los procesos educativos, alineándolos con los retos y oportunidades del siglo XXI.

La variable dependiente "Desarrollo de habilidades" fue conceptualizado como el conjunto de competencias adquiridas por los estudiantes a través de experiencias de aprendizaje significativas y prácticas. Estas habilidades incluyeron la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la comunicación efectiva, esenciales para la elaboración de proyectos de inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Los estudiantes mejoraron sus

capacidades tecnológicas al utilizar herramientas digitales como Canva y Moodle, aplicándolas en el diseño y presentación de sus proyectos. Además, fortalecieron su habilidad para trabajar en equipo y colaborar en entornos digitales, lo que les permitió asumir roles activos en el aprendizaje. La propuesta también contribuyó al desarrollo de habilidades socioemocionales, fomentando la confianza y la autonomía en la gestión de sus actividades. En última instancia, el enfoque promovió una formación integral, preparando a los estudiantes para enfrentar con éxito los desafíos académicos y del mundo laboral.

Tabla 1: Operacionalización de variables

Variable	Concepto	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente: Innovación	Proceso de implementación de ideas novedosas para mejorar productos, servicios o procesos dentro de un contexto determinado.	Generación de ideas	Número de propuestas innovadoras desarrolladas.
		Implementación tecnológica	Uso de tecnologías para optimizar procesos.
		Impacto en la productividad	Incremento en eficiencia o resultados como consecuencia de la innovación aplicada.
Variable Dependiente: Habilidad	Capacidad adquirida para realizar tareas específicas con destreza, basada en conocimientos y prácticas.	Habilidades técnicas	Nivel de dominio en herramientas específicas relacionadas con la innovación.
		Habilidades cognitivas	Capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones efectivas.
		Habilidades interpersonales	Frecuencia y calidad de la colaboración y comunicación efectiva en equipos de trabajo relacionados con proyectos.

2.2. Enfoque de la Investigación

El enfoque metodológico de esta investigación es cuantitativo y se centra exclusivamente en el diseño de una propuesta pedagógica, sin contemplar su aplicabilidad inmediata. Al tratarse de una investigación de diseño, el objetivo principal es estructurar y elaborar un modelo práctico que integre herramientas digitales como Moodle y Canva dentro de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

El enfoque cuantitativo se justifica porque, aunque no se llevará a cabo una aplicación práctica de la propuesta, la recolección y análisis de datos numéricos es esencial para fundamentar la estructura de la propuesta. Esto incluye la utilización de encuestas y estadísticas para diagnosticar la situación actual de los estudiantes en cuanto a sus habilidades digitales, el acceso a tecnología y su disposición para adoptar plataformas como Moodle y Canva. El análisis de estos datos permitirá diseñar una propuesta ajustada a las necesidades reales y contextuales de los estudiantes y docentes.

En este sentido, el uso del enfoque cuantitativo tiene como finalidad generar una base sólida para el diseño de la propuesta, garantizando que los datos recopilados permitan definir con precisión las herramientas, fases y elementos que se incluirán en el modelo. A través de este enfoque, se busca estructurar una propuesta educativa que, aunque no se aplicará directamente en esta investigación, está fundamentada en datos y tendencias cuantificables que reflejan las demandas y desafíos actuales del entorno educativo.

2.3. Alcance de la Investigación

El alcance descriptivo de la investigación se centró en analizar y detallar cómo la integración de herramientas digitales, específicamente Moodle Milaulas y Canva, en la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), mejoró el aprendizaje de los estudiantes de Tercer Año de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Este enfoque permitió observar y registrar las dinámicas de aprendizaje en un entorno tecnológico, describiendo las interacciones entre estudiantes y herramientas digitales. Asimismo, se documentaron los cambios en la forma en que los estudiantes desarrollaron proyectos de inversión, con énfasis en su creatividad, organización y presentación, así como en las competencias adquiridas a lo largo del proceso.

La investigación también buscó caracterizar los conocimientos y experiencias de los estudiantes frente a la implementación de estas herramientas tecnológicas. Esto incluyó la recopilación de datos sobre su nivel inicial de familiaridad con Canva y Moodle, los desafíos enfrentados y los resultados alcanzados tras la intervención. En este sentido, el alcance descriptivo proporcionó una visión detallada de los efectos de la propuesta, identificando tanto los logros como las áreas susceptibles de mejora, con el propósito de contribuir al diseño de estrategias educativas más efectivas en el contexto del uso de tecnologías digitales en el aprendizaje.

De acuerdo con (Creswell, 2023), señalan que el alcance descriptivo en una investigación tiene como propósito observar, registrar y analizar características específicas de un fenómeno para proporcionar una representación detallada y organizada de sus elementos. Este enfoque permite identificar patrones y relaciones entre las variables estudiadas sin intervenir directamente en su comportamiento. Además, destaca la importancia de describir el contexto en el que se desarrolla el fenómeno, lo que facilita comprender su naturaleza y complejidad en escenarios específicos.

2.4. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación

Esta investigación se clasifica como una investigación de tipo no experimental y de diseño, con un enfoque cuantitativo, ya que su propósito es desarrollar una propuesta pedagógica que integre herramientas digitales como Moodle y Canva en la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Dado que no se pretende aplicar o validar de manera empírica la propuesta en esta fase, la investigación se limita al diseño práctico del modelo pedagógico.

La elección del enfoque cuantitativo está justificada porque, aunque no se llevará a cabo una implementación práctica, el diagnóstico inicial sobre el contexto y las necesidades de los estudiantes se basa en la recolección y análisis de datos numéricos. Este enfoque permite obtener una visión clara de las capacidades tecnológicas de los estudiantes y docentes, así como de su disposición para adoptar plataformas digitales en el proceso de aprendizaje. Estos datos cuantitativos proporcionan una base sólida para fundamentar el diseño de la propuesta pedagógica, asegurando que responda a las condiciones reales del contexto educativo.

El tipo de investigación es descriptivo en tanto que busca describir, a través de un análisis cuantitativo, las características actuales del entorno educativo, las competencias tecnológicas de los estudiantes y las necesidades pedagógicas. A partir de esta descripción, se propone un diseño

educativo basado en los datos recopilados, que integra de manera efectiva las herramientas digitales seleccionadas. No obstante, al tratarse de una investigación de diseño, el alcance no incluye la intervención experimental ni la medición de efectos en el rendimiento académico o el desarrollo de habilidades.

2.5. Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación

En esta investigación, los métodos empleados son la revisión bibliográfica y el uso de encuestas, los cuales están orientados exclusivamente a fundamentar el diseño teórico de la propuesta pedagógica. Dado que el enfoque de la investigación es cuantitativo y no experimental, estos métodos son esenciales para establecer una base sólida en el desarrollo de la estrategia educativa que integra Moodle y Canva en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

El método de revisión bibliográfica se utiliza con el propósito de recopilar y analizar estudios previos, teorías educativas y metodologías relacionadas con el uso de herramientas digitales en el aprendizaje, así como con el Aprendizaje Basado en Proyectos. Este método permite identificar buenas prácticas, antecedentes investigativos relevantes y fundamentos teóricos que apoyen la propuesta de integración de Moodle y Canva en el entorno educativo. La revisión bibliográfica es esencial para contextualizar el marco teórico de la investigación, garantizando que la propuesta se ajuste a las tendencias educativas actuales y esté alineada con las exigencias del contexto académico y tecnológico.

Las encuestas se emplean con el propósito de recopilar datos cuantitativos sobre el acceso a tecnologías, competencias digitales y la disposición de los estudiantes y docentes para utilizar herramientas como Moodle y Canva en su proceso de aprendizaje. Este método es esencial para diagnosticar la situación actual de los participantes, identificar sus necesidades, y determinar su nivel de familiaridad con estas plataformas. La información obtenida de las encuestas permitirá ajustar la propuesta a la realidad tecnológica del grupo estudiado, asegurando que el diseño sea viable y relevante dentro del contexto educativo.

En conjunto, estos métodos proporcionan los insumos necesarios para desarrollar una propuesta de diseño teórico, enfocada en integrar Canva en el ABP, basándose en datos objetivos y en un análisis exhaustivo de la literatura relevante.

2.6. Instrumentos Derivados de la Metodología Seleccionada

Los instrumentos derivados de la metodología seleccionada, que se enfoca en la revisión bibliográfica y la recopilación de datos a través de encuestas, son los cuestionarios de encuesta y de diagnóstico. Ambos instrumentos son esenciales para la obtención de información cuantitativa que permitirá desarrollar el diseño pedagógico centrado en la integración de Moodle y Canva en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

La encuesta está diseñada para obtener información sobre las competencias tecnológicas de los estudiantes, su acceso a herramientas digitales y su disposición para utilizar plataformas como Moodle y Canva en el proceso educativo. Estas encuestas incluirán preguntas cerradas de tipo Likert y preguntas de opción múltiple, con el objetivo de medir aspectos como el acceso a dispositivos electrónicos e internet, el nivel de familiaridad con las plataformas mencionadas y la percepción sobre su utilidad en el desarrollo de proyectos de inversión. El propósito de estas encuestas es diagnosticar el contexto tecnológico y pedagógico de los participantes, permitiendo ajustar el diseño de la propuesta según sus necesidades.

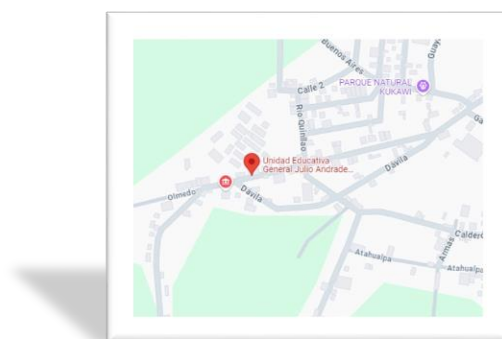
Por otro lado, las encuestas de diagnóstico estarán dirigidos a expertos en el área educativa y tecnológica, con el fin de evaluar la propuesta pedagógica diseñada e implementada en la plataforma Moodle. El propósito de estas encuestas es recopilar retroalimentación cualitativa y cuantitativa sobre la viabilidad, pertinencia y calidad del diseño pedagógico que integra Moodle y Canva en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Las encuestas serán diseñadas para evaluar diversos aspectos de la propuesta, como la estructura del curso en Moodle, la usabilidad y efectividad de las herramientas digitales propuestas, la adecuación de los recursos didácticos y plantillas proporcionadas, así como la capacidad de la plataforma para facilitar el desarrollo de competencias en los estudiantes. Los expertos valorarán, además, la coherencia del enfoque metodológico con los objetivos de aprendizaje y la funcionalidad de las evaluaciones continuas y herramientas colaborativas implementadas en Moodle.

2.7. Población y muestra

La presente propuesta se realizó en la Sede Matriz de la Unidad Educativa General Julio Andrade con código AMIE: 04H00141, ubicado en cantón Bolívar de la parroquia del mismo nombre en la calle Olmedo y Dávila diagonal al Cuerpo de Bomberos, la institución cuenta con 104 estudiantes que cursan el Tercer Año de Bachillerato. Dentro de su misión la institución forma niños/as y jóvenes desde Nivel Inicial hasta el Bachillerato en forma integral, emprendedora, aplicando un proceso educativo, científico, tecnológico e innovador, listos para enfrentar y solucionar los problemas de la sociedad. Por otra parte, dentro de su visión ofrece la excelencia académica orientados al auto emprendimiento y cualificados para la actividad profesional, capaces de contribuir a crear un mundo sustentable, pacífico y autónomo.

Figura 1: Ubicación de la Unidad Educativa General Julio Andrade



Dada la propuesta se toma en cuenta a 27 estudiantes para aplicar la encuesta, se plantea una muestra aleatoria. A partir de este criterio se planteó trabajar con el Tercer Año de Bachillerato.

2.8. Etapas del proceso:

Las etapas del proceso metodológico de esta investigación están diseñadas para estructurar y desarrollar la propuesta pedagógica que integra la herramienta digital Canva dentro del marco del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. A continuación, se describen las etapas de este proceso:

Revisión Bibliográfica: En esta primera etapa, se realizará una exhaustiva revisión de la literatura relacionada con el uso de herramientas digitales en la educación, el Aprendizaje Basado en Proyectos y el impacto de Canva en el proceso educativo. El objetivo de esta etapa es obtener una base teórica sólida que sustente la propuesta pedagógica. Se analizarán estudios previos, teorías

pedagógicas y metodologías activas, enfocadas en la mejora del aprendizaje mediante la integración de tecnologías emergentes.

Diagnóstico Inicial: La segunda etapa consistirá en la recolección de datos a través de encuestas aplicadas a estudiantes. Estas encuestas se diseñarán para diagnosticar el contexto tecnológico del grupo, incluyendo el acceso a dispositivos y herramientas digitales, el nivel de competencia en el uso de Moodle y Canva, y la disposición para participar en un entorno de aprendizaje digital. Los resultados del diagnóstico proporcionarán información para ajustar la propuesta pedagógica a las necesidades y realidades del contexto educativo.

Diseño de la Propuesta Pedagógica: En esta etapa, se procederá a la construcción del diseño instruccional, que consistirá en la integración de Moodle como la plataforma central para gestionar el proceso de aprendizaje, y Canva como la herramienta principal para el desarrollo y presentación de los proyectos de inversión. El diseño de la propuesta incluirá la creación de plantillas personalizadas, la estructuración de actividades colaborativas, y la definición de criterios de evaluación continua. Se establecerán las fases del proyecto en Moodle y se configurarán los recursos y materiales necesarios para guiar a los estudiantes a lo largo del proceso.

Validación de la Propuesta por Expertos: Una vez diseñada la propuesta, se procederá a su validación a través de encuestas dirigidas a expertos en el ámbito educativo y tecnológico. Esta etapa tiene como objetivo evaluar la viabilidad, pertinencia y calidad del diseño pedagógico implementado en Moodle. Los expertos ofrecerán retroalimentación sobre la estructura del curso, la funcionalidad de las herramientas digitales, y la efectividad del enfoque metodológico. Esta etapa permitirá ajustar y optimizar la propuesta antes de su posible aplicación en contextos educativos reales.

Análisis de los Resultados de la Validación: Los datos obtenidos de la evaluación realizada por los expertos serán analizados para identificar áreas de mejora y validar las fortalezas del diseño pedagógico. Se evaluarán tanto los aspectos técnicos como pedagógicos del modelo propuesto, y se realizarán ajustes en función de las observaciones y recomendaciones recibidas. El análisis se centrará en la coherencia del diseño con los objetivos de aprendizaje y en la funcionalidad de Moodle como plataforma central de gestión del curso.

2.9. Resultados

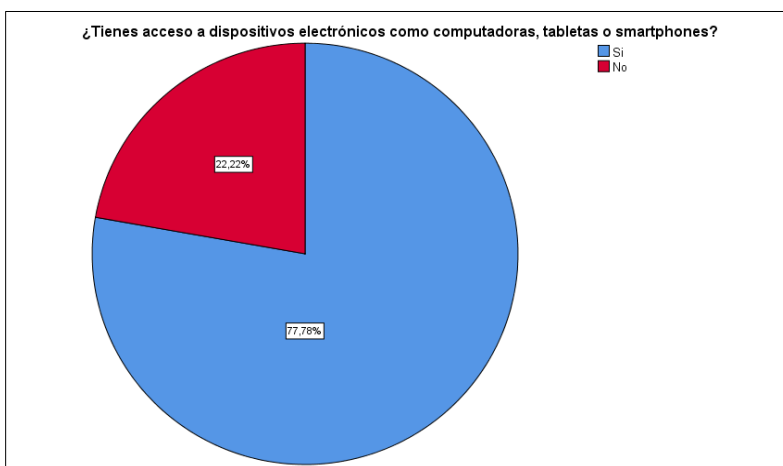
Pregunta 1

Tabla 2: Acceso

¿Tienes acceso a dispositivos electrónicos como computadoras, tabletas o smartphones?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	21	77,8	77,8	77,8
	No	6	22,2	22,2	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

Nota: resultados pregunta 1

Figura 2: Representación gráfica pregunta 1



Nota: representación gráfica pregunta 1

Análisis e interpretación

La figura muestra que el 77.78% de los estudiantes tiene acceso a dispositivos electrónicos como computadoras, tabletas o smartphones, mientras que el 22.22% no dispone de estos recursos. En el contexto de esta investigación, que busca integrar la herramienta digital Canva en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), este acceso mayoritario es favorable para la implementación efectiva de la estrategia propuesta. Sin embargo, el hecho de que más del 20% de la población carezca de acceso a la tecnología representa un desafío significativo, que podría limitar la equidad y eficacia de la propuesta en su totalidad, afectando a la calidad del aprendizaje.

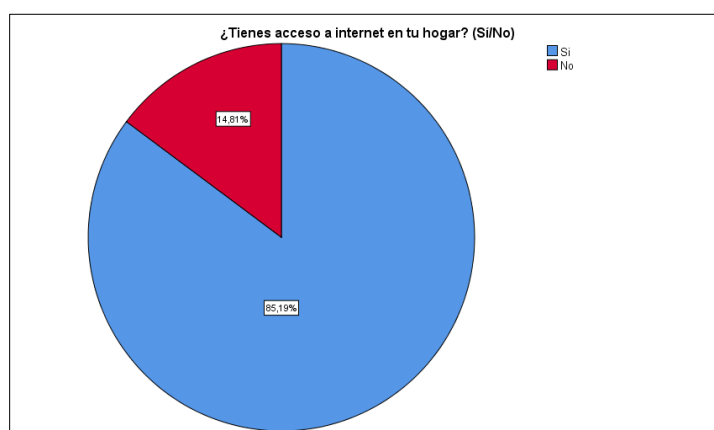
Pregunta 2

Tabla 3: Internet

¿Tienes acceso a internet en tu hogar? (Sí/No)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	23	85,2	85,2	85,2
	No	4	14,8	14,8	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

Nota: resultados pregunta 2

Figura 3: Representación gráfica pregunta 2



Nota: representación gráfica pregunta 2

Análisis e interpretación

La figura muestra que el 85.19% de los encuestados tiene acceso a internet en su hogar, mientras que el 14.81% no dispone de este recurso. Este resultado sugiere que la mayoría de los participantes pueden aprovechar los recursos en línea para actividades educativas o de entretenimiento, lo que es necesario en un entorno cada vez más digitalizado. Sin embargo, el porcentaje de personas sin acceso a internet aún es significativo, lo que refleja una brecha digital que podría afectar su capacidad para acceder a información, recursos educativos, y oportunidades que dependen de la conectividad, limitando así su inclusión digital y social.

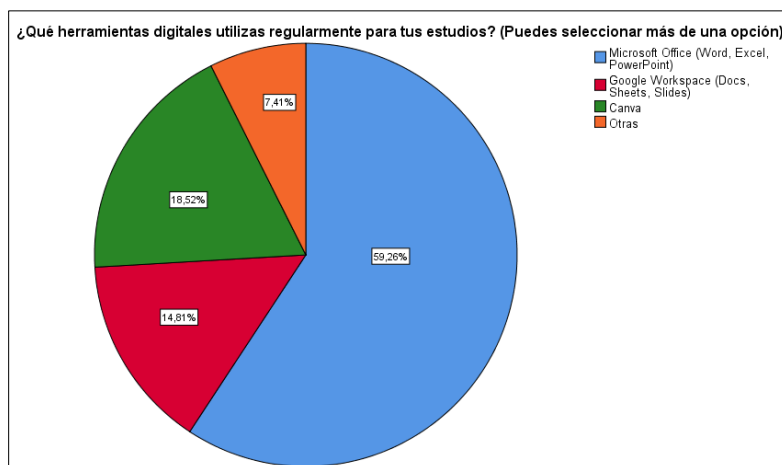
Pregunta 3

Tabla 4: Herramientas digitales

¿Qué herramientas digitales utilizas regularmente para tus estudios? (Puedes seleccionar más de una opción)				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint)	16	59,3	59,3
	Google Workspace (Docs, Sheets, Slides)	4	14,8	14,8
	Canva	5	18,5	18,5
	Otras	2	7,4	7,4
	Total	27	100,0	100,0

Nota: resultados pregunta 3

Figura 4: Representación gráfica pregunta 3



Nota: representación gráfica pregunta 3

Análisis e interpretación

La figura muestra que la mayoría de los encuestados, un 59.26%, utiliza regularmente Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint) para sus estudios, seguido por un 18.52% que utiliza Canva, un 14.81% que emplea Google Workspace (Docs, Sheets, Slides), y un 7.41% que recurre a otras herramientas digitales. Estos datos indican que Microsoft Office sigue siendo la herramienta más popular entre los estudiantes, posiblemente debido a su versatilidad y amplio reconocimiento. Sin embargo, la notable utilización de Canva y Google Workspace refleja una tendencia hacia la diversificación de herramientas digitales, con un interés creciente en plataformas que facilitan la colaboración y el diseño creativo en entornos académicos.

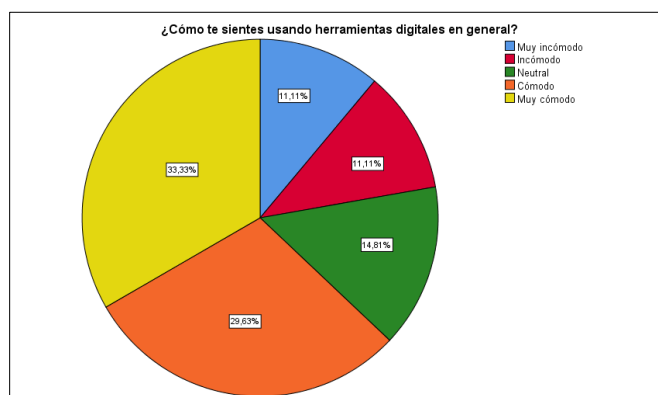
Pregunta 4

Tabla 5: Herramientas digitales

¿Cómo te sientes usando herramientas digitales en general?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy incómodo	3	11,1	11,1	11,1
	Incómodo	3	11,1	11,1	22,2
	Neutral	4	14,8	14,8	37,0
	Cómodo	8	29,6	29,6	66,7
	Muy cómodo	9	33,3	33,3	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

Nota: resultados pregunta 4

Figura 5: Representación gráfica pregunta 4



Nota: representación gráfica pregunta 4

Análisis e interpretación

La figura muestra las percepciones de los encuestados respecto al uso de herramientas digitales. Un 33.33% se siente muy cómodo utilizándolas, mientras que un 29.63% se siente cómodo. Un 14.81% mantiene una posición neutral, y porcentajes menores, 11.11% cada uno, se sienten incómodos o muy incómodos. Estos resultados indican que la mayoría de los encuestados tiene una actitud positiva hacia el uso de herramientas digitales, con más del 60% sintiéndose cómodo o muy cómodo. Sin embargo, existe una minoría significativa que experimenta incomodidad, lo que sugiere que podrían beneficiarse de un mayor apoyo o capacitación en el uso de estas herramientas.

Pregunta 5

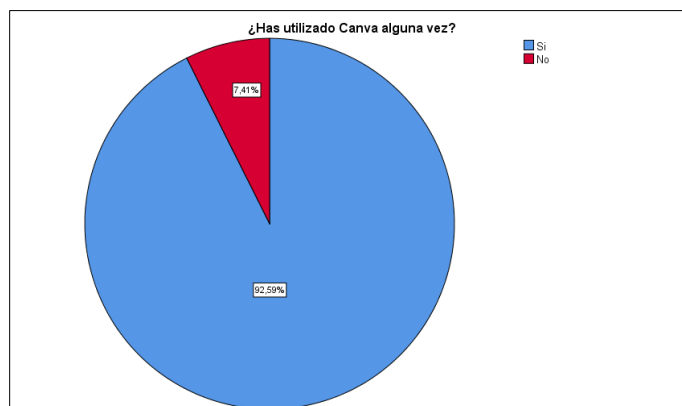
Tabla 6: Canva

Si la respuesta anterior es afirmativa, ¿Para qué has utilizado esta herramienta? (Puedes seleccionar más de una opción)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Proyectos escolares	14	51,9	56,0	56,0
	Presentaciones	5	18,5	20,0	76,0
	Diseño gráfico	2	7,4	8,0	84,0
	Redes sociales	2	7,4	8,0	92,0
	Otros	2	7,4	8,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdidos	Sistema	2	7,4		
Total		27	100,0		

Nota: resultados pregunta 1

Figura 6: Representación gráfica pregunta 5



Nota: representación gráfica pregunta 5

Análisis e interpretación

La figura revela que el 92.59% de los encuestados ha utilizado Canva alguna vez, mientras que solo el 7.41% no lo ha hecho. Estos datos sugieren una alta familiaridad y uso de Canva entre los participantes, lo que indica que la mayoría tiene experiencia con esta herramienta de diseño gráfico. La prevalencia en su uso podría reflejar la popularidad de Canva en entornos educativos y profesionales, especialmente para tareas que requieren creatividad y presentación visual. El reducido porcentaje de personas que no han utilizado Canva señala una minoría que aún no ha explorado esta herramienta, lo cual podría ser una oportunidad para introducir su uso en nuevos contextos.

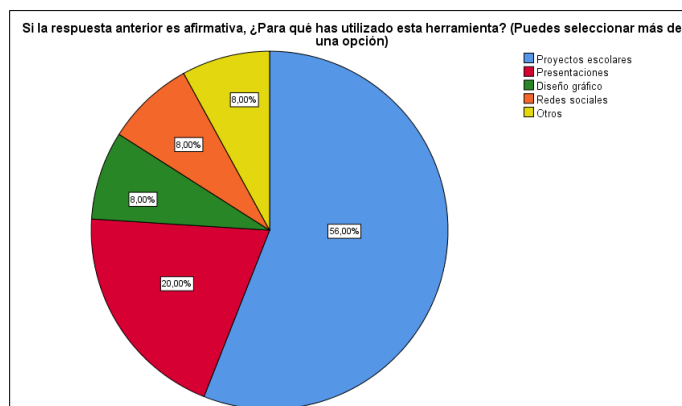
Pregunta 6

Tabla 7: Respuesta

Si la respuesta anterior es afirmativa, ¿Para qué has utilizado esta herramienta? (Puedes seleccionar más de una opción)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Proyectos escolares	14	51,9	56,0	56,0
	Presentaciones	5	18,5	20,0	76,0
	Diseño gráfico	2	7,4	8,0	84,0
	Redes sociales	2	7,4	8,0	92,0
	Otros	2	7,4	8,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdidos	Sistema	2	7,4		
Total		27	100,0		

Nota: resultados pregunta 6

Figura 7: Representación gráfica pregunta 6



Nota: representación gráfica pregunta 6

Análisis e interpretación

La figura muestra los diferentes usos que los encuestados han dado a la herramienta Canva. El 56% la ha utilizado para proyectos escolares, lo que indica que es la aplicación más común de esta herramienta. El 20% la ha utilizado para presentaciones, mientras que el diseño gráfico, redes sociales, y otros usos representan cada uno un 8%. Estos resultados reflejan la versatilidad de Canva, siendo ampliamente utilizada en entornos educativos, pero también aplicable en áreas de presentación visual y diseño. La diversidad de usos sugiere que Canva es una herramienta integral que apoya tanto la creatividad como la funcionalidad en distintas tareas.

Pregunta 7

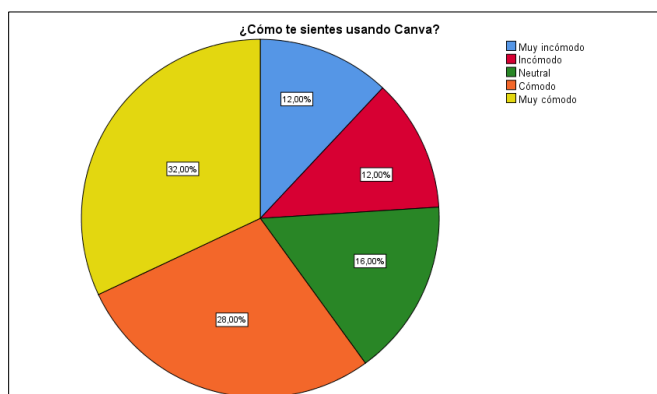
Tabla 8: Uso

¿Cómo te sientes usando Canva?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy incómodo	3	11,1	12,0	12,0
	Incómodo	3	11,1	12,0	24,0
	Neutral	4	14,8	16,0	40,0
	Cómodo	7	25,9	28,0	68,0
	Muy cómodo	8	29,6	32,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Perdidos	Sistema	2	7,4		
Total		27	100,0		

Nota: resultados pregunta 7

Figura 8: Representación gráfica pregunta 7



Nota: representación gráfica pregunta 7

Análisis e interpretación

La figura revela cómo se sienten los usuarios al utilizar Canva. Un 32% de los encuestados se siente muy cómodo usando la herramienta, seguido por un 28% que se siente cómodo. Un 16% mantiene una posición neutral, mientras que un 12% se siente incómodo y otro 12% muy incómodo. Estos resultados indican que la mayoría de los usuarios tiene una experiencia positiva con Canva, con un 60% sintiéndose cómodo o muy cómodo al usarla. Sin embargo, existe una minoría significativa que no se siente a gusto con la herramienta, lo que sugiere la necesidad de mayor apoyo o capacitación para mejorar su experiencia de uso.

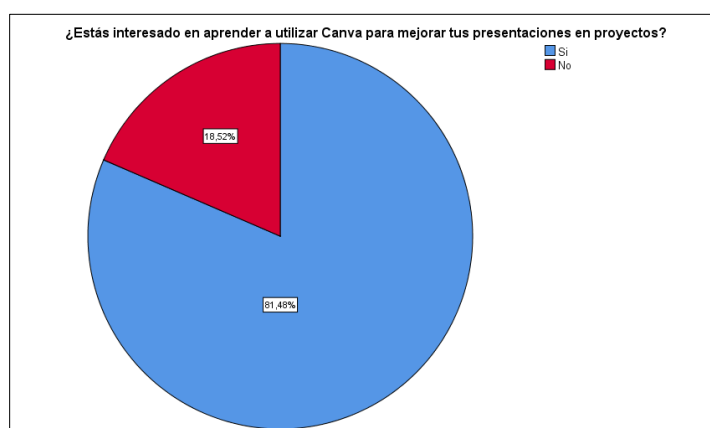
Pregunta 8

Tabla 9: Aprendizaje

¿Estás interesado en aprender a utilizar Canva para mejorar tus presentaciones en proyectos?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	22	81,5	81,5	81,5
	No	5	18,5	18,5	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

Nota: resultados pregunta 8

Figura 9: Representación gráfica pregunta 8



Nota: representación gráfica pregunta 8

Análisis e interpretación

La figura muestra que el 81.48% de los encuestados está interesado en aprender a utilizar Canva para mejorar sus presentaciones en proyectos, mientras que el 18.52% no está interesado. Esto indica un alto nivel de interés por parte de la mayoría en adquirir habilidades con esta herramienta, lo que sugiere que Canva es vista como un recurso valioso para mejorar la calidad y efectividad de sus presentaciones. El interés mayoritario también podría reflejar una tendencia hacia la valorización de competencias digitales en el ámbito académico, aunque un segmento menor de la población muestra desinterés, lo que podría deberse a diferentes factores, como preferencia por otras herramientas o falta de necesidad percibida.

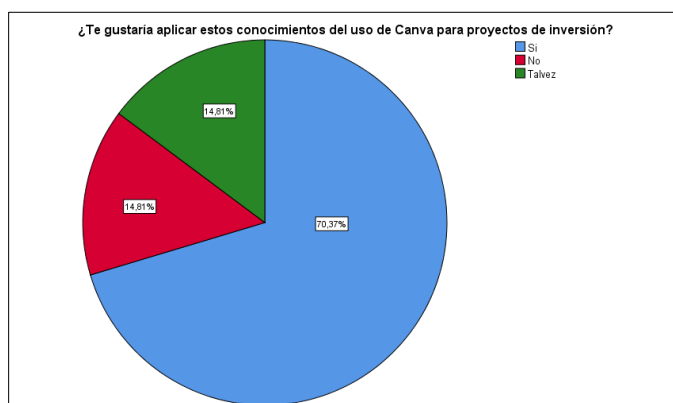
Pregunta 9

Tabla 10: Conocimientos

¿Te gustaría aplicar estos conocimientos del uso de Canva para proyectos de inversión?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	19	70,4	70,4	70,4
	No	4	14,8	14,8	85,2
	Talvez	4	14,8	14,8	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

Nota: resultados pregunta 9

Figura 10: Representación gráfica pregunta 9



Nota: representación gráfica pregunta 9

Análisis e interpretación

La figura muestra que el 70.37% de los encuestados estaría interesado en aplicar los conocimientos del uso de Canva en proyectos de inversión, mientras que un 14.81% no tiene interés, y otro 14.81% está indeciso. Estos resultados indican un fuerte interés por parte de la mayoría en utilizar Canva como una herramienta para mejorar la presentación y diseño de proyectos de inversión, lo que sugiere que los estudiantes reconocen su potencial utilidad en contextos académicos y profesionales. Sin embargo, la existencia de un grupo que no muestra interés o está indeciso resalta la necesidad de considerar diferentes enfoques o de brindar más información sobre los beneficios específicos de Canva en este tipo de proyectos.

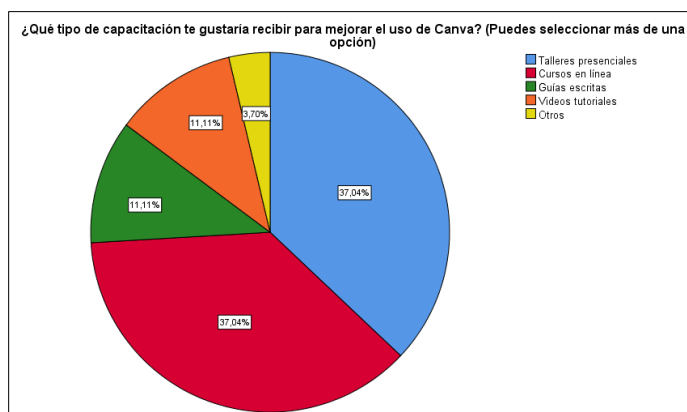
Pregunta 10

Tabla 11: Capacitación

¿Qué tipo de capacitación te gustaría recibir para mejorar el uso de Canva? (Puedes seleccionar más de una opción)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Talleres presenciales	10	37,0	37,0	37,0
	Cursos en línea	10	37,0	37,0	74,1
	Guías escritas	3	11,1	11,1	85,2
	Videos tutoriales	3	11,1	11,1	96,3
	Otros	1	3,7	3,7	100,0
	Total	27	100,0	100,0	

Nota: resultados pregunta 10

Figura 11: Representación gráfica pregunta 10



Nota: representación gráfica pregunta 10

Análisis e interpretación

La figura revela las preferencias de los encuestados respecto al tipo de capacitación que les gustaría recibir para mejorar el uso de Canva. Tanto los talleres presenciales como los cursos en línea son igualmente preferidos, con un 37.04% cada uno. Las guías escritas y los videos tutoriales son opciones menos populares, con un 11.11% cada una, mientras que solo un 3.70% opta por otros tipos de capacitación. Estos resultados indican una clara preferencia por métodos de capacitación interactivos y estructurados, ya sea de forma presencial o en línea, lo que sugiere que los encuestados valoran la oportunidad de recibir un aprendizaje más directo y posiblemente personalizada para dominar el uso de Canva.

2.10. Conclusiones del diagnóstico

El diagnóstico basado en los resultados estadísticos obtenidos de las encuestas aplicadas a los estudiantes de Tercero de Bachillerato en la Unidad Educativa General Julio Andrade revela varios aspectos sobre el uso de herramientas digitales en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Los resultados muestran que el 77.78% de los estudiantes tiene acceso a dispositivos electrónicos como computadoras, tabletas o smartphones, lo que favorece la implementación de la estrategia digital propuesta. Sin embargo, un 22.22% no dispone de estos recursos, lo que representa un desafío importante en términos de equidad y acceso al aprendizaje digital.

En cuanto al acceso a internet, un 85.19% de los encuestados indicó que disponen de conexión en sus hogares, lo que garantiza que la mayoría puede participar activamente en actividades educativas basadas en herramientas en línea. No obstante, el 14.81% restante que no tiene acceso a internet sigue enfrentando una brecha digital que limita su participación y su acceso a recursos educativos.

Los resultados también revelan que 59.26% de los estudiantes utilizan regularmente Microsoft Office para sus estudios, mientras que solo un 18.52% emplea Canva. Esto sugiere que, aunque Canva es reconocida como una herramienta útil para la creación de presentaciones y proyectos, su uso aún no está tan extendido como otras plataformas más tradicionales. Sin embargo, el interés en aprender a utilizar Canva es alto, con un 81.48% de los encuestados mostrando interés en mejorar sus presentaciones mediante esta herramienta.

Además, un 70.37% de los estudiantes manifestó que les gustaría aplicar los conocimientos de Canva para desarrollar proyectos de inversión, lo que subraya el potencial de esta herramienta para mejorar la presentación de ideas y conceptos dentro del contexto académico y profesional. Estos resultados indican una receptividad positiva hacia la incorporación de Canva en el ABP, aunque queda un 29.63% que expresa falta de interés o incertidumbre.

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta educativa diseñada para integrar la herramienta Canva en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, describe detalladamente el modelo instruccional propuesto, sus objetivos y los elementos que lo conforman, enfocándose en el desarrollo de competencias tecnológicas y emprendedoras en los estudiantes. También, se detalla el proceso de validación de la propuesta, realizado con la participación de expertos en pedagogía digital, quienes evaluaron su relevancia y aplicabilidad en el contexto educativo actual. Este capítulo proporciona una base sólida para la implementación de la propuesta y sus beneficios en el aprendizaje.

3. Modelación de la Propuesta

3.1. Presentación de la Propuesta

La propuesta que se presenta tiene como objetivo principal resolver la problemática identificada mediante la implementación de una estrategia pedagógica que integra la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con la herramienta digital Canva en la plataforma Moodle. Esta estrategia busca mejorar la calidad del proceso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, facilitando la adquisición de habilidades prácticas y teóricas en los estudiantes de Tercero de Bachillerato.

3.2. Objetivo General:

Implementar un diseño instruccional utilizando la plataforma Moodle que integre la herramienta digital Canva en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), para mejorar el aprendizaje de la unidad de Proyectos de Inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de Tercero de Bachillerato en la Unidad Educativa General Julio Andrade.

3.2.1. Objetivos Específicos:

- Identificar los diferentes diseños de Canva, enfocándose en su aplicación en la presentación de proyectos de inversión.
- Implementar la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la unidad de Proyectos de Inversión, integrando Canva como herramienta de apoyo visual en la plataforma Moodle.

- Evaluar la efectividad de la plataforma Moodle con la integración de Canva en la metodología ABP para el proceso de aprendizaje, mediante un sistema de evaluación continua que incorpore la retroalimentación de los estudiantes.

3.3. Fundamentación de la Propuesta

La propuesta se fundamenta en la necesidad de mejorar la calidad del proceso de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, específicamente en la unidad de Proyectos de Inversión, para los estudiantes de Tercero de Bachillerato en la Unidad Educativa General Julio Andrade. La problemática identificada revela una carencia del aula virtual y herramientas digitales adecuadas que permitan a los estudiantes diseñar, organizar y presentar sus proyectos de manera efectiva. Esta situación no solo afecta el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también limita su capacidad para adquirir y aplicar competencias en un entorno educativo y profesional que cada vez exige más habilidades digitales.

La metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) ha demostrado ser una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo de competencias prácticas y teóricas. El ABP fomenta un aprendizaje activo, centrado en el estudiante, donde la colaboración, la resolución de problemas, y el pensamiento crítico son componentes esenciales. Esta metodología no solo permite a los estudiantes aplicar los conocimientos teóricos adquiridos, sino que también les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades prácticas a través de la creación y ejecución de proyectos que tienen relevancia en el mundo real.

En este contexto, la integración de la herramienta digital Canva como soporte visual y de diseño en el ABP se presenta como una solución innovadora y eficaz. Moodle es una plataforma de gestión de aprendizaje (LMS) que se utiliza en el ámbito educativo y empresarial para facilitar el aprendizaje en línea. El uso de Canva en el ámbito educativo no solo mejora la calidad de los proyectos presentados, sino que también permite el desarrollo de competencias digitales esenciales, como la creatividad, la organización de información y la comunicación visual.

La fundamentación de esta propuesta también se apoya en la normativa educativa vigente en Ecuador, que enfatiza la importancia de incorporar tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el currículo educativo. El Currículo Nacional 2016 y la Agenda Educativa Digital 2017-2021 destacan la necesidad de preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI mediante el desarrollo de competencias digitales y emprendedoras. Además, el Acuerdo Ministerial Nro. MINEDUC-ME-2016-00020-A establece la obligatoriedad de la

asignatura de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato General Unificado (BGU), subrayando la importancia del desarrollo de proyectos de inversión como parte fundamental de este aprendizaje.

Por lo tanto, esta propuesta busca responder a una necesidad educativa actual, alineándose con las directrices del sistema educativo nacional y utilizando herramientas tecnológicas accesibles para mejorar el aprendizaje. Al implementar esta estrategia pedagógica, se espera no solo mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, sino también dotarlos de habilidades que les permitan destacar en su futuro profesional, siendo capaces de desarrollar y presentar proyectos de inversión de manera efectiva y profesional.

3.4. Características de la Propuesta

La propuesta se caracteriza por el diseño instruccional en un aula virtual, integrando la herramienta digital Canva en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, específicamente en la unidad de Proyectos de Inversión. A continuación, se detallan las principales características de la propuesta:

3.5. Enfoque Pedagógico Centrado en el Estudiante:

La propuesta está diseñada para poner al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje. A través del ABP, los estudiantes se convierten en protagonistas activos de su propio aprendizaje, desarrollando proyectos que son relevantes y significativos en un contexto real.

Se promueve la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje, donde los estudiantes toman decisiones sobre el desarrollo y presentación de sus proyectos.

3.6. Integración de Tecnología Digital:

Moodle es una plataforma educativa que facilita el aprendizaje; además, Ofrece flexibilidad y accesibilidad permitiendo la colaboración y evaluación en línea, lo que la convierte en una herramienta integral para la educación efectiva.

Canva es la herramienta digital elegida por su facilidad de uso, accesibilidad, y capacidad para crear contenido visual de alta calidad. La propuesta incorpora esta herramienta como un recurso para que los estudiantes puedan diseñar y presentar sus proyectos de inversión de manera profesional y atractiva.

3.7. Aplicación de la Metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

Los proyectos de inversión son diseñados siguiendo la metodología ABP, lo que implica que los estudiantes trabajan en proyectos que tienen un propósito claro, aplicabilidad en el mundo real, y que requieren investigación, análisis, y presentación.

La estructura del proyecto se organiza en fases, desde la investigación inicial hasta la presentación final, fomentando el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, y la colaboración en equipo.

3.8. Fomento de Habilidades Digitales y de Presentación:

La propuesta se enfoca en desarrollar habilidades digitales esenciales en los estudiantes, como el diseño gráfico, la organización de información, y la comunicación visual, todas ellas fundamentales en el contexto educativo y profesional actual.

A través del uso de Canva, los estudiantes aprenden a presentar sus ideas de manera clara, coherente, y visualmente atractiva, lo que mejora la calidad de sus presentaciones y aumenta su confianza al exponer sus proyectos.

3.9. Sistema de Evaluación Continua y Formativa:

La evaluación dentro de la propuesta es continua y formativa, enfocándose tanto en el proceso como en los resultados del aprendizaje. Se incluyen autoevaluación, evaluación entre pares, y retroalimentación del docente.

Este sistema de evaluación permite realizar ajustes y mejoras continuas en los proyectos, fomentando una cultura de reflexión y mejora continua en los estudiantes.

3.10. Adaptabilidad y Escalabilidad:

La propuesta está diseñada para ser adaptable a diferentes contextos educativos, pudiendo ser implementada en otras unidades de la misma asignatura o en diferentes asignaturas que requieran la presentación de proyectos.

Además, su escalabilidad permite que, una vez validada y ajustada, pueda ser implementada en otros cursos o niveles educativos, promoviendo el uso de herramientas digitales y metodologías activas en un mayor número de estudiantes.

3.11. Alianza entre Docentes y Estudiantes:

La propuesta fomenta una relación colaborativa entre docentes y estudiantes, donde el docente actúa como guía y facilitador del proceso de aprendizaje, proporcionando orientación y apoyo continuo.

Esta alianza busca potenciar el aprendizaje colaborativo, donde los estudiantes trabajan en equipo, comparten conocimientos, y se apoyan mutuamente en el desarrollo de sus proyectos.

Por lo tanto, la propuesta se caracteriza por su enfoque innovador, integrador y centrado en el desarrollo de competencias para el siglo XXI, incorporando la herramienta digital accesible y versátil como Canva en el ABP. Este enfoque no solo mejora el proceso de aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos futuros en su vida académica y profesional.

3.12. Estructura y dinámica de sus Componentes

El diseño instruccional en Moodle se organiza a partir de componentes básicos como los objetivos de aprendizaje, los contenidos y las actividades interactivas. Los objetivos definen qué se espera que los estudiantes logren, mientras que los contenidos se presentan de forma modular, permitiendo el avancen de manera flexible. Además, las actividades, como foros, cuestionarios y tareas, promueven la participación y el desarrollo de habilidades prácticas.

La evaluación y el seguimiento son elementos esenciales en Moodle, con herramientas para evaluar el progreso de los estudiantes y ofrecer retroalimentación en tiempo real. También, la plataforma facilita la interacción y colaboración entre estudiantes y docentes, creando un entorno de aprendizaje social. En conjunto, estos componentes permiten una experiencia educativa personalizada y dinámica, adecuada para el aprendizaje en línea.

Etapas de preparación:

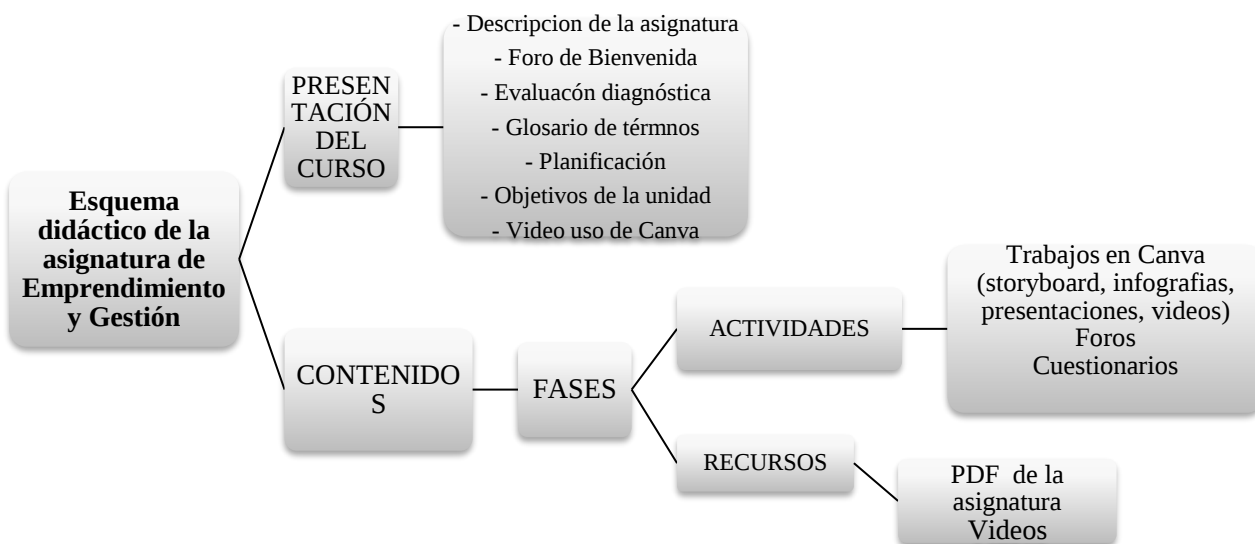
Tabla 12: Análisis metodológico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión previo al diseño del curso

Asignatura	Emprendimiento y Gestión		Unidad 1		
Curso	Tercero de Bachillerato				
Objetivo	OG.EG.5. Analizar las necesidades de la población, recolectar información basada en muestras e indagar sobre datos relacionados con el emprendimiento utilizando herramientas estadísticas. OG.EG.8. Conocer metodologías y técnicas para evaluar cuantitativa y cualitativamente la factibilidad de un proyecto de emprendimiento.				
Tema	Objetivos del tema	Contenidos	Actividades	Recursos	Evaluación de aprendizajes
El emprendimiento desde las necesidades del entorno	EG.5.5.1. Determinar las necesidades de la zona geográfica y la forma en que el emprendimiento las satisfaría, como elemento fundamental para seleccionar una idea de negocio.	Conceptos básicos de un proyecto de inversión Descripción de las necesidades Las variables cualitativas y cuantitativas.	Glosario Foros Cuestionarios History board Infografías	Planificación de contenidos Texto de Emprendimiento y Gestión del MEC	Trabajos en grupo Evaluaciones de base estructurada en cada fase
	EG.5.5.2. Exponer, de forma sintética y sencilla, el bien o servicio	Descripción del emprendimiento	Presentaciones realizadas en Canva en PDF	Videos PDF de contenidos	Evaluación final

seleccionado (idea de emprendimiento) y sus características principales, de tal manera que, en un lapso muy corto, se genere impacto entre quienes escuchan. EG.5.5.1.		Trabajo colaborativo		
Determinar las necesidades de la zona geográfica y la forma en que el emprendimiento las satisfaría, como elemento fundamental para seleccionar una idea de negocio.	Evaluación social de un emprendimiento	Video en Canva Poster en Canva		

El diseño didáctico es un proceso fundamental en la panificación educativa que busca estructurar y organizar para facilitar el aprendizaje, a continuación, se presenta un esquema que resume los elementos del curso del Proyectos de Inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión como son las actividades y recursos que se utilizan en el proceso de aprendizaje promoviendo el trabajo colaborativo y la incorporación de la tecnología en el aula.

Figura 12: Esquema didáctico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el aula virtual



Presentación:

Este curso está diseñado para que los estudiantes desarrollen competencias en la elaboración, planificación y ejecución de proyectos de inversión. A través del uso de herramientas digitales como Canva, los estudiantes aprenderán a presentar sus proyectos de manera profesional, siguiendo las fases de evaluación de riesgos, viabilidad y rentabilidad de sus propuestas. El curso utiliza una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que fomenta el pensamiento crítico, la colaboración y la innovación tecnológica.

Actividades de Moodle

Las actividades en Moodle son interactivas y están diseñadas para fomentar el aprendizaje activo y la participación de los estudiantes. Consisten en diferentes tareas o ejercicios que los estudiantes deben completar, ya sea de forma individual o en grupo, utilizando las herramientas y recursos disponibles en la plataforma. Las actividades incluidas son: anuncios, foros, glosario, cuestionarios de base estructurada, tareas; estas permiten que el proceso educativo en Moodle sea interactivo, colaborativo y enfocado tanto en la adquisición de conocimientos como en la evaluación del progreso, como se detalla a continuación:

Anuncios: Se utiliza esta herramienta para enviar cualquier tipo de información relevante para todos los inscritos en el curso como notificaciones importantes al grupo sobre cambios en el cronograma, recordatorios.

Foros: Espacios creados para el intercambio de ideas y debate sobre temas del curso. Los estudiantes pueden hacer preguntas, compartir experiencias o analizar temas con sus compañeros, permitiendo la interacción asíncrona sobre temas específicos.

Glosario: Los estudiantes crean un diccionario de términos del curso, lo que les ayuda a entender y recordar conceptos mientras colaboran en su construcción.

Cuestionarios: Se los aplica para evaluar el conocimiento de los estudiantes mediante preguntas de base estructurada de opción múltiple y de verdadero o falso. Los resultados son calificados de forma automática y se incluye la retroalimentación en cada pregunta.

Tareas: Permite a los estudiantes enviar sus trabajos (documentos, presentaciones, proyectos, infografías, videos, storyboard, flayers, etc.) para que el docente los evalúe. La retroalimentación puede incluir comentarios escritos, audio o calificaciones con rúbricas.

Implementación y aplicación del aula virtual

La implementación y aplicación de un aula virtual ofrece una plataforma digital donde estudiantes y docentes pueden interactuar, aprender y colaborar de manera eficiente, sin limitaciones geográficas o de tiempo, es un entorno interactivo diseñado para facilitar el aprendizaje continuo.

Para los docentes, el aula virtual facilita la organización y la planificación del curso, permitiendo la creación de lecciones, cuestionarios y tareas en un solo lugar. También les brinda la oportunidad de ofrecer retroalimentación rápida y personalizada, hacer seguimiento del progreso de los estudiantes, y adaptar los contenidos según las necesidades del grupo.

La flexibilidad y accesibilidad de un aula virtual son en un entorno educativo cada vez más digitalizado, donde el aprendizaje no solo sucede en el aula física, sino también en cualquier dispositivo conectado a internet lo que les permite aprender a su propio ritmo. Su implementación no solo mejora la experiencia educativa, sino que también prepara a los estudiantes para desenvolverse en un mundo cada vez más tecnológico y conectado.

Las herramientas digitales en el aula virtual fomentan la interactividad al permitir que estudiantes y profesores se conecten y colaboren de manera activa. Esto crea un ambiente dinámico donde los estudiantes pueden compartir ideas y aprender unos de otros, aumentando su motivación.

adecuación de las actividades, la efectividad de la evaluación, la accesibilidad de las plataformas, y la pertinencia de las herramientas digitales propuestas.

El cuestionario se basa en preguntas cerradas de tipo Likert, complementadas con una opción para comentarios adicionales, lo que permitirá cuantificar las respuestas de los expertos y recoger observaciones cualitativas para realizar ajustes en el diseño. Los expertos evaluarán la propuesta en términos de accesibilidad, efectividad pedagógica, uso de las herramientas digitales, y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

Perfil profesional de validadores

Para la validación de la propuesta pedagógica basada en el uso de Moodle y Canva en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, se ha seleccionado un grupo de cinco evaluadores que poseen una sólida trayectoria profesional y académica en el campo de la educación. Todos los evaluadores tienen el grado de Magíster en Educación o áreas afines y cuentan con experiencia significativa en el ámbito educativo ecuatoriano, particularmente en el sector de escuelas fiscales. A continuación, se describe el perfil de los evaluadores:

Evaluador 1:

Este profesional tiene entre 45 y 50 años, con más de 20 años de experiencia en la enseñanza y la gestión educativa en escuelas fiscales de la región Sierra de Ecuador. Posee una Maestría en Innovación Educativa y ha trabajado como coordinador pedagógico en varias instituciones. Su especialización incluye la implementación de tecnologías educativas en contextos con acceso limitado a recursos digitales, lo que lo convierte en un evaluador ideal para valorar la accesibilidad de la propuesta.

Evaluador 2:

Con una edad comprendida entre 35 y 40 años, este evaluador ha trabajado durante 15 años en el sistema educativo fiscal de la costa ecuatoriana. Es Magíster en Educación y Nuevas Tecnologías y ha liderado proyectos de integración de plataformas digitales como Moodle en instituciones de educación secundaria. Su experiencia incluye la formación docente en el uso de

tecnologías aplicadas a la enseñanza, lo que aporta un enfoque práctico a la evaluación de la propuesta.

Evaluador 3:

Este evaluador tiene entre 40 y 45 años y cuenta con una Maestría en Currículo y Didáctica. Ha trabajado en el sector educativo público durante más de 18 años y ha ocupado cargos de dirección en instituciones fiscales de la región amazónica. Su experiencia incluye el diseño e implementación de programas educativos que incorporan metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), por lo que su retroalimentación será importante para la validación metodológica de la propuesta.

Evaluador 4:

Con una edad comprendida entre 30 y 35 años, este profesional es el más joven del grupo y posee una Maestría en Evaluación Educativa. Ha trabajado como docente y asesor pedagógico en escuelas fiscales de la región Sierra, enfocándose en la creación de entornos de aprendizaje inclusivos a través del uso de herramientas digitales. Su perfil aporta una visión innovadora sobre la accesibilidad y efectividad de las evaluaciones en entornos virtuales como Moodle.

Evaluador 5:

Este evaluador tiene entre 50 y 55 años y cuenta con más de 25 años de experiencia en la docencia y gestión educativa en el sector fiscal. Posee una Maestría en Gestión Educativa y Tecnología y ha liderado procesos de innovación curricular en varias instituciones educativas públicas. Su experiencia en la integración de tecnología y la administración educativa aportará una visión global sobre la viabilidad y aplicabilidad de la propuesta en contextos educativos con recursos limitados.

Contexto Institucional

Todos los evaluadores han trabajado en diversas escuelas fiscales de Ecuador, desde instituciones en áreas urbanas hasta aquellas en zonas rurales y de difícil acceso, lo que les permite tener una comprensión profunda de las diversas realidades educativas del país. Han liderado y participado en proyectos que buscan mejorar la calidad educativa a través del uso de tecnologías

emergentes, asegurando la inclusión de todos los estudiantes, independientemente de sus limitaciones de acceso a recursos tecnológicos.

Proceso de validación

La validación de la propuesta pedagógica se llevó a cabo utilizando una encuesta de diagnóstico diseñado específicamente para recoger retroalimentación de expertos en el área educativa. El grupo de evaluadores estuvo conformado por cinco profesionales con grados de Magíster en educación y experiencia significativa en la implementación de tecnologías en entornos educativos, especialmente en el sector de escuelas fiscales de Ecuador. Este proceso permitió obtener una evaluación detallada sobre la viabilidad, pertinencia y calidad del diseño instruccional que integra las plataformas Moodle y Canva en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

La primera fase del proceso de validación consistió en el envío de una encuesta de diagnóstico a cinco expertos en pedagogía digital, cuidadosamente seleccionados por su experiencia y conocimientos en metodologías activas de aprendizaje y herramientas digitales en la educación. Esta encuesta fue diseñada para recoger su opinión sobre distintos elementos de la propuesta educativa, tales como la suficiencia de las actividades propuestas, la efectividad de los métodos de evaluación, y la accesibilidad y rapidez de uso de Moodle como plataforma principal. También se incluyó la incorporación de Canva como recurso para fomentar la creatividad en los estudiantes. La diversidad de los temas abordados en la encuesta buscaba asegurar una evaluación integral de todos los aspectos clave de la propuesta pedagógica.

Las preguntas se estructuraron en una escala Likert, con opciones que iban desde “totalmente de acuerdo” hasta “totalmente en desacuerdo”, lo cual permitió a los expertos expresar su grado de conformidad de manera clara y cuantificable. Esta encuesta fue pensada para capturar tanto la evaluación numérica como el feedback detallado de cada experto, lo que ayudaría a identificar fortalezas y posibles áreas de mejora en la implementación de la propuesta.

Una vez enviado la encuesta, se brindó a los expertos un plazo adecuado para revisar cada uno de los aspectos de la propuesta y responder de manera reflexiva. La recolección de estas respuestas detalladas proporcionó información valiosa que permitió analizar la percepción general

de la propuesta y las recomendaciones puntuales de mejora, que serían fundamentales en las fases posteriores de ajuste y perfeccionamiento del diseño instruccional planteado.

En la segunda fase, los evaluadores se dedicaron a analizar en profundidad el diseño instruccional propuesto en Moodle, revisando cada aspecto relevante del curso de forma detallada. Esta revisión incluyó un análisis exhaustivo de las actividades, evaluaciones, materiales y herramientas digitales utilizadas en el diseño, brindando a los expertos una experiencia directa de cómo los estudiantes interactuarían con el curso. Al navegar por la plataforma y explorar la secuencia de actividades y recursos, los evaluadores pudieron examinar la estructura del curso desde una perspectiva práctica, permitiéndoles identificar fortalezas y posibles limitaciones en su implementación.

Cada evaluador emitió su opinión sobre la pertinencia de las actividades propuestas en relación con los objetivos de aprendizaje, valorando si las tareas y proyectos eran suficientes y adecuadamente secuenciados para desarrollar las competencias esperadas. También analizaron la claridad de las instrucciones y la accesibilidad de la plataforma Moodle, asegurándose de que el diseño fuera intuitivo y facilitara el flujo de trabajo del estudiante. La integración de Canva como herramienta para fomentar la creatividad y mejorar la presentación de los proyectos fue otro punto evaluado; los expertos observaron cómo esta herramienta se alineaba con la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y cómo contribuía a fortalecer el aprendizaje visual y práctico de los estudiantes.

Además de sus respuestas cuantitativas en la escala Likert, los evaluadores proporcionaron retroalimentación cualitativa valiosa. En sus observaciones, destacaron aspectos específicos que consideraban susceptibles de mejora, como la claridad de ciertas instrucciones, la posibilidad de incluir más ejemplos visuales en Canva, o la integración de actividades adicionales que reforzaran el aprendizaje. Esta retroalimentación detallada permitió obtener una visión crítica y constructiva del diseño, generando insumos necesarios para refinar la propuesta y optimizarla en función de las recomendaciones de los expertos, con el fin de asegurar un impacto positivo en el proceso de aprendizaje.

En la tercera fase, se llevó a cabo un análisis minucioso de los expertos, comenzando con el procesamiento de las respuestas cuantitativas obtenidas a través de la escala Likert. Estas respuestas se tabularon cuidadosamente para identificar patrones y tendencias en las percepciones de los evaluadores sobre la efectividad del diseño instruccional propuesto. La agrupación de estos

datos permitió observar áreas con un fuerte consenso positivo, como la accesibilidad de Moodle o la utilidad de Canva en el desarrollo de contenidos creativos, lo cual reflejaba que estos aspectos estaban bien alineados con los objetivos del diseño. Al mismo tiempo, se detectaron áreas en las que las respuestas fueron más neutrales o presentaron un leve desacuerdo, lo que indicó que podrían requerir ajustes para optimizar la propuesta.

El análisis cualitativo de los comentarios adicionales fue importante, pues los expertos ofrecieron observaciones específicas que profundizaban en los aspectos más técnicos y pedagógicos del diseño. A través de esta retroalimentación, se pudo conocer la opinión detallada de cada evaluador respecto al uso de Moodle y la efectividad de Canva en facilitar el aprendizaje visual. Los comentarios también abordaron la suficiencia y claridad de las actividades propuestas, sugiriendo en algunos casos que estas podrían beneficiarse de mayor detalle en las instrucciones o de una secuencia más progresiva. Esta información cualitativa aportó matices importantes sobre cómo los usuarios percibirían el curso en un entorno real y cómo se podría mejorar la experiencia de aprendizaje.

Finalmente, el análisis combinado de los resultados cuantitativos y cualitativos permitió desarrollar un panorama integral de la percepción de los expertos sobre la propuesta. Esta integración de datos numéricos y comentarios detallados facilitó la identificación de fortalezas claras, como la adecuación de las herramientas tecnológicas empleadas, y de áreas específicas para mejora, como la claridad en algunas instrucciones y la optimización de la secuencia de actividades. Este proceso de análisis fue esencial para entender los elementos que debían ser perfeccionados y para planificar las modificaciones necesarias en la propuesta, asegurando que el diseño instruccional final sea eficaz y relevante para los estudiantes.

Gráfico 2: Evaluación adecuada para medir el progreso y desempeño

En este gráfico, tres evaluadores están de acuerdo en que la evaluación utilizada en la propuesta es adecuada, mientras que dos evaluadores tienen una opinión más neutral.

Interpretación: Aunque la mayoría ve la evaluación como adecuada, algunos expertos podrían percibir que hay aspectos en la metodología de evaluación que necesitan ajustes para medir mejor el progreso y desempeño de los estudiantes.

Gráfico 3: Accesibilidad y rapidez de Moodle

La mayoría de los evaluadores considera que Moodle es accesible y rápido, con tres evaluadores expresando una respuesta claramente positiva y dos que lo ven como accesible, aunque con algunas reservas.

Interpretación: Esto indica que la plataforma Moodle es vista como adecuada para el entorno de aprendizaje, pero puede haber aspectos de accesibilidad o facilidad de uso que podrían mejorarse para garantizar una experiencia óptima para todos los usuarios.

Gráfico 4: Retroalimentación efectiva para los estudiantes

Cuatro de los cinco evaluadores están totalmente de acuerdo en que la retroalimentación proporcionada es suficiente y efectiva. Uno de los evaluadores tiene una opinión más neutral.

Interpretación: La retroalimentación es un componente de la propuesta, y la mayoría de los evaluadores considera que cumple con su propósito. Sin embargo, un evaluador sugiere que podría haber oportunidades para hacerla más efectiva o personalizada.

Gráfico 5: Uso de Canva para facilitar el desarrollo de contenidos creativos

Tres evaluadores están totalmente de acuerdo en que Canva facilita el desarrollo de contenidos creativos y comprensibles, mientras que dos expresan una opinión positiva, pero no tan fuerte.

Interpretación: Canva es percibido como una herramienta valiosa para el desarrollo de contenidos visualmente atractivos, aunque algunos expertos pueden percibir que hay oportunidades para mejorar o expandir su uso en el proceso pedagógico.

Resumen General:

En general, los resultados de la evaluación de expertos reflejan una percepción positiva hacia la propuesta pedagógica del diseño instruccional utilizado la plataforma Moodle y la integración de la herramienta digital Canva en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Los expertos consideran que, en su mayoría, las actividades propuestas son suficientes para alcanzar los objetivos de aprendizaje, aunque algunos sugieren que podría haber oportunidades de mejora para asegurar una alineación aún más sólida. Este feedback indica que la estructura y cantidad de actividades son adecuadas, aunque un ajuste podría optimizar el cumplimiento de los objetivos.

En cuanto a los sistemas de evaluación y la accesibilidad de Moodle, la mayoría de los evaluadores los ven como aspectos satisfactorios dentro de la propuesta. Sin embargo, existen opiniones neutrales que sugieren que ciertos elementos de la metodología de evaluación y la accesibilidad podrían ser perfeccionados. Esto señala que, aunque Moodle cumple su función de manera efectiva en general, sería beneficioso explorar ajustes para asegurar una medición más precisa del progreso de los estudiantes y mejorar la experiencia de accesibilidad para todos los usuarios.

Respecto a la retroalimentación y el uso de Canva, ambos elementos son valorados positivamente por los evaluadores. La retroalimentación proporcionada es percibida como efectiva por la mayoría, con una sugerencia para hacerla aún más personalizada. Canva, por su parte, es apreciado como una herramienta útil para el desarrollo de contenidos creativos y visualmente atractivos, aunque algunos expertos consideran que su integración podría ampliarse o adaptarse. Estos resultados subrayan el potencial de ambas herramientas para enriquecer el aprendizaje, al tiempo que sugieren áreas de mejora para maximizar su efectividad en la propuesta educativa.

CONCLUSIONES

El objetivo de fundamentar teóricamente la herramienta digital Canva y la metodología ABP en la enseñanza de la unidad referida a Proyectos de Inversión en la asignatura de Emprendimiento y Gestión ha sido cumplido. Los resultados de la investigación muestran que tanto el ABP como Canva son herramientas pedagógicas altamente efectivas para el desarrollo de habilidades prácticas y cognitivas en los estudiantes. Su uso conjunto permite un aprendizaje más dinámico y participativo.

Antes de la implementación, se observó una brecha significativa en el uso de herramientas digitales avanzadas por parte de los estudiantes de Tercero de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, aunque muchos estaban familiarizados con plataformas básicas, la introducción de Canva y su integración en un contexto de ABP amplió considerablemente sus capacidades tecnológicas. La evaluación inicial permitió diseñar un modelo pedagógico adaptado a las necesidades y niveles de los participantes. Esto aseguró una curva de aprendizaje efectiva, donde los estudiantes ganaron confianza y fluidez en el uso de herramientas tecnológicas aplicadas.

El diseño instruccional permitió a los estudiantes trabajar en proyectos que simulaban escenarios reales de negocios, fomentando habilidades prácticas como la planificación, ejecución y evaluación de ideas empresariales. Además, el uso de Canva trascendió su función como herramienta de diseño al convertirse en un medio eficaz para expresar ideas complejas de forma clara y atractiva, mientras que la combinación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con herramientas digitales promovió un aprendizaje colaborativo y creativo que benefició a los estudiantes a mejorar sus habilidades de comunicación visual en la asignatura.

La estrategia pedagógica fue validada mediante el criterio de expertos, quienes resaltaron su alineación con las tendencias educativas actuales y su potencial de ser replicado en otras asignaturas. Además, se confirmó que el diseño cumplía con los estándares académicos mientras respondía eficazmente a las demandas del mercado laboral, fortaleciendo competencias digitales y habilidades emprendedoras en los estudiantes.

RECOMENDACIONES

Se recomienda continuar utilizando el aula virtual integrando la herramienta Canva y la metodología ABP en futuras clases de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, ampliando su aplicación a otras asignaturas que requieran el desarrollo de proyectos. Además, se sugiere capacitar a más docentes en el uso de estas herramientas para maximizar su impacto.

Dado que muchos estudiantes no tenían experiencia previa con aulas virtuales, se recomienda implementar talleres introductorios para estudiantes de cursos inferiores, para que puedan familiarizarse con la herramienta antes de llegar a los últimos años de su educación secundaria. Esto garantizará una transición más fluida y un mejor aprovechamiento de los beneficios de la tecnología en el desarrollo de proyectos.

Para fortalecer aún más el aprendizaje colaborativo, se recomienda incluir más actividades grupales dentro del entorno virtual que utilicen Canva y el ABP. Además, sería beneficioso crear un repositorio de plantillas y recursos específicos para la asignatura, a fin de facilitar el acceso de los estudiantes a materiales de calidad.

Tras la validación exitosa por parte de los expertos, se recomienda aplicar esta estrategia en otros contextos educativos, tanto dentro como fuera de la Unidad Educativa General Julio Andrade, también se podría realizar un seguimiento a largo plazo de los estudiantes para evaluar el impacto de la estrategia en su desarrollo académico y profesional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, J. (2022). La inteligencia artificial en la gestión de proyectos de inversión pública del Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento. *Ingeniería Industrial*. doi:<https://doi.org/10.26439/ing.ind2022.n.5802>

Arroba, M. (2021). Laboratorios virtuales en entorno de aprendizaje de química orgánica, para el bachillerato ecuatoriano. *Scielo*. doi:<https://doi.org/10.35290/rcui.v8n3.2021.456>

Barrera, F. (2022). El efecto del Aprendizaje Basado en Proyectos en el rendimiento académico de los estudiantes. *Scielo*. doi:<http://dx.doi.org/10.21703/0718-5162.v21.n46.2022.015>

Bilbao, J. (2022). Aprendizaje basado en problemas (ABP): experiencia educativa en biología y química en la Universidad Metropolitana de Barranquilla, Colombia. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*. doi:<https://doi.org/10.15332/25005421.6091>

Borja, A. (2020). Modelo de emprendimiento y análisis de los factores determinantes para su sostenibilidad. *Revista Espacios*. doi:<https://w.revistaespacios.com/a20v41n24/a20v41n24p15.pdf>

Botella, A. (2020). La relación con los demás y la motivación en un Aprendizaje Basado en Proyectos. *Scielo*. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052020000100145>

Castro, L. (2022). Aprendizaje basado en problemas (ABP): experiencia educativa en biología y química en la Universidad Metropolitana de Barranquilla, Colombia. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*. doi:<https://doi.org/10.15332/25005421.6091>

Chong, P. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dialnet*. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>

Creswell, J. C. (2023). *Diseño de investigación: Enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto* (Vol. 6ta). SAGE Publications.

Cyruiles, E. (2021). El aprendizaje basado en proyectos: una capacitación docente vinculante. *Scielo*. doi:<https://doi.org/10.22235/pe.v14i1.2293>

Delgado, V. (2020). Aprendizaje basado en proyectos y estrategias de evaluación formativas. *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7408493>

Fernández, C. (2017). *Formación en la atención a la discapacidad: metodologías activas y aprendizaje basado en problemas*. Obtenido de <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/1039>

Folgado, J. (2020). Motivaciones, formación y planificación del trabajo en equipo para entornos de aprendizaje virtual. *IDUS*. doi:<https://idus.us.es/handle/11441/102494>

García, A. (2020). Aprendizaje basado en proyectos y estrategias de evaluación formativas percepción de los estudiantes universitarios. *Dialnet*. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7408493>

Mendoza, A. (2019). *Importancia de la enseñanza de la metodología de la investigación científica en las ciencias administrativas*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6989278>

Mendoza, K. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. *Scielo*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000100172&script=sci_arttext

Milys, R. (2021). Metodología de investigación acción participativa, una estrategia para el fortalecimiento de la calidad educativa. *Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8090621>

Ortega, D. (2022). El aprendizaje basado en proyectos: una revisión sistemática de la literatura (2025-2022). *Human Review*. doi:<https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4181>

Padilla, J. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Scielo*. doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>

Paliz, C. (2019). El aprendizaje basado en proyectos: Realidad y perspectivas. *Journal of Science and Research*. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/687>

Prado, S. (2020). Google Classroom aplicación educativa como Entorno de Aprendizaje en zonas rurales en contextos de COVID-19. *Dialnet*. doi:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7696087>

Ramos, P. (2020). Motivación y aprendizaje basado en proyectos: una investigación-acción en educación secundaria. *REMIE*. doi:<https://doi.org/10.17583/remie.2020.4493>

Ruiz, D. (2022). El aprendizaje basado en proyectos: una revisión sistemática de la literatura (2015-2022). *Human Review*. doi:<https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4181>

Schamne, M. (2021). El aprendizaje basado en proyectos: una capacitación docente vinculante. *Scielo*. doi:<https://doi.org/10.22235/pe.v14i1.2293>

Soto, R. (2021). Eficiencia en la ejecución de proyectos de inversión. *Ciencia Latina*. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i2.378

Tacan, A. (2023). Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. *Imaginario Social*. doi:<https://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/92>

Vernaza, G. (2020). Innovación, emprendimiento e investigación científica. *Revista de Ciencias Sociales*. doi:<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28063519006>

Villanueva, C. (2022). Aprendizaje Basado en Proyectos: metodología para fortalecer tres habilidades transversales. *Scielo*. doi:<http://dx.doi.org/10.21703/0718-5162.v21.n45.2022.022>

Zambrano, M. (2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. *Conrado*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442022000100172&script=sci_arttext