



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA**  
**INDOAMÉRICA**  
**CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO**

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

**TEMA:**

---

**E-LEARNING COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA  
EMPREDIMIENTO Y GESTIÓN EN EDUCACIÓN A DISTANCIA**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación  
Mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

**Autora:**

Melendrez Echeverría Esthela Galud

**Tutor:**

Ing. Alex Guillermo Medina Herrera, Mg.

AMBATO - ECUADOR

2021

## AUTORIZACIÓN

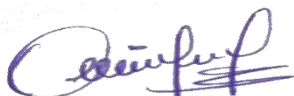
Yo, Esthela Galud Melendrez Echeverría, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre *“E-learning como herramienta pedagógica para Emprendimiento y Gestión en educación a distancia”*, como requisito para optar al grado de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 2 días del mes de febrero de 2022, firmo conforme:

Autor: Esthela Galud Melendrez Echeverría



Firma: .....

Número de Cédula: 1206329185

Dirección: San Luis de Pambil

Correo Electrónico: esthey9@gmail.com

Teléfono: 0980935504

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “E-learning como herramienta pedagógica para Emprendimiento y Gestión en educación a distancia” presentado por Esthela Galud Melendrez Echeverría, para optar por el Título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

### **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, de 2 febrero de 2022.

Ing. Alex Guillermo Medina Herrera Mg.

C.I: 1802229417

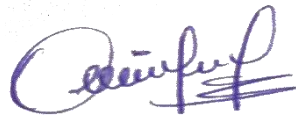


Firma: \_\_\_\_\_

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, de 2 de febrero de 2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Esthela Galud Melendrez Echeverria', is positioned above a horizontal dotted line.

Esthela Galud Melendrez Echeverria

1206329185

## APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “E-learning como herramienta pedagógica para Emprendimiento y Gestión en educación a distancia”, previo a la obtención del Título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 2 de febrero de 2022



Firmado electrónicamente por:  
**JOSE MIGUEL  
OCANA  
CHILUISA**

.....  
Dr. José Miguel Ocaña  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....  
MSc. Tania Morales  
VOCAL EXAMINADORA

.....  
Ing. Alex Guillermo Medina Herrera Mg.  
TUTOR DE TESIS

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo investigación a mi hijo por ser mi fuente de motivación e inspiración para seguir cada día más adquiriendo conocimiento y con ello luchar por la vida nos depure de un futuro mejor.

A mi esposo por ser mi apoyo incondicional a mi madre por su apoyo en cada momento de mi vida por que a ella le debo todo lo que tengo.

A dios por ser mi fortaleza y esperanza por darme salud y vida y así poder alcanzar mis metas.

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi profunda gratitud a Dios por darme salud y sabiduría durante mi etapa estudiantil.

A la universidad tecnológica INDOAMERICA por abrirme sus puertas y permitirme alcanzar nuevas metas.

Un agradecimiento profundo al personal docente por compartir sus conocimientos a lo largo de ámbito académico en especial a mi tutor de trabajo de investigación al Mg. Alex Medina por sus conocimientos guiados, que fue fundamental para mi formación profesional y culminación de la presente investigación.

A todos gracias.

## INDICE DE CONTENIDOS

Universidad tecnológica .....	i
Autorización .....	ii
Aprobación del tutor .....	iii
Declaración de autenticidad.....	iv
Aprobación tribunal .....	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice de ilustraciones .....	xv
Abstract.....	xix
Introducción .....	1
Hipótesis o idea que se defiende.....	9
Objetivo general .....	9
Objetivos específicos .....	9

### CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO .....	10
Desarrollo teórico del objeto y campo de estudio.....	14
Organizador gráfico lógico de variables .....	14
Constelación de ideas de la variable independiente.....	14



Constelación de ideas de la variable dependiente – Proceso enseñanza - aprendizaje.....	15
Desarrollo teórico de la variable independiente - E - learning .....	15
Educación digital .....	16
Herramientas pedagógicas virtuales .....	18
E – learning.....	18
Características.....	20
Ventajas .....	22
LMS .....	22
Elementos de un LMS .....	23
Características.....	24
Análisis de las principales aplicaciones LMS gratuitas .....	25
Metodología ADDIE .....	26
Herramientas y tecnología .....	27
Proceso de enseñanza - aprendizaje.....	31
Pedagogía social constructivista .....	34
Aprendizaje basado en proyectos (ABP) .....	35
Aprendizaje Colaborativo.....	36
Pedagogía del amor.....	36
Actor didáctico.....	37

Comunicación .....	37
Interacción .....	38
Contexto de enseñanza .....	38
El docente .....	38
Los estudiantes.....	39
Contenidos de aprendizaje .....	39
Los medios.....	39
Currículo de Emprendimiento y Gestión.....	39

## CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO .....	41
Enfoque y diseño de la investigación .....	41
Modalidad .....	41
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación .....	43
Población y muestra.....	43
Operacionalización de variables .....	44
Variable dependiente .....	44
Proceso de recolección de los datos.....	46
Técnicas e instrumentos.....	46
Técnicas .....	47
Encuesta .....	47

Observación.....	47
Instrumentos .....	47
Cuestionarios .....	47
Ficha de observación .....	47
Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados.....	48
Confiabilidad a través del Alfa de Cronbach ( $\alpha$ ) .....	48
Resultado de diagnóstico situacional actual .....	50
Discusión de resultados .....	63

## CAPÍTULO

## III

PRODUCTO.....	67
Propuesta alternativa de solución .....	67
Definición del tipo del producto .....	67
Objetivos de la propuesta.....	68
General.....	68
Específicos .....	68
Beneficios .....	68
Ingreso al sistema .....	69
Pantalla principal del Aula virtual .....	69
Metodología ADDIE .....	70
Etapa de análisis .....	70

Fase de diseño.....	72
Evaluación de la propuesta innovadora .....	96
Validación de la propuesta .....	98
Conclusiones y recomendaciones .....	100
Conclusiones.....	100
Recomendaciones .....	102
Bibliografía.....	102
Anexos .....	102
Anexo 1: Encuesta dirigido a estudiantes	
Anexo 2: Ficha de observación	
Anexo 3: Instrumento para la evaluación por parte de especialistas	
Anexo 4: Encuesta para la evaluación de la propuesta	
Anexo 5. Validación de encuesta por docentes	
Anexo 6. Oficio a las Autoridades para la realización de la Investigación	

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°. 1 Características de LMS .....	24
Cuadro N°. 2 Aplicaciones para LMS .....	25
Cuadro N°. 3 Aplicaciones para LMS .....	27
Cuadro N°. 4 Herramientas web 2.0 complementar en plataformas e - learning ...	28
Cuadro N°. 5 Estrategias metodológicas individualización a la colaboración .....	34
Cuadro N°. 6 Variable dependiente – Enseñanza - aprendizaje .....	44
Cuadro N°. 7 Variable independiente – e-learning.....	45
Cuadro N°. 8 Plan de Recolección de información .....	46
Cuadro N°. 9 Discusión de resultados .....	63
Cuadro N°. 10 Datos informativos de la propuesta .....	67
Cuadro N°. 11 Adaptación del Plan Curricular con la metodología ABP .....	70
Cuadro N°. 12 Herramientas digitales Web 2.0 .....	71
Cuadro N°. 13 planificación Curricular - Módulo 1 .....	73
Cuadro N°. 14 Orientaciones generales de las Aplicaciones Web 2.0 utilizadas en el aula virtual – Módulo 1 .....	74
Cuadro N°. 15 Planificación Curricular - Módulo 2 .....	77
Cuadro N°. 16 Orientaciones generales de las Aplicaciones Web 2.0 utilizadas en el aula virtual – Módulo 2 .....	78
Cuadro N°. 17 Planificación curricular - Módulo 3 .....	80

Cuadro N°. 18 Orientaciones generales de las Aplicaciones Web 2.0 utilizadas en el aula virtual – Módulo 3 .....	81
Cuadro N°. 19 Planificación curricular - Módulo 4 .....	84
Cuadro N°. 20 Orientaciones generales de las Aplicaciones Web 2.0 utilizadas en el aula virtual – Módulo 4 .....	85
Cuadro N°. 21 Planificación curricular - Módulo 5 .....	88
Cuadro N°. 22 Orientaciones generales de las Aplicaciones Web 2.0 utilizadas en el aula virtual – Módulo 5 .....	89
Cuadro N°. 23 Planificación curricular - Módulo 6 .....	91
Cuadro N°. 24 Orientaciones generales de las Aplicaciones Web 2.0 utilizadas en el aula virtual – Módulo 6 .....	92
Cuadro N°. 25 Planificación de actividades a evaluar.....	96
Cuadro N°. 26 Resultados de la evolución .....	97

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración N° 1. Árbol de problemas .....	7
Ilustración N° 2. Red de Inclusión Conceptual .....	14
Ilustración N° 3. Constelación de ideas – Proceso enseñanza - aprendizaje .....	14
Ilustración N° 4. Constelación de ideas – Proceso enseñanza - aprendizaje .....	15
Ilustración N° 5. Esquema de contenido de las plataformas e. learning en la educación.....	19
Ilustración N° 6. Elementos de un LMS .....	24
Ilustración N° 7. Fases del modelo metodológico ADDIE.....	26
Ilustración N° 8. Elemento de la educación a distancia.....	30
Ilustración N° 9. Aprendizaje colaborativo .....	33
Ilustración N°. 10 Etapas de resolución por ABP.....	35
Ilustración N°. 11 Temas de la planificación anual .....	40
Ilustración N° 12. Escala de Alfa de Cronbach .....	50
Ilustración N° 13. Pantallas de trabajo de AllCounted .....	51
Ilustración N° 14. Clases de Emprendimiento y Gestión son activas y dinámicas	52
Ilustración N° 15. Tareas enviadas a casa – eficacia .....	53
Ilustración N° 16. Empleo de recursos digitales en Emprendimiento y Gestión ....	54
Ilustración N° 17. Empleo de actividades colaborativas utilizando TIC .....	55
Ilustración N° 18. Proyectos de manera grupal y colaborativa mediante TIC .....	56

Ilustración N° 19. Educación digital – Interactiva e innovadora.....	57
Ilustración N° 20. Educación digital – Interactiva e innovadora.....	58
Ilustración N° 21. Educación digital – Entornos virtuales .....	59
Ilustración N° 22. Educación digital – redes sociales.....	60
Ilustración N° 23. Utilización de aula virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión .....	61
Ilustración N° 24. Ingreso a Google Classroom .....	69
Ilustración N° 25. Pantalla principal de Google Classroom .....	69
Ilustración N° 26. Bienvenida a los estudiantes .....	72
Ilustración N° 27. Evaluación Sumativa -Bloque 3.....	95
Ilustración N° 28. Evaluación Sumativa -Bloque 3.....	95
Ilustración N° 29. Evaluación Sumativa -Bloque 3.....	96
Ilustración N° 30. Resultados de encuesta a estudiantes luego de la aplicación de la propuesta .....	98
Ilustración N° 31. Resultados de encuesta a estudiantes luego de la aplicación de la propuesta .....	99



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1. Población y muestra .....	43
Tabla N° 2. Cálculo de alfa Cronbach .....	49
Tabla N° 3. Clases de Emprendimiento y Gestión son activas y dinámicas.....	52
Tabla N° 4. Propósito de las tareas enviadas a casa .....	53
Tabla N° 5. Empleo de recursos digitales en Emprendimiento y Gestión.....	54
Tabla N° 6. Empleo de actividades colaborativas utilizando TIC.....	55
Tabla N° 7. Realización de proyectos de manera grupal medido por TIC .....	56
Tabla N° 8. Dominio de herramientas digitales.....	57
Tabla N° 9. Herramientas digitales innovadoras .....	58
Tabla N° 10. Entornos virtuales .....	59
Tabla N° 11. Redes sociales como estrategia didáctica o recursos didácticos .....	60
Tabla N° 12. Utilización de aula virtual en Emprendimiento y Gestión .....	61

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

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

**TEMA:** E-LEARNING COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN EDUCACIÓN A DISTANCIA.

**AUTOR:** Melendrez Echeverría Esthela Galud

**TUTOR:** Ing. Alex Guillermo Medina Herrera, Mg.

**RESUMEN EJECUTIVO**

La presente indagación se la realizó en Unidad Educativa PCEI de Bolívar extensión San Luis de Pambil, trabaja con una modalidad a distancia, el contexto de la población es rural. La problemática analizada fue que a pesar de utilizar las TIC en el proceso aprendizaje-enseñanza se practica una educación tradicionalista donde priman procesos pasivos de exposición y repetición, generando bajo interés, apatía por la asignatura de Emprendimiento y Gestión. También se evidenció el deficiente empleo de las TIC como herramientas pedagógicas porque se la utiliza en su mayoría únicamente como medio de comunicación e información y finalmente, las dificultades sociales y económicas que inciden en el rendimiento académico y la baja autoestima de los estudiantes. Por tanto, se establece como objetivo desarrollar una aplicación e-learning como herramienta pedagógica para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en el que se estableció la hipótesis que la implementación de una plataforma e-learning como herramienta pedagógica mejora el proceso enseñanza

– aprendizaje. La metodología de investigación utilizada fue de tipo mixta, la población y muestra fue de 31 estudiantes del 1er. Bachillerato se aplicó una encuesta a estudiantes y una ficha de observación; en el que se evidenció que las clases son pasivas y rutinarias, el docente no aplica las herramientas digitales como estrategia didáctica, existe desconocimiento de educación digital por parte de los docentes. Como conclusión, se obtiene que la propuesta “Aula virtual de Emprendimiento y Gestión” embebida de herramientas colaborativas digitales, esquemas gráficos, generadores de recursos multimedia, entre otros; agradó a los estudiantes y docentes, su implementación tuvo resultados positivos al obtener que mejoró el proceso de enseñanza -aprendizaje y permite a la educación a distancia específicamente reducir brechas académicas y digitales.

**Palabras clave:** e-learning, aula virtual, emprendimiento y gestión, educación a distancia.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

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

**AUTOR:** Melendrez Echeverría Esthela Galud

**TUTOR:** Ing. Alex Guillermo Medina Herrera, Mg.

**ABSTRACT**

This current research was carried out at “PCEI Bolivar” high school, San Luis de Pambil extension, which works with online education, the context of the population is rural. The problem analyzed was that despite the use of ICT in the learning-teaching process, a traditionalist education is practiced where passive exposure and repetition prevail. Generating low interest and apathy for the subject of Entrepreneurship and Management. It was also evidenced the deficient use of ICT as a pedagogical tool because it is used as a means of communication and information. Finally, the social and economic difficulties affect the academic performance and low self-esteem of students. Therefore, it is established as an objective to develop an e-learning application as a pedagogical tool to improve the teaching-learning process of the subject of Entrepreneurship and Management, in which the hypothesis was established that the implementation of an e-learning platform as a pedagogical tool improves the teaching-learning process. The research methodology used was of mixed type, the population and sample were 31 high school students, a survey was applied to students and an observation sheet; in which it was evidenced that the classes are passive and routine. The teacher does not apply digital tools as a didactic strategy, there is a lack of digital education on the part of teachers. In conclusion, it is obtained that the proposal "Virtual Classroom of Entrepreneurship and Management" embedded with digital.

**KEYWORDS:** Keywords: e-learning, entrepreneurship, and management, online

# INTRODUCCIÓN

## **Importancia y actualidad**

En el siglo XXI, los docentes y estudiantes deben enseñar y aprender de manera diferente; el Internet y los dispositivos tecnológicos se han apoderado e influyen directamente en la vida cotidiana de las personas, volviéndose estos imprescindibles para todo tipo de actividades. La inserción de las TIC en la educación permite optimizar los procedimientos y estrategias pedagógicas para desarrollar empoderamiento y participación de todos los actores educativos (autoridades, docentes, estudiantes y padres de familia) con la finalidad de preparar entes críticos y competentes.

El presente estudio aplica la línea de investigación de Entornos Digitales abarca el conjunto de herramientas informáticas y telemáticas para la comunicación y el intercambio de información orientados específicamente a la educación virtual (capacidad educativa y cultural de utilizar las TIC). Como sub línea de investigación, se refiere a la Docencia en Entornos Digitales su propósito es vincular los procesos de enseñanza - aprendizaje con las herramientas y recursos en formación online; aspecto que enmarcan temas como hipertextual, multimedial, la interactividad, la interacción, entre otros de manera efectiva y correcta.

Bajo el principio de promover la educación de calidad y la igualdad de oportunidades, este trabajo enfoca sus acciones hacia el respeto y ejecución de las normas, reglamentos, leyes y acuerdos (nacionales e internacionales) que son relevantes sobre el empleo de las TIC en la educación.

La Constitución de la República del Ecuador, instituye en el Art. 347, que es responsabilidad del Estado: literal 8, que menciona que: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008, p. 161); evidenciando que desde el año 2008 el Gobierno ecuatoriano

admite la importancia y necesidad que tiene el país de emplear las TIC en el sector educativo por su eventual trascendencia en el desarrollo de los pueblos.

Así mismo, La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) en el Capítulo Segundo de las Obligaciones adicionales en el Art. 6, literal j, expone que el Estado debe: “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (MINEDUC, 2017, p. 5).

Internacionalmente, según la Comisión Económica para América Latina y el Caribe CEPAL (2018), la Asamblea General de las Naciones Unidas (ONU) insta la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información con el propósito de cerrar brechas digitales mediante la implementación de las Agendas Educativas Digitales (AED) considerada como política regional, su enfoque tiene la intención de fomentar en la comunidad educativa competencias digitales, la alfabetización digital y participación; planificadas hasta el año 2030.

En el Ecuador, se presenta esta (AED) 2017 – 2021 con el objetivo de “propiciar el desarrollo social, solidario e inclusivo en sectores rurales, urbano marginales, comunidades y grupos de atención prioritaria a través del uso intensivo de las TIC” (MINEDUC, 2017, p. 16). Se plantea la entrega de Internet a las áreas administrativas, equipamiento y conexión en los espacios educativos, proveer de laptop al docente, incorporar el Internet en las aulas, implementar una plataforma digital para que el docente gestione los planes de estudio con la planificación curricular y la profesionalización en educación mediada por TIC.

Actualmente, tras la problemática que provocó la pandemia y el confinamiento, el MINEDUC ha implementado el Plan Covid - 19 con un currículo priorizado, un portal educativo (planificación, fichas didácticas y recursos educativos virtuales), programación educativa en radio y televisión (MINEDUC, 2020). Además, se realiza acuerdos con la plataforma Microsoft Teams sin planificación y capacitación previa;

provocando incertidumbre, apatía, y frustración de los actores de la comunidad educativa porque los docentes no cuentan con competencias digitales.

A continuación, se presentan los trabajos principales que enmarcan el contexto de la investigación sobre la implementación de e-learning como herramienta pedagógica:

El e-learning o LMS (Learning Management System) se propone como un tipo de formación online (procesos de enseñanza – aprendizaje que se lleva a cabo por medio de Internet), se destaca que es la evolución de la educación a distancia (Abdulaziz, 2020). La importancia que tiene en la educación virtual según Alban, Aveiga, Fierro y Cepeda (2020) es trascendental porque promueve la interacción directa entre docente y educandos, se intensifica el uso intensivo de las webs 2.0, comunicación constante, control del aprendizaje (autonomía del alumno), separación física estudiante – alumno, es accesible a través de diferentes dispositivos.

A nivel Mundial, los países considerados potencias en educación a distancia según las pruebas PISA (Programa para la Evaluación Internacional de estudiantes) en el año 2018 fueron Singapur, Finlandia y Corea del Sur al obtener grandiosos resultados en lectura, matemáticas y ciencia sobre la educación formal (Fundación Santillana, 2020). Adicionalmente, se resalta, que son países que emplearon las TIC en los procesos de enseñanza – aprendizaje como fue la utilización del e-learning y establecieron su uso como política prioritaria.

Actualmente, son catalogados como “países líderes en la formación de capital humano avanzado a distancia” (Fundación Santillana, 2020, párr. 1). Estas naciones han adaptado las nuevas necesidades de la sociedad del conocimiento e identifican sus prioridades: uno de ellos es el alto nivel de acceso a la tecnología, dotación de buena infraestructura informática y el empleo de herramientas pedagógicas a través de plataformas e-learning. Su fortaleza es la formación del docente altamente en TIC para educación y la equidad de los mismos beneficios a todos los estudiantes del sistema educativo.

Se concluye, que se debe contar con una planificación los cuáles deben ser sencillos, claros y públicos, progresivos en sus metas, inclusivos y equitativos. Los e-learning utilizados fueron orientados a facilitar el trabajo en casa a través de propuestas innovadoras mediante uso de web 2.0 (Fundación Santillana, 2020).

En América Latina, se considera aportaciones y trabajos de los países de Chile (43), México (48) y Costa Rica (49) quienes alcanzaron los mejores resultados en las pruebas PISA 2018 (Bos, Viteri y Zoido, 2019). Según CEDIA (2021) expone que en la educación formal e informal los e-learning Management System o Sistemas de Gestión del aprendizaje han tenido un papel importante a nivel Universitario e incluso se llega a ofertar carreras a distancia, maestrías en innovación y entornos digitales, doctorados en manejo en TIC. Sin embargo, a nivel regional se observa que en nivel secundario y primario el uso del e-learning no ha tenido la misma trascendencia.

En Chile, con respecto a la potenciación de la educación con TIC según La Paz, Guimón y Miranda (2019) ha definido políticas, estrategias e instrumentos paramejorar la transferencia del conocimiento en el ámbito educativo, en la innovación del currículo a través de la Comisión de Investigación Científica y Tecnológica. Además, el uso de e-learning se vuelve indispensable en el nivel universitario y secundario, la utilización del Internet es una necesidad en el hogar y centros educativos, cabe destacar que el 90% de la población tienen conectividad.

También, en México, Del Prete y Cabero (2019) afirman que los sistemas e-learning promueven interacción y colaboración entre los docentes y estudiantes. Las variables que determinan el uso de las plataformas virtuales (AVA) para generar innovación son: el dominio técnico, pedagogía digital (fuertes conocimientos y habilidades didácticas) y enfoques de enseñanza y que el modelo de diseño ADDIE es el más eficaz para la elaboración de aulas virtuales.

A esto aporta, Rodríguez, Raso y Ruiz (2019) que el éxito que tenga el LMS empleado dependerá de la preparación que tenga el docente en competencias digitales

(conocimiento variado de herramientas web) porque es el principal responsable de crear contenidos, planificar actividades y proponer diferentes herramientas tecnológicas para que el estudiante sea capaz de analizar, diseñar y crear propuestas que generen innovación.

Los autores Vargas y Villalobos (2017) de Costa Rica en su estudio sobre la incidencia del uso de la plataforma educativa en línea para la Educación a distancia enfatizan que estas plataformas son óptimas para personas que no tienen un horario definido, pero que estos estudiantes antes de utilizarlas deben desarrollar habilidad y metacogniciones digitales que les permitan lograr un aprendizaje autónomo y autorregulado. Además, necesitan una mediación pedagógica en miras a satisfacer dudas y consultas mediante una comunicación bidireccional sincrónica y asincrónica.

En el Ecuador, el mayor aporte de las TIC en la educación en el nivel medio ha sido el Programa Conectividad Escolar (Mintel y Sitec) cuyo propósito fue “mejorar la calidad de los ecuatorianos mediante el uso, introducción y apropiación de las nuevas tecnologías de información y comunicación” (Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad a la Información, 2018, párr. 2).

Según el MINEDUC (2019) en el período 2011 – 2015 se dotó de equipamiento y conectividad a 9732 instalaciones educativas priorizando el sector urbano marginales y rurales, se equipó de 1240 laboratorios completos con computadoras, pizarras digitales, racks, routers, sistemas de alarmas e infocus, se entregó a docentes laptops y se instauró el sitio web [recursos2.educacion.gob.ec](http://recursos2.educacion.gob.ec); siendo estos aportes la base actual de la estructura tecnológica de la educación ecuatoriana secundaria.

Los LMS en el sistema educativo ecuatoriano crece paulatinamente, tras el proceso de evaluación y acreditación de las universidades en el año 2009 se pone en auge la educación en línea (Barreto, 2020). Doce años después, en el 2020, el MINEDUC aprecia los beneficios y ventajas que ofrece la educación por medio de entornos



virtuales; por lo cual, ofrece la modalidad a distancia – virtual en el subnivel Educación General Básica Superior y el nivel Bachillerato General Unificado (MINEDUC, 2021).

La Universidad Central de Ecuador propone dos estudios el análisis, diseño e implementación de un entorno virtual de aprendizaje a nivel medio a distancia donde el autor Legña (2017) manifiesta que las mejores plataformas para crear LMS son Moodle, Caroline y Google Classroom porque permiten la creación de cursos virtuales, plantean entornos de aprendizaje digital, posibilitan métodos de evaluación, calificación y son accesibles desde cualquier navegador de manera abierta y sencilla.

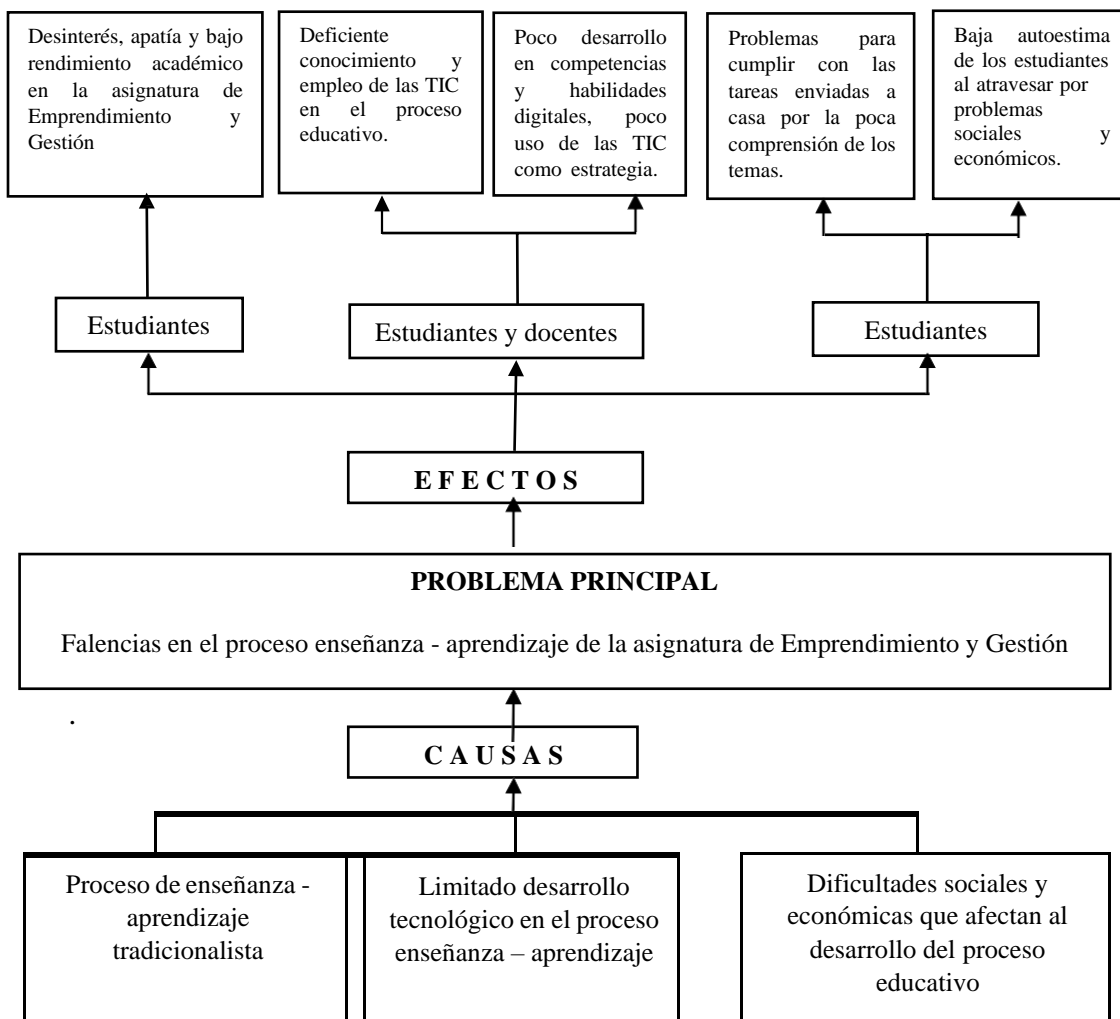
Sin embargo, Andrade, Cadena y Ortiz (2017) en su estudio sobre resultados de implementación de la plataforma educativa virtual afirma que las características de Google Classroom son mejores en la usabilidad, popularidad, soporte, adaptabilidad y capitalización.

En relación a las dificultades, limitaciones y problemas que se suscitan al emplear LMS; los autores Vargas y Villalobos (2017); Del Prete y Cabero (2019) y Rodríguez; Raso y Ruiz (2019) coinciden en que la mayoría de LMS creados no consiguen una significativa acción formativa centrada en los estudiantes porque se las enfoca como un simple repositorio de recursos digitales, se limita únicamente a presentar simples lecturas y/o videos o entregas de repetitivos trabajos de manera pasiva.

El presente estudio se realizó en la Unidad Educativa PCEI de Bolívar extensión San Luis de Pambil, oferta la modalidad de educación a distancia, régimen costa, rural, de sostenimiento fiscomisional. Se encuentra ubicada en la provincia de Bolívar (Noroeste - Subtrópico), cantón Guaranda, parroquia San Luis de Pambil; en el período escolar 2021 – 2022 se han matriculado 300 estudiantes (mayores de 15 años), cuentan con 6 docentes, asisten a clases los días viernes, sábado y domingo; actualmente por la pandemia se lo realiza de manera virtual y presencial.

Los estudiantes que acuden a este centro educativo no han concluido sus estudios por circunstancias económicas, familiares y/o sociales; la mayoría de ellos trabajan y son padres de familia. Los principales problemas evidenciados en la institución educativa son la práctica de una enseñanza de tipo tradicionalista priman los procesos de magistrocentrismo, enciclopedismo y verbalismo; es decir, se utilizan métodos y técnicas de enseñanza excesivamente pasivos.

### Planteamiento del problema



**Ilustración N° 1. Árbol de problemas**

Elaborado por: Esthela Melendrez

Fuente: Observación de clases de Emprendimiento y Gestión del 1ro. BGU

Las áreas que se abordaron para determinar la problemática de investigación sobre las falencias existentes en proceso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión fueron: pedagógica, tecnológica y social - económica.

**Área pedagógica:** se practica un modelo tradicionalista; el proceso de enseñanza - aprendizaje es pasivo, el docente expone la clase y las actividades se limitan únicamente al llenar el libro del MINEDUC a través del uso de actividades de completar, dibujar y repetir de texto. Si bien, Zoom y WhatsApp se utilizan para el proceso educativo, pero no se las utiliza como estrategias educativas, solo se usan para informar y comunicar (leer textos, visualización de videos y escuchar audios).

Estos aspectos han provocado que los estudiantes muestren poca importancia y apatía a la asignatura al mostrar desinterés y bajo rendimiento académico por la falta de innovación en los procesos educativos. Adicionalmente, destacar que no se puede avanzar en el estudio de contenidos ya que se reúne de manera presencial un solo día a la semana y es imposible abarcar toda la temática para alcanzar los objetivos de estudio.

**Área tecnológica:** en el establecimiento educativo no se imparte la asignatura de Informática Aplicada por la carencia de educadores en esa área y la falta de laboratorios de computación. Se evidencia que los estudiantes no utilizan herramientas digitales que les ayude en el proceso educativo, no han adquirido una cultura digital porque no la utilizan en miras de respeto y provecho. Por otro lado, los docentes carecen de competencias y habilidades digitales, desconocen de herramientas que contribuya a la inserción de las TIC en la educación por falta de capacitación e interés al tema.

**Área social y económica:** la mayoría de estudiantes no tuvieron acceso a la educación y/o son desertores por diferentes circunstancias, están por lo menos 3 años rezagados a su nivel de estudio correspondiente a su edad. La mayoría trabajan y son cabezas de familia; aspectos y condiciones que han provocado conformidad y mediocridad en sus metas educativas. La falta de tiempo para acudir a las clases, entender los temas por su cuenta y/o realizar las actividades académicas han provocado

frustración en los educandos y esto ha desembocado en la deserción escolar, y baja autoestima para emprender sus sueños.

Por lo tanto, existe la necesidad de cambio de toda la comunidad educativa en miras a ser protagonistas en las exigencias del siglo XXI, la educación a distancia necesita una actualización de enfoques para alcanzar una educación integral y de calidad.

### **Hipótesis o idea que se defiende**

¿La implementación de una plataforma e-learning como herramienta pedagógica mejora el proceso enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

### **Destinatario del Proyecto**

La aplicación de e-learning está dirigido a los estudiantes del Primer Año de Bachillerato, modalidad a distancia de la Unidad Educativa PCEI de Bolívar extensión San Luis de Pambil para la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

### **Objetivo general**

Implementar una aplicación e-learning como herramienta pedagógica para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

### **Objetivos específicos**

- Analizar cuáles son las dificultades en el proceso enseñanza - aprendizaje mediante un diagnóstico descriptivo para viabilizar estrategias de mejora.
- Fundamentar teórica y científicamente los elementos primordiales que intervienen en el contexto de la enseñanza en entornos digitales referente a aulas virtuales.
- Realizar una propuesta innovadora por medio de un entorno digital para contribuir a potenciar una educación equitativa y de calidad.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

La investigación planteada tiene por objetivo mostrar la amplitud y relevancia del tema de investigación e-learning empleado en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en modalidad a distancia. A continuación, se enmarcan los principales aspectos referentes que conlleva la educación digital:

El uso de las TIC en la práctica pedagógica según Cortés, Vargas y Neira (2018) es un proceso necesario que impacta de manera positiva la calidad de vida de las personas, este estudio tuvo por objetivo realizar una evaluación sobre la influencia que ha tenido la aplicación de la informática y telemática con respecto a eficacia y desarrollo; en el cual, se evidenció una total mejora en el proceso enseñanza - aprendizaje porque se dinamizaron los procesos y elevaron las calificaciones académicas.

Como conclusión Cortés, Vargas y Neira (2018) obtuvieron que el principal actor para generar innovación educativa es el docente porque es quien propone el modelo pedagógico y las estrategias de enseñanza; es decir, debe ser un referente en capacidad para utilizar y dirigir la tecnología en las clases. A sí mismo, se evidenció que los estudiantes se motivan admirablemente para realizar actividades académicas de manera colaborativa; por lo cual, se debe poner énfasis en tres aspectos: en el entorno y recursos

disponibles en la web, los equipos tecnológicos y la conectividad que poseen los educandos.

El análisis sobre e-learning como estrategia pedagógica en la educación a través de la implementación de la plataforma educativa Docentes Web 2.0 realizada por Mujica (2020) contempló tres aspectos: organizacional, funcional y pedagógico; en el que se obtuvo como resultado que mejoró notablemente el aprendizaje, el 92% de los educandos manifestaron que fortalece eficazmente el proceso de formación. Contradictoriamente, existe un bajo porcentaje sobre utilización de estas plataformas por los docentes debido a la falta de conocimientos y actualización sobre estas. Por tanto, se procedió a socializar los usos, características y ventajas de estas plataformas, el mismo que derivó una aceptación por la mayoría de los educadores al exponer que es una buena alternativa frente a la educación a distancia y en el aula invertida.

El artículo titulado desde la educación a distancia al e – learning exponen que los dos términos tienen relación y consecuencia directa, se realizó un análisis sobre las dimensiones principales: “las modalidades de formación en el marco de la educación, el proceso de emergencia y desarrollo de la educación a distancia y las características de e-learning” (Vargas, Alonso, y Sancho, 2017, p. 3). Como conclusiones se exponen que se trata de una modalidad eficiente, eficaz y sostenible con muchas vías de consolidación ante la necesidad de tener el conocimiento actualizado y de calidad.

En el Ecuador, la Universidad Técnica de Babahoyo propone el estudio sobre las e-learning en la educación media según Casquete, Anchundia, Montoya y Lara (2021) el cual tuvo por objetivo determinar los efectos del aprendizaje sobre estas plataformas específicamente los beneficios que estas aportan a los educandos, se aplicó una metodología netnográfica a fin de abordar el aprendizaje ubicuo donde se destaca que los docentes debe implementar nuevos modelos de aprendizaje a través de estrategias innovadoras que desarrollen competencias laborales, el aprendizaje significativo y el pensamiento lateral.

Sobre la educación a distancia y el empleo de TIC se expone que el éxito que ha dado el involucramiento de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje es la interactividad porque motiva a los estudiantes a aprender. Consecuentemente, necesita ser profesionalizado y actualizado (Armas y Barroso, 2020). Mediante pruebas psicométricas se obtuvo valores adecuados porque se observa un ambiente de trabajo mejorado (separación física del docente y el estudiante), espacio de refuerzo académico, en donde el estudiante es el centro del aprendizaje y el docente toma el papel de organizador, animador y un tutor; elementos que han propiciado un gran aporte en campo de la tecnología educativa.

La investigación realizada por Jiménez et ál. (2018) sobre el Sistema de gestión del aprendizaje LMS (Learning Management System), el cual tuvo por objetivo evaluar los efectos que provocan estas plataformas sobre el proceso de educativo mediante un pretest y un postest a estudiantes del nivel secundario en relación a la adquisición de contenidos a través de la herramienta Schoology; en el cual, se obtuvo como resultados que existió una mejora notoria en la captación de contenidos, por lo cual concluyeron que los LMS sirven eficazmente como herramienta de mejora del aprendizaje.

El aula virtual como estrategia didáctica en un mundo transformado por el Covid según Arellano (2021) describe una propuesta innovadora que está transformando la educación para abatir la crisis por el virus y potenciar la educación desde casa (a distancia y/o digital) mediante la reestructuración de los procesos educativos. Se plantea esta herramienta como un medio de comunicación y enseñanza a base de estrategias didácticas que potencian la interacción del docente y los estudiantes.

Como resultado se obtuvo que mejoró los procesos de entrega, recepción, revisión y retroalimentación de las tareas. Además, los estudiantes desarrollaron el autoaprendizaje y habilidades digitales a través de una buena estrategia y organización en la enseñanza, específicamente en la organización de contenidos, recursos didácticos digitales y herramientas tecnológicas (Arellano, 2021).

La investigación concluyó que estas comunidades de aprendizaje son vigorosas y posee múltiples beneficios para impartir clases y/o cursos; sin embargo, la clave radica en la calidad de recursos digitales empleados, la estrategia de enseñanza, el diseño de los recursos digitales, la creatividad, autenticidad y enfoque didáctico para su aplicación.

La publicación sobre la buena práctica docente para el diseño del aula virtual en Google Classroom de Gómez (2020) tuvo por objetivo analizar la incidencia de esta herramienta sobre el aprendizaje y la gestión pedagógica. Se expone como una herramienta eficaz para generar aulas virtuales, la propuesta utilizó el modelo ADDIE y la pedagogía del amor. Su grandiosa acogida por los docentes se debe a sus ventajas y características que ofrece especialmente porque es muy fácil y ágil de gestionar actividades en el aula; las principales actividades que ofrece esta aplicación son; crear actividades, asignar tareas, calificar tareas, enviar comentarios, y administrar el sitio web

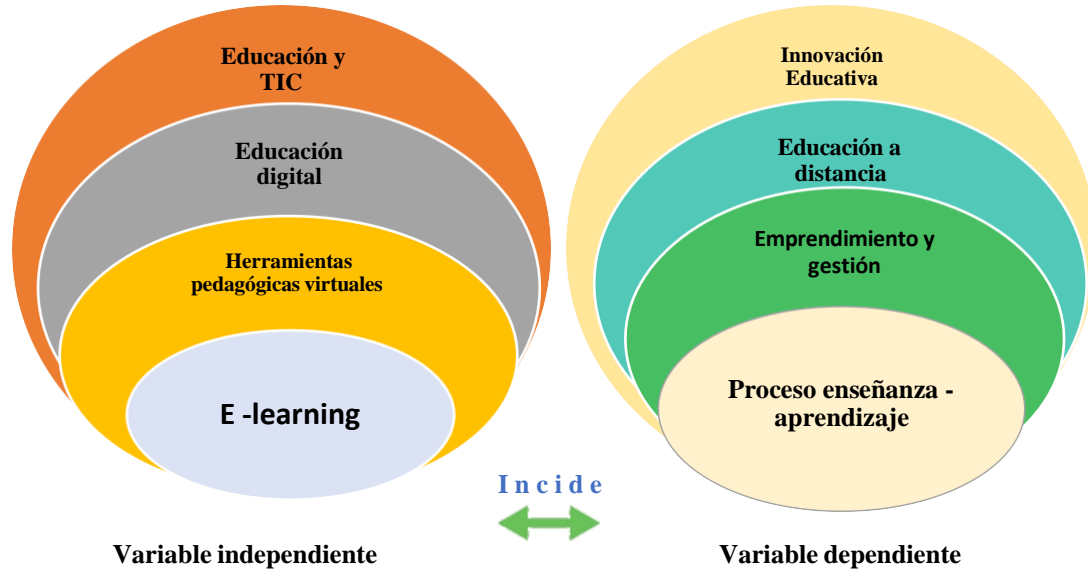
Se obtuvo excelentes resultados debido a una adecuada planificación didáctica a través del desarrollo del ambiente virtual de trabajo, la instrumentación correspondiente al plan de actividades didácticas. Como conclusión se expone que el uso de estas herramientas promueve la participación de los actores educativos (estudiantes, padres de familia, docente y autoridad), fomenta el trabajo colaborativo y se crea innovación en los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Por consiguiente, se evidencia la gran importancia que tienen los e-learning en la educación a distancia, porque supera problemas de tiempo de estudio, ritmo de estudios y localidad de los estudiantes. Se necesita que los docentes sean muy creativos y utilicen LMS en el aula porque estas herramientas aportan innovación y es complemento al proceso de enseñanza - aprendizaje.



## Desarrollo teórico del objeto y campo de estudio

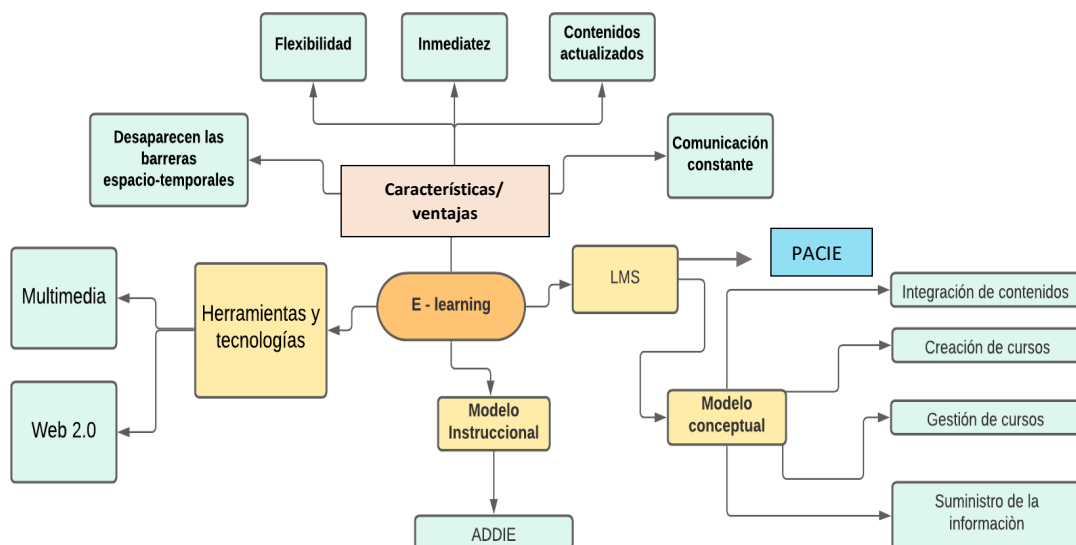
### Organizador gráfico lógico de variables



### Ilustración N° 2. Red de Inclusión Conceptual

Realizado por: Esthela Melendrez

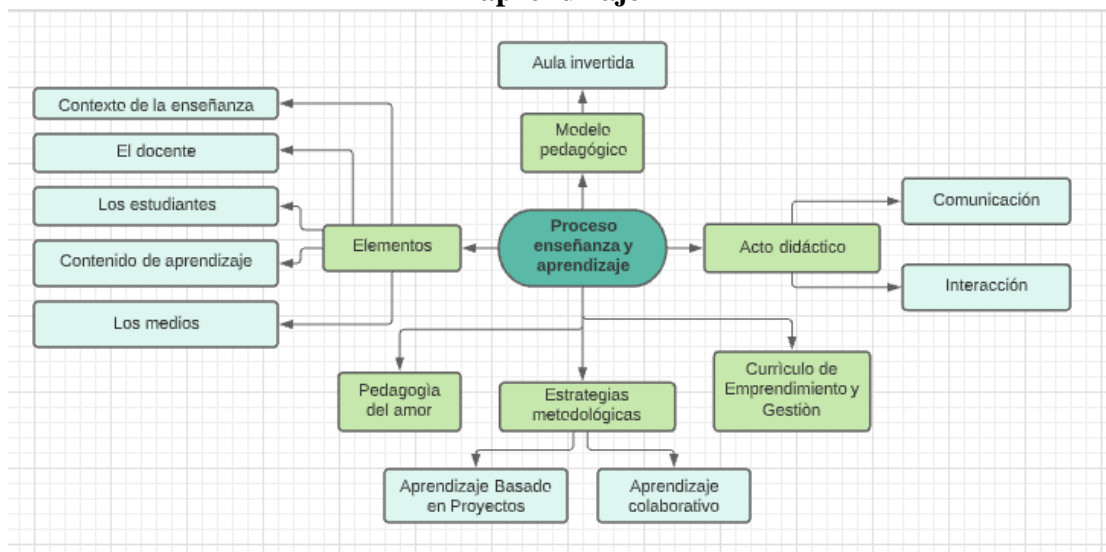
#### Constelación de ideas de la variable independiente



### Ilustración N° 3. Constelación de ideas – Proceso enseñanza - aprendizaje

Realizado por: Esthela Melendrez

## Constelación de ideas de la variable dependiente – Proceso enseñanza - aprendizaje



**Ilustración N° 4. Constelación de ideas – Proceso enseñanza - aprendizaje**  
Realizado por: Esthela Melendrez

## Desarrollo teórico de la variable independiente - E - learning

### Educación y TIC

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación cuya abreviación es TIC, corresponde al proceso de adquisición, administración y distribución de la información mediados por instrumentos y/o artefactos tecnológicos como redes, ordenadores, teléfonos, infocus, entre muchos otros más (Arciniega, 2021). Por tanto, en el siglo XXI su desarrollo es imparable, su principal objetivo es proporcionar el acceso a la información de manera ágil y rápida (instantaneidad), en educación propone el aprendizaje interactivo y multimedia posesionándose actualmente como los pilares básicos en la educación.

Las tecnologías de información y comunicación en los últimos 20 años en la educación han contribuido a brindar beneficios como: desarrollo, innovación e interacción al proceso educativo. Las implicaciones que conlleva aplicar las TIC

(informática, microelectrónica y telecomunicaciones) son influir directamente en mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje, generar habilidades y competencias de los educandos, para que sean capaces de aplicarlos a las necesidades de la vida diaria. Su incidencia es positiva porque aporta significativamente a la instantaneidad, inmaterialidad, interconexión, interactividad, alcance, innovación, interconexión, diversidad y automatización a los procesos educativos (García, 2017).

La incorporación de las TIC en la educación según George (2020) surge de una globalización internacional; por lo cual, es muy importante para el desarrollo de los pueblos; actualmente la mayoría de países la implementan como política prioritaria porque su vinculación mejora el proceso educativo.

Para Díaz, Toscano y Carneiro (2020) su éxito se debe a que estas permiten una comunicación eficiente, clara y rápida entre todos los miembros de la comunidad educativa. Según Suárez, Vásquez, y Torrecillas (2021) exponen que estas contribuyen a la colaboración, almacenamiento y la transferencia de los datos garantizando el mejoramiento de la calidad y equidad educativa.

Por lo tanto, se percibe que el involucramiento de las TIC en el aula generó un cambio completo al sector educativo, permitiendo realizar cursos, mentirías, carreras pre – post profesionales, clases totalmente descentralizadas que ha permitido estudiar de manera efectiva porque permite fortalecer, transformar y completar las actividades académicas, factores necesarios para llegar a alcanzar innovación educativa.

### **Educación digital**

Comprende el uso de manera innovadora de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje; su función es generar nuevos ambientes de trabajo de forma virtual a través de experiencias pedagógicas motivadoras, personalizadas, entretenidas e interactivas para potenciar la motivación del estudiante a aprender (Cotino, 2021). ParaGonzález (2021) los principales desafíos que enfrenta el docente en la era digital son

la actualización de conocimientos en Internet e informática, carencia de conocimientos en entornos digitales que limitan y reducen la oportunidad de emplear eficientemente las TIC como estrategia de enseñanza.

Según Valenzuela, Collantes y Durand (2021) la educación digital establece diferentes ecosistemas en el aprendizaje: educación en línea, virtual, a distancia y remota de emergencia. Los elementos principales que intervienen son el Internet, la experiencia social y aprendizaje sobre web, herramientas digitales, infraestructura tecnológica y la capacidad del docente para diseñar y elaborar los recursos educativos (Perdomo y Perdomo, 2018). Para Viñals y Cuenca (2018) los principales tipos de herramientas virtuales son: búsqueda de información de contenidos, filtrado y selección de información, creación y organización de contenidos, difusión y comunicación.

Ecuador a finales del siglo XX ha instaurado cambios relevantes en relación con la tecnología, las transformaciones presentadas por el uso de las TIC, las redes sociales y el Internet han revolucionado la convivencia humana, garantizando una educación integral e inclusiva. Así mismo, “Ecuador, posee estudios relacionados con la reducción de la brecha digital desde el año 2000 al 2019, lo cual sitúan al país por debajo de la media internacional en cuanto a la baja conectividad de Internet” (Balladares, 2018, p. 196). Por lo cual, el país ha tratado de reducir la brecha digital desde ya hace 20 años y es evidente que aún no lo ha logrado.

El Diario El Comercio (2020) destaca que a partir de la crisis sanitaria (COVID - 19) la necesidad de utilizar las TIC para continuar con el proceso educativo es evidente; en el cual, el MINEDUC ha implementado para uso de los docentes y estudiantes la Plataforma Microsoft Teams, sin planificación y capacitación previa; provocando incertidumbre, apatía y frustración en los actores de la comunidad educativa. Para resolver los problemas, se coordina capacitaciones a través de espacios virtuales de las diferentes universidades y otras con el propósito de desarrollar en los docentes sus competencias.

Por lo tanto, frente a la poca dotación de recursos informáticos y digitales que provee el estado ecuatoriano, el docente debe ser el ente de transformación e innovación, a través de la autoeducación sobre las TIC en el aula apoyándose en estrategias activas que motiven a los estudiantes a utilizar la tecnología para estudiar y aprender.

### **Herramientas pedagógicas virtuales**

Son aplicaciones destinados a la tarea educativa facilita la didáctica, la pedagogía y la comunicación; principalmente, elimina las barreras entre espacio - tiempo, ofrece espacios virtuales en donde se puede gestionar sucesos de matriculación, seguimiento de actividades, organizar contenidos y actividades para una determinada temática, evaluación y control de las tareas realizadas, zonas de interacción entre los miembros de la comunidad educativa, entre otras (Mora, Garófalo y Zapata, 2020).

El autor García (2017) expone que las plataformas funcionan como estrategia y método de enseñanza utilizan innovadores métodos de aprendizaje, estrategias didácticas y herramientas digitales (Desing Thinking, ABP). Así mismo, se hace referencia al papel y rol de docente en este nuevo estilo de aprendizaje, el cual se plantea como guiador, evaluador y facilitador. Finalmente, considerar otro factor relevante que es el desarrollo y diseño de estas herramientas de manera personalizada a través de aspectos que involucren el contexto y realidad de los estudiantes.

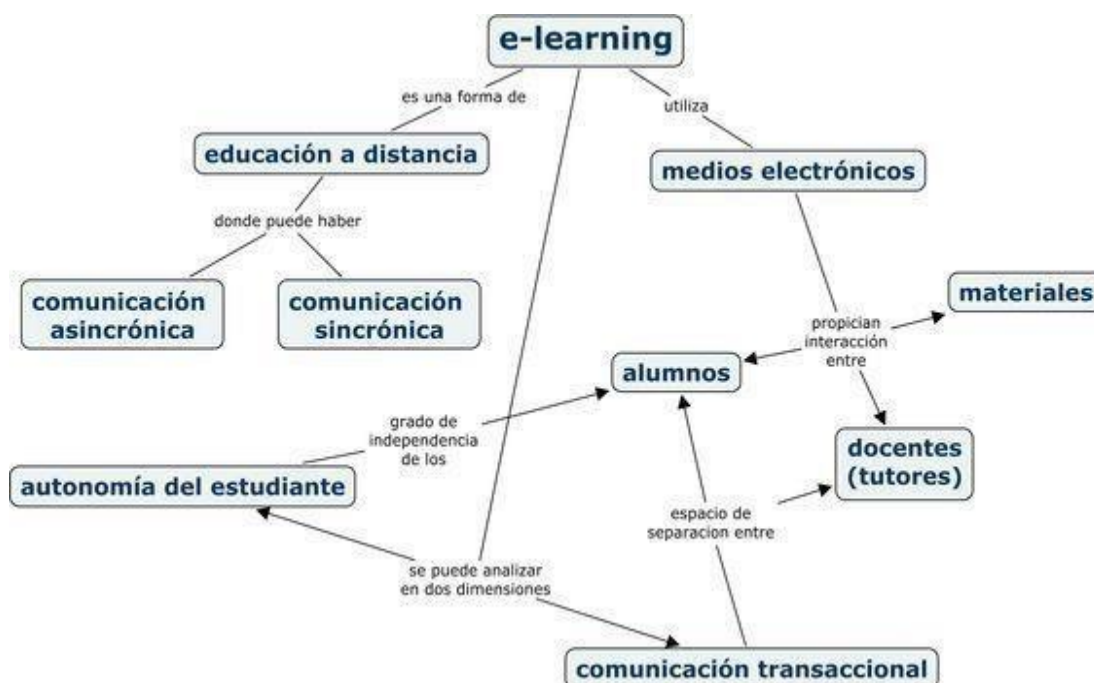
### **E – learning**

Los inicios del e – learning comienza con la aparición del Internet en 1983, actualmente; la tercera generación considera a los gestores de aprendizajes (LMS) en las cuales se destaca los procesos de enseñanza – aprendizajes mediados por recursos y aplicaciones web, se establece relación entre el profesorado y el docente, la comunicación es asincrónica y sincrónica en la actividad didáctica guiada (Gros, 2018). Actualmente, por la crisis sanitaria generada por el Covid 19 a nivel mundial existe la necesidad de utilizar espacios virtuales e incorporar TIC al proceso educativo; estas

incorporan diseños pedagógicos abiertos y entretenidos debido a que permite compartir contenidos, actividades y experiencias de manera formal e informal.

E- learning como nuevo modelo de enseñanza se enfoca en aportar flexibilidad y personalización del conocimiento, eliminando barreras físicas (acceso en cualquier parte del mundo), el tiempo (cuando el educando posea tiempo), lugar para acceder a la información (Affouneh, Salha y Khlaif, 2020).

Según Alderete, Di Meglio y Formichella (2017) los tipos de e – learning pueden ser aulas virtuales, campus virtuales, Webquest, web 2.0, metaversos, sitios educativos entre muchos otros. También, contempla la educación virtual, la formación online, tele formación y educación a distancia se involucran directamente en el tema, este modelo pedagógico transformó la educación al definir de manera física los roles de estudiantes y docente, a través de la ejecución de actividades académicas que permiten el abordamiento de contenidos de estudio y el desarrollo de habilidades de los educandos.



**Ilustración N° 5. Esquema de contenido de las plataformas e. learning en la educación**

**Fuente:** (Salazar, Enríquez y Guevara, 2020)

La necesidad de utilizar E- learning se dio porque existe abandono de estudios por circunstancias de falta de tiempo, la dispersión geográfica, limitación de espacios en los centros de formación formal, falta de recursos económicos y múltiples problemas sociales que no les permiten estudiar formalmente (Mayorga, Aveiga, Fierro y Cepeda, 2020). Por tanto, estas plataformas virtuales pasaron por un proceso de autorregularización que existe en el espacio virtual como es el control de asistencia, tiempos y valoración de las actividades, el cual garantiza el éxito por la eficiencia y responsabilidad que los estudiantes demuestran ante el proceso educativo.

Destacar que las aplicaciones LMS (Learning Managent System) son las que más se ajusta a los requerimientos y necesidades de la educación a distancia, porque permite desarrollar cursos, permite interactuar con otras aplicaciones web 2.0 de manera autónoma o grupal (Alban, Aveiga, Fierro y Cepeda, 2020). El docente tiene tres funciones: tutor online, orientador de proceso de aprendizaje, diseñador de recursos. Facilitador de contenidos y asesor a preguntas de los estudiantes.

### **Características**

Estas plataformas exponen múltiples características en todos los ámbitos; sin embargo, se han considerado las que inciden directamente en el proceso educativo:

- **Espacio temporal:** Comprende el proceso de acceder a realizar cursos a distancia desde cualquier parte del mundo, únicamente se necesita servicio de Internet y un dispositivo tecnológico para la accesibilidad (teléfono inteligente, computador, tablets, entre otros) (Fonseca, 2021). Es decir, se eliminan las distancias, no existe fronteras para educarse.
- **Flexible:** Se refiere al empleo de la diversificación de los recursos que se puedan adaptar a las necesidades y características de los estudiantes (García, 2017). Para Gros (2018) describe a los diferentes métodos de enseñanza y estrategias que pueden optar los docentes en la educación virtual.

- **Inmediatez:** Se refiere a la interactividad y rapidez de acceso a las diferentes plataformas de e-learning, la premura con la que se accede a la información y el proceso con que se realiza las actividades (Affouneh, Salha, y Khlaif, 2020).
- **Descentralizado:** Según Fonseca y Mancheno (2021) se elimina esquemas tradicionalistas; el estudiante es el centro en el proceso de enseñanza - aprendizaje, posee capacidad de decisión. Se establece mayor responsabilidad en el seguimiento y avance en los contenidos directamente. El educando es quien dirige el ritmo en el aprendizaje, que estudiar, reforzar y en qué tiempo realizarlo.
- **Actualización de contenidos:** Las plataformas e – learning pueden abordar contenido en cualquier área e incluso puede ser multitemático, se establece una interacción directa de los contenidos. La posibilidad que brindan a los docentes de editar y cambiar los contenidos curriculares en todo momento, no es una plataforma estática y definitiva (García, 2017). Por tanto, la información brindada siempre estará de manera oportuna y al día.
- **Comunicación:** Se establece una comunicación de tipo bidireccional entre docentes y estudiantes. Según Fonseca y Mancheno (2021) establecen dos tipos:

Asincrónica, se refiere a la comunicación que se establece de manera diferida en el tiempo, es decir, está definida y planificada, la información está disponible en un tiempo definido; no es en vivo o tiempo real. Aquí generalmente intervienen las actividades y tareas guiadas, observación de videos y exposición de foros.

Sincrónica, se realiza en tiempo real (en vivo); por tanto, se necesita estar conectado en línea, generalmente proceden actividades como videoconferencias, chats, videollamadas entre otras.



## **Ventajas**

Los autores García (2017); Gros (2018); Fonseca y Mancheno (2021) y Affouneh, Salha y Khlaif (2020) coinciden sobre las ventajas que poseen las e- learning mencionando lo siguiente:

- Se genera un aprendizaje activo, maneja un enfoque constructivista el estudiante es encargado de adquirir el conocimiento, es responsable de lo que aprende para la comprensión y desarrollo de las habilidades adquiridas.
- Ahorro de recursos económicos; no existe necesidad de trasladarse a algún centro educativo, alojamiento, infraestructura física, recursos didácticos entre otros.
- Ahorro de tiempo, los docentes y estudiantes pueden gestionar su tiempo con respecto a la programación que deben establecer y cumplir, organizándose para su respectiva ejecución de la mejor manera.
- Propone un ambiente colaborativo, se necesita la colaboración entre estudiantes para llegar al conocimiento, las actividades y responsabilidades son compartidas, el aprendizaje es más dinámico; el cual favorece a la comunicación y mejora las relaciones interpersonales.
- Gestiona el tiempo de estudio, el estudiante no está condicionado a acceder siempre a una hora determinada, se enfoca al tiempo de las actividades complementarias, idóneo para estudiantes que se les dificulta acudir a clases a una determinada hora.

## **LMS**

Se deriva del acrónimo Learning Management System (Gestión del Aprendizaje) son aplicaciones que permiten crear, gestionar, organizar y facilitar contenido y recursos de tipo digital. Consta de dos partes definidas: el Interfaz administrativo y del usuario, las funciones principales son: aprendizaje, gestión y el sistema (Ríos y Marchena, 2017). Por tanto, estas herramientas permiten mejorar las habilidades

sociales a través del empleo del web 2.0 en las que se pueden inter relacionar las redes sociales.

### **Elementos de un LMS**

Según Soler, Figueroa y Martínez (2021) trata de un software que tiene la función de gestionar las acciones de aprendizaje y formación de manera planificada persiguiendo un objetivo educativo. Las principales funcionalidades son registrar usuarios con roles de administrador, docentes, padres de familia y estudiantes; realizar informes de gestión como asistencias, notas, crear y gestionar contenido, principalmente permite realizar actividades interactivas con recursos web 2.0 que permite acciones de mensajería, discusión, videollamada entre otros.

Los principales elementos según los autores Soler, Figueroa y Martínez (2021); Ríos y Marchena (2017) y Pineda y Castañeda (2018) que deben contemplar un LMS son los siguientes:

- Creación de cursos: se refiere al material de aprendizaje que va a cursar el estudiante (contenido curricular) este se llama Web Based Training (WBT) embebidos de elementos multimedia e interactividad para motivar al estudiante a estudiar y entender lo planteado.
- Evaluación: el sistema cuenta con procesos que permiten el monitoreo con respecto al cumplimiento y avances de las actividades asignadas a los estudiantes, también se suele emitir una calificación sea numérica o por porcentaje.
- Reporte y analítica: la mayoría de plataformas distinguen los siguientes informes mediante esquemas de estadística: asistencia del estudiante al curso, referencia de avance del proceso de las actividades cumplidas y no cumplidas,
- Diseño responsive: posee una estructura estudiante, la cual es accesible para ordenadores, tablets, teléfonos inteligentes debido a que son usados por la

mayoría de estudiantes y tienen el tiempo para seguir la programación planteada.

- Sistema de comunicación: Suelen ser de dos tipos asincrónica (planificada - permanente) y sincrónica las herramientas de comunicación juegan un papel indispensable, los contenidos no son suficientes para promover un aprendizaje activo, puesto que permiten la interacción de docentes y estudiantes que posibilitan el intercambio de experiencias y conocimientos.



**Ilustración N° 6. Elementos de un LMS**

Fuente: (Osorio, 2021)

### Características

Son muchas características que se puede mencionar sobre la utilización de los LMS; seguidamente, se destaca los principales para la educación digital:

#### Cuadro N°. 1 Características de LMS

Principales características de un LMS	
<b>Tipos de plataformas</b>	Software libre o propietario, pseudotridimensionales, portales
<b>Instalación</b>	Personal y/o servidor
<b>Tipo de comunicación</b>	Asincrónica y sincrónica
<b>Accesibilidad</b>	Computador, tables y dispositivos móviles
<b>Idioma</b>	Multi – idioma
<b>Presencia</b>	Online o semi-presencial (Blended Learning) en función de las necesidades.
<b>Paradigma educativo</b>	Constructivista, socio constructivista
<b>Factibilidad</b>	Seguridad, eficacia y rentabilidad
<b>Programas para diseño</b>	HTML, animación vectorial, animación de video, edición de audio
<b>Costo de los cursos</b>	De pago o gratis

Fuente: Adaptado de (Pineda y Castañeda, 2018)

## Análisis de las principales aplicaciones para desarrollar LMS gratuitas

A continuación, se presenta una síntesis de las principales ventajas y desventajas que existe en relación a las plataformas que permiten idioma español:

**Cuadro N°. 2 Aplicaciones para LMS**

Aplicación	Ventajas	Desventajas
Edmodo	Multi-lenguaje Registros de datos sencillo No es abierta al público es restringido su uso Entorno amigable para los educandos Emula la clase a distancia para los estudiantes que no pueden asistir Está en constante mejora	Entorno y comprensión difícil para el docente No permite mensajería de manera directa de los educandos. No se visualiza los usuarios en línea No se puede migrar información publicada
Dokeos	Interfaz elegante y profesional Variedad de recursos Capacidad de montar redes sociales	Comunidad pequeña No la utilizan muchos Limitación en los roles de usuarios Manejo de herramientas básica
Moodle	Permite personalización Registro y seguimiento completo de los accesos de los estudiantes. Permite interacción entre docentes y estudiantes Permite variedad de tipos de actividades interactivas Permite categorizar los cursos Basada en la pedagogía social constructivista	Necesita servicio de Internet para funcionar Herramienta compleja para la creación de cursos, necesita de capacitación para su uso. Aplicación de diseño instrucciones; algunas actividades se vuelven mecánicas. No cuenta con pizarra digital propia para generar encuentros en tiempo real.
Google Classroom	Plataforma de fácil uso, configuración intuitiva y sencilla para crear aulas Se encuentra apoyado en google drive, google docs. Sheets and slides. Ambiente educativo diferente a lo tradicional. Permite a los administradores, autoridades y padres de familia monitorear el avance de los estudiantes. Facilita el aprendizaje semipresencial. Puede crear varios cursos e interactuar entre docentes.  Permite el uso de material interactivo Promueve la comunicación Permite la creación de presentaciones sin necesidad de buscar otras aplicaciones Permite realizar las evaluaciones en línea	Necesita servicio de Internet para funcionar Opciones de integración con otras aplicaciones limitadas Necesariamente se debe contar con una cuenta de Gmail.

**Fuente:** Adaptado de (Guevara, 2018); (Edmodo, 2020); (Hernández, 2020) y (Valdespino, 2020).

Por tanto, según el análisis del cuadro 1 se infiere a que Google Classroom es la mejor alternativa para los docentes que no tienen muchos conocimientos en programación web (HTML) y este iniciando en el tema de las webs 2.0. A esto atribuye Gómez y Valdivia (2020) quien destaca que esta plataforma es eficaz y efectiva, puesto que permite trabajar con recursos de tipo multimedia, recursos web 2.0 y la gestión que presenta es suficiente a cuanto registro de avances, asistencias entre otras.

### Metodología ADDIE

Para Cobos, Simbaña y Jaramillo (2020) exponen que es una metodología para el desarrollo y aplicación de las herramientas de entornos virtuales para enseñanza online; centrada en facilitar a los docentes el aprendizaje en línea con el lineamientos y fundamentaciones de aprender haciendo (aprender mediante la práctica) corresponde a las siglas de: A (análisis), D (diseño), D (desarrollo), I (implementar), E (evaluar) se adapta a las esquematizaciones de desarrollo de proyectos por etapas.

Por su parte, Caicedo (2021) argumenta que está metodología permite planificar el alcance que tendrá el aula, la practicidad, las habilidades y destrezas a desarrollar y que es imprescindible considerar el aprendizaje colaborativo.



**Ilustración N° 7. Fases del modelo metodológico ADDIE**

Fuente: Adaptado de (Osorio, 2021)

Por lo tanto, esta metodología tiene mucha relación con el diseño de los LMS al facilitar el apoyo didáctico e instrumental; se evidencia que es una metodología que se tiene que desarrollar en orden cada una de sus etapas.

## Herramientas y tecnología

### Multimedia

**Cuadro N°. 3 Aplicaciones para LMS**

Aplicación	Contribución para elaboración del e- learning
<p>Texto</p> 	<p><b>Cooltext:</b> es un sitio web que permite a los usuarios elaborar títulos a nivel de diseñador web brindando vistosidad del mismo.</p> <p><b>Microsoft office:</b> se lo utiliza con el fin de organizar el contenido de currículo y permite verificar la ortografía y semántica del contenido.</p>
<p>Video PC/Móvil</p> 	<p><b>YouTube:</b> es una potente base de datos de videos en el cual se evidencia el contenido de videos en todas las áreas.</p> <p><b>Camtasia:</b> permite editar y crear videos, audios, presentaciones entre otras de manera profesional, específico para grabar clases.</p> <p><b>Wondershare filmora:</b> es una herramienta de edición de videos para personalizar trabajos.</p>
<p>Imágenes PC / Móvil</p> 	<p><b>Polish:</b> Es una aplicación de celular que permite realizar videos de manera entretenida y profesional.</p> <p><b>Picasion:</b> permite crear animaciones tipo gif de manera online.  <a href="https://picasion.com/es/">https://picasion.com/es/</a></p>
<p>Sonidos PC / Móvil</p>	<p>Audacity</p> <p>Programa para crear y editar audios, asignar efectos entre otros.</p> <p>Traslada a diferentes formatos.</p> <p>Clideo programa de software que permite realizar modificaciones sobre archivos de formato de audio.</p>

**Fuente:** (Audacity, 2020); (Picasion, 2021); (Polish , 2021); (Youtube, 2021); (Doodle, 2021) y (filmora, 2020).

## Web 2.0

Las Web 2.0 juegan un papel muy importante dentro de las LMS, su uso depende de la creatividad del docente para plantear las tareas, estas aportan el factor de interactividad, innovación, colaboración y creatividad a los recursos digitales.

### Cuadro N°. 4 Herramientas web 2.0 para complementar en plataformas e - learning

Herramienta	Descripción
Canva	Permite realizar presentaciones, mapas, esquemas de manera online. es una web de diseño y composición de imágenes.
Padlet	Es una pizarra digital que contribuye a plantear ideas de manera sincrónica y asincrónica de los estudiantes.
Prezzi	Permite realizar exposición de ideas de manera vistosa.
Microsoft Sway	Es un programa que sirve para presentaciones, es parte de la familia de Microsoft, pero de manera online.
Visme	Es una herramienta que permite realizar comunicar visualmente con datos, conceptos e ideas. Permite crear infografías, presentaciones, imágenes, contenido visual, entre otros.
Google drive	Nube de base de datos para acceder de manera colaborativa y forma sincrónica a los datos.
Google sites	Permite realizar sitios web de manera sencilla, eficaz para la presentación de trabajos de manera grupal.
Google docs	Tipos de documentos que se necesita trabajar en el aula: texto, cálculo, presentación.
Lucidchart	Permite la creación de mapas y esquemas gráficos de manera colaborativa.
Storyboard that	Permite realizar prácticas de crear guiones para promover productos y/o servicios.
Allcounted	Sistema de gestión de encuesta de manera sencilla y eficaz que permite la generación de informes, gestión de encuestas entre otras.
Animaker	Herramienta que permite crear animaciones y compartir en las plataformas de redes sociales.
Educaplay	Es una herramienta para la creación de actividades educativas e interactiva cuyo propósito establecer
Facebook	Redes sociales para compartir contenidos a nivel de texto, imágenes y video.
Jigsawplanet	Permite realizar puzzles de manera divertida.
Kahoot	Herramientas para docente que permite aprender y repasar conceptos de manera divertida.
Popplet	Plataforma para realizar esquemas gráficos.
Powtoon	Herramientas de animación en presentaciones.
Quiziz	Herramienta para crear cuestionarios de manera divertida y animada.

**Fuente:** (wix, 2021); (Google docs, 2021); (Google sites, 2021); (Popplet, 2021); (kahoot, 2021); (Hapyak, 2021); (Facebook, 2021); (quizizz, 2021); (TailorBrands, 2021) y (Turbologo, 2021)

Cabe destacar que las aplicaciones web 2.0 proporcionan en su mayoría la opción de compartir, el cual proporciona un servicio de trabajo en grupo, donde el docente es quien proporciona el trabajo colaborativo, es quien plantea las actividades para que estas plataformas trabajen en base al trabajo sincrónico y participativo.

## **Desarrollo teórico de la variable dependiente - Proceso de enseñanza - aprendizaje**

### **Innovación educativa**

Para Rivas (2020) se refiere al cambio en los procesos, materiales, métodos, estrategias en el proceso enseñanza- aprendizaje, el cual compete mejorar la calidad educativa con miras a tener un liderazgo potencial y proactivo. La implicación de TIC, determina el aprendizaje colaborativo está considerado como tendencia de innovación, al desarrollar habilidades digitales y sociales porque implica el desarrollo e interacción con las demás personas a base de un proceso planificado, tarea creativa y una práctica sujeta al aprendizaje (Fundación WAE, 2021).

Según Ramírez (2021) aquí se destaca rasgos de empatía y liderazgo, el docente es el primer actor para producir esta transformación porque adquiere un papel clave en el diseño, implementación y evaluación del proceso educativo; se necesita trabajar en equipo, compartir, apoyar, diseñar espacios de trabajo.

Las características de los proyectos educativos de innovación educativa bajo las plataformas e- learning son creativas, originales, desarrolla el pensamiento crítico, es adaptable, tiene la capacidad de resolver problemas, trabaja en equipo y gran capacidad educativa (Guitart, Iglesias, Patiño y Ceballos, 2020).

Por otro lado, Aparicio (2018) manifiesta que lo más importante concierne en realizar una actualización metodológica y de evaluación (cómo enseñar a aprender por TIC), formación y apoyo a los docentes y estudiantes en la adquisición de competencias digitales, recursos y plataformas para LMS.



## Educación a distancia

Se la conoce también como la educación online, remota o en línea, se trata de una propuesta educativa innovadora mediante una manera atractiva de enseñar y aprender, las principales características según Barráez (2020) son flexibles se adaptan a cualquier tipo de información, plataformas y herramientas, destaca el aprendizaje colaborativo los estudiantes comparten y aportan a las tareas virtualmente, autonomía y responsabilidad por las actividades de tipo grupal e individual, enseñanza enfocada y personalizada.



**Ilustración N° 8. Elemento de la educación a distancia**

Fuente: (Barráez , 2020)

Es decir, este modelo de enseñanza está centrada en los estudiantes y metodologías participativas que se la puede ejecutar de manera online o presencial.

La institución educativa, para Cáceres y Cárdenas (2020) puede trabajar parcial o totalmente a distancia, en la educación se debe considerar cuáles son las exigencias en planificación, objetivos educativos y gestión administrativa de los datos de los estudiantes; es decir, conlleva una rigurosa planificación y control de los procesos de gestión.

El alumno, antes de comenzar el proceso educativo debe conocer los elementos de multimedia para uso de la herramienta, necesita de motivación externa y automotivación, es decir; un autónomo en autocontrol, planificación, organización y autoevaluación sobre este modelo de enseñanza (Quevedo, 2020).

El tutor/docente, los docentes están siempre acompañando a los estudiantes en todo el proceso de aprendizaje, el papel es ser guía, facilitador, animador y planificador de cómo llevar el proceso de enseñanza - aprendizaje, además debe resolver inquietudes de los estudiantes (Cáceres y Cárdenas, 2020).

La tecnología, para Quevedo (2020) originada hace 3 décadas en la educación superior por medios digitales, aporta significativamente a la educación a distancia (es idónea), resuelve problemas de tipo tradicional, se entiende a cualquier medio digital que contribuya al proceso enseñanza - aprendizaje.

Los LMS (Learning Manager System) como su propio nombre lo define es una herramienta de formación en línea, son muy adecuadas, ya que estas aulas virtuales destacan procesos de planificación, estructura y de contenidos de los temas a tratar alcanzando la motivación e interés por parte de los estudiantes (Cáceres y Cárdenas, 2020).

Por tanto, se infiere que en el siglo XXI no se puede hablar de educación a distancia si no se involucra al uso de las TIC, los LMS son las opciones asertivas porque dirigen el proceso de enseñanza y determina mejores posibilidades para los educandos.

### **Proceso de enseñanza - aprendizaje**

Según Iquise y Rivera (2020) es el proceso por el cual las personas asimilan un aprendizaje a través del desarrollo de destrezas y valores; estos dos procesos trabajan juntos: la enseñanza es aquella donde el docente aplica métodos, técnicas y estrategias para impartir un contenido de clase, para el centro de investigación de las didácticas y el aprendizaje es la adquisición o lo que se entendió del tema.

En relación de cómo implementar los e-learning en el proceso de enseñanza - aprendizaje para Moreno (2018) destaca lo principal que inhibe la educación virtual señalando que es activo, personalizado, los estudiantes aprenden a su propio ritmo, aprende en el momento que puede y se necesita (formación justo a tiempo – in time training), se atiende a un número considerable de estudiantes (mayor alcance de estudiantes), es interactiva, plantea la necesidad de adaptación de nuevas posibilidades y características a los estudiantes a través de nuevas experiencias y alternativas formativas; donde el docente se convierte solo en facilitador de la información y aprendizaje.

### **Modelo pedagógico**

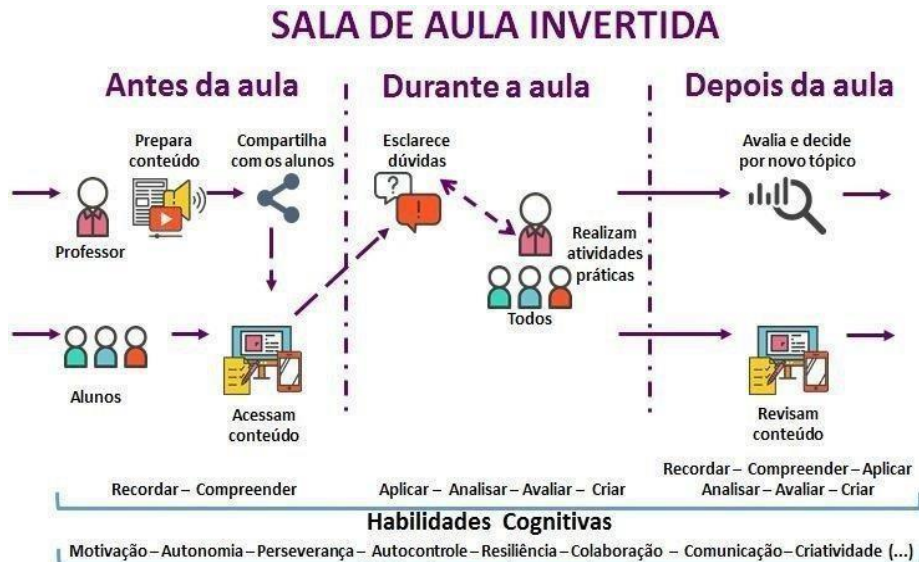
En educación el modelo pedagógico según Chong y Marcillo (2020) surge la idea del ¿Cómo?, ¿para qué? y ¿con qué?; el proceso educativo digital conlleva facilitar la metacognición, rediseñar, dinamizar y bidireccional la gestión educativa, las plataformas digitales y virtuales juegan un papel importante puesto que la generación e interacción con los estudiantes es imprescindible.

Para Loaiza (2020) el modelo pedagógico con TIC necesita considerar aspectos teóricos, del aprendizaje, pedagógicos, sistemas y diseños instruccionales con miras a mejorar y cambiar estructuras cognitivas y experienciales por medio del autocontrol, autoaprendizaje y autorregulación; en la educación a distancia de manera online considera que un modelo eficaz y viable en la combinación de los dos tipos de educación es el aula invertida.

### **Aula invertida**

Modelo pedagógico conocido como Flipped Classroom en español aula invertida, comprende en que los estudiantes preparen y conozcan el tema antes de analizarlo en clases, busca que los estudiantes sean protagonistas de su aprendizaje, deriva más tiempo para analizar y resolver problemas (Fidalgo, Sein y García, 2020); es decir, se

favorece a la diversidad en el aula porque el estudiante es el que llega hasta donde aprender mediante un aprendizaje activo, se promueve el trabajo individual y colaborativo.



**Ilustración N<sup>o</sup> 9. Aprendizaje colaborativo**

Fuente: (Fidalgo, Sein y García, 2020)

Para Reyes, Villafuerte y Zambrano (2021) los LMS son aplicaciones que se adaptan a el aula invertida porque permiten personalizar los recursos didácticos educativos, se genera el aprendizaje en la práctica, reduce costos, adaptación de tiempo, repetición de contenidos, interacción social, obteniendo buenos resultados al mejorar la calidad, tener buenos resultados y mejorar la calidad de educación. Por el contrario, se necesita concienciar al estudiante sobre el buen uso de las TIC, autocontrol de su responsabilidad para cumplir con las tareas y ser el ente guiador.

### **Estrategias Metodológicas**

El autor Fernández (2020) es lo primero que el docente debe pensar: ¿Qué metodología utilizar?; son las que permite identificar aspectos y criterios a través de procesos, técnicas y métodos para construir el conocimiento, la aplicación de las TIC se fundamenta a docentes innovadores que transforman el proceso de enseñanza.

Según Velásquez (2020) este proceso se lleva a cabo por medio de Internet, se evidencia una separación física entre el profesorado y los estudiantes, por medio de una comunicación asincrónica y sincrónica para una llevar una actividad didáctica continuada, y finalmente, exponer que el éxito del aprendizaje depende de la motivación y el autocontrol que tenga sobre las actividades a realizarse.

**Cuadro N°. 5 Estrategias metodológicas de la Individualización a la colaboración**

Modelos		Metodologías	Herramientas	
<b>Expositiva</b> -centrado en contenidos -de uno a muchos		<b>Expositiva</b>	Videoconferencias	Envío materiales (vía correo, web o ftp)
		- Seminarios	Audioconferencias	Teleclase
		- Monográficos	Videollamadas	
<b>Interactivo</b>		-Debates	Videoconferencias	Foros, plataformas colaborativas, Weblog, Wiki
-Orientado al proceso de aprendizaje. -Comunicación entre usuarios	Aprendizaje grupal y colaborativo	- Enseñanza en grupos de trabajo - Métodos colaborativos	Audioconferencias Chat MUDs, MOOs Pizarra compartida	
	Aprendizaje autónomo	Trabajo individualizado Acción tutorial	Chat, ICQ, Telnet, Pizarra compartida	Correo electrónico

Fuente: (Fernández, 2020)

### **Pedagogía social constructivista**

Nace del constructivismo de la teoría del conocimiento constructivista de Vygotsky, parte de la idea de entregar a los estudiantes elementos teóricos, prácticos y espacios para que interactúen para que ellos sean capaces de construir sus propios procedimientos a través de sus ideas en donde todos aprenden de todos (Tacury, 2021).

Este modelo según Ribosa (2020) es una teoría psico – pedagógica propone que la persona es la protagonista de crear su propio conocimiento a través de la interacción con materiales didácticos y/o interacción con otras personas. Por otra parte, la dimensión individual, implica los procesos cognitivos del pensamiento lógico y la memoria, es decir conlleva del entorno y la percepción del individuo como comprendan el tema.

## Aprendizaje basado en proyectos (ABP o PBL, Project-based learning)

Es una estrategia metodológica y estrategia de aprendizaje “de diseño y programación que implementa un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o retos” (García, Villaverde, Delgado, y Casado, 2020, párr. 1).

Por tanto, los estudiantes desempeñan un rol activo porque se planteó un problema o tema de investigación en grupo en el que ellos deben hablar, participar, relacionarse y dar su opinión.



**Ilustración N°. 10** Etapas de resolución por ABP

Fuente: (Gallegos, 2021)

Para Aguirre y García (2020) consideran que es una modalidad centrada en la resolución de tareas puede ser de manera autónoma o grupal para finalmente, crear y/o elaborar un prototipo o producto final definido por objetivos, Su metodología consiste en realizar un proyecto de manera individual o grupal, con el propósito de desarrollar algunas destrezas, se determina una pregunta generadora, el estudiante la desarrolla mediante su pensamiento crítico a través de la realización de tareas cognitivas.

## **Aprendizaje Colaborativo**

Se define como una técnica didáctica cuyo objetivo es el aprendizaje basado en las experiencias de los estudiantes en grupo para resolver problemas, excelente para que los estudiantes procesen, analicen y sinteticen la información (Vargas et ál., 2021). Es una experiencia activa, social, lúdica, contextual y guiada contemplando un aprendizaje significativo porque desarrolla el pensamiento a alto nivel, mejora la comunicación oral y desarrolla habilidades del liderazgo (Zuñá, Romero y Palma, 2021).

Por lo tanto, mejora la interacción entre estudiantes y docentes, incide en la elevación del autoestima, personalidad y responsabilidad, debate de opiniones y consensos grupales preparándolos a situaciones reales que se producen en la vida diaria de los educandos.

## **Pedagogía del amor**

Consiste en que el docente debe fomentar el amor, cariño, compañerismo y solidaridad para encaminar la condición humana en felicidad y paz; para la Unesco es lo primordial en la educación la concienciación del ser humano en vivir en armonía (Ayala, Chuqui y Juiña, 2020). En consecuencia, se atribuye a una práctica humana que el docente nunca debe dejar de ejercitarlo.

Para Celis y Patiño (2020) se logra a través de estrategias socioemocionales como juegos lúdicos en proceso de aprendizaje colectivo y empático trabajar con estudiantes que están atravesando problemas sociales y económicos y además han sido vulnerables. Como resultado se obtiene que los estudiantes aprendan a convivir juntos y ser pacientes entre ellos, aceptar la cultura, costumbres e ideologías de cada uno.

En consecuencia, esta pedagogía se adapta a la educación a distancia donde los problemas son mayores en los educandos para desafiar los retos complejos que se origina en la cotidianidad, digitalmente se establece con charlas, videoconferencias, talleres online entre otros.

## **Actor didáctico**

Para Barrantes, Oviedo, Ríos y Vela (2019) comprendida como rama de la pedagogía es el arte de enseñar, traducida del griego “didácticos” que significa enseñanza. La didáctica en el aspecto teórico se refiere a analizar, describir y explicar el proceso de enseñanza - aprendizaje; a nivel práctico define como funciona ciencia aplicada; es decir, definir métodos y técnicas para mejorar el proceso educativo.

Es una teoría general del aprendizaje se define procesos, principios, patrones, tareas, contenidos, actividades, métodos, estrategias y técnicas para la enseñanza; el objetivo de la didáctica es el proceso de aprendizaje estudiante – material del estudiante, docente – estudiante y estudiante – otros estudiantes (Guisasola y Oliva, 2020).

La didáctica digital estudia “las técnicas, métodos y estrategias de la enseñanza en ambientes virtuales, se ocupa del uso integrado de las tecnologías, en apoyo de los procesos de enseñanza aprendizaje” (Galvan, 2021, párr. 3). También, analiza los formatos de los materiales y características sobre aspectos como técnicas y pedagógicas; los docentes trabajan en el diseño de los recursos digitales enfocados a como transmitir la idea del tema, en el medio de enseñanza se utilizan generalmente de tipo web 2.0 considerando la interactividad y conectividad y en los dispositivos que se van a visualizar (Rodríguez-Rodríguez y Gómez, 2020).

## **Comunicación**

Los materiales didácticos para comunicación se deben considerar que sean amigables y atractivos, manejo del material de forma intuitiva, apoyado en recursos de tipo imágenes, videos y sonidos para una mejor comprensión (Becerra, Gómez y Bethencourt, 2020). En consecuencia, son definidos el tipo de recurso según la necesidad que exista en el salón de clase como la edad, medio de transmisión, objetivo educativo entre otros.



## **Interacción**

Persigue analizar de manera descriptiva e interpretativa las diferentes ventajas, características y posibilidades de los recursos didácticos digitales; se refiere a la comunicación intencional, estructurada y especializada (Mendoza y Castillo, 2021).

Para Villalta, Martinic y Guzmán (2011) existen tres tipos: de transmisión, sistémico y conversional. El de transmisión se refiere al medio por el cual se va a ser llegar a los estudiantes teléfono inteligente, computadores, internet entre otros. Para Mendoza y Castillo (2021) es el proceso sistémico que concierne al sistema que va a ser utilizado oral, visual, lectura, interactivo entre otro.

## **Elementos del proceso enseñanza - aprendizaje**

Los autores Gallardo, Menocal y Farfan (2021) y Zambrano (2021) detallan a continuación los elementos básicos y principales para el proceso de enseñanza - aprendizaje:

### **Contexto de enseñanza**

Se refiere a la realidad y argumento del tema, el significado, el concepto, valor, la aplicabilidad, la práctica; es decir, la esencia del proceso educativo considerando la realidad y el contexto de los estudiantes.

### **El docente**

Es el guiador del proceso de aprendizaje, define los aspectos teóricos, pedagógicos y prácticos, diseña y crea los recursos didácticos a ser empleados en el proceso de enseñanza - aprendizaje, Capacidad creativa e innovadora para ejecutar mecanismos y procesos de aprendizaje.

## **Los estudiantes**

Definen la capacidad, inteligencia, velocidad con la adquieren el aprendizaje; según considera también la motivación para emprender al imponer el interés, disposición de los contenidos a enseñar. El educando mejor aprende de manera práctica, observando para determinar y realizar una reflexión crítica y autocrítica sobre lo que está aprendiendo.

## **Contenidos de aprendizaje**

Estos están definidos por los objetivos educativos, determinado por un currículo normativo de los contenidos de estudio según la edad y el nivel de estudios en una agenda escolarizada. Los contenidos didácticos son conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas que los estudiantes deben adquirir durante un proceso, son temas de selección fundamentales para el desarrollo cognitivo de los educandos.

## **Los medios**

Son elementos que se utilizan en los escenarios educativos que sirven como soporte para argumentar y apoyar el proceso de aprendizaje, llamados también auxiliares asumen la organización y al mobiliario escolar. En educación digital corresponde a las plataformas por el cual se transmite el conocimiento aprendizaje, se evidencia tres tipos: comunicativo y contenido.

## **Currículo de Emprendimiento y Gestión**



La asignatura de Emprendimiento y Gestión tiene sus inicios desde la normativa legal de “la Constitución de la República (artículos: 283, 284, 302, 304 y 306); Plan Nacional para el Buen Vivir que busca transformar el sistema económico para que se convierta en un sistema social y solidario (objetivos 8 al 10) y la Ley de Economía Popular y Solidaria” (MINEDUC, 2015, p. 7).

La asignatura de Emprendimiento y Gestión tiene por objetivo desarrollar de mejor manera los aprendizajes para potenciar el Sistema Nacional económico y solidario a través del trabajo digno para elevar el sector productivo; creada con el propósito de propiciar a los estudiantes herramientas y destrezas para su desarrollo personal y su integración a la sociedad (MINEDUC, 2016).



## Contenido Curricular


Diseñado a través de un aprendizaje de manera modular; su objetivo principal es determinar conocimientos, herramientas y técnicas para el control financiero y legal de emprendimiento; se divide en dos grupos en el primero de bachillerato: Planificación y control financiero del emprendimiento y responsabilidad legal y social del emprendedor.

### BLOQUE 1

	<b>Planificación y control financiero del emprendimiento.</b>
	<b>Unidad 1. Conceptos financieros</b>
	Conceptos financieros básicos .....
	Evaluación formativa .....
	Clasificación entre costos y gastos .....
	Evaluación formativa .....
	Punto de equilibrio y proyecciones financieras .....
	Evaluación formativa .....
	TIC .....
	Emprendimiento y Buen Vivir - Sumak Kawsay .....
	Evaluación sumativa .....

### BLOQUE 2

	<b>Responsabilidad legal y social del emprendedor.</b>
	<b>Unidad 3. Requisitos legales para el emprendimiento.</b>
	Registro Único de Contribuyentes .....
	Evaluación formativa .....
	Requisitos para apertura de RUC societario .....
	Evaluación formativa .....
	Régimen Impositivo Simplificado .....
	Evaluación formativa .....
	Comprobantes de venta .....
	Evaluación formativa .....
	Comprobantes electrónicos .....
	Evaluación formativa .....
	TIC .....
	Emprendimiento y Buen Vivir - Sumak Kawsay .....
	Evaluación sumativa .....

	<b>Unidad 4. Obligaciones legales</b>
	Obligaciones con el Ministerio del Trabajo .....
	Evaluación formativa .....
	Impuesto al Valor Agregado .....
	Evaluación formativa .....
	Retenciones de IVA .....
	Evaluación formativa .....
	Productos o servicios con tarifa 0% de IVA .....
	Evaluación formativa .....
	Declaración de IVA al SRI .....


	<b>Unidad 2. Contabilidad básica</b>
	Normas tributarias sobre la obligatoriedad de llevar la contabilidad .....
	Ley Orgánica de Régimen Tributario Interno .....
	Evaluación formativa .....
	Concepto e importancia de la contabilidad .....
	Evaluación formativa .....
	Principios contables básicos .....
	Evaluación formativa .....
	Proceso contable: la partida doble .....
	Evaluación formativa .....
	Clasificación de las cuentas .....
	Activo, pasivo, patrimonio .....
	Evaluación formativa .....
	Manejo de las principales cuentas contables .....
	Evaluación formativa .....
	Cuentas de activo .....
	La depreciación de los activos fijos .....
	Evaluación formativa .....
	Pasivo y patrimonio .....
	Evaluación formativa .....
	Ingresos, costos y gastos .....
	Evaluación formativa .....
	Cuentas de ingresos, costos y gastos .....
	Evaluación formativa .....
	Balance general .....
	Evaluación formativa .....
	Estado de pérdidas y ganancias .....
	Evaluación formativa .....
	TIC .....
	Emprendimiento y Buen Vivir - Sumak Kawsay .....
	Evaluación sumativa .....

Ilustración N°. 11 Temas de la planificación anual

Fuente: (MINEDUC, 2015)

## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Enfoque y diseño de la investigación**

El presente estudio describe una investigación mixta, porque fue necesario utilizar procesos de tipo cuantitativo y cualitativo; se empleó métodos y técnicas para recolectar datos descriptivos y cuantificables, para después analizarlos, interpretarlos y relacionarlos; utilizada para una mejor comprensión de un problema al contar con resultados precisos y exactos.

#### **Modalidad**

Es una investigación aplicada porque se conoce el problema de investigación, orientada a resolver las dificultades de un contexto determinado y solucionar actividades prácticas aplicando conocimientos de diversas áreas, su objetivo fue buscar y consolidar los conocimientos para su aplicación (Cárdenas, Devia, Rodríguez y Martínez, 2020). Se aplicó para solventar problemas educativos y sociales de cómo cambiar la educación tradicionalista e implementar las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje para crear innovación en el sector educativo.

Para realizar la investigación aplicada, se hizo necesario emplear los siguientes tipos de investigación:

### **De campo**

Se utilizó este tipo de investigación para percibir las características, los sucesos, los problemas desde la realidad vivencial educativa a través de la observación y una encuesta; cuyo propósito fue evidenciar el tipo de educación impartida en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el año lectivo 2021 – 2022 para identificar y definir falencias y oportunidades de mejora.

### **Documental**

Se utilizó para sustentar el marco teórico sobre los elementos primordiales que intervienen en la educación digital y cómo el e-learning puede ser utilizado en la educación a distancia de manera innovadora y eficaz; a través de la recolección de información se sustenta teórica y científicamente el objeto de estudio para viabilizar la hipótesis como alternativa de solución.

### **Tipo de investigación**

Se utilizó una investigación descriptiva, porque fue necesario detallar a cada una de las variables de la investigación, conocer las características del contexto de los estudiantes, sustentar estudios transversales; el estudio sirvió específicamente para conocer las características de los docentes y estudiantes sobre el tipo y eficiencia de la enseñanza impartida; la tendencia de los datos de las encuestas aplicadas.

La finalidad fue explorar y describir el acontecimiento en el lugar de los hechos a través de un diagnóstico situacional para luego definir e interpretar los resultados. Se realizó un análisis descriptivo sobre los aspectos más relevantes sobre la problemática existente en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, así como

también los elementos que engloban el contexto de estudio e – learning y educación a distancia.

### **Descripción de la muestra y el contexto de la investigación**

La población de la investigación estuvo conformada por todos los estudiantes de la Unidad Educativa “PCEI de Bolívar extensión San Luis de Pambil” modalidad a distancia pertenecientes al Primer Año de Bachillerato en el año lectivo 2021 - 2022; detallando las siguientes características:

### **Población y muestra**

**Tabla N° 1. Población y muestra**

<b>Docentes</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje %</b>
Mujeres	14	60%
Hombres	17	40%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100 %</b>

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

**Fuente:** Lista estudiantil – secretaria de la Institución

Destacar que para el cálculo de la muestra se consideró a todos los estudiantes del primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “PCEI de Bolívar extensión San Luis de Pambil”; por lo cual, se aplica un muestreo de tipo **no probabilístico** debido a que la población es relativamente pequeña.

## Operacionalización de variables

### Variable dependiente

**Cuadro N°. 6 Variable dependiente – Enseñanza - aprendizaje de Emprendimiento y Gestión**

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos
Proceso bilateral que conlleva a diseñar y seleccionar estrategias para activar el aprendizaje y adquirir el conocimiento a partir de la experiencia (Area, Hernández, y Sosa, 2016)	Proceso de enseñanza – aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activo</li> <li>• Pasivo</li> </ul>	¿Las clases de Emprendimiento y Gestión son activas y dinámicas? Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )	Encuesta	Cuestionario
	Modelo pedagógico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autocontrol</li> <li>• Autoaprendizaje</li> </ul>	¿Las tareas enviadas a casa contribuyen a comprender el tema de estudio? Siempre ( ) A veces ( ) nunca ( )	Encuesta	Cuestionario
	Recursos Didácticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manual</li> <li>- Digital</li> </ul>	¿El docente emplea recursos didácticos digitales como videos, imágenes, sonidos para las clases de Emprendimiento y Gestión? Siempre ( ) A veces ( ) nunca ( )	Encuesta	Cuestionario
	Estrategias metodológicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autónomo</li> <li>- Colaborativo</li> </ul>	¿Con qué frecuencia se utilizan actividades colaborativas empleando TIC en las clases de Emprendimiento y Gestión? Siempre ( ) A veces ( ) nunca ( )	Encuesta	Cuestionario
	Aprendizaje basado en proyectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autónomo</li> <li>- Grupal</li> <li>- Colaborativo</li> </ul>	¿Se realiza proyectos de manera grupal mediante la utilización de las TIC? Siempre ( ) A veces ( ) nunca ( )	Encuesta	Cuestionario

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

## Variable independiente

**Cuadro N°. 7 Variable independiente – e-learning**

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos
“Modalidad de formación basada fuertemente en las tecnologías de la información y comunicación, llamada también “formación virtual”, “formación online o en línea” (Badillo, 2021, párr. 4)	Educación digital	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activa</li> <li>• Interactiva</li> </ul>	¿Considera usted que el docente domina herramientas digitales en las clases de Emprendimiento y Gestión? Siempre ( ) A veces ( ) nunca ( )	Encuesta	Cuestionario
	Herramientas pedagógicas digitales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tradicional</li> <li>• Innovadora</li> </ul>	¿Considera usted que las herramientas digitales utilizadas en las clases de Emprendimiento y Gestión son adecuadas e innovadoras? Siempre ( ) A veces ( ) nunca ( )	Encuesta	Cuestionario
	E – learning	<ul style="list-style-type: none"> <li>- herramienta comunicativa</li> <li>- herramienta pedagógica</li> </ul>	¿Ha utilizado entornos digitales como aulas virtuales, sitios educativos, wikis como apoyo para la asignatura de Emprendimiento y Gestión? Siempre ( ) A veces ( ) nunca ( )	Encuesta	Cuestionario
	Web 2.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autónomo</li> <li>- Colaborativo</li> </ul>	¿Se utiliza las redes sociales (Facebook, Twitter, WhatsApp) como estrategia didáctica o recursos didácticos? Siempre ( ) A veces ( ) nunca ( )	Encuesta	Cuestionario
	LMS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autónomo</li> <li>- Grupal</li> <li>- Colaborativo</li> </ul>	¿Le gustaría utilizar un aula virtual para mejorar el aprendizaje y adquirir competencias digitales? Siempre ( ) A veces ( ) nunca ( )	Encuesta	Cuestionario

**Elaborado por:** Esthela Melendrez



## Proceso de recolección de los datos

Los principales procesos y actividades que se realizó para obtener la información de manera asertiva fueron:

### Cuadro N°. 8 Plan de Recolección de información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para conseguir los objetivos del estudio. Conceptos y experiencias de autores de artículos científicos Observación del proceso educativo.
2.- ¿De qué personas?	Docentes: metodología y estrategias de enseñanza: estrategias, técnicas y procesos.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Uso de e-learning en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Emprendimiento y Gestión
4.- ¿Quién están involucrados?	Docentes y estudiantes
5.- ¿Cuándo?	En el Año Lectivo 2020 -2021.
6.- ¿Dónde?	En la Unidad Educativa “PCEI de Bolívar extensión San Luis de Pambil” de la provincia de Bolívar.
7.- ¿Qué se evidencia?	Proceso enseñanza – aprendizaje
8.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas Observación
9.- ¿Qué instrumentos?	Cuestionarios y ficha de observación
10.- ¿Modalidad?	Educación a distancia Virtualidad por crisis sanitaria

Elaborado por: Esthela Melendrez

### Técnicas e instrumentos

Para conocer la realidad de qué tipo de educación y cuáles son sus principales falencias al contexto de vincular las TIC en el proceso educativo, se utilizaron los siguientes:

## **Técnicas**

### **Encuesta**

Se aplicó una encuesta a los estudiantes de manera online de 10 preguntas estructuradas las cuales tenían el propósito de definir características y falencias sobre la educación digital impartida; se realizó en una plataforma llamada Allcount porque es una herramienta web 2.0 que brinda facilidad de manejo, reportes y eficiencia en los resultados.

### **Observación**

La observación es primordial en una investigación; porque determinar circunstancias y hechos que no se contempla en las encuestas; además, permite evidenciar la realidad de los problemas por medio de la percepción contribuyendo a la comprensión del tema.

## **Instrumentos**

### **Cuestionarios**

Se aplicó una encuesta a 31 estudiantes del primer año de bachillerato, comprendida en la realización de una encuesta de manera online sobre el tipo de enseñanza y la educación digital.

### **Ficha de observación**

Fue necesario registrar aspectos relevantes en una ficha de observación sobre el proceso de enseñanza – aprendizaje que utiliza actualmente la asignatura de Emprendimiento y Gestión para definirlos en el análisis e interpretación de resultados, se observó instalaciones, clases en vivo por las diferentes plataformas, las actividades realizadas en clase las cuales fueron registradas para definir la problemática.

## Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados

Con el propósito de contar con instrumentos de investigación eficientes y válidos se procedió a realizar una revisión y aprobación de la encuesta (anexo 1) y ficha de observación (anexo 2) por parte de dos docentes con una gran trayectoria en la educación; lo cuales, realizaron sus aportes, perspectivas y estas fueron consideradas para la elaboración final de los mismos:

- Rector de la Unidad Educativa

Sergio Ocampo, Magister en Educación; ha desempeñado el cargo de docente de inglés por 22 años y de Rector de la Unidad 4 años.

- Docente de Emprendimiento y Gestión

Aurora Macias, Licenciada en Comercio y Administración, lleva ejerciendo el cargo de docente de Emprendimiento y Gestión y en el área de Contabilidad por 21 años.

### Confiabilidad a través del Alfa de Cronbach ( $\alpha$ )

Es un coeficiente utilizado para conocer la fiabilidad de una encuesta, es decir; determinar la ausencia de errores de medida; se aplicó para confiabilidad al segundo año de bachillerato comprendido por veinte y ocho estudiantes para el presente cálculo.

### Varianza de los Ítems

$$a = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

#### Dónde:

$a$  = Alfa de Cronbach

$K$  = Número de ítems

$Vi$  = Varianza de cada ítem

$Vt$  = Varianza del total

A continuación, se presenta los resultados de las encuestas de los ítems encontrados, dónde se asignó 1= Siempre; 2 = A veces y 3= Nunca.

**Tabla N° 2. Cálculo de alfa Cronbach**

# ESTUDIANTES	ÍTE M1	ÍTE M2	ÍTE M3	ÍTEM 4	ÍTE M5	ÍTE M6	ÍTE M7	ÍTE M8	ÍTE M9	ÍTEM 10	Vi
P1	2	1	1	2	2	2	2	3	2	3	20
P2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	24
P3	2	2	2	2	2	2	2	3	1	3	21
P4	2	2	2	3	2	2	2	1	3	3	22
P5	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	26
P6	2	2	2	2	1	2	3	3	1	3	21
P7	2	2	2	3	2	2	1	3	3	2	22
P8	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	23
P9	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	26
P10	2	2	2	2	2	2	3	1	1	3	20
P11	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	25
P12	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	22
P13	2	1	2	3	3	2	2	3	3	3	24
P14	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	26
P15	2	2	2	2	2	2	3	3	1	3	22
P16	1	2	2	3	1	1	2	1	2	3	18
P17	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	26
P18	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	23
P19	2	2	2	3	3	2	2	3	1	3	23
P20	1	2	2	1	2	1	1	2	2	3	17
P21	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	27
P22	2	2	2	3	3	2	3	1	2	3	23
P23	1	1	3	2	2	1	3	2	2	3	20
P24	2	2	2	3	3	2	2	3	1	3	23
P25	2	2	2	2	3	2	3	2	2	1	21
P26	2	2	2	3	2	2	3	3	1	3	23
P27	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	23
P28	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	24
Varianza	0,137	0,095	0,167	0,109	0,214	0,102	0,021	0,178	0,092	0,17	5,71

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de 2do BGU

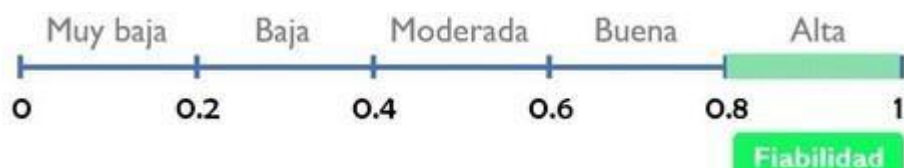
**Elaborado por:** Esthela Melendrez



0,84

<i>K</i> Número de ítems	10
$V_i$ = Varianza de cada ítem	1,428020408
$V_t$ = Varianza del total	5,857142857

Para determinar el análisis del coeficiente del alfa de Cronbach se utiliza la siguiente escala:



**Ilustración N° 12. Escala de Alfa de Cronbach**

Fuente: (Menendez, 2021)

Por lo tanto, según los datos obtenidos para el análisis de la consistencia interna, el valor mínimo aceptable es de 0,70; los números inferiores a estos se define que la consistencia es baja. Al obtener el 0,84 se indica que la fiabilidad y consistencia de la encuesta es alta, por tanto, se concluye que la encuesta es totalmente eficaz y viable para obtener información veraz que sirva al desarrollo de la propuesta.

### **Resultado de diagnóstico situacional actual**

Se aplicó una Encuesta de manera online desarrollada en AllCounted que es una plataforma gratuita para creación de encuestas, con grandes funciones estadísticas y de aplicación (enlaces web para la aplicación en varias plataformas, edición, reutilización de encuestas, estadística sobre algunos tipos de gráfico y representación en tabla de resultados); fácil de usar, segura, integrador y segura.

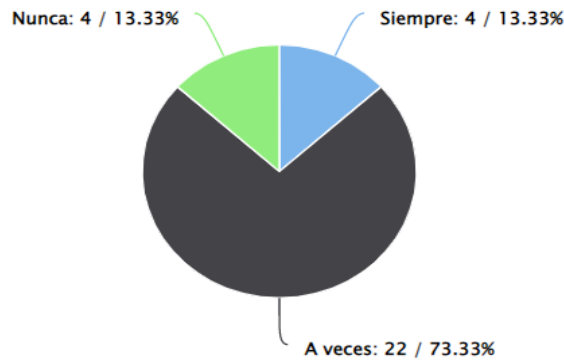
A continuación, se presenta el URL de la Encuesta a realizar:  
[https://www.allcounted.com/s?did=3oamxroa1moahylang=es\\_MX](https://www.allcounted.com/s?did=3oamxroa1moahylang=es_MX)

Seguidamente se realizó el análisis estadístico para representar porcentajes; para determinar el análisis e interpretación de forma cuantitativa y cualitativa sobre el

proceso de enseñanza – aprendizaje y el uso de las TIC en la asignatura de Emprendimiento Gestión.



Completadas 30, Omitido 0, Respuestas totales 30



Completadas 30, Omitido 0, Respuestas totales 30

## Tus encuestas

2 archivos

Título	Pregunta	Campaña	Respuesta	Actualizado	Acción
Encuesta dirigida a estudiantes del Primer Año de Bachillerato	10	1	30	10/01/22 08:00:00 PM EST	
Encuesta dirigida a estudiantes del Primer Año de Bachillerato	10	1	31	6/01/22 10:00:00 PM EST	

### Ilustración N° 13. Pantallas de trabajo de AllCounted

Fuente: (AllCounted, 2022)

## Análisis e interpretación de las encuestas aplicadas a los estudiantes

**Pregunta 1:** ¿Considera usted que las clases de Emprendimiento y Gestión son activas y dinámicas?

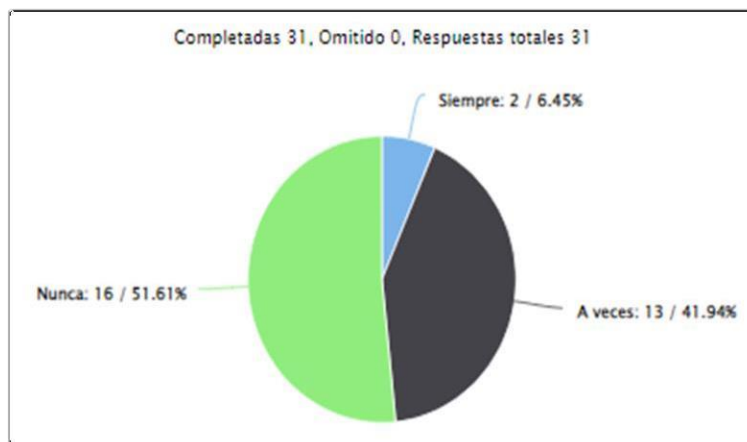
**Tabla N° 3. Clases de Emprendimiento y Gestión son activas y dinámicas**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	6,45%
A veces	13	41,94%
Nunca	16	51,61%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### Representación gráfica



**Ilustración N° 14. Clases de Emprendimiento y Gestión son activas y dinámicas**

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### Análisis e interpretación:

Los resultados obtenidos presentan que más de la mitad de los estudiantes correspondiente al 51,61% consideran que nunca las clases son activas y dinámicas, el 41,94% expone que a veces lo han sido y apenas un grupo reducido del 6,45% considera que siempre. Por tanto, se infiere que se necesita mejorar las estrategias

pedagógicas para motivar a los estudiantes mediante la aplicación de actividades dinámicas e innovadoras que encaminen hacia una educación activa.

Según Zepeda, Abascal y López (2022) exponen que “la nueva didáctica basada en principios de Aprendizaje Activo y dinámico permite obtener resultados permanentes e interesantes” (p. 8), Por ende, conlleva planificar actividades de interacción docente-estudiante, estudiantes-estudiantes, escenarios conceptuales y métodos de aprendizaje.

**Pregunta 2:** ¿Considera usted que las tareas enviadas a casa contribuyen a comprender el tema de estudio?

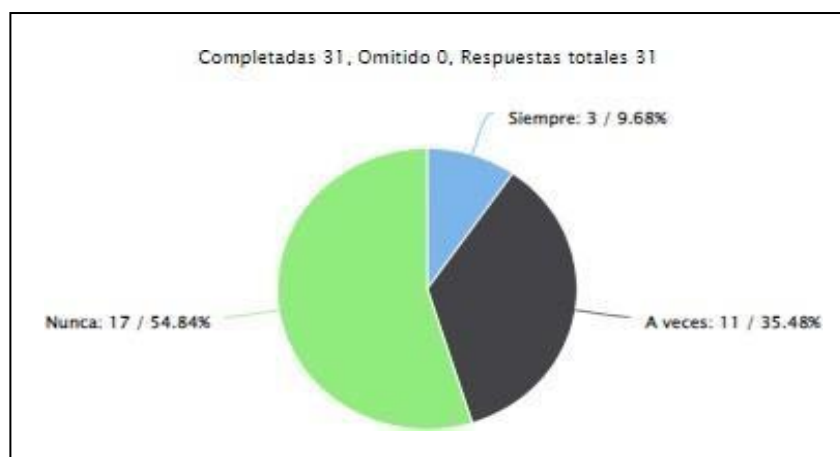
**Tabla N° 4. Propósito de las tareas enviadas a casa**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	9,68%
A veces	11	35,48%
Nunca	17	54,84%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### Representación gráfica



**Ilustración N° 15. Tareas enviadas a casa – eficacia**

**Elaborado por:** Esthela Melendrez



### Análisis e interpretación:

La gráfica nos presenta que un alto porcentaje correspondiente al 54,84% de estudiantes consideran que nunca las tareas ayudan a comprender el tema de clase, el 35,48% considera que a veces y apenas el 9,68% manifiesta que siempre. Las tareas son indispensables en el proceso enseñanza – aprendizaje deben ser un complemento para reforzar el entendimiento de un tema, para practicar habilidades académicas; por tanto, debe ser planificada en base a complejidad, edades y necesidades.

**Pregunta 3:** ¿El docente emplea recursos didácticos digitales como videos, imágenes, texto y sonido para las clases de Emprendimiento y Gestión?

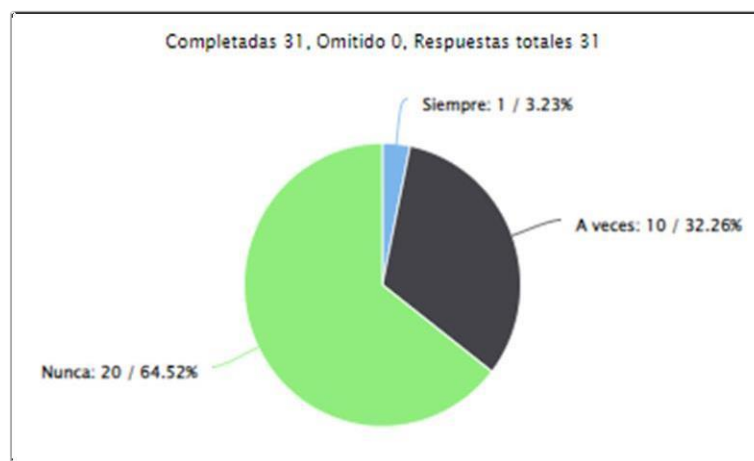
**Tabla N° 5. Empleo de recursos digitales en Emprendimiento y Gestión**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	3,23%
A veces	10	32,26%
Nunca	20	64,52%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### Representación gráfica



**Ilustración N° 16. Empleo de recursos digitales en Emprendimiento y Gestión**

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### Análisis e interpretación:

El gráfico indica que la mayoría de estudiantes el 64,52% considera que nunca el docente emplea recursos didácticos digitales en las clases de Emprendimiento y Gestión, el 32,26% manifiesta que a veces y apenas el 3,23% considera que siempre. En consecuencia, se evidencia que los docentes no están desarrollando y aplicando recursos didácticos digitales fundamentales y necesarios en la educación digital debido a la falta de conocimiento sobre herramientas donde se pueden crear las mismas.

**Pregunta 4:** ¿Con qué frecuencia se utilizan actividades colaborativas empleando TIC en las clases de Emprendimiento y Gestión?

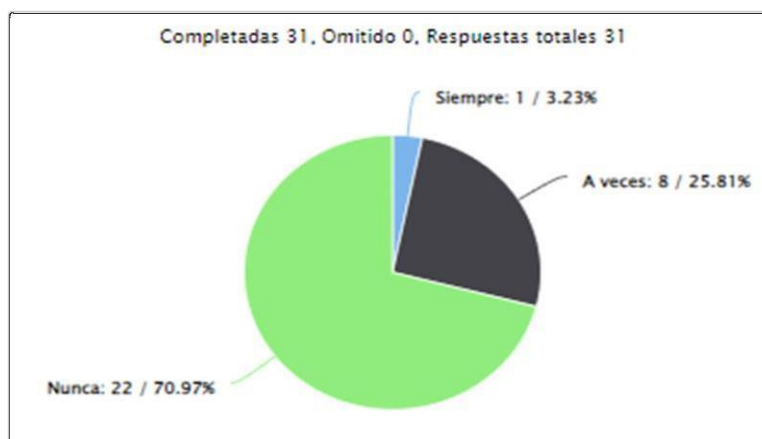
**Tabla N° 6. Empleo de actividades colaborativas utilizando TIC**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	3,23%
A veces	13	25,81%
Nunca	22	70,97%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### Representación gráfica



**Ilustración N° 17. Empleo de actividades colaborativas utilizando TIC**

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### **Análisis e interpretación:**

Los resultados nos presentan que la mayoría de los estudiantes correspondiente al 70,97% exponen que nunca han utilizado actividades colaborativas mediante las TIC para las clases de Emprendimiento y Gestión. Un grupo del 25,81% afirma que a veces y un grupo muy reducido del 3,23% expone que siempre. Por consiguiente, se evidencia que los docentes desconocen las características, funciones, servicios que las aplicaciones web 2.0 brindan para trabajar en educación de manera grupal, colaborativa sea esta de forma sincrónica o asincrónica debido a la falta de capacitación.

**Pregunta 5:** ¿Se realiza proyectos de manera grupal mediante la utilización de las TIC?

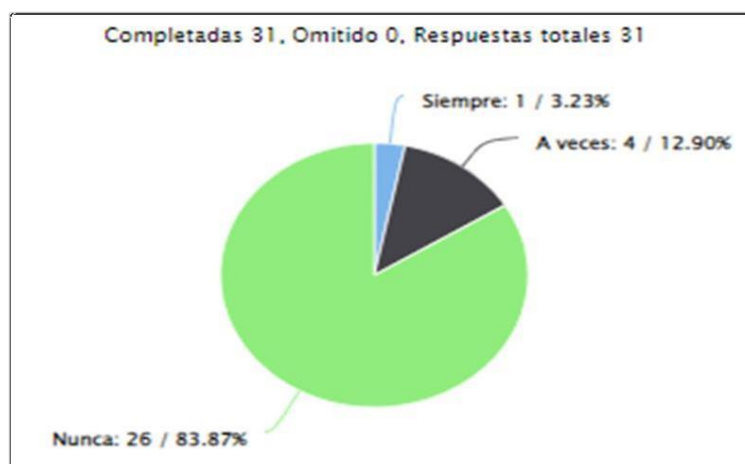
**Tabla N°. 7 Realización de proyectos de manera grupal medido por TIC**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	3,23%
A veces	4	12,90%
Nunca	26	83,87%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### **Representación gráfica**



**Ilustración N° 18. Proyectos de manera grupal y colaborativa mediante TIC**

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### **Análisis e interpretación:**

La gráfica nos presenta que la mayoría de estudiantes, con un porcentaje altísimo del 83,87% manifiesta que nunca realiza proyectos de manera grupal mediante utilización de TIC, el 12,90% afirma que a veces lo realizado y un porcentaje muy escaso del 3,23% considera que siempre. Por cuanto, se observa que los docentes desconocen de las herramientas web para trabajar de manera online de forma grupal y colaborativa; por ende, se necesita de capacitación sobre herramientas web 2.0 porque son importantes para generación de intercambio de ideas para lograr propuestas nuevas y creativas.

**Pregunta 6:** ¿Considera usted que el docente domina herramientas digitales en las clases de Emprendimiento y Gestión?

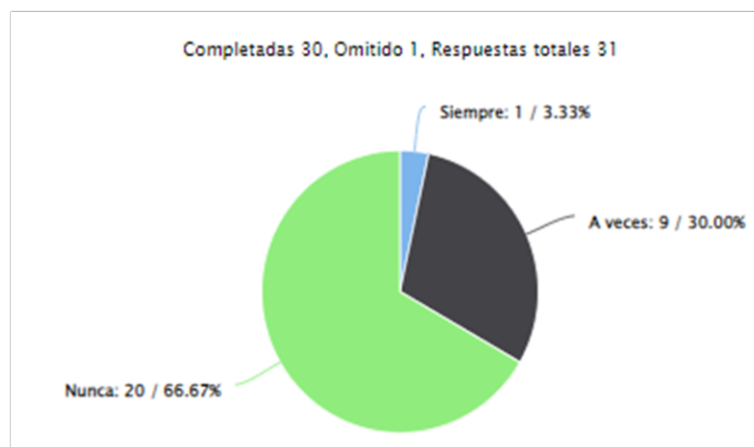
**Tabla N° 8. Dominio de herramientas digitales**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	3,33%
A veces	9	30,00%
Nunca	20	66,67%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### **Representación gráfica**



**Ilustración N° 19. Educación digital – Interactiva e innovadora**

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### **Análisis e interpretación:**

Los resultados exponen que la mayoría de los estudiantes correspondiente al 66,67% perciben que nunca el docente domina las herramientas digitales; el 30,00% considera que a veces y finalmente una persona correspondiente al 3,33% manifiesta que siempre. Cabe destacar que el dominio de las herramientas digitales por el docente brinda la oportunidad de innovación, profesionalización, competencias y habilidades digitales primordiales para el desenvolvimiento eficaz sobre la educación digital necesaria en el siglo XXI, permiten realizar cambios determinantes en el quehacer educativo.

**Pregunta 7:** ¿Considera usted que las herramientas digitales utilizadas en las clases de Emprendimiento y Gestión son adecuadas e innovadoras?

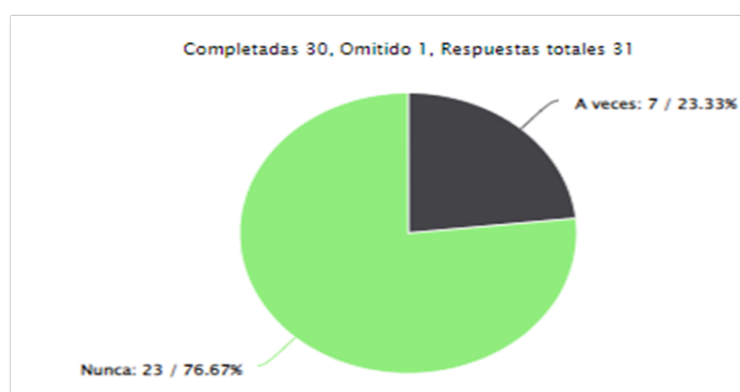
**Tabla N° 9. Herramientas digitales innovadoras**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0% %
A veces	7	23,33%
Nunca	23	76,67%
Omitida	1	0%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### **Representación gráfica**



**Ilustración N° 20. Educación digital – Interactiva e innovadora**

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

## Análisis e interpretación

Los resultados señalan que el 76,67% de los estudiantes manifiestan que la asignatura de Emprendimiento y Gestión nunca son adecuadas e innovadoras las herramientas digitales utilizadas en el aula. El 23,33% correspondiente a la opción a veces. Las herramientas digitales empleadas en la educación juegan un papel relevante en cuanto a innovación educativa, empleada efectivamente según Aguilar Gordón, et ál, (2020) proporciona autonomía en el aprendizaje, permitiendo que los estudiantes construyan su propio conocimiento.

**Pregunta 8:** ¿Ha utilizado entornos digitales como aulas virtuales, sitios educativos, wikis como apoyo para la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

**Tabla N° 10. Entornos virtuales**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0% %
A veces	9	30,00%
Nunca	21	70,00%
Omitida	1	0%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### Representación gráfica



**Ilustración N° 21. Educación digital – Entornos virtuales**

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### **Análisis e interpretación:**

El gráfico nos presenta que la mayoría de los estudiantes, el 70,00% exponen que nunca los entornos digitales utilizados por los docentes han sido eficaces y el 30% considera que a veces. Es preciso destacar que la educación digital para Alderete, Di Meglio y Formichella (2017) estas permiten que los estudiantes mantengan la atención, faciliten la comprensión de los contenidos curriculares, a través de una alfabetización digital de y audiovisual, proporciona trabajar en equipo de manera colaborativa provocando desarrollar el pensamiento crítico y lógico, a través de un nuevo tipo de enseñanza donde cambian actividades, estrategias, métodos y recursos educativos.

**Pregunta 9:** ¿Se utiliza las redes sociales (Facebook, Twitter, WhatsApp) como estrategia didáctica o recursos didácticos?

**Tabla N° 11. Redes sociales como estrategia didáctica o recursos didácticos**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	3,33% %
A veces	6	20,00%
Nunca	23	76,67%
Omitida	1	0%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### **Representación gráfica**



**Ilustración N° 22. Educación digital – redes sociales**

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### **Análisis e interpretación:**

Los resultados señalan que la mayoría de los educandos correspondiente al 76,67% manifiestan que nunca se utilizan las redes sociales como estrategia o recursos didácticos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. El 20% correspondiente a la opción a veces y el 3.33% expone que siempre. Por tanto, empleo de redes sociales es positivo debido a que agrada a los estudiantes porque se sienten cómodos con el uso de estas herramientas, hacen que los estudiantes sean el centro del proceso de aprendizaje requieren su implicación, el cual, permite que los alumnos aprendan.

**Pregunta 10:** ¿Le gustaría utilizar un aula virtual para mejorar el aprendizaje y adquirir competencias digitales?

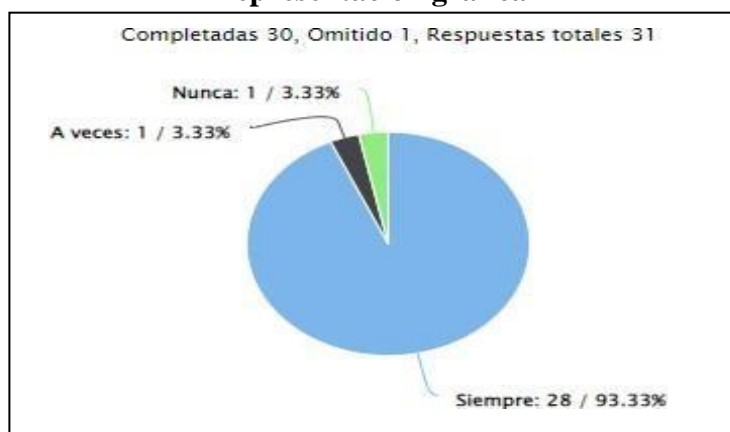
**Tabla N° 12. Utilización de aula virtual en Emprendimiento y Gestión**

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	28	93,33%
A veces	1	3,33%
Nunca	1	3,33%
Omitida	1	0%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Encuesta a estudiantes

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

### **Representación gráfica**



**Ilustración N° 23. Utilización de aula virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión**

**Elaborado por:** Esthela Melendrez



### **Análisis e interpretación:**

Los resultados presentan que casi la totalidad de los estudiantes correspondiente al 93,33% están de acuerdo en utilizar un aula virtual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión y solo a penas 3,33% manifestó que a veces y el 3.33% exponen que nunca. Por ende, se aprecia que los estudiantes muestran un gran interés por utilizar un aula virtual debido a que promueven una amplia cultura digital, propone el desarrollo del conocimiento cognitivo y de aprendizaje promoviendo la igualdad en la educación.

Para Argote et ál. (2020) la utilización de aulas virtuales en el proceso enseñanza – aprendizaje generan el aprovechamiento eficaz del tiempo, se elimina la barrera geográfica, se puede aprender desde cualquier parte del mundo, facilita y potencial el proceso de enseñanza – aprendizaje, permiten integrar herramientas web 2.0 para gestionar, administrar, organizar, coordinar, crear trabajos académicos. Así mismo Alban, Aveiga, Fierro y Cepeda (2020) considera que este tipo de sistemas ahorra tiempo y dinero a los educandos, se produce un aprendizaje diferenciado porque el estudiante aprende a su ritmo, no se limita la entrega de información, permite el trabajo mixto de manera asincrónica y/o sincrónica, apropiado para la educación a distancia.

## Discusión de resultados

Para la discusión de resultados se realizó una triangulación de datos referentes a: marco teórico, encuesta dirigida a estudiantes y una ficha de observación aplicada a clases de Emprendimiento y Gestión.

### Cuadro N°. 9 Discusión de resultados

Tema	Marco teórico	Ficha de observación	Encuesta	Criterio
Proceso de enseñanza – aprendizaje Bajo e-learning	Procesos y actividades activas; desarrollo de destrezas y valores; formación justo a tiempo – in time training; es interactiva, plantea la necesidad de adaptación de nuevas posibilidades y características a los estudiantes.	-Proceso tradicionalista el docente expone el tema mediante una clase expositiva los estudiantes atienden y únicamente contestan preguntas. -Aprendizaje pasivo.	¿Considera usted que las clases de Emprendimiento y Gestión son activas y dinámicas?  El 51,61% de los estudiantes consideran que nunca las clases son activas y dinámicas.	Se necesita implementar métodos de enseñanza – aprendizaje de manera activa y motivadora; se debe considerar propuestas que aporten innovación mediadas por TIC.
Modelo pedagógico	Aula invertida; se trabaja en que los educandos preparan y conozcan el tema antes de analizarlo en clases, busca que los estudiantes sean protagonistas de su aprendizaje, deriva tiempo para analizar y resolver problemas.	Las tareas enviadas a casa se dedicaban a consultas, realización de ejercicios y llenado de las páginas del libro.	¿Considera usted que las tareas enviadas a casa contribuyen a comprender el tema de estudio? El 54,84% de estudiantes consideran que nunca las tareas ayudan a comprender el tema de clase.	Se requiere establecer procesos, estrategias y actividades que enmarquen el contexto de aula invertida y esta se convierta en apoyo trascendente al aprendizaje de los educandos.
Recursos Didácticos	Mejoran la comprensión del proceso de enseñanza,	Se utiliza el texto de Emprendimiento y	¿El docente emplea recursos didácticos <u>digitales como videos,</u>	Se pretende desarrollar recursos personalizados digitales didácticos por el docente;

	mediante objetos y/o recursos didácticos.	Gestión; se procede a llenar el texto.	imágenes, texto y sonido para las clases de Emprendimiento y Gestión? el 64,52% considera que nunca el docente emplea recursos didácticos digitales.	considerando el contexto y necesidades de los educandos. - Trabajar en base a ser apoyo y complementación al texto de Emprendimiento y Gestión.
<b>Tema</b>	<b>Marco teórico</b>	<b>Ficha de observación</b>	<b>Encuesta</b>	<b>Criterio</b>
Estrategias metodológicas	Procesos, técnicas y métodos para construir el conocimiento, la aplicación de las TIC transforma el proceso de enseñanza	-No se recurrió al trabajo grupal. -No se utilizó plataformas para trabajar colaborativamente. -No se utilizó las TIC como estrategia de enseñanza -Priman las actividades tradicionales	¿Con qué frecuencia se utilizan actividades colaborativas empleando TIC en las clases de Emprendimiento y Gestión? El 70,97% exponen que nunca han utilizado actividades colaborativas mediante las TIC	Al pasar por la etapa de pandemia, ser una educación a distancia y la única alternativa; se necesita propuestas para mejorar el proceso aprendizaje se debe implementar herramientas digitales que trabajen sobre colaboración porque permite el desarrollo personal, social y habilidades de comportamiento en grupo, esenciales para un buen desarrollo profesional.
Aprendizaje basado en proyectos	Estrategia de aprendizaje “de diseño y programación que implementa un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o retos”	- No se trabaja en proyectos grupales únicamente de manera autónoma.	¿Se realiza proyectos de manera grupal mediante la utilización de las TIC? El 83,87% manifiesta que nunca realiza proyectos de manera grupal mediante utilización de TIC	Se evidencia que se necesita establecer estrategias que propicien el trabajo en grupo, se ha dejado atrás por la falta de conocimientos del docente sobre plataformas que motivan a la participación y colaboración importantes en el desarrollo de proyectos.
Educación digital	Uso innovador de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje.	- Se utilizan las TIC únicamente como medio de comunicación e información.	¿Considera usted que el docente domina herramientas digitales en las clases de Emprendimiento y Gestión? El 66,67% perciben que nunca el docente domina las <u>herramientas digitales</u>	Se necesita una capacitación a los docentes sobre entornos digitales y los beneficios que estos aportan al proceso educativo, especialmente los siguientes temas: - Herramientas Web 2.0 - Recursos digitales didácticos - Aulas virtuales

Herramientas pedagógicas digitales	Facilita la didáctica, la pedagogía y la comunicación; elimina las barreras entre espacio - tiempo, ofrece espacios virtuales en donde se puede gestionar sucesos de matriculación, seguimiento de actividades, organizar contenidos y actividades para una determinada temática.	- Se utiliza únicamente Zoom y WhatsApp para comunicar mensajes, exponer el tema de clase mediante clases virtuales y se designa tareas para llenar el texto de Emprendimiento y Gestión.	¿Considera usted que las herramientas digitales utilizadas en las clases de Emprendimiento y Gestión son adecuadas e innovadoras? El 76,67% de los estudiantes manifiestan que nunca son adecuadas e innovadoras las herramientas digitales utilizadas en el aula.	- Se pretende realizar un estudio sobre las plataformas utilizadas y el tipo de recursos que se necesita en relación a edad, contexto y necesidad de los educandos.
E – learning	Se establece relación entre el profesorado y el docente, la comunicación es asincrónica y asincrónica en la actividad didáctica guiada	- No se utiliza sitios educativos - No se utiliza recursos didácticos digitales interactivos. - Solo se utiliza zoom como entorno virtual.	¿Ha utilizado el docente entornos digitales como aulas virtuales, sitios educativos, wikis como apoyo para la asignatura? El 70,00% exponen que nunca lo han utilizado.	Se necesita de capacitación sobre tipos, usos y clasificación de entornos virtuales tanto a docentes y estudiantes por el gran desconocimiento que tienen sobre estas, además trabajar sobre una propuesta innovadora que motive al cambio, principalmente a los docentes.
Web 2.0 - Pedagogía social constructivista	Interacción de docentes – estudiantes y estudiantes – estudiantes; para que ellos sean capaces de construir sus propios procedimientos a través de sus ideas en donde todos aprenden de todos.	- Solo se utiliza la plataforma Zoom como herramienta web. - WhatsApp su uso es únicamente como medio de comunicación.	¿Se utiliza las redes sociales (Facebook, Twitter, WhatsApp) como estrategia didáctica o recursos didácticos? al 76,67% manifiestan que nunca se utilizan las redes sociales como estrategia o recursos didácticos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión	Se necesita exponer estrategias donde vinculen las redes sociales como estrategias didácticas y formas de desarrollo en el proceso enseñanza – aprendizaje; puesto que se debe aprovechar su fascinación de los adolescentes por estas herramientas.
LMS – Aula Virtual	Enseñanza - aprendizajes mediados por recursos y aplicaciones web adaptan a	- No se utiliza ninguna herramienta virtual como	¿Le gustaría utilizar un aula virtual para mejorar	Desarrollar una propuesta mediante un Aula virtual que genere innovación en el proceso

<p>el aula invertida porque permiten personalizar los recursos didácticos educativos, se genera el aprendizaje en la práctica, reduce costos, adaptación de tiempo, repetición de contenidos, interacción social.</p>	<p>estrategia didáctica y práctica en clase.</p>	<p>el aprendizaje y adquirir competencias digitales? 93,33% están de acuerdo en utilizar un aula virtual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión</p>	<p>educativo, sea una herramienta motivante para que los docentes se encaminen al cambio.</p>
---	--	---	---

**Fuente:** Marco teórico, encuestas aplicadas a estudiantes y ficha de observación aplicada a las clases de Emprendimiento y Gestión.

**Toma de decisión para la propuesta:** Se necesita desarrollar un LMS o Aula virtual debido a que permite organizar el proceso educativo y están enfocadas para la educación a distancia, se requiere innovar los procesos de enseñanza - aprendizaje a través estrategias activas y dinámicas utilizando herramientas digitales como estrategias y recursos didácticos.

## CAPÍTULO III

### PRODUCTO

#### Propuesta alternativa de solución

**Nombre de la propuesta:** Aula virtual para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión – Modalidad educación a distancia.

#### Definición del tipo del producto

Se desarrolló un aula virtual interactiva para la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el 1er. Año de Bachillerato Unificado a través del desarrollo de módulos detallados en planificados en un modelo de Plan de clase que contienen el modelo pedagógico de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) involucrando actividades y herramientas digitales como estrategias didácticas.

#### Cuadro N°. 10 Datos informativos de la propuesta

Aspecto técnico	Descripción
URL del aula virtual	<a href="https://classroom.google.com/c/NDQ3NzIwODc5NjU4">https://classroom.google.com/c/NDQ3NzIwODc5NjU4</a>
Herramienta de desarrollo	Google Classroom y herramientas web 2.0
Módulos de aprendizaje	6
Navegadores permitidos	Google, Firefox, Internet Explorer
Compatibilidad	Computador y teléfono inteligente
Número de Actividades	40

Elaborado por: Esthela Melendrez

## **Objetivos de la propuesta**

### **General**

Desarrollar un aula virtual para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión – Modalidad educación a distancia para el 1er. Año de Bachillerato en la Unidad Educativa PCEI de Bolívar Extensión “San Luis”.

### **Específicos**

- Diseñar la planificación curricular para el desarrollo de los módulos didácticos.
- Analizar el uso de las herramientas web 2.0 para la elaboración de las actividades y recursos didácticos digitales.
- Estructurar los módulos didácticos para el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Trabajar en motivación para mejorar la autoestima de los educandos para potenciar su desarrollo integral.

### **Beneficios**

- Contribuye a propiciar un entorno virtual para los estudiantes superando problemas de tiempo, asistencia a clases y ritmo de aprendizaje.
- Retroalimentación continua; la información y recursos didácticos están disponibles en el aula virtual, los docentes asisten y guían a los estudiantes en videoconferencias, chat y foros de participación.
- Desarrolla competencias y habilidades digitales tanto en docentes y educandos a través del uso progresivo y eficaz de las diferentes herramientas digitales.
- Potencia el pensamiento crítico a través de estrategias digitales que motivan a desarrollar actividades creativas y prácticas.
- Mejora la autoestima de los estudiantes al potenciar habilidades personales por medio de la motivación del emprendedor.

- Mejora las relaciones interpersonales debido el aprendizaje colaborativo potenciando las habilidades sociales que motivan a mejorar la autoestima de los educandos.

## Ingreso al sistema

Abrir el navegador Google de preferencia y digitar las palabras Google Classroom, hacer clic en Google Classroom.com e ingresamos con una cuenta de Gmail:



### Ilustración N° 24. Ingreso a Google Classroom

Fuente: (Google Classroom, 2022)

## Pantalla principal del Aula virtual



### Ilustración N° 25. Pantalla principal de Google Classroom

Fuente: (Google Classroom, 2022)



## Metodología ADDIE

Utilizada para el desarrollo de cursos virtuales, de manera online, cuyo propósito es guiar paso a paso el proceso de desarrollo del producto; se establece las siguientes etapas: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación.

### Etapa de análisis

#### Adaptación de la planificación curricular para el desarrollo de los módulos didácticos

Se adaptó la planificación curricular institucional, la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos y las herramientas TIC. Para el diseño curricular se consideró el texto de Emprendimiento y Gestión del 1er. Año de Bachillerato del Ministerio de Educación (MINEDUC, 2017); alojado en el siguiente link:

[https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/MINEDU\\_Libro\\_Emprendimiento-1-BGU.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/MINEDU_Libro_Emprendimiento-1-BGU.pdf)

#### Cuadro N°. 11 Adaptación del Plan Curricular con la metodología ABP

##### Planificación Curricular

<b>Título de la unidad:</b>			
<b>Docente:</b>			
<b>Curso:</b>			
<b>Periodos semanales:</b>	<b>Horas clases</b>	<b>Fecha Quimestre</b>	
<b>Objetivo:</b>			
<b>Semana</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Fecha de realización</b>
<b>Tema</b>			
<b>ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE (ABP)</b>			
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b>		
	<b>DEFINIR E IDEAR</b>		
	<b>DESARROLLO</b>		
	<b>EVALUACIÓN</b>		
	<b>CONCLUSIÓN</b>		

**Realizado por:** Esthela Melendrez

## Análisis de las herramientas web 2.0 para la elaboración de las actividades y recursos didácticos

**Cuadro N°. 12 Herramientas digitales Web 2.0**

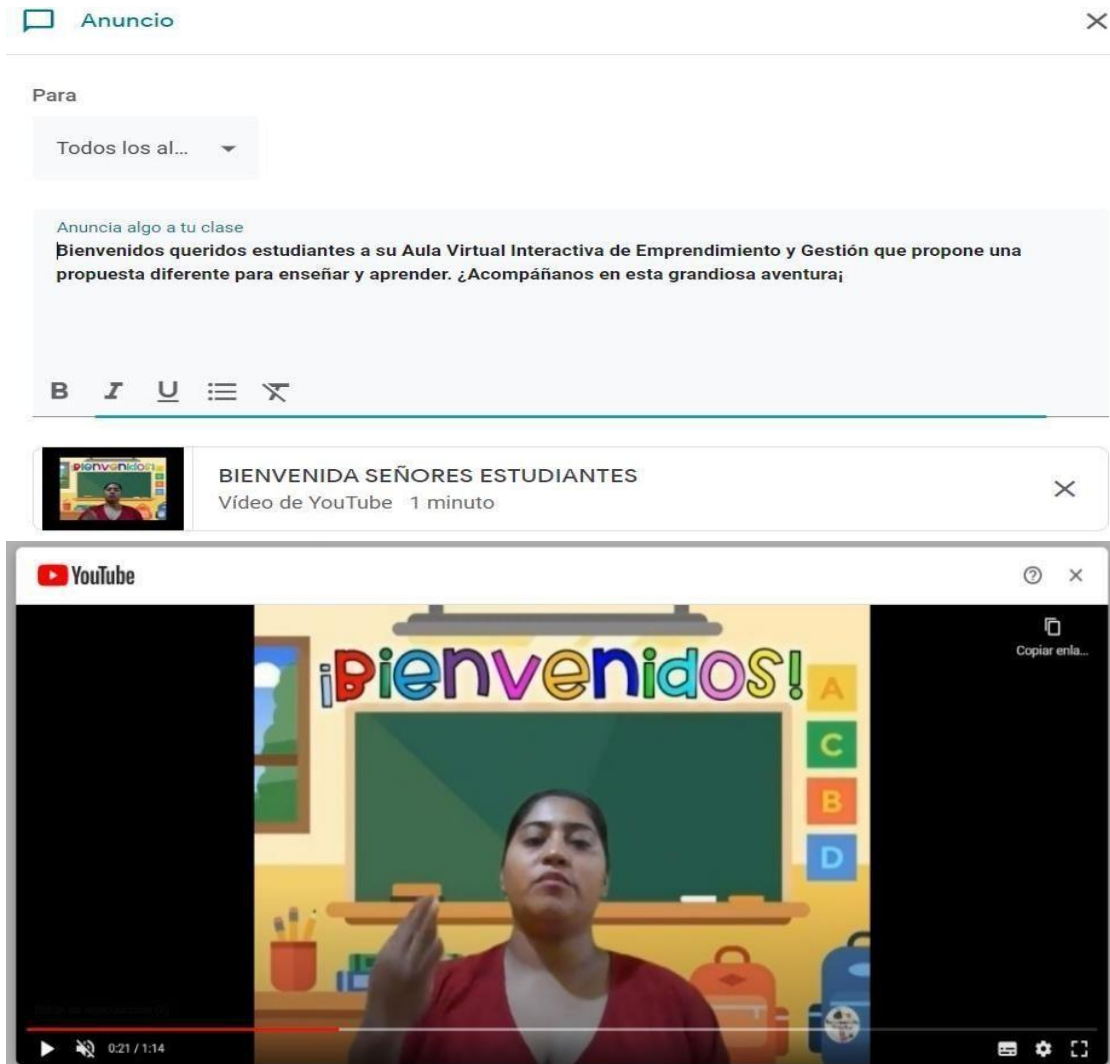
Nombre	Detalle de uso
<b>Google Classroom</b>	- Número capacidad de docentes por clase 20 - Número capacidad de estudiantes 250 - Número de clases creadas 1000 Herramienta <b>colaborativa</b>
<b>Genially</b>	Aplicación que permite realizar presentaciones, videos, infografías, afiches de manera interactiva. Herramienta <b>colaborativa</b>
<b>Powtoom</b>	Permite realizar videos de manera animada. Herramienta <b>colaborativa</b>
<b>Animaker</b>	Permite realizar videos de manera animada.
<b>Canva</b>	Aplicación que permite realizar presentaciones, infografías y/o representaciones gráficas. Herramienta <b>colaborativa</b>
<b>Prezzi</b>	Permite realizar presentaciones de manera creativa y proyectiva.
<b>Padlet</b>	Manejo de una pizarra digital trabaja de manera <b>colaborativa</b>
<b>Jigsawplanet</b>	Creación de rompecabezas de manera interactiva de manera gratuita.
<b>Lucidchart</b>	Creación de mapas mentales de manera colaborativa
<b>QUIZZZ</b>	Creación de evaluaciones interactivas y creativas de manera gratuita
<b>Wordclouds</b>	Creación de nubes de palabras de manera gratuita.
<b>Clideo</b>	Clideo permite realizar meme de manera fácil y divertida
<b>Google drive</b>	Alojador, nube online para guardar hasta 15 gb en espacio.
<b>Google meet</b>	Permite realizar videoconferencia en línea hasta 500 usuarios, plataforma liviana.
<b>Educaplay</b>	Aplicación educativa que proporciona actividades interactivas: sopa de letras, crucigramas, cuestionario, video interactivo entre otras.
<b>Cooltext</b>	Permite aplicar el texto modo 3d y animaciones para mejorar la presentación de los recursos didácticos.
<b>Google sites</b>	Permite realizar sitios web de manera fácil para trabajar de forma colaborativa asociando elementos multimedia.
<b>Camtasia</b>	Editor de videos para realizar específicamente video de captura de pantalla. <b>Individual.</b>
<b>Jam</b>	Es una pizarra digital interactivo trabaja de manera <b>colaborativa.</b>
<b>Visme</b>	Herramienta para presentar cualquier tipo de presentaciones, infografías, afiches entre otras de manera gratuita. – <b>Colaborativa.</b>

**Realizado por:** Esthela Melendrez

## Fase de Diseño

### UNIDAD 3

**Bienvenida:** Mediante un video la autora de la propuesta explica cuál es el objetivo del Aula virtual y bienvenida a los estudiantes.



The image shows a digital classroom interface. At the top, there is a header with a speech bubble icon and the word "Anuncio" (Announcement) on the left, and a close button (X) on the right. Below this, there is a "Para" (For) section with a dropdown menu currently set to "Todos los al..." (All students...). Underneath is a text area for the announcement, containing the text: "Anuncia algo a tu clase" (Announce something to your class), "¡Bienvenidos queridos estudiantes a su Aula Virtual Interactiva de Emprendimiento y Gestión que propone una propuesta diferente para enseñar y aprender. ¿Acompáñanos en esta grandiosa aventura!" (Welcome dear students to your Interactive Virtual Classroom of Entrepreneurship and Management that proposes a different proposal for teaching and learning. Join us in this grand adventure!). Below the text area is a rich text editor with icons for Bold (B), Italic (I), Underline (U), Bulleted List, and Link. Below the text area is a video player. The video player has a thumbnail showing a woman in a red shirt, the title "BIENVENIDA SEÑORES ESTUDIANTES" (Welcome gentlemen students), and the text "Video de YouTube 1 minuto" (YouTube video 1 minute). The video player itself shows a woman in a red shirt speaking in a classroom setting. The background features a green chalkboard with the word "¡Bienvenidos!" written in colorful letters. To the right of the chalkboard are four colored boxes with the letters A, C, B, and D. The video player has a progress bar at the bottom showing 0:21 / 1:14, and various control icons like play, volume, and settings.

**Ilustración N° 26. Bienvenida a los estudiantes**

Fuente: Aula virtual de Emprendimiento y Gestión

## Etapa de desarrollo

### Módulo 1: Requisitos legales para el emprendimiento


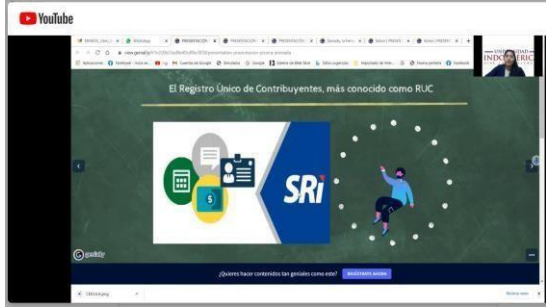






#### Cuadro N°. 13 Planificación Curricular - Módulo 1

<b>Título de la unidad:</b>	REQUISITOS LEGALES PARA EL EMPRENDIMIENTO		
<b>Docente:</b>	ESTHELA MELENDREZ		
<b>Curso:</b>	1RO. BACHILLERATO BGU		
<b>Periodos semanales:</b>	<b>Horas clases</b>	<b>Fecha</b>	
	4/8	<b>Quimestre</b>	2
<b>Objetivo:</b>	Determinar quién debe adquirir el Registro Único Contribuyente		
<b>Semana</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Año lectivo</b>	
1 - 2	El RUC ¿Qué significa para ti ser un contribuyente? ¿Qué connotación tiene esa palabra? Requisitos para la apertura de RUC de personas naturales	2021 -2022	
<b>Tema</b>	<b>SRI</b>		
	<b>ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE (ABP)</b>		
	<b>INTRODUCCIÓN</b>	- Visualizar un video de motivación. - Jugar un juego del buen emprendedor. - Video turismo Comunitario Mojanda.	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>DEFINIR E IDEAR</b>	- Aportar ideas y aportes sobre el Turismo Comunitario de la zona. - Presentación sobre el contenido curricular. - Visualizar video explicación del docente.	
	<b>DESARROLLO</b>	- Completar los elementos de la factura. - Realizar una historieta sobre el emprendimiento a realizar.	
	<b>EVALUACIÓN</b>	- Realizar un video sobre el SRI -Requisitos de apertura.	
	<b>CONCLUSIÓN</b>	- Aportar sobre lo aprendido.	

**Realizado por:** Esthela Melendrez

Cuadro N°. 14 Orientaciones generales de las Aplicaciones Web 2.0 utilizadas en el aula virtual – Módulo 1

ETAPA	ACTIVIDAD	HERRAMIENTA	IMAGEN	TIPO	
INTRODUCCIÓN	1 Visualizar video 	<b>YouTube:</b> Niño pobre llegó a ser el más adinerado – Motivación.		Individual	
	2 Juego interactivo 	<b>Educaplay:</b> juego sobre lugares de la parroquia de San Luis de Pambil.		Individual	
	3 Observar un video 	<b>YouTube:</b> turismo comunitario Mojanda – Texto de Emprendimiento.		Patrimonio Cultural, Arq... Vídeo de YouTube 5 minutos	Individual
DEFINIR E IDEAR	1 Analizar el contenido curricular 	<b>Genially:</b> Presentación del contenido curricular en Genially		PRESENTACIÓN PIZARRA... <a href="https://view.genial.ly/61e320...">https://view.genial.ly/61e320...</a>	Individual

DEFINIR E IDEAR	2	<p>Síntesis por parte del docente</p> 	<p><b>Camtasia y YouTube:</b> Se grabó la explicación de la clase por parte de la docente y luego alojado en YouTube.</p>		Individual
	3	<p>Aportar en la pizarra digital</p> 	<p><b>Padlet:</b> Ingresar una fotografía de la zona y un detalle del por qué existe oportunidad de turismo comunitario</p>		Colaborativa
DESARROLLO	1	<p>Llenar hoja de cálculo</p> 	<p><b>Google drive – hoja de cálculo</b> Llenar una matriz compartida sobre los elementos de 5 facturas</p>	<p>Rúbrica: 1 criterio • 10 pts.</p>  <p>TALLER 1.xlsx Excel</p>	Colaborativa
	2	<p>Definir las penalizaciones del SRI</p> 	<p><b>Storyboard That:</b> Realizar una historieta animada</p>		Individual

<b>EVALUACIÓN</b>	1	Realizar un video sobre el SRI -Requisitos de apertura 	<b>Tiktok:</b> Realizar un video sobre requisitos de apertura SRI 	<b>Individual</b>
	2	Realizar un cuestionario interactivo.	<b>Quizizz:</b> Realizar un cuestionario interactivo.  Quizizz – Game Link <a href="https://quizizz.com/join/ga...">https://quizizz.com/join/ga...</a>	<b>Individual</b>
<b>CONCLUSIÓN</b>	1	<b>Exponer su comentario sobre</b> ¿Cuál fue el tema que más le llamo la atención y por qué?	<b>Foro de Google Classroom</b>  Foro - conclusiones	<b>Colaborativa</b>

**Realizado por:** Esthela Melendrez









## Módulo 2: Requisitos para apertura de RUC societario



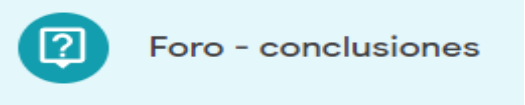
**Cuadro N°. 15 Planificación Curricular - Módulo 2**

<b>Título de la unidad:</b>	REQUISITOS LEGALES PARA EL EMPRENDIMIENTO		
<b>Docente:</b>	ESTHELA MELENDREZ		
<b>Curso:</b>	1RO. BACHILLERATO BGU		
<b>Periodos semanales:</b>	<b>Horas clases</b>	<b>Fecha</b>	
	4/8	<b>Quimestre</b>	2
<b>Objetivo:</b>	Determinar quién debe adquirir el Registro Único Contribuyente		
<b>Semana</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Año lectivo</b>	
3 -4	Formularios RUC-01-A y RUC-01-B Actividad económica del contribuyente Tipo de sociedad Obligaciones al momento de obtener el RUC	2021 -2022	
<b>Tema</b>	Requisitos para apertura de RUC societario		
	<b>ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE (ABP)</b>		
<b>CRITERIOS DE</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b>	- Observar un video sobre las 5 claves para ser feliz - Interactuar con la ruleta de la autoestima <a href="https://wordwall.net/es/resource/4051272/autoestima">https://wordwall.net/es/resource/4051272/autoestima</a> - Observar una presentación sobre requisitos de para la apertura de RUC Societario	
<b>EVALUACIÓN</b>	<b>DEFINIR E IDEAR</b>	- Describir el emprendimiento que haya soñado	
	<b>DESARROLLO</b>	- Llenar el FORMULARIO RUC 01-A	
	<b>EVALUACIÓN</b>	- Desarrollar la actividad de evaluación del tema	
	<b>CONCLUSIÓN</b>	- Foro – conclusiones sobre lo más complejo del tema de los estudiantes.	
<b>Realizado por:</b>	Esthela Melendrez		



Cuadro N°. 16 Orientaciones generales de las Aplicaciones Web 2.0 utilizadas en el aula virtual – Módulo 2

ETAPA	ACTIVIDAD	HERRAMIENTA	IMAGEN	TIPO
INTRODUCCIÓN	<b>1</b> <b>Visualizar video</b> 	<b>YouTube:</b> Visualizar video sobre 5 claves para ser feliz compartir criterios.	 <p>Victor Koppers - Cinco Claves para ser Feliz            Vídeo de YouTube 5 minutos</p>	<b>Individual</b>
	<b>2</b> <b>Juego interactivo</b> 	<b>Wordwall:</b> Ruleta de la fortuna sobre la autoestima	<p>Arrastra la rueda para girarla</p> 	<b>Grupal</b>
	<b>3</b> <b>Visualizar una presentación</b> 	<b>Canva:</b> Se observa una presentación animada sobre Requisitos de apertura de RUC Societario I.	 <p>Requisitos para apertura de RUC societario  <a href="https://www.canva.com/design/DAE1vUnRHqE/2mF14h1CvgUqKwOj_ixbpg/view#2">https://www.canva.com/design/DAE1vUnRHqE/2mF14h1CvgUqKwOj_ixbpg/view#2</a></p>	<b>Individual</b>
	<b>4</b> <b>Visualizar y reflexionar una presentación en Genially</b> 	<b>Genially:</b> Observar una presentación sobre Requisitos de apertura de Ruc Societario II.	 <p>Taller - Requisitos para apertura de RUC societario  <a href="https://view.genial.ly/61e5e318d14b860d01d19ae8/present">https://view.genial.ly/61e5e318d14b860d01d19ae8/present</a></p>	<b>Individual</b>

<b>DEFINIR E IDEAR</b>	<b>1</b>	<p>Aportar con la idea del Emprendimiento y qué requisitos necesita.</p> 	<p><b>Canva:</b> Se visualiza un tutorial sobre la utilización de canva de manera colaborativa.</p> <p>Se aporta ideas sobre el emprendimiento a elaborar.</p>	 <p>Canva: ¡tutorial completo para dominar esta herramienta!  <a href="https://blog.hotmart.com/es/canva-tutorial/">https://blog.hotmart.com/es/canva-tutorial/</a></p>  <p>Untitled design  <a href="https://www.canva.com/design/DAEd6SBhy70/share/preview?token">https://www.canva.com/design/DAEd6SBhy70/share/preview?token</a></p>	<b>Colaborativa</b>
<b>DESARROLLO</b>	<b>1</b>	<p>Llenar el Formulario RUC 01 – A en PDF de manera grupal</p> 	<p><b>Google drive</b> – Bajar el archivo pdf del formulario Ruc A1 y el instructivo para llenarlo.</p>	<p>Subir el formulario elaborado.</p>  	<b>Colaborativa</b>
<b>EVALUACIÓN</b>	<b>1</b>	<p>Desarrollar la evaluación del tema</p> <p><b>Blank Quiz</b></p>	<p><b>Blank Quiz:</b> Realizar el formulario interno de Classroom</p>		<b>Individual</b>
<b>CONCLUSIÓN</b>	<b>1</b>	<p>Exponer su comentario sobre ¿Cuál fue para usted el tema más complejo y por qué?</p>	<p><b>Foro de Google Classroom</b> aportar sobre lo aprendido.</p>		<b>Colaborativa</b>

Realizado por: Esthela Melendrez

### Módulo 3: Requisitos legales para el emprendimiento








**Cuadro N°. 17 Planificación curricular - Módulo 3**

<b>Título de la unidad:</b>	REQUISITOS LEGALES PARA EL EMPRENDIMIENTO		
<b>Docente:</b>	ESTHELA MELENDREZ		
<b>Curso:</b>	1RO. BACHILLERATO BGU		
<b>Periodos semanales:</b>	<b>Horas clases</b> 4/8	<b>Fecha Quimestre</b>	2
<b>Objetivo:</b>	Determinar el Régimen Impositivo Simplificado		
<b>Semana</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Año lectivo</b>	
4-5	El RISE Beneficios que ofrece el RISE Montos de pago Montos máximos de facturación ¿Quiénes se convierten en contribuyentes?	2021 -2022	
<b>Tema</b>	<b>SRI</b>		
	<b>ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE (ABP)</b>		
	<b>INTRODUCCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionar para elevar la autoestima mediante sitio web.</li> <li>- Jugar un juego sobre la autoestima en CEREBRITI.</li> <li>- Introducción al tema sobre una presentación interactiva.</li> <li>- Asistir clase virtual de manera sincrónica.</li> </ul>	
	<b>DEFINIR E IDEAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualizar un video sobre Régimen Impositivo Simplificado.</li> <li>- Desarrollar un formulario de manera online sobre Régimen Impositivo Simplificado.</li> </ul>	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar una animación en animaker sobre ¿a qué impuestos reemplaza el pago mensual del RISE?</li> <li>- Preparar una presentación, que responda a la siguiente pregunta: ¿Qué pasaría si un contribuyente obligado a declarar en RISE no lo hace?</li> </ul>	
	<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En una pizarra interactiva exponer ¿Cuáles son los beneficios que tendrías en tu pequeño emprendimiento si te acogieras al Régimen Impositivo Simplificado?</li> </ul>	
	<b>CONCLUSIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aportar sobre lo aprendido en el foro</li> </ul>	

**Realizado por:** Esthela Melendrez

**Cuadro N°. 18 Orientaciones generales de las Aplicaciones Web 2.0 utilizadas en el aula virtual – Módulo 3**

ETAPA	ACTIVIDAD	HERRAMIENTA	IMAGEN	TIPO
INTRODUCCIÓN	1 <b>Analizar sitio web Hacer familia</b>	<b>Sitio web:</b> Hacer familia que emite reflexiones de cómo fortalecer la autoestima de los jóvenes.	 10 trucos que te motivan para fortalecer tu autoestima <a href="https://www.hacerfamilia.com/psicologia/10-trucos-te-motivan-fc">https://www.hacerfamilia.com/psicologia/10-trucos-te-motivan-fc</a>	<b>Individual</b>
	2 <b>Juego interactivo</b>	<b>Webquest Cerebriti:</b> juego interactivo sobre la personalidad y autoestima.	 Juegos de Ciencias   Juego de Autoconocimiento y autoestima   Cerebriti <a href="https://www.cerebriti.com/juegos-de-ciencias/autoconocimiento-y-autoestima">https://www.cerebriti.com/juegos-de-ciencias/autoconocimiento-y-autoestima</a>	<b>Individual</b>
	3 <b>Observar una presentación</b>	<b>Genially:</b> Observar una presentación sobre el contenido curricular del tema	 RÉGIMEN IMPOSITIVO SIMPLIFICADO I <a href="https://view.genial.ly/61eddb634d15bb00128">https://view.genial.ly/61eddb634d15bb00128</a>	<b>Grupal</b>
	4 <b>Ingresar a la clase virtual</b>	<b>Google Meet:</b> Analizar el contenido del tema recursos didácticos digitales	 Videollamada de la clase <a href="https://meet.google.com/opd">https://meet.google.com/opd</a>	<b>Grupal</b>

DEFINIR E IDEAR	1	<b>Analizar el contexto del tema</b> 	<b>YouTube:</b> Conozca más sobre el Régimen Impositivo Simplificado Ecuatoriano RISE	 <p>Conozca más sobre el Régimen Impositivo Video de YouTube 9 minutos</p>	<b>Individual</b>
	2	Enviar resultados sobre los Contribuyentes del RISE 	<b>Google forms:</b> Se realiza la actividad p. 108	 <p>Contribuyentes del rise <a href="https://docs.google.com/for...">https://docs.google.com/for...</a></p>	<b>Individual</b>
DESARROLLO	1	Crear animación sobre el pago del Rise 	<b>Animaker:</b> Desarrollar una animación sobre ¿a qué impuestos reemplaza el pago mensual del RISE? p.	 <p>Animaker, Crea videos animados en la nube gratis <a href="https://www.animaker.es/">https://www.animaker.es/</a></p>  <p>Cómo hacer VÍDEOS Animados con ANIMAKER ✨ Video de YouTube 18 minutos</p>	<b>Individual</b>

	2	Elaborar una presentación 	<b>Genially:</b> Preparar una presentación, que responda a la siguiente pregunta: ¿Qué pasaría si un contribuyente obligado a declarar en RISE no lo hace?	 Genially   Realiza trabajo colaborativo con tus estudiantes.   Video de YouTube 2 minutos  Genially, la herramienta para crear contenidos interactivos - Genially <a href="https://genial.ly/es/">https://genial.ly/es/</a>	<b>Colaborativa</b>
<b>EVALUACIÓN</b>	1	Definir tabla de montos máximos en comprobantes 	<b>Hoja de cálculo:</b> En grupo se selecciona 10 emprendimientos de tu zona geográfica y determina los montos máximos.	 evaluacion mod3.ods OpenOffice Calc	<b>Colaborativa</b>
	2	Exponer ¿Cuáles son los beneficios que tendrías en tu pequeño emprendimiento 	<b>Jam:</b> se define cuál es el principal rendimiento	 Jam sin título Google Jamboard	<b>Colaborativa</b>
<b>CONCLUSIÓN</b>	1	Exponer su comentario sobre ¿Cuál fue el propósito del tema?	<b>Foro de Google Classroom</b>	 Foro - conclusiones	<b>Colaborativa</b>

Realizado por: Esthela Melendrez

## Módulo 4: Requisitos legales para el emprendimiento

**Cuadro N°. 19 Planificación curricular - Módulo 4**

<b>Título de la unidad:</b>	REQUISITOS LEGALES PARA EL EMPRENDIMIENTO		
<b>Docente:</b>	ESTHELA MELENDREZ		
<b>Curso:</b>	1RO. BACHILLERATO BGU		
<b>Periodos semanales:</b>	<b>Horas clases</b> 4/8	<b>Fecha Quimestre</b>	2
<b>Objetivo:</b>	Analizar quienes son obligados a emitir comprobantes de venta		
<b>Semana</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Año lectivo</b>	
6	Normativa tributaria Los comprobantes de venta La falta de emisión o entrega de documentos autorizados los comprobantes de venta, comprobantes de retención y documentos complementarios Factura Nota de Venta	2021 -2022	
<b>Tema</b>	<b>COMPROBANTES DE VENTA</b>		
	<b>ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE (ABP)</b>		
	<b>INTRODUCCIÓN</b>	- Visualizar el video cómo ser feliz y ordenado. - Exposición de criterios de que quieren ser en el futuro y cómo lo van a lograr. - Observar una presentación del contenido curricular.	
	<b>DEFINIR E IDEAR</b>	- Visualizar la investigación en relación a qué hacían los incas con los impuestos que recibían de los pueblos sometidos. - Observar el video de cómo llenar la factura y la nota de venta.	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>DESARROLLO</b>	En una presentación definir: - ¿Qué entiendes por comprobantes de venta? - Las partes que comprende la factura y las partes de la nota de venta. - Realizar una lista de los comprobantes de venta autorizados por el SRI.	
	<b>EVALUACIÓN</b>	- Ingresar de manera grupal fotografías de facturas y notas de ventas. -Realizar la evaluación en Kahoot de manera grupal.	
	<b>CONCLUSIÓN</b>	Participar de un foro en Facebook Tema de discusión ¿Cuál de los documentos es el más conveniente para su emprendimiento?	





**Realizado por:** Esthela Melendrez

**Cuadro N°. 20 Orientaciones generales de las Aplicaciones Web 2.0 utilizadas en el aula virtual – Módulo 4**

ETAPA	ACTIVIDAD	HERRAMIENTA	IMAGEN	TIPO
INTRODUCCIÓN	1 Participar para en la clase virtual 	<b>Meet:</b> Participar en la clase virtual		<b>Grupal</b>
	2 Visualizar el video cómo ser feliz 	<b>YouTube:</b> Observa el video de por qué los jóvenes de hoy carecen de sueños.		<b>Grupal</b>
	3 Participar en la pizarra colaborativa 	<b>Padlet:</b> Participar en relación a qué va a cambiar a partir de hoy para alcanzar sus sueños.		<b>Colaborativa</b>
	4 Visualizar presentación contenido curricular 	<b>Visme:</b> Revisar el contenido curricular (texto de Emprendimiento y Gestión)		<b>Individual</b>



DEFINIR E IDEAR	1	<p>Observar un video</p> 	<p>Visualizar un video sobre la investigación en relación a qué hacían los incas con los impuestos que recibían de los pueblos sometidos.</p>		Individual
	2	<p>Observar un video</p> 	<p>Observar el video de cómo llenar la factura y la nota de venta.</p>		Individual
DESARROLLO	1	<p>Realizar una presentación colaborativa</p> 	<p>En una presentación definir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Qué entiendes por comprobantes de venta?</li> <li>- Las partes que comprende la factura y las partes de la nota de venta.</li> </ul>		Colaborativa
EVALUACIÓN	1	<p>Ingresar fotografías de factura y nota.</p> 	<p>- Ingresar de manera grupal fotografías de facturas y notas de ventas.</p>		Colaborativa

	2	<p>Juego de evaluación en Kahoot</p> 	<p>- Realizar el formulario de evaluación en Kahoot de manera grupal.</p>	 <p>Log in - Kahoot!  <a href="https://create.kahoot.it/">https://create.kahoot.it/</a></p>	<b>Grupal</b>
<b>CONCLUSIÓN</b>	1	<p>Exponer su comentario en una red social</p> 	<p>Participar de un foro en Facebook  Tema de discusión  Compartir la presentación realizada en Visme.  Comentar los trabajos de al menos 1 grupo diferente al suyo.</p>	 <p>Facebook - Inicia sesión o registrate  <a href="https://es-la.facebook.com/">https://es-la.facebook.com/</a></p>	<b>Grupal</b>

**Realizado por:** Esthela Melendrez


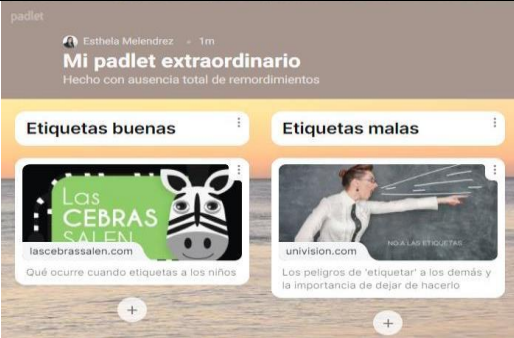

## Módulo 5: Comprobantes de venta










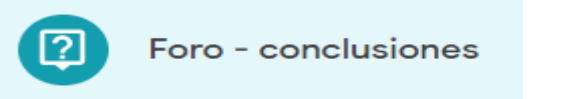
**Cuadro N°. 21** Planificación curricular - Módulo 5

<b>Título de la unidad:</b>	REQUISITOS LEGALES PARA EL EMPRENDIMIENTO		
<b>Docente:</b>	ESTHELA MELENDREZ		
<b>Curso:</b>	1RO. BACHILLERATO BGU		
<b>Periodos semanales:</b>	<b>Horas clases</b> 4/8	<b>Fecha</b> <b>Quimestre</b>	2
<b>Objetivo:</b>	Determinar definición y elementos de los comprobantes de venta.		
<b>Semana</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Año lectivo</b>	
1		2021 -2022	
<b>Tema</b>	<b>Comprobantes de venta</b>		
	<b>ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE (ABP)</b>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b>	-Reflexión acerca de las etiquetas buenas y malas. -Observar un video sobre la incidencia de las etiquetas -Analizar el contenido curricular	
	<b>DEFINIR E IDEAR</b>	- Trabajar sobre una nube de palabras acerca de la definición de comprobantes de venta.	
	<b>DESARROLLO</b>	-Identificar sus partes y la foto debe subir a la Plataforma virtual de una factura y una nota de venta RISE. - Utiliza tu creatividad para diseñar el modelo de tus facturas o notas de venta de un emprendimiento que te gustaría inicial.	
	<b>EVALUACIÓN</b>	-Definir los comprobantes de ventas abalizados por el SRI.	
	<b>CONCLUSIÓN</b>	- ¿Trabajar en el grupo de WhatsApp emita la conclusión de que comprobante de pago le gusto a usted y por qué?	

**Realizado por:** Esthela Melendrez

**Cuadro N°. 22** Orientaciones generales de las Aplicaciones Web 2.0 utilizadas en el aula virtual – Módulo 5

ETAPA	ACTIVIDAD	HERRAMIENTA	IMAGEN	TIPO
INTRODUCCIÓN	1 Participar para en la clase virtual	<b>Meet:</b> Participar en la clase virtual		<b>Grupal</b>
	2 Dinámica motivacional “Fuera etiquetas”	<b>Padlet:</b> Escribir en una pizarra digital sobre etiquetas, buenas y malas para el respectivo análisis grupal.		<b>Grupal</b>
	3 Analizar el tema de clase	<b>Genially:</b> Revisar la presentación animada con elementos multimedia e interactivos.		<b>Grupal</b>

<b>DEFINIR E IDEAR</b>	1	Definir el término comprobante de pago 	<b>WordClouds:</b> Trabajar sobre una nube de palabras acerca de la definición de comprobantes de venta		<b>Individual</b>
<b>DESARROLLO</b>	1	Identificar las partes de la Factura y nota de venta 	<b>Google drive – docs:</b> Identificar sus partes de una factura y una nota de venta.	 	<b>Individual</b>
	2	Diseñar un diseño de su factura 	<b>Hoja de cálculo:</b> Realizar un diseño de factura sobre el emprendimiento establecido en una hoja de cálculo.		<b>Individual</b>
<b>EVALUACIÓN</b>	1	Realizar un cuestionario de conocimientos teóricos 	<b>QUIZIZZ:</b> Desarrollar un cuestionario.		<b>Individual</b>
<b>CONCLUSIÓN</b>	1	<b>Exponer su comentario sobre</b> ¿Cuál es su opinión sobre que comprobante utilizaría en su emprendimiento y por qué?	<b>Foro de Google Classroom</b>		<b>Colaborativa</b>

Realizado por: Esthela Melendrez






## Módulo 6: Comprobantes electrónicos

**Cuadro N°. 23** Planificación curricular - Módulo 6

<b>Título de la unidad:</b>	REQUISITOS LEGALES PARA EL EMPRENDIMIENTO		
<b>Docente:</b>	ESTHELA MELENDREZ		
<b>Curso:</b>	1RO. BACHILLERATO BGU		
<b>Periodos semanales:</b>	<b>Horas clases</b> 4/8	<b>Fecha Quimestre</b>	2
<b>Objetivo:</b>	Determinar uso y elementos de los Comprobantes electrónicos		
<b>Semana</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Año lectivo</b>	
6-7	El RUC ¿Qué significa para ti ser un contribuyente? ¿Qué connotación tiene esa palabra? Requisitos para la apertura de RUC de personas naturales	2021 -2022	
<b>Tema</b>	<b>COMPROBANTES ELECTRÓNICOS</b>		
	<b>ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</b>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b>	- Abordaje y análisis del tema. - Revisión del contenido curricular del texto de Emprendimiento y Gestión.	
	<b>DEFINIR E IDEAR</b>	- Ingresar su opinión sobre la importancia de los comprobantes electrónicos	
	<b>DESARROLLO</b>	- Construcción de parámetros de la normativa vigente del 2015.	
	<b>EVALUACIÓN</b>	- Analizar los comprobantes electrónicos	
	<b>CONCLUSIÓN</b>	- Contribuir con un argumento sobre la importancia de los comprobantes electrónicos.	





**Realizado por:** Esthela Melendrez

Cuadro N°. 24 Orientaciones generales de las Aplicaciones Web 2.0 utilizadas en el aula virtual – Módulo 6

ETAPA	ACTIVIDAD	HERRAMIENTA	IMAGEN	TIPO
INTRODUCCIÓN	1 Participar para en la clase virtual	<b>Meet:</b> Participar en la clase virtual		<b>Grupal</b>
	2 Motivar y reflexionar	<b>Jigsawplanet:</b> Armar el rompecabezas propuesto se encontrará mensajes para analizarlo	 EsthelaMelendrez - Ser feliz - Rompecabezas <a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=2575cbe">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=2575cbe</a>	<b>Individual</b>
	3 Revisar el contenido de la introducción al tema	<b>Drive Google – presentaciones:</b> Presentar el contenido curricular de manera divertida.		<b>Individual</b>
	Observar un video sobre los comprobantes electrónicos	<b>Powtoon:</b> Visualizar un video sobre los beneficios de los comprobantes electrónicos.		 Observar un video en Powtoon sobre los Comprobantes electrónicos.

<b>DEFINIR E IDEAR</b>	1	<p>Opinar en una pizarra digital colaborativa</p> 	<p><b>Padlet:</b> Ingresar su opinión sobre la importancia de los comprobantes electrónicos</p> 	<b>Co5laborativo</b>
	2	<p>Llenar sobre los comprobantes electrónicos</p> 	<p>Resume cuáles son los beneficios de los comprobantes electrónicos.</p> 	<b>Colaborativa</b>
<b>DESARROLLO</b>	1	<p>Realizar una presentación en canva</p> 	<p><b>Canva:</b> Construcción de parámetros de la normativa vigente del 2015.</p> 	<b>Colaborativa</b>
	2	<p>Diferencias comprobantes electrónicos vs requisitos de los comprobantes de venta</p> 	<p><b>Clideo:</b> Analizar los comprobantes electrónicos.</p> 	<b>Individual</b>



<b>EVALUACIÓN</b>	<b>1</b> Investiga en el siguiente link, cuál es el proceso de los comprobantes electrónicos. 	¿cuál es el proceso de los comprobantes electrónicos?  <b>CONTRIBUYENTES OBLIGADOS A EMITIR Comprobantes Electrónicos.</b>	 	<b>Colaborativa</b>
<b>CONCLUSIÓN</b>	<b>1</b> <b>Exponer su comentario sobre</b> ¿Cuál es su opinión sobre el uso de comprobantes electrónicos?	<b>Foro de Google Classroom</b>	 <b>Foro - conclusiones</b>	<b>Colaborativa</b>

**Realizado por:** Esthela Melendrez

# Evaluación Sumativa

Se realiza una evaluación sobre lo aprendido en el BLOQUE 3, mediante medios digitales didácticos.

## PARTE 1: Formulario – cuestionario - individual

The screenshot shows a Google Form titled "Emprendimiento y Gestión 1 Bachillerato" with the subtitle "Evaluación sumativa del Bloque 3". The form is for the user "esthey9@gmail.com". The question is: "Explica: ¿Cuándo se emiten comprobantes de venta?" (2 puntos). The question includes a diagram of an electronic receipt for "Empresa Americana de Muebles" with the following details: NIT 910.490.256-2, Carrera 2456-14 Bogotá D.C., Tel. 425 12 58, and Regimen Común. The receipt form includes fields for "Fecha", "Cliente", "NIT", "Dirección", "Nota débito", "Número", "Valor", and "Doc. Retiva".

**Ilustración N° 27. Evaluación Sumativa -Bloque 3**

Fuente: Aula virtual

## PARTE 2: Pizarra interactiva digital – Comprobantes electrónicos - colaborativa



**Ilustración N° 28. Evaluación Sumativa -Bloque 3**

Fuente: Aula virtual

### PARTE 3: Matriz Excel compartida



**Ilustración N° 29. Evaluación Sumativa -Bloque 3**

Fuente: Aula virtual

### Fase de implementación

#### Evaluación de la propuesta innovadora

Para la evaluación de la propuesta innovadora se determina una planificación para lograr evaluar los alcances de las actividades de la propuesta desarrollada:

**Cuadro N°. 25** Planificación de actividades a evaluar

Fases	Metas	Actividades	Verificador	Fecha
Organización	- Establecer acuerdo y autorizaciones sobre la evaluación e implementación del mismo.	- Sesiones con autoridades de la Institución. - Designación de los docentes a evaluar la propuesta. - Establecimiento de fechas a realizar.	- Oficio autoridades	25/01/2022
Fases	Metas	Actividades	Verificador	Fecha
Planificación	- Organizar la fecha de la aplicación de la propuesta con los docentes de Emprendimiento y Gestión.	- Conversatorio con los docentes de Emprendimiento y Gestión.	- Mensaje de texto - WhatsApp - Llamada telefónica	26/01/2022
Capacitación	- Instruir tanto a docente y estudiantes sobre el manejo de la propuesta aspectos básicos.	- Realizar clases virtuales de capacitación a los estudiantes y docentes del 1er. BGU en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	- Grabación de la clase virtual.	27/01/2022
Ejecución	- Implementar el primer Módulo en las clases virtuales de Emprendimiento y Gestión.	- Utilizar la propuesta en la clase de Emprendimiento y Gestión.	- Grabación de la clase virtual.	28/01/2022

**Elaborado por:** Esthela Melendrez

## Evaluación por expertos de la propuesta innovadora

Instrumento utilizado para la evaluación de la propuesta por parte de los especialistas en docencia “E-learning como herramienta pedagógica para Emprendimiento y Gestión en Educación a Distancia”, se aplicó al Rector, Vicerrector y a un docente de Emprendimiento y Gestión; obteniendo los siguientes resultados:

**Cuadro N°. 26 Resultados de la evolución de la propuesta realizado por especialistas**

CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
La propuesta justifica la solución que se propone de acuerdo con el problema de la investigación.	100%				
Se formula los objetivos en función de elaboración.	100%				
Se estructura la solución en etapas, fases o momentos, detallando en qué consiste y estructuró su propuesta.	100%				
Se identifica la problemática de investigación.	100%				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	100%				
Pertinencia del contenido de la propuesta	100%				
Viabilidad para la asignatura de Emprendimiento y Gestión	100%				
Explica cómo la propuesta contribuye a solucionar la problemática encontrada.	100%				
La propuesta propone innovación educativa	100%				
La propuesta es creativa y autentica	100%				
Se desarrollan y utilizan recursos didácticos web 2.0	100%				
Respeto y contiene elementos pedagógicos	100%				
La propuesta es adaptable al contexto de educación de la Institución	100%				
<b>Observaciones</b>	Se realizó la evaluación a 3 docentes				

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

**Fuente:** Evaluación realizado por especialistas en docencia.

## Análisis e interpretación

Los datos obtenidos por los especialistas en docencia son muy alentadores debido a que en todos los ítems evaluados se obtuvo el 100% de aceptación; información que conlleva a determinar que la propuesta está bien desarrollada, estructurada en el marco conceptual, metodología y diseño de la propuesta son factibles y funcionales. Además, destacar que la propuesta alcanza innovación educativa, contiene todos los elementos pedagógicos, es creativa y original, argumentos claves para la viabilidad significativa y propositiva de la presente investigación.

También es necesario destacar que, en observación, un especialista menciona que le agrada la propuesta porque permite ordenar la actividad educativa, frente a los hechos de la pandemia donde los docentes y estudiantes tienen sus tareas enviadas de manera empírica únicamente por WhatsApp.

## Fase de evaluación

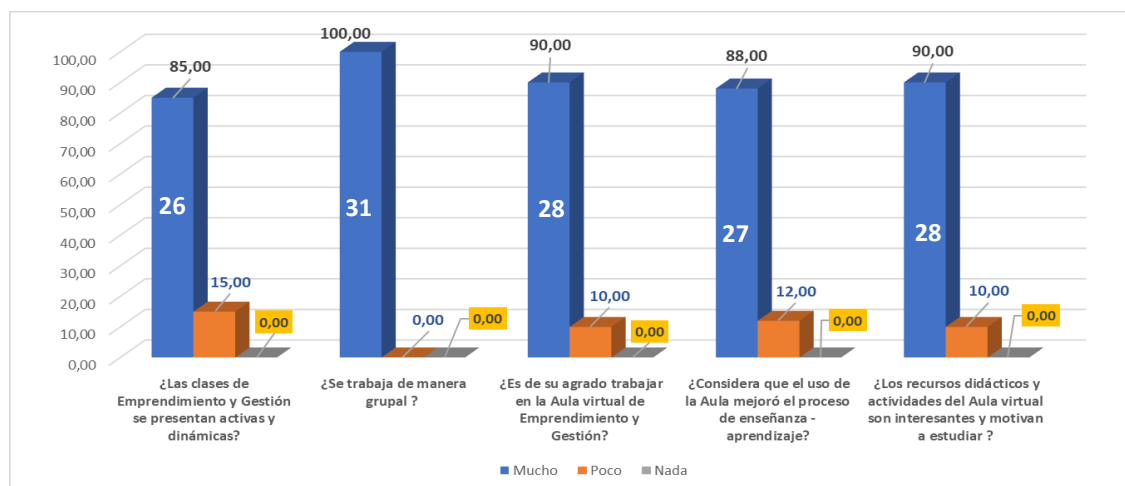
### Validación de la propuesta

Se presenta la validación a través de la aplicación en la práctica de la propuesta, optando por método 3 de guía de estilo ítem 1:

“Comprobación de los resultados demostrando una transformación con respecto al diagnóstico inicial implementando la propuesta total o parcial a toda la muestra en estudio” (Universidad Indoamérica, 2020, p. 31).

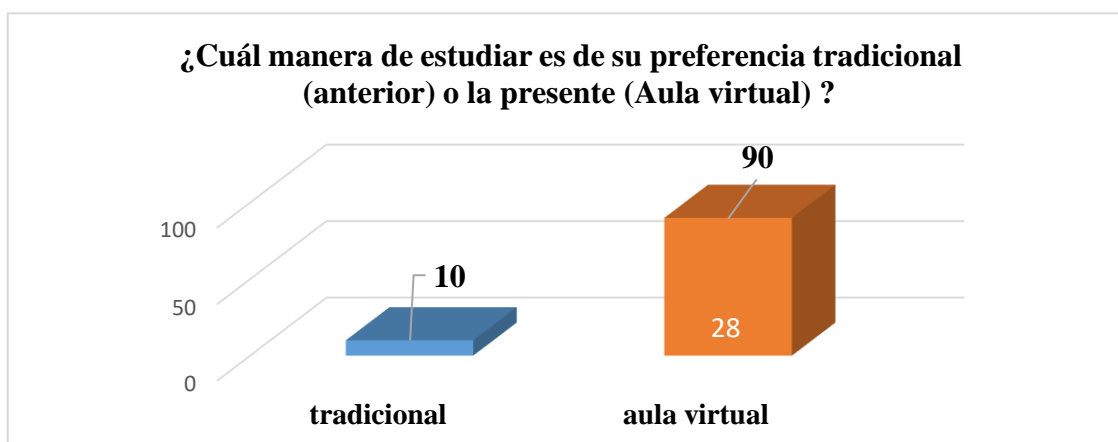
Para lo cual, se sustenta el agrado de la forma nueva de aprender de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, luego de la aplicación parcial del primer módulo se aplicó una encuesta a los 31 estudiantes; obteniendo los siguientes resultados:

### Cuestionario de aceptación de la propuesta



**Ilustración N° 30. Resultados de encuesta a estudiantes luego de la aplicación de la propuesta**

**Fuente:** Estudiantes 1er. Bachillerato – Unidad Educativa “San Luis de Pambil”.



**Ilustración N° 31. Resultados de encuesta a estudiantes luego de la aplicación de la propuesta**

**Fuente:** Estudiantes 1er. Bachillerato – Unidad Educativa “San Luis de Pambil”.

#### **Análisis e interpretación:**

Los resultados demuestran de manera positiva sobre la predisposición de los estudiantes por la utilización del Aula virtual para Emprendimiento y Gestión; destacando los siguientes puntos:

Antes de aplicar la propuesta manifestaron los estudiantes 51,61% que nunca las Clases de Emprendimiento y Gestión son activas y dinámicas. Tras la implementación de la propuesta se observa que el 85% considera que las actividades del aula virtual permitieron generar un proceso de enseñanza – aprendizaje de manera atractivo y dinámico.

Con respecto a el trabajo en grupo y/o colaborativo antes de aplicar la propuesta los estudiantes correspondientes al 70,94% manifestaron que nunca realizan los trabajos de tal manera solo individuales, tras su aplicación ahora la totalidad de los educandos el 100% de ellos afirman que la plataforma les permite realizar actividades de manera grupal y colaborativa.

Mencionar que la aceptación de la propuesta ha sido exitosa debido a que los estudiantes correspondientes al 90% manifestaron en la aplicación del aula virtual que

es de su agrado trabajar digitalmente la asignatura de Emprendimiento y Gestión. También, se expone que el 88% de los estudiantes menciona que el uso de esta propuesta mejoró el proceso de enseñanza -aprendizaje; así mismo, el 90% de los educandos expone que los recursos y actividades utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje son interesantes y novedosos.

Por consiguiente, se deduce que la propuesta es viable por los resultados alcanzados; tanto estudiantes y docentes determinaron que es una herramienta pedagógica alternativa con caracterización creativa e innovadora, también referenciar la predisposición positiva en su utilización por la perspectiva que esta provocó en los educandos. El aula virtual presenta elementos pedagógicos e interactivos que interesan y motivan a los educandos por aprender temas de Emprendimiento y Gestión y transversalmente las herramientas digitales web; que incide en reducir brechas digitales y académicas encaminando a una educación de calidad y equitativa.

## **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **Conclusiones**

Las aulas virtuales reducen las barreras de aprendizaje, es idóneo para la educación a distancia, genera un aprendizaje productivo donde el estudiante aprende a su propio ritmo y es autocrítico en sus acciones. El aula virtual de Gestión y Emprendimiento aplicada como herramienta pedagógica mejoró el proceso de enseñanza – aprendizaje; en su implementación se evidenció una gran aceptación de la mayoría de estudiantes y docentes para su utilización al provocar que las clases se volvieran más atractivas y dinámicas.

La aplicación del aula virtual sensibilizó a los docentes y educandos sobre la importancia que tiene la educación digital, se demostró como la propuesta conlleva a mejorar las falencias encontradas como es el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión de forma tradicionalista, superándola a través del uso de estrategias, recursos y

actividades dinámicas y activas, utilizar las herramientas web 2.0 como estrategia didáctica que conlleva a desarrollar actividades de manera interactiva y colaborativa.

En cuanto al poco uso de las TIC por parte del docente en las clases, se observó desconocimiento en uso de aplicaciones para enseñar; sin embargo, se establece que no se necesita conocimientos avanzados para generar este tipo de entorno digital, se demostró que la mayoría de estas herramientas son fáciles, guiadoras y de acceso rápido y simple pero el cambio depende de la predisposición y la creatividad del educador para emplear estas herramientas porque conlleva tiempo, paciencia y práctica.

El fundamento teórico que valida el contexto de E-learning como herramienta pedagógica se basa principalmente en los temas del uso de las herramientas web 2.0 como estrategias didácticas, la planificación del Aprendizaje Basado en proyectos mediado por TIC, la multimedia como estrategia didáctica, aprendizaje digital de manera grupal y colaborativo. Esencialmente, se involucra la pedagogía del amor para poder potenciar la autoestima de los estudiantes porque en su mayoría tienen problemas de tipo económica y/o social al no poder cursar su educación de manera formal. También se referencia a la metodología ADDIE que permite el desarrollo de un aula virtual sea adecuada, efectiva y eficaz, adecuada para aplicaciones de entornos digitales, mediante una planificación y ejecución de actividades que conlleva que los productos tengan éxito.

El aula virtual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión se presenta como una alternativa creativa e innovadora porque motiva a los docentes en la preparación sobre educación digital para motivar e inyectar de interés al proceso educativo considerando como estrategia vital el uso de aplicaciones web 2.0 para generar conocimiento significativo y definir una educación equitativa y de calidad en una era digital.



## **Recomendaciones**

Apoyar y promover las propuestas educativas que enmarquen la utilización de Entornos digitales porque contribuyen a mejorar e innovar eficazmente el proceso educativo con el propósito de ofertar una educación de calidad y equitativa.

Abordar temas de innovación educativa y TIC en el proceso aprendizaje – aprendizaje para suprimir la educación tradicionalista, por medio de proyectos que contribuyan a mejorar la problemática existente en cuanto al uso de una educación pasiva, poca eficacia en el uso de las herramientas web 2.0 en el aula y la falta de innovación educativa.

Utilizar Google Classroom como una de las mejores alternativas para desarrollar aulas virtuales debido a la gran capacidad técnica en cuanto a manejo de clases y usuarios, la adaptación de otras aplicaciones web, la gestión administrativa académica y educativa ofertada y, especialmente, el fácil manejo que brinda a los docentes para que puedan realizar estas propuestas como apoyo al proceso educativo.

Usar el aula virtual de Emprendimiento y Gestión porque plantea una nueva forma de educar a través del uso de estrategias activas y dinámicas por medio de TIC que conlleva a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje y desarrollar habilidades y competencias digitales necesarias para la vida cotidiana y esencialmente la profesional.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Abdulaziz, K. (2020). E-Learning critical success factors during the Covid-19 Pandemic: A Comprehensive Analysis of E-Learning Managerial Perspectives. Obtenido de Educ. Sci.0(9), 216. King Abdulaziz University: <https://www.mdpi.com/2227-7102/10/9/216>

Affouneh, S., Salha, S., y Khlaif, Z. (2020). Designing quality e-Learning environments for emergency remote teaching in coronavirus crisis. Obtenido

de An Najah National University, Nablus, Palestine. Doi:  
10.30476/IJVLMS.2020.86120.1033:  
[https://ijvlms.sums.ac.ir/article\\_46554.html](https://ijvlms.sums.ac.ir/article_46554.html)

Aguirre, J., y García, A. (2020). Aprendizaje basado en proyectos y desarrollo sostenible en el Grado de Educación Primaria. Obtenido de Universidad de Deusto: <https://raco.cat/index.php/Ensenanza/article/view/370886>

Alban, A., Aveiga, C., Fierro, W., y Cepeda, L. (2020). Los modelos e-learning en el desarrollo del aprendizaje colaborativo en la educación superior. Obtenido de Dominio de las Ciencias, ISSN-e 2477-8818, Vol. 6, N°. 2: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7425697>

Alderete, M., Di Meglio, G., y Formichella, M. (2017). *Acceso a las TIC y rendimiento educativo: ¿una relación potenciada por su uso? Un análisis para España*. Obtenido de Revista de Educación. Artículo 377. DoI: 10.4438/1988-592X-RE-2017-377-353: <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:d9029ca9-fac1-4b34-978d-9a5552ee5da2/03alderete-pdf.pdf>

AllCounted. (2022). Encuestas de manera español. Obtenido de <https://www.allcounted.com/account/surveys?uid=e6zbzlnvabx2xystatus=ACTIVE>  
<https://www.allcounted.com/account/surveys?uid=e6zbzlnvabx2xystatus=ACTIVE>

Andrade, M., Cadena, S., y Ortiz, J. (2017). *Resultados de implementación de la plataforma educativa virtual Universidad Central del Ecuador*. Obtenido de <https://revistadigital.uce.edu.ec>

Aparicio, W., y Aparicio, O. (2018). Innovación educativa y uso de las TIC. Obtenido de <https://www.researchgate.net/profile/William-Aparicio-Gomez.pdf>

- Aparicio-Gómez, W., y Aparicio- Gómez, O. (2020). Aprendizaje basado en problemas y uso de las TIC. Obtenido de No. 200140, pp. 17-36. Working Paper: [https://www.researchgate.net/profile/William\\_Aparicio\\_Gomez/publication/343266272\\_Aprendizaje\\_basado\\_en\\_problemas\\_y\\_uso\\_de\\_las\\_TIC/links/5f38abee458515b729246793/Aprendizaje-basado-en-problemas-y-uso-de-las-TIC.pdf](https://www.researchgate.net/profile/William_Aparicio_Gomez/publication/343266272_Aprendizaje_basado_en_problemas_y_uso_de_las_TIC/links/5f38abee458515b729246793/Aprendizaje-basado-en-problemas-y-uso-de-las-TIC.pdf)
- Arciniega, C. (2021). Qué son las TIC y para qué sirven. Obtenido de Universidad Latina de Costa Rica: <https://www.ulatina.ac.cr/blog/qu3-son-las-tic-y-para-que-sirven>
- Arellano, J. (2021). *El aula virtual como estrategia didáctica en un Mundo Transformado por el Covid-19*. Obtenido de Lindex: <https://revistaredca.uaemex.mx/article/view/15823>
- Armas, N., y Barroso, J. (2020). *La interactividad en la educación a distancia: un instrumento para su diagnóstico*. Obtenido de Revista Fuentes. Sevilla, v. 22, n. 2 ; p. 190-202: <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/205941>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2008). Constitución de la República del Ecuador. Obtenido de [https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion\\_de\\_bolsillo.pdf](https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf)
- Ayala, M., Chuqui, E., y Juiña, P. (2020). La pedagogía del amor para el desarrollo del aprendizaje autónomo en niñas y niños de 4 a 5 años del Jardín Fiscal "Mercedes Viteri Lafrontera De Huras", Quito, período 2019-2020. Obtenido de Universidad Central del Ecuador: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/21710>
- Badillo, J. (2021). Qué es e-learning, definición, características y ventajas. Obtenido de TICAP: <https://www.ticap.mx/que-es-e-learning-definicion/>

- Balladares, J. (2018). *Competencias para una inclusión digital educativa*. Obtenido de PUCE, (107), 191-211: <http://www.revistapuce.edu.ec/index.php/revpuce/article/view/179/261>
- Barráez, D. (2020). *La educación a distancia en los procesos educativos: Contribuye significativamente al aprendizaje*. Obtenido de Revista Tecnológica Docentes. Vol. 8, Núm. 6: <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/91>
- Barrantes, M., Oviedo, M., Ríos, L., y Vela, Á. (2019). Estudios Bibliométricos de artículos científicos de Psicología sobre la satisfacción laboral recogidos de la base de datos Redalyc - Perú en el periodo 2009-2019. Obtenido de Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas: <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/653807>
- Barreto Zambrano, L. (2020). Evaluación de la participación de los entornos virtuales del aprendizaje en el entorno personal del aprendizaje de los estudiantes de la Universidad Barrantes técnica de Manabí. Obtenido de <https://repositorio.uam.es/handle/10486/693924>
- Becerra, C., Gómez, S., y Bethencourt, A. (2020). *Análisis categórico de materiales didácticos digitales en Educación Infantil: Portal EcoEscuela2.0 en el marco de la COVID-19*. Obtenido de Universidad de La Laguna, España: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2039/855>
- Cáceres, Y., y Cárdenas, L. (2020). Una mirada sobre la educación a distancia como opción en tiempos de pandemia. Obtenido de Edumecentro. Vol.12, Nú.,12: <http://www.revedumecentro.sld.cu/index.php/edumc/article/view/1634>
- Cadena Afanador, W. (2018). Guía para la elaboración de ensayos y citación (Manual APA y Libro Azul). Obtenido de Universidad Libre, ISBN 978-958-5466-04-3:

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/11328/Gu%C3%ADa%20%20ensayos%20APA%20Libro%20Azul%20versi%C3%B3n%20final.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Caicedo, A. (2021). Diseño de una aula virtual en moodle como factor didáctico. Obtenido de Universidad Técnica del Norte: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/11147/2/PG%20828%20TRABAJO%20GRADO.pdf>

Cárdenas, R., Devia, L., Rodríguez, D., y Martínez, C. (2020). Metodologías de investigación de los semilleros E-InnovaCMM y TECSIS desde la virtualidad. Obtenido de <https://journal.universidadean.edu.co/index.php/vir/article/view/2716/2102>

Carrillo, S. (2020). ¿Qué es la educación a distancia? Obtenido de Universidad de Natalia: <https://www.palermo.edu/online/educacion-a-distancia.html>

Casquete, R., Anchundia, M., Montoya, M., y Lara, H. (2021). E- Learning en la educación media. Obtenido de Universidad Técnica de Babahoyo: <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3229>

CEDIA. (2021). Proyectos de métodos de aprendizaje II. Obtenido de <http://repositorio.cedia.org.ec/bitstream/123456789/1002/1/Reporte%20T%C3%A9cnico%20Modelo%20de%20Calidad%20LMS.pdf>

Celis, D., y Patiño, I. (2020). Vivir y amar. Pedagogía del amor e improvisación teatral con población vulnerable. Obtenido de <http://200.119.126.32/handle/20.500.12209/11600>

CEPAL. (2018). La tecnología y la innovación son fundamentales para la implementación de la Agenda 2030 en América Latina y el Caribe. Obtenido

de UNESCO. La Comisión Económica para América Latina y el Caribe.:  
<https://www.cepal.org/es/comunicados/la-tecnologia-la-innovacion-son-fundamentales-la-implementacion-la-agenda-2030-america>

CEPAL. (2018). La tecnología y la innovación son fundamentales para la implementación de la Agenda 2030 en América Latina y el Caribe. Obtenido de <https://www.cepal.org/es/comunicados/la-tecnologia-la-innovacion-son-fundamentales-la-implementacion-la-agenda-2030-america>

Chong, P., y Marcillo, C. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. Obtenido de Dominio de las Ciencias, ISSN-e 2477-8818, Vol. 6, N°. 3: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539680>

Cobos, J., Simbaña, V., y Jaramillo, L. (2020). El mobile learning mediado con metodología PACIE para saberes constructivistas. Obtenido de Universidad de Central del Ecuador, Quito, Ecuador: [http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci\\_arttextypid=S1390-86262020000100139](http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttextypid=S1390-86262020000100139)

Cortés, S., Vargas, T., y Neira, A. (2018). *Uso de las TIC en la práctica pedagógica práctica*. Obtenido de IA, 5(1), pp. 46-56.: <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/tia/article/view/11128/pdf>

Cotino, L. (2021). *La enseñanza digital en serio y el derecho a la educación en tiempos del coronavirus*. Obtenido de Revista de educación y derecho = Education and law review, ISSN 2013-584X, N°. 21: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7388655>

Del Prete, A., y Cabero Almenara, J. (2019). Las plataformas de formación virtual: algunas variables que determinan su utilización. Obtenido de Apert. (Guadalajara, Jal.) vol.11 no.2 Guadalajara:

[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-61802019000200138](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-61802019000200138)

Diario El Comercio. (2020). Ecuador será la segunda economía de la región más golpeada luego de Venezuela, según el FMI. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador-mexico-golpeados-crisis-latinoamerica.html>

Doodle. (2021). Doodle. Obtenido de <https://doodle.com/es/software-para-encuestas>

Durán, D. (2019). Instrumentos de investigación cualitativos y cuantitativos frente a la investigación mixta o complementaria. Obtenido de Consensus, Vol. 3 Núm. 2: <http://pragmatika.cl/review/index.php/consensus/article/view/38>

Ecuador, A. N. (2018). Constitución 2008. Obtenido de [https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion\\_de\\_bolsillo.pdf](https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf)

Ecuador, S. T. (2018). "Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 Toda una Vida" de Ecuador. Obtenido de Planifica Ecuador sembramos futuro. Gobierno del Ecuador: [https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL\\_0K.compressed1.pdf](https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf)

Facebook. (2021). Red social. Obtenido de Red social: <https://es-la.facebook>

Fernández - Medina, C. (2020). *Desarrollo de competencias digitales de docentes y estudiantes en procesos de evaluación formativa con TIC*. Obtenido de Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo. ISSN: 1989-4155: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/08/competencias-digitales-tic.html>

- Fernández, E. (2020). *Análisis de estrategias metodológicas docentes innovadoras apoyadas en el uso de TIC para fomentar el Aprendizaje Cooperativo del alumnado universitario del Grado de Pedagogía*. Obtenido de Revista Dialnet. ISSN-e 2530-3791, Vol. 34, N° 95: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7537497>
- Fernández, F., y García, G. (2020). Componentes del proceso enseñanza - aprendizaje. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=esylr=yid=j9UREAAAQBAJyoi=fndypg=PA157ydq=proceso+de+enseñanza+y+aprendizajeyots>
- Fonseca, P. (2021). E-learning un efecto inesperado del Covid 19. Obtenido de Universidad Técnica de Ambato: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926991>
- Fonseca, P., y Mancheno, P. (2021). *E-learning un efecto inesperado del Covid 19*. Obtenido de Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional, ISSN-e 2550-682X, Vol. 6, N°. 4, págs. 970-994: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926991>
- Fundación Santillana. (2020). TIC y Educación: la experiencia de los mejores. Obtenido de <https://fundacionsantillana.com/tic-y-educacion-la-experiencia-de-los-mejores/>
- Fundación WAE. (2021). Innovación educativa y pedagógica. Obtenido de <https://www.fundacionwae.org/innovacion/>
- Gallardo, G., Menocal, J., y Farfan, P. (2021). *Fundamentos teóricos sobre el proceso de enseñanza aprendizaje de los elementos técnicos del fútbol* (Revisión). Obtenido de <https://revistas.udg.co.cu/index.php/olimpia/article/view/1270>



- Galván, H. (2021). La didáctica digital. Obtenido de <http://tregh.com/index.php/2020/06/23/la-didactica-digital/>
- García Peñalvo, F. (2017). Tema 1. Innovación Educativa. Obtenido de Universidad de Salamanca: <https://www.semanticscholar.org/paper/En-clave-de-innovaci%C3%B3n-educativa.-Construyendo-el-Garc%C3%ADa-Pe%C3%B1alvo/c6541507435fe47e5f28bdb74ea3f00e2b37ffd5?p2df>
- García, A., Villaverde, A., Delgado, B., y Casado, R. (2020). *Aprendizaje basado en proyectos y estrategias de evaluación formativas*. Obtenido de Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, ISSN-e 1989-0397, Vol. 13, Nº. 1. Universidad Autónoma de Madrid: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7408493>
- García, F. (2017). Competencias digitales en la docencia universitaria del siglo XXI. Obtenido de Facultad de Educación, Departamento de Didáctica y Organización Escolar Universidad: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/44237/>
- George, C. (2020). *Incorporación de las TIC en la Educación. Recomendaciones de organismos de cooperación internacional 1972-2018*. Obtenido de Universidad de las Américas Puebla. México: <https://revistas.isfodosu.edu.do/index.php/recie/article/view/258>
- Gómez, A., y Calderón, G. (2018). *Principios básicos de un itinerario formativo en la titulación docente en términos de diseño y aplicación de recursos educativos digitales*. Obtenido de Revista Ágora, vol.18, n.1, pp.236-244. ISSN 1657-8031.: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1657-80312018000100236yscript=sci\\_abstractylng=en](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1657-80312018000100236yscript=sci_abstractylng=en)
- Gómez, G., y Valdivia, M. (2020). Google Classroom como herramienta didáctica para trabajar las destrezas en la disciplina de Matemática, Instituto Maestro Gabriel,

turno matutino, modalidad de secundaria distrito IV, departamento de Managua. Obtenido de <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/9832>

Gómez, J. (2020). Buena práctica docente para el diseño de aula virtual en Google Classroom. Obtenido de Vol. 3 Núm. 1. Universidad Tecnológica Indoamérica. Quito, Ecuador: <http://167.172.193.213/index.php/ree/article/view/1246>

Gómez-García, J. (2019). *Uso del aprendizaje basado en proyectos (ABP) con Tecnología de Información y Comunicación (TIC)*. Obtenido de Revista Publicaciones didáctica. N° 105: <https://core.ac.uk/download/pdf/235850096.pdf>

González, J. (2021). Hacia una reforma educativa en la era digital. Obtenido de Sociedad educadora / Sociedad educadora: <https://rieoei.org/historico/documentos/rie26a04.htm>

Google Classroom. (2022). Google Classroom. Obtenido de <https://classroom.google.com/h?hl=es>

Google docs. (2021). Crea documentos impactantes. Obtenido de <https://www.google.com/intl/es/docs/about/>

Google sites. (2021). Google sites. Obtenido de <https://sites.google.com/>

Guisasola, J., y Oliva, J. (2020). *Nueva sección especial de REurEDC sobre investigación basada en el diseño de secuencias de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de Ciencias, ISSN: 1697-011X. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias, vol. 17, núm. 3: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/920/92063056003/92063056003.pdf>

- Guitart, M., Iglesias, E., Patiño, J., y Ceballos, I. (2020). La personalización educativa en tiempos de cambio e innovación educativa. Obtenido de Universidad Autónoma de Madrid. ISSN 0210-2773, Vol. 49, N° 4: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7704702>
- Iquise, M., y Rivera, L. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Obtenido de Universidad San Ignacio de Loyola: <http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/9841>
- Jiménez Carrillo, Y. (2018). Estrategias Didácticas para mejorar el aprendizaje de matemáticas en Educación General Básica Superior. Obtenido de: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/13210/1/ECUACS-2018-DOI-DE00007.pdf>
- Jiménez, J., Pueo, B., Carbonell, J., Saiz, S., Penichet, A., Molina, N., y Sánchez, L. (2018). Sistema de gestión del aprendizaje (LMS) como herramienta para la mejora del aprendizaje en Educación Superior. Obtenido de Universidad de Alicante. Instituto de Ciencias de la Educación: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/91113>
- Kahoot. (2021). a app de Kahoot! ya está disponible en español y pronto en más idiomas. Obtenido de <https://kahoot.com/>
- La Paz, A., Guimón, J., y Miranda, J. (2019). Potencial de innovación con TIC en CHILE, aplicación de un marco Ontológico para un estudio sistemático. Obtenido de Universidad de Chile: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/339/33961467007/index.html>
- Legña Quisphe, E. (2017). Análisis, diseño e implementación de un entorno virtual de aprendizaje para el Colegio Menor Universitario. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/4312/1/T-UCE-0011-153.pdf>

- Loaiza, A. (2020). ¿Cómo evaluar la enseñanza en el entorno virtual? Obtenido de Colecciones docencia universitaria:  
<https://repository.unimilitar.edu.co/handle/10654/37239>
- López Díaz, R. (2017). Estrategias de enseñanza - Investigaciones sobre la creatividad en el aula. Obtenido de Universidad La Salle. Bogotá, Colombia:  
<http://biblioteca.clacso.edu.ar/gsd/collect/co/co-060/index/assoc/D13700.dir/estrategiasen.pdf#page=116>
- Mayorga, A., Aveiga, C., Fierro, W., y Cepeda, L. (2020). Los modelos e-learning en el desarrollo del aprendizaje colaborativo en la educación superior. Obtenido de Dominio de las Ciencias, ISSN-e 2477-8818, Vol. 6, N°. 2, págs. 847-865:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7425697>
- Mendoza, D., y Castillo, K. (2021). Estrategias y materiales didácticos digitales para estudiantes en educación infantil con diversidad de aprendizaje. Obtenido de Universidad Nacional de Educación del Ecuador:  
<http://201.159.222.12:8080/handle/123456789/1652>
- Menendez, J. (2021). Cómo calcular alfa de Cronbach. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=dcNJ5ZhVJJM>
- MINEDUC. (2015). Currículo de Bachillerato de Emprendimiento y Gestión. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Lineamientos\\_Emprendimiento\\_Gestion\\_2BGU.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Lineamientos_Emprendimiento_Gestion_2BGU.pdf)
- MINEDUC. (2016). Emprendimiento y Gestión - Bachillerato General Unificado 1ro de Bachillerato. Obtenido de Ministerio de Educación del Ecuador:  
[https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/MINEDU\\_Libro\\_Emprendimiento-1-BGU.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/MINEDU_Libro_Emprendimiento-1-BGU.pdf)

- MINEDUC. (2017). Enfoque de la Agenda Educativa Digital. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf>
- MINEDUC. (2017). Ley Orgánica de Educación Intercultural. Obtenido de Ministerio de Educación del Ecuador: [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)
- MINEDUC. (2017). Ministerio de Educación del Ecuador. Obtenido de Enfoque de la Agenda Educativa Digital: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf>
- MINEDUC. (2020). Plan Educativo Covid - 19. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/plan-educativo-covid-19/>
- MINEDUC. (2021). Modalidad a distancia -virtual. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/ofertas-a-distancia/>
- MINEDUC. (s.f.). Lineamientos curriculares para el Bachillerato General Unificado. Obtenido de 2014: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/08/LINEAMIENTOS-CURRICULARES-INFORMATICA-APLICADA-A-LA-EDUCACION.pdf>
- MINTEL. (2015). Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. Obtenido de <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/2015/05/Laboratorios-TICs-Conectividad-Instituciones-Educativas.pdf>
- Mora, J., Garófalo, R., y Zapata, S. (2020). *Las Tecnologías de la Información y comunicación y el uso de las plataformas virtuales en Ecuador*. Obtenido de Revista *Clake Education*. ISSN: 2708-5287:

<http://www.revistaclakeeducation.com/ojs/index.php/Multidisciplinaria/article/view/69>

Moreno, A. (2018). ¿Cómo implementar el e-learning en los procesos de enseñanza y aprendizaje? Obtenido de

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/internet/recursos-online/1089-icomo-implementar-el-e-learning-en-los-procesos-de-ensenanza-aprendizaje>

Mujica Sequera, R. (2020). E-Learning como estrategia pedagógica en la educación superior. Obtenido de

<https://acervodigitaleducativo.mx/handle/acervodigitaledu/51642>

Osorio, A. (2021). Elementos Principales de los LMS Y LCMS. Obtenido de <https://es.calameo.com/books/006245571244956b7f51c>

Perdomo, Y., y Perdomo, G. (2018). Elementos que intervienen en la enseñanza y aprendizaje en línea. Obtenido de

<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/215/230>

Picasion. (2021). Obtenido de <https://picasion.com/es/>

Pineda, P., y Castañeda, A. (2018). *Los LMS como herramienta colaborativa*. Obtenido de Universidad de La Laguna:

[http://www.revistalatinacs.org/13slcs/2013\\_actas/184\\_pineda.pdf](http://www.revistalatinacs.org/13slcs/2013_actas/184_pineda.pdf)

Polish. (2021). Polish Essentials para PC. Obtenido de <https://pcmac.download/>

Popplet. (2021). Popplet. Obtenido de <https://www.popplet.com/>

- Primicias, D. (2019). 392 parroquias del país no tienen Internet móvil y 214 Internet fijo. Obtenido de <https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/parroquias-desconectadas-Internet-movil-fijo/>
- Quevedo, E. (2020). *Educación a distancia. Política educativa y escenario tecnológico sociológico venezolano en tiempos de Covid-19*. Obtenido de Universidad de Carabobo, Vol. 24 Núm. 2: <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1332>
- Quizizz. (2021). Cómo crear un cuestionario animado. Obtenido de <https://quizizz.com/>
- Ramírez, M. (2021). *Transformación digital e innovación educativa en Latinoamérica en el marco del COVID-19*. Obtenido de Revista Campus Virtual. Vol. 9, núm. 2: <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/744>
- Reyes, Y., Villafuerte, h., y Zambrano, D. (2021). Aula invertida en la educación básica rural. Obtenido de <http://refcale.ulead.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3148>
- Reyes Ruiz, L., y Carmona Alvarado, F. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. Obtenido de Universidad Simón Bolívar. Quito, Ecuador: <http://bonga.unisimon.edu.co/handle/20.500.12442/6630>
- Ribosa, J. (2020). El docente socio constructivista: un héroe sin capa. Obtenido de Universidad Autónoma de Barcelona: <https://raco.cat/index.php/Educare/article/view/370817>
- Ríos Rocher, L., y Marchena Consejero, E. (2017). Propuesta de un programa e-learning para desarrollar habilidades sociales. Obtenido de Enseñanza e

- Investigación en Psicología, vol. 22, núm. 3, pp. 301-311. Xalapa, México:  
<https://www.redalyc.org/pdf/292/29255775004.pdf>
- Rivas, A. (2020). Cambio e innovación educativa: las cuestiones cruciales. XII Foro Latinoamericano de Educación 2017. Obtenido de Aservo digital educativo. México: <https://acervodigitaleducativo.mx/handle/acervodigitaledu/36400>
- Rodríguez-Rodríguez, J., y Gómez, S. (2020). Materiales didácticos digitales y coronavirus en tiempos de confinamiento en el contexto español. Obtenido de Praxis educativa, vol. 15, e2015776: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/894/89462860063/89462860063.pdf>
- Ruiz Velasco, E., y Bárcenas López, J. (2019). Movilidad virtual de experiencias educativas. Obtenido de Sociedad Mexicana de Computación en la educación: <https://books.google.es/books?hl=esylr=yid=BzQNEAAQBAJyoi=fndypg=PA55ydq=tecnica+scamper+dialnetyots=Pkh7bF6imZysig=4-oXbumajMHmYSzrixaT48KXgzM#v=onepageyqyf=false>
- Salazar, M., Enríquez, A., y Guevara, J. (2020). Tics e-learning y el impacto social en la educación superior. Obtenido de <http://200.14.53.83/index.php/opuntiabrava/article/view/1048>
- Solórzano Martínez, F., y García Martínez, A. (2016). Fundamentos del aprendizaje en red desde el conectivismo y la teoría de la actividad. Obtenido de Rev. Cubana Edu. Superior [online], vol.35, n.3, pp.98-112. ISSN 0257-4314.: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstractypid=S0257-43142016000300008](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstractypid=S0257-43142016000300008)
- Suárez, R., Vásquez, T., y Torrecillas, T. (2021). Metodología y formación docente cuestiones claves para la integración de las TIC en la educación. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7548169>



- Tacury, M. (2021). Principios del constructivismo social en la Propuesta Pedagógica Institucional de la escuela John F Kennedy de la ciudad de Macará. Obtenido de Universidad particular de Loja: <http://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/27332>
- TailorBrands. (2021). ¡Crea un logo perfecto en minutos! Obtenido de <https://www.tailorbrands.com/es/logo-maker>
- Universidad Indoamérica. (2020). Manual de estilo posgrado UTI 2020. Obtenido de <https://uti.edu.ec/~utiweb/>
- Valdespino, V. (2020). Algunas desventajas de usar Google Classroom. Obtenido de <https://clickeducacion.com/algunas-desventajas-de-usar-google-classroom/1509/>
- Valenzuela, L., Collantes, Z., y Durand, E. (2021). Sobre la gobernanza digital, política digital y educación. Obtenido de Rev. Eleuthera vol.22 no.2 Manizales: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttextpid=S2011-45322020000200088](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttextpid=S2011-45322020000200088)
- Vargas Cubero, A., y Villalobos Torres, G. (2017). *The use and impact of virtual platforms in the Learning Process: Experience with Students of Criminology and Police Science at Universidad Estatal a Distancia Costa Rica*. Obtenido de Vol. 22, No 1 (2018): Revista Electrónica Educare: [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttextpid=S2218-36202020000100366](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttextpid=S2218-36202020000100366)
- Vargas Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. Obtenido de Cuad. - Hosp. Clín. vol.61 no.1 La Paz, Bolivia: [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttextpid=S1652-67762020000100010](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttextpid=S1652-67762020000100010)

- Vargas, P., Alonso, C., y Sancho, J. (2017). *Desde la educación a distancia al e-Learning*. Obtenido de Revista educación y tecnología, ISSN-e 0719-2495, N°. 10, págs. 1-13: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6148504>
- Velásquez, O. (2020). *El nuevo rol del docente virtual para entornos virtuales de aprendizaje, "El caso CEIPA"*. Obtenido de Administración de Empresas Institución Universitaria CEIPA: <https://revistas.ceipa.edu.co/index.php/lupa/article/view/401/>
- Viñals, A., y Cuenca, J. (2018). *The Role of Teachers in the Digital Age*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/274/27447325008/html/index.html>
- YouTube. (2021). Obtenido de [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
- Zambrano, P. (2021). *La innovación formativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje basado en el modelo experiencial*. Obtenido de Pontificia Universidad Católica del Ecuador: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/2901>
- Zuñá, E., Romero, W., y Palma, J. (2021). *Virtual platforms and promotion of collaborative learning in high education students*. Obtenido de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821581025/>

ANEXOS

**Anexo 1: Encuesta dirigido a estudiantes**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES  
UNIDAD EDUCATIVA PCEI BOLÍVAR - EXTENSIÓN SAN LUIS**

Estimados estudiantes, la siguiente encuesta tiene el propósito de conocer el tipo de educación que se imparte en la asignatura de Emprendimiento y Gestión con el fin de apoyar la creación de una alternativa innovadora.

Recuerde que debe escoger una alternativa por pregunta.

**1. ¿Considera usted que las clases de Emprendimiento y Gestión son activas y dinámicas?**

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

**2. ¿Considera usted que las tareas enviadas a casa contribuyen a comprender el tema de estudio?**

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

**3. ¿El docente emplea recursos didácticos digitales como videos, imágenes, texto y sonido para las clases de Emprendimiento y Gestión?**

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

**4. ¿Con qué frecuencia se utilizan actividades colaborativas empleando TIC en las clases de Emprendimiento y Gestión?**

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

**5. ¿Se realiza proyectos de manera grupal mediante la utilización de las TIC?**

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

6. ¿Considera usted que el docente domina herramientas digitales en las clases de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

7. ¿Considera usted que las herramientas digitales utilizadas en las clases de Emprendimiento y Gestión son adecuadas e innovadoras?

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

8. ¿A utilizado entornos digitales como aulas virtuales, sitios educativos, wikis como apoyo para la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

9. ¿Se utiliza las redes sociales (facebook, twitter, whatsapp) como estrategias o recursos didácticos?

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

10. ¿Le gustaría utilizar un aula virtual para mejorar el aprendizaje y adquirir competencias digitales en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	<input type="checkbox"/>
A veces	<input type="checkbox"/>
Nunca	<input type="checkbox"/>

Gracias por su ayuda



*Valido lo reúne los requisitos para ser aplicación* D.K.

*Ramón...*  
120 190 672-2

*[Signature]*



**ANEXO 2: Ficha de observación**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMERICA  
FICHA DE OBSERVACIÓN  
APLICADA A CLASES DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN**

El propósito de la siguiente ficha de observación es conocer el tipo de enseñanza y la vinculación de las TIC en las clases de Emprendimiento y Gestión.

<b>Fecha</b>		<b>Curso</b>		<b>Asignatura Emprendimiento y Gestión</b>	<b>Ficha Nro.:</b>
--------------	--	--------------	--	--	--------------------

<b>Proceso de enseñanza – aprendizaje</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Descripción</b>
<b>Presenta el tema de clase</b>			
<b>Utiliza estrategias y actividades activas</b>			
<b>Priman procesos de exposición del docente en la clase</b>			
<b>Permite que los estudiantes participen activamente</b>			
<b>Envía de tareas a casa, describa en qué consiste</b>			
<b>El docente emplea recursos didácticos digitales</b>			
<b>Se realizó trabajos grupales</b>			
<b>Se realizó trabajos colaborativos utilizando TIC</b>			
<b>Realización de proyectos de manera autónoma</b>			

Se realiza proyectos de manera colaborativa			
<b>Proceso de enseñanza – aprendizaje</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Descripción</b>
¿Se utilizó herramientas TIC para la comunicación, describa cuáles?			
¿Se utilizó herramientas TIC para la videoconferencia, describa cuál?			
¿Se utilizó herramientas TIC como estrategia didáctica o para realizar actividades, describa por qué?			
¿Se utiliza sitios educativos, aulas virtuales, wikis, blogs para la clase?			
¿Qué herramientas web 2.0 utiliza en la clase?			
Se generó innovación en el proceso educativo			
¿Se observa gran interés y motivación por parte de los estudiantes?			

**ANEXO 3:** Instrumento para la evaluación por parte de especialistas

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN REALIZADO POR ESPECIALISTAS DOCENTES**

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**AÑOS DE SERVICIO:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE DEL TÍTULO:** \_\_\_\_\_

<b>CRITERIOS</b>	<b>MA</b>	<b>BA</b>	<b>A</b>	<b>PA</b>	<b>I</b>
La propuesta justifica la solución que se propone de acuerdo con el problema de la investigación y sus características					
Se formula el objetivo general en función de elaboración o el diseño de la solución.					
Se estructura la solución en etapas, fases o momentos, detallando en qué consiste y estructuró su propuesta cómo desarrollarla (metodologías empleadas).					
Explica cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico.					
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)					
Pertinencia del contenido de la propuesta					
Viabilidad para la asignatura de Emprendimiento y Gestión					
Explica cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico.					
La propuesta propone innovación educativa					
La propuesta propone una alternativa de solución a los problemas académicos					
Se desarrollan y utilizan recursos didácticos web 2.0					
Respeto y contiene elementos pedagógicos					
La propuesta es original, creativa e innovadora					
<b>Observaciones</b>					
MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable					



**Anexo 4:** Encuesta para la evaluación de la propuesta

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**

**ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES – EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA**

**UNIDAD EDUCATIVA PCEI BOLÍVAR - EXTENSIÓN SAN LUIS**

Estimados estudiantes, la siguiente encuesta tiene el propósito de conocer el tipo de educación que se imparte en la asignatura de Emprendimiento y Gestión con el fin de apoyar la creación de una alternativa innovadora.

Recuerde que debe escoger una alternativa por pregunta.

**1. ¿Considera usted que las clases de Emprendimiento y Gestión son activas y dinámicas con la aplicación del aula virtual?**

Mucho	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Nada	<input type="checkbox"/>

**2. ¿Se trabaja de manera grupal y/o colaborativa?**

Mucho	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Nada	<input type="checkbox"/>

**3. ¿Es de su agrado trabajar en la Aula virtual de Emprendimiento y Gestión?**

Mucho	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Nada	<input type="checkbox"/>

**4. ¿Considera que el uso de la Aula mejoró el proceso de enseñanza - aprendizaje?**

Mucho	<input type="checkbox"/>
Poco	<input type="checkbox"/>
Nada	<input type="checkbox"/>

**5. ¿Los recursos didácticos y actividades del Aula virtual son interesantes y motivan a estudiar?**

Mucho	<input type="checkbox"/>
-------	--------------------------

Poco	
Nada	

**6. ¿Cuál manera de estudiar es de su preferencia tradicional (anterior) o la presente (Aula virtual)?**

Aula virtual	
Tradicional	

**Gracias por su ayuda**



## Anexo 5. Validación de encuesta por docentes

## Anexo 6. Oficio a las Autoridades para la realización de la Investigación

San Luis de Pambil 10 de enero del 2022

MSc.

Sergio Ocampo

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA PCEI BOLÍVAR - EXTENSIÓN SAN LUIS

Presente,

De mi consideración:

Reciba un atento y cordial saludo de quien suscribe: Esthela Galud Melendrez Echeverría, con Cédula de Identidad N°1206329185, estudiante de la maestría en Educación con Mención en Pedagogía en Entornos Digitales de la Universidad Tecnológica Indoamerica.

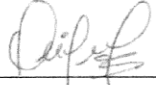
Me dirijo a usted para solicitarle de la manera más comedida que se me permita ejecutar la investigación de mi propuesta de trabajo de titulación de posgrado con el tema: **E-learning como herramienta pedagógica para Emprendimiento y Gestión en educación a distancia.**

Para lo cual, solicito comedidamente autorizar las siguientes actividades:

- ✓ Ingresar a una clase de observación para verificar el tipo de enseñanza y la aplicación del uso de las TIC en el 1er. año de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- ✓ Aplicar las encuestas a estudiantes del 1 BGU para recoger información, poder desarrollo el proyecto de investigación.
- ✓ Coordinar y realizar la validación de la propuesta con autoridades y docentes de la institución.

Por la atención que se digne dar a la presente, anticipo mis agradecimientos de consideración y estima.

Atentamente

  
Esthela Melendrez  
C.I. 1206329185



to Bno.

2021-11

