



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

Resolución: RPC-SO-10-No.189-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:

Aula virtual para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de bachillerato técnico.

Línea de Investigación:

Procesos pedagógicos e innovación tecnológica para la gestión en el ámbito educativo

Campo amplio de conocimiento:

Educación

Autor/a:

Erika Vanesa Sigcho Lita

Tutor/a:

MSc. René Ceferino Cortijo Jacomino

Quito – Ecuador

2020

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Msc. René Ceferino Cortijo Jacomino con C.I: 1717232045 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Aula virtual para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de bachillerato técnico.

Elaborado por: Erika Vanesa Sigcho Lita, de C.I: 1723223721, estudiante de la Maestría: en Educación, mención: Gestión del aprendizaje mediado por TIC de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., 25 de abril de 2021

Firma

Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
INFORMACIÓN GENERAL	1
Contextualización del tema.....	1
Pregunta Problémica.....	2
Objetivo general.....	2
Objetivos específicos.....	2
Beneficiarios directos:.....	2
CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	3
1.1. Contextualización general del estado del arte.....	3
1.2. Problema a resolver	5
1.3. Proceso de investigación.....	6
1.4. Vinculación con la sociedad	13
1.5. Indicadores de resultados	13
CAPÍTULO II: PROPUESTA.....	14
2.1. Fundamentos teóricos aplicados	14
2.2. Descripción de la propuesta.....	19
2.3. Matriz de articulación	24
CONCLUSIONES.....	48
RECOMENDACIONES.....	49
BIBLIOGRAFÍA.....	50
ANEXOS	51

Índice de tablas

Tabla 1 Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje	8
Tabla 2 Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje	9
Tabla 3 Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje	10
Tabla 4 Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje	11
Tabla 5 Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje	12
Tabla 6 Cuadro comparativo de Gestores de Aprendizaje	20
Tabla 7 Matriz de articulación.....	24
Tabla 8 Cuadro valoración de resultados.....	47
Tabla 9 Cuadro valoración de resultados-porcentajes	47

Índice de figuras

Figura 1. Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje..	8
Figura 2. Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje.	9
Figura 3. Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje.	10
Figura 4. Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje.	11
Figura 5. Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje..	12
Figura 6. Estructura de la Metodología PACIE..	21
Figura 7. Valoración de especialistas.	44
Figura 8. Valoración de especialistas.	45
Figura 9. Valoración de especialistas..	45
Figura 10. Valoración de especialistas..	46
Figura 11. Valoración de especialistas.	46

INFORMACIÓN GENERAL

Contextualización del tema

En pleno siglo XXI nos encontramos en la era digital que permite que la información se pueda transmitir de forma rápida, económica y flexible. La tecnología puede contribuir en el desarrollo de las capacidades de los docentes, puede mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje y, permitir de forma más eficiente reforzar la gestión y administración de la educación.

Desde esta perspectiva se puede manifestar que la incorporación de la tecnología en nuestra sociedad y sobre todo en la educación tiene un gran impacto. La forma de interactuar, de comunicarse, de aprender, de investigar ha cambiado con el paso del tiempo; siendo la tecnología un gran paso para innovar en la educación.

Por otro lado, el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación es significativo para el desarrollo de una sociedad y un país, es así que la educación debe enfocarse en realizar transformaciones que permitan la construcción de propuestas educativas innovadoras haciendo uso de las TIC en los procesos educativos.

El emprendimiento es una oportunidad para erradicar el desempleo de nuestra sociedad, resultando relevante su estudio; es así que la educación debe enfocarse en desarrollar características y actitudes emprendedoras en los individuos, de tal manera que se logre aumentar el espíritu emprendedor para mejorar el desarrollo económico y social mediante la creación de empresas, el autoempleo y el mejoramiento de empresas existentes.

El proyecto de investigación se desarrolla en la Institución Educativa “Central Técnico” con los estudiantes de tercero de bachillerato de la Parroquia Ñaquito, Cantón Quito, Provincia de Pichincha. Al ser una Institución referente en la formación de bachilleres técnicos es primordial que el educando posea características y actitudes propias de un buen emprendedor para incursionar en el mundo de los negocios con éxito. En tercer año de bachillerato los estudiantes deben elaborar un plan de negocio que les permita poner a prueba sus conocimientos, habilidades y actitudes que han desarrollado durante los tres años de bachillerato. Se ha podido detectar que los estudiantes carecen de motivación e interés por la asignatura de Emprendimiento y Gestión, teniendo como resultados estudiantes desmotivados, despreocupados por su aprendizaje, no participativos, poco indagadores, sin liderazgo, sin pasión, con dificultades de trabajar de forma colaborativa, situaciones que dificultan en gran medida el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Pregunta Problemática

Se plantea el siguiente problema de investigación:

¿Cómo fomentar el espíritu emprendedor en la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizando la plataforma MOODLE en los estudiantes de tercero de bachillerato de la Institución Educativa Central Técnico, año lectivo 2020-2021?

Objetivo general

Proponer un aula virtual en MOODLE aplicando estrategias metodológicas interactivas que permitan el fortalecimiento del espíritu emprendedor en los estudiantes de tercero de bachillerato de la Institución Educativa Central Técnico, año lectivo 2020- 2021.

Objetivos específicos

Diagnosticar la situación actual de las competencias emprendedoras de los estudiantes de tercer año de bachillerato técnico.

Fundamentar teóricamente el diseño tecnopedagógico del aula virtual en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Diseñar el aula virtual en la plataforma MOODLE con recursos y actividades que fomenten el espíritu emprendedor en los estudiantes.

Valorar a través de criterios de especialistas el entorno virtual de aprendizaje en la plataforma MOODLE.

Beneficiarios directos:

El presente proyecto tendrá un impacto beneficioso sobre todo en los estudiantes, quiénes deben desarrollar habilidades, conocimientos, actitudes y valores que necesitan para enfrentarse al mundo empresarial. Siendo los protagonistas de su propio aprendizaje mediante estrategias metodológicas interactivas que fomenten el espíritu emprendedor al momento de elaborar un plan de negocio en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Los docentes podrán implementar las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, descubriendo nuevas formas de enseñar y dejando atrás viejas prácticas educativas. Logrando estudiantes motivados, creativos, positivos, apasionados, activos y cuyos aprendizajes sean significativos.

CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Contextualización general del estado del arte

La Educación es un proceso de formación que va evolucionando con el pasar del tiempo, las formas de enseñar y aprender han sufrido transformaciones sobre todo con el auge de la tecnología. En la actualidad el estudiante debe cumplir un rol activo en su proceso de formación, convirtiéndose en el personaje principal de su propio aprendizaje. En tal virtud se destaca la Teoría Psicológica del Aprendizaje Constructivista que manifiesta que el aprendizaje es un proceso activo donde el estudiante aprende en base a sus experiencias. Se resalta principalmente los aportes de Paul Ausubel y Lev Vygotsky.

Se considera además la perspectiva pedagógica del conectivismo como nueva forma de conocimiento, el estudiante aprende de forma innovadora mediante el intercambio de información de distintas fuentes, participando de forma activa en su proceso de formación, fortaleciendo sus conocimientos y logrando aprendizajes significativos mediante el uso de la tecnología.

Entre los principales conceptos de carácter pedagógico que se emplean en el presente trabajo tenemos:

Estrategias metodológicas interactivas; consideradas como herramientas fundamentales para crear ambientes de aprendizaje significativo.

Aprendizaje significativo; consiste en la combinación entre los conocimientos previos y los conocimientos nuevos adquiridos por el estudiante.

Metodologías activas; fomentan el trabajo en equipo e incentivan el pensamiento crítico, dejando de lado los procesos memorísticos.

Aprendizaje Basado en Proyecto (ABP) es un método pedagógico que involucra a los estudiantes de una manera activa en su aprendizaje.

Las TIC han tenido un gran impacto en la Educación, el estudiante siente motivación por la asignatura cuando el docente utiliza medios tecnológicos que permitan la construcción de conocimientos y aprendizajes significativos, las actividades de aprendizaje aumentan debido a que las TIC pueden utilizarse para la búsqueda, intercambio y procesamiento de información. Además, se pueden utilizar para el desarrollo de aprendizajes de manera individual y colaborativa.

Con la aplicación de las TIC el estudiante puede tener acceso a información que sea útil y actualizada en todo momento, de tal manera que su aprendizaje es más personalizado. La evaluación de los aprendizajes a través de diferentes herramientas tecnológicas de evaluación propician ambientes de aprendizaje que mejoran el interés, la motivación del estudiante y permiten el refuerzo de los aprendizajes de manera oportuna.

Los recursos tecnológicos que intervienen en el presente trabajo son: computadora, video, sonido, internet, email, como apoyo a los diversos procesos de enseñanza y aprendizaje. Son utilizados para cumplir con el propósito de dinamizar el aprendizaje y ayudar a comprender de mejor manera los contenidos. El estudiante a través de los recursos tecnológicos aprende de una forma más dinámica, divertida y práctica.

Para contextualizar este proyecto de investigación es necesario hacer una revisión exhaustiva de trabajos relacionados con el tema de investigación propuesto.

En ese sentido se tiene el trabajo titulado “MOODLE, plataforma tecnológica aplicada en la modalidad presencial para Emprendimiento y Gestión” cuyo objetivo fue implementar una plataforma educativa que acompañe y fortalezca el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión (E&G), incorporando dentro de ella el uso de variadas aplicaciones de software libre disponibles en la actualidad para dispositivos informáticos tanto estáticos como móviles, en la unidad educativa Cosme Rennella B. en la ciudad de Quito. Se realizó con la finalidad de contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión (E&G), a través de la implementación de las TIC. Para esto utilizó la estructura metodológica PACIE, teniendo como resultado que los estudiantes al finalizar el 2do quimestre tuvieron un rendimiento académico promedio de 7,18 pts.; después de haber sido expuestos al uso de la plataforma de Apoyo Académico basado en MOODLE para la realización de sus actividades académicas. El cual es sustancialmente mayor que el del 1er quimestre. Cabe destacar que el aporte para la actual investigación es relevante, determinando la preferencia con el uso de las TIC y la satisfacción de los estudiantes al utilizar la Plataforma MOODLE con herramientas interactivas como Kahoot, Hotpotatoes, Jibjab, Ed-puzzle, YouTube, etc. (Urresta, 2018).

Por otra parte, está el trabajo titulado “Guía didáctica para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante la TIC” cuyo objetivo fue elaborar una guía didáctica para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, que aporte al desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje a través de herramientas tecnológicas. Se realizó con la finalidad de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando las Tecnologías de Información y Comunicación. Para esto utilizó la estructura metodológica PACIE teniendo como resultado la viabilidad de la aplicación de métodos de enseñanza y aprendizaje actuales o alternativos. Los estudiantes reaccionan de manera positiva y los resultados obtenidos al usar cualquier tipo de TIC fueron extraordinarios y esto responde a la familiaridad que los niños y jóvenes tienen con este tipo de recursos. Cabe destacar que el aporte para la actual investigación hace referencia a la herramienta que se utilizó para la propuesta del diseño de la guía didáctica; siendo MOODLE una herramienta generada para la educación, la misma que posee fácil acceso, avisos a correo electrónico de actividades nuevas, la vinculación con un sinfín de aplicaciones, que permitirán al estudiante una navegación infinita (Procel, 2020).

Finalmente se tiene el trabajo titulado “Estrategia de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para primer año utilizando EVA y herramientas Web 2.0” cuyo objetivo fue elaborar un EVA para el contenido del Proceso Contable de la asignatura de E&G, en el primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Bicentenario D7 Vespertino de la ciudad de Quito. Se realizó con la finalidad de implementar herramientas tecnológicas para el aprendizaje del contenido Proceso Contable de la asignatura de E&G de los estudiantes de primer año de bachillerato. Para esto utilizó la estructura metodológica PACIE. Cabe destacar que el aporte para la actual investigación hace mención a que el EVA para la enseñanza aprendizaje de contenidos del proceso contable de la asignatura de E&G se diseñó en la plataforma Moodle mediante la estructura metodológica PACIE y se utilizó las herramientas de la web 2.0 como: Slideshare, HotPotatoes, Kahoot, Powtoom, Edpuzzle y Educaplay (Orrala, 2020).

1.2. Problema a resolver

El problema se presenta debido a la gran cantidad de estudiantes con un nivel bajo de motivación e interés por la asignatura de Emprendimiento y Gestión, de mantenerse esta situación seguiremos encontrando en las aulas de clase estudiantes desmotivados, despreocupados por su aprendizaje, no participativos, poco indagadores, sin liderazgo, sin pasión, con dificultades de trabajar de forma colaborativa, situaciones que dificultan en gran medida el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En tercer año de bachillerato los estudiantes deben elaborar un plan de negocio basado en un emprendimiento según su figura profesional. Para desarrollar su proyecto de emprendimiento deben poner a prueba sus conocimientos y habilidades, para ello deben sacar a flote su espíritu emprendedor, es por eso que se propone el proyecto de investigación “Aula virtual para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de bachillerato técnico”.

1.3. Proceso de investigación

Para desarrollar el presente trabajo se utilizará el enfoque cualitativo, en la investigación se valorará cualitativamente actitudes, motivación, creatividad, innovación, liderazgo que desarrolla el estudiante.

“La esencia de la investigación cualitativa se enfoca en comprender y a profundizar en los fenómenos, explicándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto donde se observa el fenómeno” (Sampieri, 2010)

El tipo de investigación es explicativa, debido a que se establecerán las causas que provocan la falta de interés por aprender en los estudiantes de bachillerato técnico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Mediante la aplicación del método empírico se encontró el camino para determinar la finalidad del problema investigado; apoyándose en la observación participativa al proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, con la finalidad de obtener información respecto al espíritu emprendedor que posee el estudiante al cursar la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

La población del proyecto de investigación está constituida por los estudiantes de tercer año de bachillerato técnico de la Institución Educativa “Central Técnico”

Las unidades de estudio son los estudiantes de tercero de bachillerato técnico, especialidad Mecatrónica.

Se aplicará el muestreo de tipo no probabilístico, debido a que la muestra se seleccionará de manera intencional porque se conoce a la población.

Para la recopilación de información se utilizó la técnica de la entrevista considerada de gran importancia dentro de la investigación debido a que proporciona información inmediata y valiosa. También se utilizó la encuesta; esta fue estructurada en base al instrumento del cuestionario.

De acuerdo a los métodos y técnicas aplicadas se obtuvieron los siguientes resultados:

Se efectuó la entrevista a la Señora Vicerrectora de la “Institución Educativa Central Técnico”.

A continuación, se realiza un estudio de los resultados obtenidos en cada pregunta.

1. ¿Considera usted que el uso de las TIC ayudaría a mejorar el aprendizaje en los estudiantes?

Respuesta

No ayuda, es difícil encontrar estudiantes que se sientan interesados por su aprendizaje, cada vez encontramos estudiantes cansados.

2. ¿Cree que su Institución cuenta con los recursos tecnológicos y acceso a internet necesarios para impartir una educación con TIC?

Respuesta

No cuenta con los recursos, el aforo de estudiantes no lo permite. En cada curso hay un gran número de estudiantes. El gobierno no ayuda a las Instituciones.

3. ¿Cuál considera que es el mayor obstáculo de los docentes para implementar las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Respuesta

Los docentes no quieren saber nada referente a las TIC, hay docentes que no sienten interés por prepararse en lo referente al uso de las TIC.

4. Los estudiantes deben desarrollar habilidades del siglo XXI que están muy ligadas al espíritu emprendedor que deben poseer. ¿Cómo piensa usted que las TIC aportarían en el desarrollo de estas habilidades?

Respuesta

Lastimosamente los estudiantes no tienen interés en utilizar adecuadamente las TIC, utilizan programas que no representan ningún tipo de aporte a su conocimiento. Hoy en día los estudiantes no poseen habilidades del siglo XXI.

5. ¿Cuál es su punto de vista acerca del interés que sienten los docentes de su Institución por capacitarse en el uso de las TIC?

No hay interés, quizá se deba a que no hay incentivos como el ascenso de categoría. A los docentes no les interesa capacitarse.

También se efectuó la encuesta a los estudiantes de tercer año de bachillerato, especialidad Mecatrónica de la “Institución Educativa Central Técnico”.

A continuación, se realiza la tabulación y análisis de cada pregunta.

¿Considera usted que el uso de la tecnología motiva el aprendizaje en los estudiantes?

Tabla 1

Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	22	91,70 %
No	2	8,30 %
Total		100%

Elaboración propia

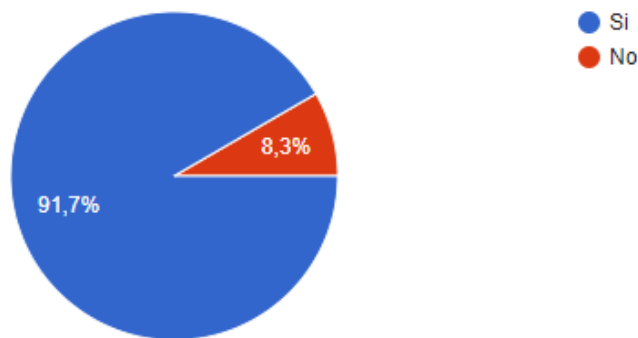


Figura 1. Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje. –Se presenta los resultados en porcentaje de la pregunta 1. Elaboración propia.

Análisis. - En la pregunta realizada sobre si la tecnología motiva el aprendizaje de los estudiantes. El 91,70% de los encuestados responde que sí, mientras que el 8,30 % responde que No.

Interpretación. - Con estos resultados podemos deducir que la gran mayoría de estudiantes considera que el uso de las TIC motiva su aprendizaje.

¿En qué medida le gustaría que su docente incorpore las TIC (tecnología) en su proceso de aprendizaje?

Tabla 2

Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	17	70,80 %
Poco	7	29,20 %
Nada	0	0,00%
Total	24	100%

Elaboración propia

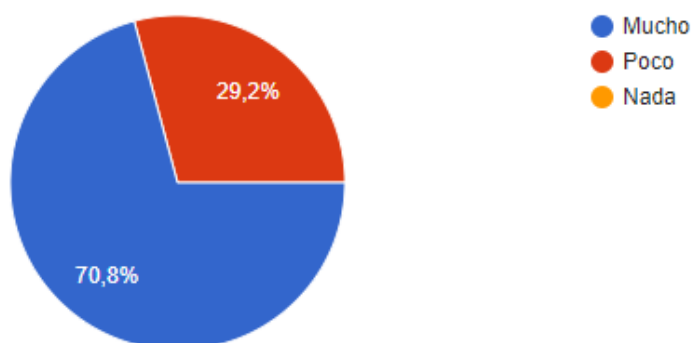


Figura 2. Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje. –Se presenta los resultados en porcentaje de la pregunta 2. Elaboración propia.

Análisis. - En la pregunta realizada sobre si al estudiante le gustaría que su docente incorpore las TIC en su proceso de aprendizaje. El 70,80% de los encuestados selecciona la respuesta Mucho, el 29,20 % responde que Poco y nadie selecciona la respuesta Nada.

Interpretación. - Con estos resultados podemos deducir que la gran mayoría de estudiantes están de acuerdo en que su docente incorpore las TIC en su proceso de aprendizaje.

¿Con cuál de estas herramientas tecnológicas se siente familiarizado?

Tabla 3

Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Educaplay	0	0,00%
Genially	11	45,83 %
Powtoon	1	4,17%
Goconqr	2	8,33%
Quizziz	2	8,33%
Kahoot	3	12,50%
Ninguna	5	20,83%
Total	24	100%

Elaboración propia

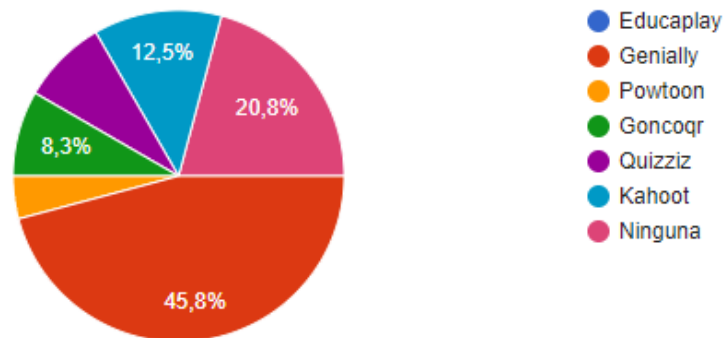


Figura 3. Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje. –Se presenta los resultados en porcentaje de la pregunta 3. Elaboración propia.

Análisis. - En la pregunta realizada sobre qué herramientas tecnológicas conoce el estudiante. El 45,83 % de los encuestados responde Genially, el 4,17% responde Powtoon, el 8,33 % responde Goconqr, el 8,33% responde Quizziz, el 12,50% Kahoot, y el 20,83% responde Ninguna.

Interpretación. - Con estos resultados podemos deducir que la gran mayoría de estudiantes de alguna manera conoce de herramientas tecnológicas, siendo Genially la más conocida entre todos los estudiantes.

¿Estaría de acuerdo en utilizar una plataforma virtual como MOODLE en su proceso de aprendizaje?

Tabla 4

Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	3	12,50%
De acuerdo	21	87,50%
En desacuerdo	0	0,00%
Total	24	100%

Elaboración propia

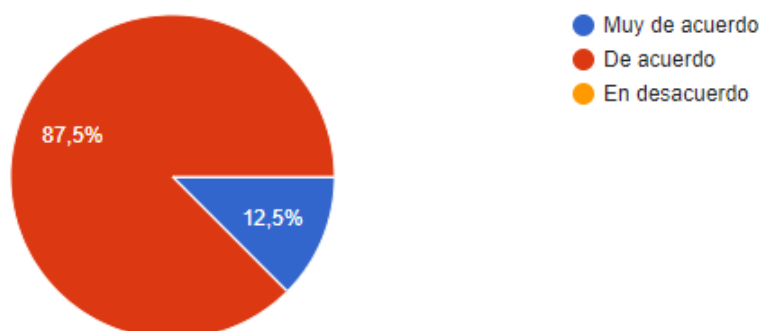


Figura 4. Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje. –Se presenta los resultados en porcentaje de la pregunta 4. Elaboración propia.

Análisis. - En la pregunta realizada sobre estar de acuerdo con la utilización de una plataforma virtual como MOODLE en el proceso de aprendizaje. El 12,50 % de los encuestados responde Muy de acuerdo, el 87,50% responde De acuerdo y nadie selecciona la respuesta En desacuerdo.

Interpretación. - Con estos resultados podemos deducir que los estudiantes están de acuerdo en que se utilice una plataforma virtual en su proceso de aprendizaje.

¿Cree usted que el uso de las TIC ayudará a fomentar su espíritu emprendedor?

Tabla 5

Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	20	83,30%
No	4	16,70%
Total	24	100%

Elaboración propia

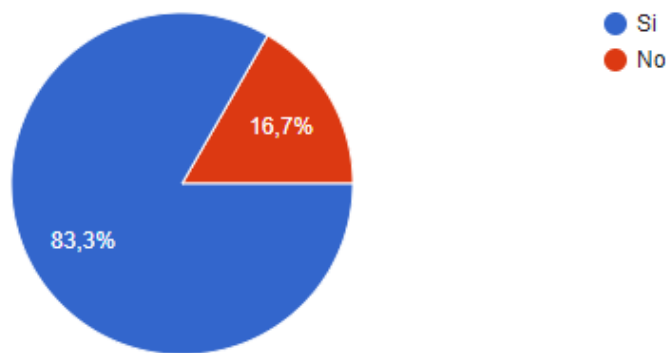


Figura 5. Impacto del uso de las TIC en el aprendizaje. –Se presenta los resultados en porcentaje de la pregunta 5. Elaboración propia.

Análisis. - En la pregunta realizada sobre si se considera que el uso de la TIC ayudará a fomentar el espíritu emprendedor. El 83,30% de los encuestados responde Si, mientras que el 16,70% responde No.

Interpretación. - Con estos resultados podemos deducir que los estudiantes consideran que el uso de las TIC en su proceso de aprendizaje puede ayudar a fomentar su espíritu emprendedor.

1.4. Vinculación con la sociedad

El presente proyecto de investigación contribuye a la Sociedad en medida de que actualmente se necesita de personas promotoras de un cambio social. Personas emprendedoras, independientes, creativas, apasionadas, innovadoras, con visión y aspiraciones. Con la capacidad de asumir riesgos, trabajar en equipo y tomar decisiones, que contribuyan a la generación de empleos y al crecimiento económico de un país. A pesar de que cada estudiante es único y quizá lo que le motive a uno al otro no podría motivarle, lo que se busca con esta propuesta es crear experiencias de aprendizaje donde la tecnología rompa los modelos tradicionales de enseñanza y de esa manera ayudar a los estudiantes a empoderarse de su propio aprendizaje y desarrollar su espíritu emprendedor. Todo buen emprendedor siempre será un aporte para el desarrollo de una Sociedad.

De la misma forma, la Institución Educativa podrá contar con un aula virtual que le permita desarrollar proyectos de educación innovadores, optimizando tiempo y ofreciendo una educación de calidad, logrando el desarrollo de aprendizajes significativos en los estudiantes contribuyendo de manera directa al beneficio de nuestra Sociedad.

1.5. Indicadores de resultados

Los indicadores que servirán para evaluar el resultado del producto final propuesto son:

- Nivel de aceptación de las TIC por parte de los docentes
- Frecuencia de uso del aula virtual por parte de los estudiantes
- Desarrollo de características y actitudes propias de un buen emprendedor.
- Modelo Pedagógico mediado por TIC basado en la Normativa Institucional.
- Aula virtual con herramientas interactivas que permitan el desarrollo de aprendizajes significativos.
- Contenidos propios de la Malla Curricular según el Ministerio de Educación y PCI.

CAPÍTULO II: PROPUESTA

2.1. Fundamentos teóricos aplicados

Emprendimiento y Gestión es una asignatura interdisciplinar, apoyada en otras áreas del conocimiento como: Matemática, Sociales, Naturales, Lenguaje, Contabilidad, etc. Asignatura que se imparte en los tres niveles del Bachillerato, la finalidad de incorporar la asignatura de Emprendimiento y Gestión al currículo educativo es formar jóvenes emprendedores, con características y actitudes emprendedoras y con la capacidad de generar fuentes de trabajo.

La importancia de la asignatura de Emprendimiento y Gestión radica en que la Sociedad necesita de personas dinamizadoras, con un alto nivel de liderazgo, capaces de tomar decisiones, resolver problemas, asumir riesgos, con pasión y amor por lo que hacen y sobre todo capaces de generar fuentes de empleo para contribuir con la economía de un país y mejorar la calidad de vida de una sociedad, un país, una familia.

En tercer curso de Bachillerato los estudiantes deben trabajar en la elaboración y evaluación de un proyecto de emprendimiento mediante el desarrollo de un plan de negocio que permita la planificación y evaluación del emprendimiento. El diseño del plan de negocio incluye temas abordados en años anteriores, inicia con la Formulación del Proyecto y termina con la Evaluación del Proyecto, a medida que el estudiante trabaja en su proyecto de emprendimiento debe diseñar y fabricar un prototipo del producto o servicio a ser ofertado.

La elaboración del plan de negocio evidencia las competencias adquiridas por el estudiante durante los tres años de bachillerato, poniendo a prueba sus conocimientos, habilidades y actitudes. Algo que es fundamental destacar es que el plan de negocio servirá como un apoyo para fomentar el espíritu emprendedor en el estudiante, para su elaboración se debe desarrollar ciertas características y actitudes propias de un buen emprendedor como el liderazgo, la motivación, la iniciativa, el trabajo en equipo, la autoconfianza, etc.

La teoría psicológica del conductismo cuyos principales representantes son James Watson, Ivan Pavlov, Frederick Skinner, estudia las leyes que determinan el comportamiento o la conducta humana y animal mediante experimentos. Aplicada a la educación, en el conductismo el aprendizaje es memorístico, repetitivo y mecánico, el rol del estudiante es exclusivamente de receptor de contenidos, los aprendizajes no son duraderos necesitan de constantes refuerzos, la evaluación se centra en el resultado. A pesar de no tener una postura conductista se debe resaltar que el uso de las TIC puede tener aspectos conductistas en relación a los estímulos.

Mientras tanto el cognitivismo identifica y describe procesos mentales que afectan al aprendizaje. La teoría psicológica del cognitivismo se centra en el aprendizaje cognitivo es decir en los “pensamientos”, en desarrollar procesos mentales más complejos que faciliten nuevos aprendizajes en el estudiante. Se puede rescatar algunas posiciones cognitivistas, pero es importante también trabajar en la parte procedimental y actitudinal del estudiante.

La presente propuesta se fundamenta en la Teoría Psicológica del Constructivismo, considerando principalmente los aportes teóricos de Lev Vygotsky y Paul Ausubel.

Se ha considerado al Constructivismo como fundamento pedagógico debido a que en la actualidad las Instituciones Educativas trabajan los procesos de formación con el enfoque pedagógico del Constructivismo según lo establecido por el Ministerio de Educación y siguiendo los lineamientos que se expresan en el Proyecto Educativo Institucional donde se manifiesta claramente que la institución considera relevante adoptar el aporte del Constructivismo, que sostiene que el individuo aprende haciendo.

El Constructivismo considera al sujeto como un ser activo en el proceso de su desarrollo cognitivo, le interesa como el ser humano procesa la información, de qué manera los datos obtenidos a través de la percepción, se organizan de acuerdo a las construcciones mentales que el individuo ya posee como resultado de su interacción con las cosas (Durán, 2012).

También se considera la perspectiva pedagógica del Conectivismo, sus autores son Stephen Downes y George Siemens. El Conectivismo también conocido como la teoría para el aprendizaje digital, forma parte esencial de la presente investigación. El estudiante desarrolla competencias tecnológicas, su aprendizaje se da por medio del intercambio de información dentro de las redes. El conocimiento no es obsoleto debido a que el estudiante constantemente recibe nueva información.

El Conectivismo, en su intento para comprender cómo se adquiere conocimiento y cómo se produce el aprendizaje, define la mente humana como una red que se adapta al entorno. Por lo tanto, el aprendizaje sería el proceso de formación de redes a través de conexiones entre distintos nodos, y el conocimiento residiría en dichas redes. El papel del aprendiz sería activo y creativo, ya que tiene la necesidad de actualizarse continuamente a su entorno cambiante a través de realizar nuevas conexiones, reconocer patrones y aprender a través de la experiencia en la toma de decisiones (Siemens y Conole, 2011).

Las regularidades del aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión tienen relación con el desarrollo de talentos del emprendedor relacionadas con capacidades y actitudes propias en un emprendedor: innovación y creatividad, tolerancia al riesgo, capacidades gerenciales y autonomía. Además, incluye el conocimiento de principios de administración como planeación, gestión, dirección y control. El estudiante durante el nivel tres de bachillerato debe desarrollar un proyecto básico de emprendimiento poniendo a prueba todos los conocimientos adquiridos durante los tres años de estudio del bachillerato y sus habilidades emprendedoras.

Dentro de las proyecciones metodológicas propuestas para la presente investigación están: el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje significativo. El ABP es una metodología que involucra de forma activa al estudiante en su proceso de formación mediante la elaboración de proyectos que conlleven a un aprendizaje significativo. El aprendizaje significativo permite que el estudiante construya su propio aprendizaje, mediante la conexión de un nuevo conocimiento con uno ya existente, siendo un aprendizaje duradero.

En la asignatura de Emprendimiento y Gestión el estudiante debe trabajar en un proyecto de emprendimiento como resultado final de un proceso de tres años de trabajo, que incluye presentaciones previas de prototipos que han sido evaluados, criticados y mejorados a través de las distintas clases. Este proceso parte de un trabajo en equipo, donde los estudiantes deben optimizar sus recursos y conocimientos para elaborar un emprendimiento que esté orientado bajo los principios del bien común y que sea sustentable en el tiempo (Ministerio de Educación, 2015).

Las TIC sirven para crear nuevas formas de comunicación mediante el uso de herramientas tecnológicas cuyo objetivo es acceder, almacenar, procesar, comunicar de forma más rápida y eficiente la información.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación tal y como lo definen Thompson y Strickland son los recursos, herramientas y aplicaciones que se usan de manera que la información pueda ser procesada, organizada y compartida mediante varios dispositivos electrónicos, tales como: computadoras, celulares, televisores, dispositivos para videojuegos, reproductores de música y vídeo (Vinueza y Simbaña, 2017).

El desarrollo del conocimiento, el avance en la ciencia y la tecnología, las demandas del siglo XXI exigen un cambio en la educación. De tal manera los procesos de enseñanza y aprendizaje deben ir a la par con estas transformaciones. El uso de las TIC en educación permite un aprendizaje constructivista y significativo, el estudiante construye su conocimiento mediante la búsqueda de información que puede obtener utilizando la tecnología. Es así que las TIC constituyen un apoyo fundamental para el proceso de formación del estudiante. Con las TIC se puede estimular la creatividad, el trabajo en equipo, el aprendizaje es más interactivo y significativo.

En este sentido el uso de las TIC en el ámbito educativo permite que estudiantes y docentes tengan acceso a la información de manera interactiva a través de diversos medios tecnológicos, dando apertura al acceso de la información en cualquier momento, además gracias a las TIC se pueden realizar búsquedas de material didáctico de apoyo para los profesores y los estudiantes.

“En las sociedades contemporáneas interconectadas y de rápidos cambios, las tecnologías poseen un gran potencial con miras a mejorar la enseñanza y el aprendizaje, así como a ampliar el acceso a una educación de calidad” (UNESCO, 2020).

“Las TIC a nivel educativo permiten el mejoramiento de las prácticas pedagógicas, especialmente en las aulas, donde son utilizadas como instrumentos privilegiados para enriquecer, mejorar e incluso transformar los procesos de enseñanza aprendizaje” (Zumba, 2019, p.10).

Internet brinda un sinnúmero de posibilidades para acceder a la información en distintos formatos, sea en vídeo, imágenes, sonido, texto. Considerada como un sistema de redes interconectados entre sí, con la finalidad de que los usuarios puedan tener acceso a la información en cualquier momento y en cualquier parte del mundo. Uno de los servicios que ofrece internet es el acceso a la Web.

Gracias a la Web (World Wide Web) los usuarios pueden encontrar de forma más rápida y oportuna la información que están buscando, para tener acceso a la Web se necesita de un navegador Web como por ejemplo Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Safari, Internet Explorer.

“La velocidad del desarrollo tecnológico también influencia en la velocidad del aprendizaje por lo cual los maestros deberían estar preparados para los retos tecnológicos que nos demanda desde el cambio de la Web 0 a la Web 4.0” (Pérez y Tejedor, 2016, p.81).

“En la actualidad la Web2.0, Web3.0 y Web4.0, permite variedad de software educativos (LMS) creados para apoyar el aprendizaje en las aulas y fuera de ellas, con juegos o entretenimiento” (Pérez y Tejedor, 2016, p.56).

Las Plataformas de Gestión del Aprendizaje (Learning Management System, LMS) permiten al estudiante aprender y generar conocimiento en línea a través de medios digitales. MOODLE es un LMS de código abierto, posee un sistema de manejo de aprendizaje libre y gratuito, el estudiante puede ingresar a los cursos creados por el docente y así mejorar su proceso de formación desarrollando actividades individuales y grupales. MOODLE cuenta con una variedad de recursos y actividades, permitiendo que el estudiante aprenda de manera más dinámica e interactiva.

“Las LMS (learning management system) también denominadas como plataformas educativas, están sirviendo de apoyo al proceso educativo en los diversos niveles; unas gratuitas, otras con costo y otras propias de cada institución” (Iñigo, 2017).

“En MOODLE podemos insertar contenidos multimedia, videos, contenidos de audio, nos permite diseñar cursos, son interactivas ofrece feedback, cuestionarios, tareas en línea, foros, wiki, autoevaluaciones, glosario, URL, lecciones, calificaciones, retroalimentación. Además, permiten la comunicación estudiante- docente, estudiante-estudiante” (Ontoria ,2020).

Es importante definir conceptos relacionados con e-learning y b-learning:

E-learning

“Una plataforma (e-learning) o plataforma educativa web que brinda un (Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje) es una aplicación que integra un conjunto de herramientas para la educación en línea, permitiendo una enseñanza virtual o no presencial” (Castro, Clarenc, López, Moreno, y Tozco, 2013).

B-learning

“Es una modalidad de enseñanza mixta (b-learning), con la cual se combinan, la enseñanza en Internet o en la Web con experiencias en la clase presencial” (Ramas, 2015).

Existe una gran variedad de herramientas tecnológicas que el docente puede utilizar durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. Siendo de gran ayuda para que el estudiante sienta motivación a la hora de aprender y se involucre en su aprendizaje, participando activamente en su proceso de formación al utilizar y aplicar este tipo de herramientas tecnológicas. Hay herramientas de presentación por ejemplo Slides, Emaze, Powtoon, Prezzi; herramientas para elaborar organizadores gráficos por ejemplo Goconqr, Creately; herramientas de evaluación por ejemplo Kahoot, Quizizz, Educaplay.

“Una herramienta tecnológica amplia oportunidades educativas a las personas. Consiste en potenciar las capacidades sensoriales del estudiante de manera que él pueda tener mejor comprensión” (Osorio, 2016).

2.2. Descripción de la propuesta

El presente proyecto de investigación posee una estructura tecno educativa que permite desarrollar y fomentar en el estudiante capacidades emprendedoras mediante el uso de las TIC de una manera más dinámica, interactiva, lúdica, visual, mejorando el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del aula y fuera de ella. El gestor de aprendizaje seleccionado es MOODLE que servirá como apoyo en el proceso de formación del estudiante a través del Internet contribuyendo al aprendizaje significativo.

MOODLE posee ciertas características que motivan su utilización, es una plataforma de código abierto, gratuita, creada para gestionar espacios de aprendizaje y adaptable a las necesidades del docente y del estudiante. Además, permite que el aula virtual tenga una estructura tecno educativa articulando componentes teóricos, metodológicos, prácticos y obviamente tecnológicos. Este gestor de aprendizaje contiene recursos y actividades disponibles en la misma plataforma, posibilita el uso de varias herramientas externas de la Web 2.0 que enriquecen aún más el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Para una mejor selección del gestor de aprendizaje se ha diseñado el siguiente cuadro de comparación:

Tabla 6

Cuadro comparativo de Gestores de Aprendizaje

	MOODLE	EDMODO	GOOGLE CLASSROOM	BLACKBOARD
Licencia Software	Gratuito	Gratuito	Gratuito	No gratuito
Características	Sistema de gestión de contenidos. Apoya procesos de capacitación en línea.	Proporciona al docente un entorno virtual privado y cerrado. Espacio seguro para crear tareas, gestionarlas y calificarlas.	Herramienta digital de fácil uso. Permite al docente administrar de manera eficiente el trabajo del curso.	Plataforma de colaboración en línea y en tiempo real. Se puede participar y compartir contenido a través de equipos de sobremesa o dispositivos móviles.
Ventajas	Plataforma e-learning, gratuita y de libre acceso. Ayuda al aprendizaje cooperativo, mediante foro, correo y chat.	Diseñado específicamente para educación, lo cual se refleja en el tipo de herramientas que ofrece.	Trabaja con el paquete G Suite for Education. Se puede acceder a través de cualquier computadora o dispositivo.	Conexión inmediata y eficaz. Trabaja con inteligencia artificial.

	MOODLE	EDMODO	GOOGLE CLASSROOM	BLACKBOARD
Desventajas	No brinda apoyo financiero o administrativo a la Institución.	Los estudiantes no pueden comunicarse entre sí de forma directa.	Se enfoca en los recursos más que en la metodología.	Hay problemas de velocidad o se cae la plataforma cuando hay muchos usuarios interactuando.
Interactividad	Interactivo	Interactivo	Interactivo	Interactivo

Elaboración propia

Cada gestor de aprendizaje tiene sus ventajas y desventajas, pero MOODLE es la plataforma virtual que se utilizará en la presente propuesta. MOODLE permite diseñar la estructura pedagógica con acciones formativas lo que significa que el estudiante podrá construir su aprendizaje haciéndolo más significativo.

a. Estructura general

La metodología que se utilizará como estructura es PACIE articulada con la metodología ERCA, Aprendizaje Significativo y Aprendizaje Basado en Proyectos. PACIE considerada como un soporte para el aprendizaje e-learning mediante el uso de las TIC aprovecha al máximo todos los recursos de la Web 2.0 para apoyar el proceso de formación del estudiante ya sea en la modalidad presencial, semipresencial o a distancia. Fácilmente se puede articular con otras metodologías, debido a que genera en el estudiante interacción, motivación, experiencias de aprendizaje, logrando aprendizajes significativos y dando solución a problemas de la vida real.

Se representa en la siguiente gráfica la estructura PACIE donde se visualiza la distribución de los bloques con sus respectivas secciones:

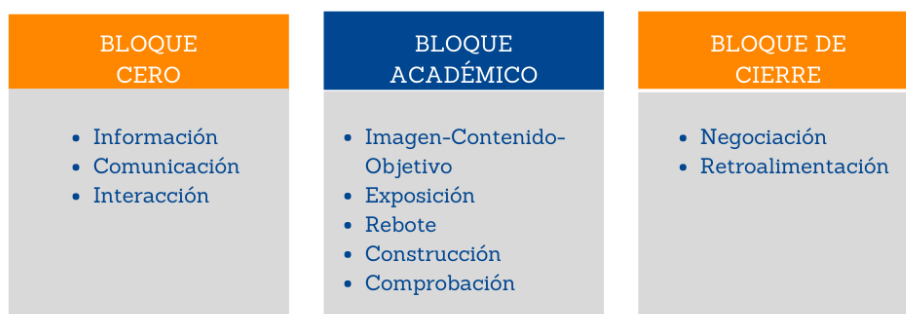


Figura 6. Estructura de la Metodología PACIE. –Se presenta los tres bloques que se distribuyen en la Metodología PACIE cada uno con sus diferentes secciones. Elaboración propia.

b. Explicación del aporte

Entre las tareas que generan interactividad se propone la visualización de vídeos, realizar lluvia de ideas, revisión de material educativo, debates, foros, elaboración de organizadores gráficos, exposiciones, elaboración de un proyecto. Para lo cual se utilizarán diferentes recursos que apoyarán los aprendizajes como presentaciones, vídeos, páginas web, documentos. Considerando actividades evaluativas sea de manera individual o grupal mediante la aplicación de cuestionarios, trabajos individuales y grupales, utilizando herramientas tecnológicas de presentación, de organizadores gráficos y de evaluación. Como, por ejemplo: Powtoon, Genially, Slides, Goconqr, Kahoot, Educaplay, entre otras.

c. Estrategias y/o técnicas

La presente propuesta se elabora usando diferentes estrategias metodológicas como el trabajo individual y colaborativo, lluvia de ideas, visualización de vídeos que fortalecen el aprendizaje significativo, también se utilizaron las técnicas tecno-educativas, MOODLE como sistema gestor del aprendizaje y se adicionan tanto herramientas propias de la plataforma como externas.

Las actividades y recursos propios de la plataforma que se han utilizado en la presente propuesta son:

Foro: Es una herramienta de comunicación para realizar debates, discusiones, preguntas de manera asincrónica.

Glosario: Es una herramienta utilizada para crear una lista de definiciones o conceptos.

Herramienta externa: Permite al estudiante trabajar con actividades y recursos de otros sitios web.

Tarea: Proporciona al estudiante un espacio para que pueda realizar la entrega de sus tareas.

Archivo: Permite la presentación de materiales como documentos, presentaciones o imágenes.

Página:

URL: Permite proporcionar material adicional disponible en línea.

Se ha utilizado también herramientas externas de la Web 2.0 como:

YouTube: Es un sitio web que permite compartir vídeos mediante Internet, encargado del alojamiento de vídeos.

Powtoon: Plataforma en línea para crear animaciones y presentaciones en vídeo.

Goconqr: Herramienta de aprendizaje que permite diseñar y compartir organizadores gráficos.

Kahoot: Herramienta para aprender y repasar conceptos de forma divertida, simulando un juego.

Quizizz: Sirve para aplicar preguntas de manera divertida y lúdica.

Padlet: Plataforma digital para la creación de muros colaborativos.

Genially: Herramienta para la creación de recursos interactivos.

.

2.3. Matriz de articulación

En la presente matriz se sintetiza la articulación del producto realizado con los sustentos teóricos, metodológicos, estratégicos-técnicos y tecnológicos empleados.

Tabla 7
Matriz de articulación

EJES O PARTES PRINCIPALES	SUSTENTO TEÓRICO	SUSTENTO METODOLÓGICO	ESTRATEGIAS / TÉCNICAS	DESCRIPCIÓN DE RESULTADOS	CLASIFICACIÓN TIC
Formulación del Proyecto de emprendimiento: Idea de Negocio	Se trabajarán fundamentos teóricos constructivistas y conectivistas; ya que los estudiantes previamente deberán revisar el material de estudio, lo analizarán y comprenderán, relacionándolo con algún conocimiento previo, seguidamente plantean una idea de negocio que deben sustentarla en	Experiencia: Plantear la siguiente interrogante: Luego de haber observado el vídeo “Maneras de crear ideas de negocio rentables” publicado en la plataforma. Para crear un emprendimiento, ¿Se basaría en las necesidades de las personas?	Presentación del tema y objetivo por parte de la docente. Observación de vídeos y revisión de material educativo para una mejor asimilación del tema. Conformación de grupos de trabajo, a quienes se les denominará “grupos de emprendimiento.	Los estudiantes indican con claridad el producto o servicio que desean emprender.	Se trabaja con la plataforma MOODLE para crear el aula virtual, desde donde se gestionarán los aprendizajes Se emplean herramientas Web 2.0: You Tube: Para la visualización de un vídeo motivacional. You Tube: Para la visualización de un vídeo sobre ideas de negocio.

base a una necesidad. Compartirán lo trabajado con sus compañeros desde una perspectiva conectivista.

Reflexión:
Preguntar: ¿De dónde nacen las ideas de negocio?

Conceptualización:
Los estudiantes analizarán y discutirán acerca del éxito que garantiza la elaboración de un plan de negocio previo a la ejecución de una iniciativa empresarial.

Aplicación:
Formar grupos de trabajo para elaborar una lista de posibles ideas emprendedoras basadas en su perfil profesional pero que se encaminen a ser

Planteamiento de ideas de negocio, realizando una evaluación sencilla y seleccionando una sola idea del grupo.

Exposición para la clase de la idea de negocio seleccionada. Indicando qué necesidad satisface o el problema que resuelve, a quiénes va dirigida y por qué se considera que será exitosa.

Powtoon: Para la presentación de la clase magistral.

Padlet: Para la presentación de la estructura del Plan de Negocio.

Quizziz: Para trabajar en la parte de reflexión.

una iniciativa empresarial, exponer el trabajo realizado.

Formulación del Proyecto de Emprendimiento: Plan Estratégico	Se trabajarán fundamentos teóricos constructivistas y conectivistas; ya que los estudiantes previamente deberán revisar el material de estudio, lo analizarán y comprenderán, relacionándolo con algún conocimiento previo, seguidamente determinan los distintos elementos estratégicos del proyecto de emprendimiento. Aplicando las TIC trabajan en su plan de	Experiencia: Plantear la siguiente interrogante: Luego de haber observado el vídeo “Plan estratégico” publicado en la plataforma. ¿Cómo describirías al emprendimiento que deseas poner en marcha? Reflexión: Preguntar: ¿Cómo la gestión estratégica ayuda a tomar decisiones a los emprendedores?	Presentación del tema y objetivo por parte de la docente. Observación de vídeos y revisión de material educativo para una mejor asimilación del tema. Análisis y discusión sobre los elementos estratégicos de un plan de negocio. Descripción del emprendimiento, definiendo la misión, visión, valores y objetivos estratégicos	Los estudiantes describen de forma clara cada uno de los elementos estratégicos de su emprendimiento.	Se trabaja con la plataforma MOODLE para crear el aula virtual, desde donde se gestionarán los aprendizajes. Se emplean herramientas Web 2.0: You Tube: Para la visualización de un vídeo motivacional. Powtoon: Para la presentación de la clase magistral. Goconqr: Para la presentación de un mapa mental.
--	---	---	---	---	---

negocio de forma
colaborativa.

Conceptualización:
Los estudiantes
analizarán y
discutirán acerca de
los diferentes
elementos
estratégicos que
conforman un plan
estratégico.

Aplicación:

En los grupos de
emprendimiento
trabajar el plan
estratégico de su plan
de negocio.

del proyecto de
emprendimiento.

Diseño de la Matriz
FODA , evaluando de
manera interna y
externa al proyecto de
emprendimiento.

Canva: Para la
presentación de un
ejemplo práctico.

Educaplay: Para poner a
prueba los conocimientos
del estudiante.

Formulación del Proyecto de Emprendimiento: Plan Comunicacional	<p>Se trabajarán fundamentos teóricos constructivistas y conectivistas; ya que los estudiantes previamente deberán revisar el material de estudio, lo analizarán y comprenderán, relacionándolo con algún conocimiento previo, seguidamente diseñarán las diferentes estrategias de marketing para el emprendimiento.</p> <p>Aplicando las TIC trabajan en su plan de negocio de forma colaborativa.</p>	<p>Experiencia: Plantear la siguiente interrogante: Luego de haber observado el vídeo publicado en la plataforma. Para comprar zapatos, ¿qué es lo que normalmente tomas en cuenta: la calidad del producto, el precio, el lugar, la promoción o la atención?</p> <p>Reflexión: Preguntar: ¿El Marketing significa exclusivamente publicidad y ventas?</p> <p>Conceptualización:</p>	<p>Presentación del tema y objetivo por parte de la docente. Observación de vídeos y revisión de material educativo para una mejor asimilación del tema. Análisis y discusión sobre Marketing y sus componentes en un plan de negocio. Diseño del producto considerando el tamaño, la forma, el color, etc. Calculo del precio utilizando el método de costos. Selección del canal de distribución para la</p>	<p>Los estudiantes desarrollan su plan de comunicacional considerando las diferentes estrategias de marketing.</p>	<p>Se trabaja con la plataforma MOODLE para crear el aula virtual, desde donde se gestionarán los aprendizajes</p> <p>Se emplean herramientas Web 2.0:</p> <p>You Tube: Para la visualización de un vídeo motivacional.</p> <p>Camtasia: Para la presentación de la clase magistral.</p> <p>Canva: Para la presentación de una infografía.</p> <p>Genially: Para poner a prueba los conocimientos del estudiante.</p>
---	--	--	--	--	---

Los estudiantes analizarán y discutirán acerca del Marketing y sus componentes (4p del Marketing)

comercialización del producto.
Aplicación de diferentes estrategias de publicidad y promoción.

Aplicación:

En los grupos de emprendimiento trabajar el plan comunicacional de su plan de negocio.

Para ingresar a la plataforma MOODLE se utiliza el dominio <http://educacion2021.net/erikasigcho/course/view.php?id=3§ion=2> una vez ingresada a la plataforma el estudiante observará las diferentes secciones de la estructura metodológica PACIE:



Bloque CERO-PACIE

BLOQUE CERO - PACIE

SECCIÓN - INFORMACIÓN

- Presentación de la docente
- Presentación de la asignatura
- Syllabus
- Texto de Emprendimiento y Gestión

SECCIÓN - COMUNICACIÓN

- Cronograma Institucional
- Enlace para los encuentros virtuales

SECCIÓN - INTERACCIÓN

- Foro novedades
- Foro de cafetería
- Glosario

Bloque Académico

Tema 1: Formulación del Proyecto de Emprendimiento “Idea de negocio”

Se presenta el objetivo y los contenidos del Tema 1: Formulación del Proyecto de Emprendimiento “Idea de negocio”

Educación 2021 - Erika Sigcho



BLOQUE - ACADÉMICO

TEMA: Formulación del Proyecto de Emprendimiento "Idea de Negocio"



OBJETIVOS

Proponer productos o servicios determinados por las necesidades de su entorno.

CONTENIDOS

- Formulación de ideas de proyectos de emprendimiento
- Definición y estructura básica de un Plan de Negocio

Sección Exposición:



- 📺 Vídeo motivacional: “La mayor discapacidad es la falta de confianza en uno mismo”
- 📺 Clase Magistral: Definición y estructura del Plan de Negocio
- 📺 Apoyo: Maneras de Crear Ideas de Negocio Rentables
- 📺 Apoyo: Estructura Plan de Negocio

Se inicia con un vídeo motivacional en YouTube denominado “La mayor discapacidad es la falta de confianza en uno mismo”

Vídeo motivacional: “La mayor discapacidad es la falta de confianza en uno mismo”



El estudiante tiene acceso a una clase magistral respecto a la definición y estructura de un plan de negocio, elaborada en Camtasia.

Clase Magistral: Definición y estructura del Plan de Negocio



Como apoyo se presenta un vídeo en YouTube denominado: Maneras de crear ideas rentables.

Apoyo: Maneras de Crear Ideas de Negocio Rentables




Finalmente, en esta sección el estudiante puede revisar un muro digital elaborado en la herramienta PADLET sobre la estructura del plan de negocio.

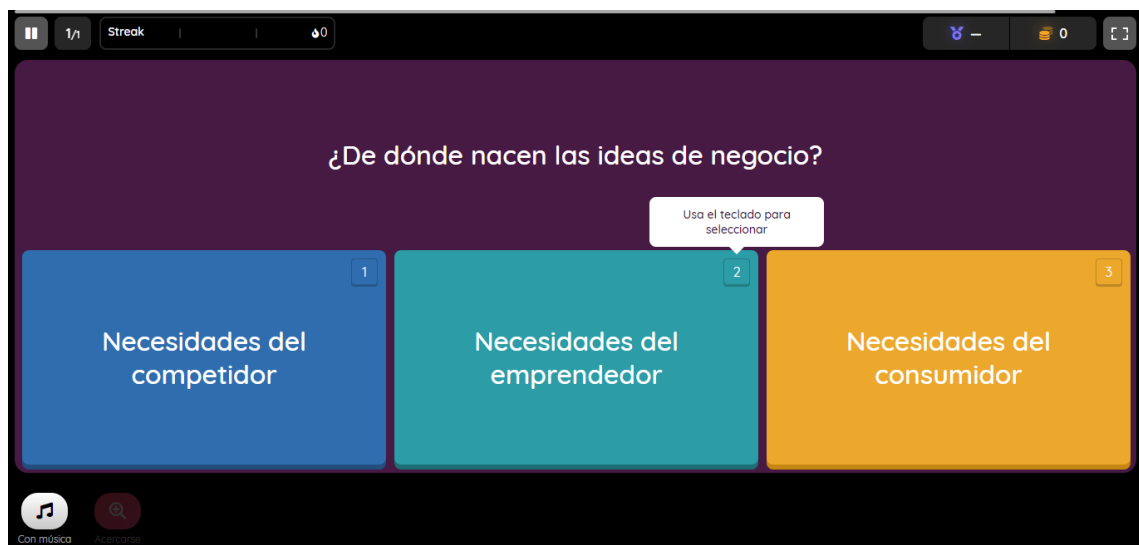


Sección Rebote:



 [Poniendo a prueba mis conocimiento con Quizziz](#)

El estudiante pone a prueba sus conocimientos resolviendo una evaluación elaborada en la herramienta Quizziz.



Sección de Construcción:



 ¿El plan de negocio garantiza el éxito de una iniciativa empresarial?

El estudiante participa en un foro dando respuesta a la interrogante ¿El plan de negocio garantiza el éxito de una iniciativa empresarial?, debe también responder a dos criterios de cualquiera de sus compañeros.

Sección de Comprobación:



 Proyecto de Emprendimiento: Mi idea de negocio

 Vídeo Tutorial: Presentaciones con Genially

El estudiante debe realizar una tarea de forma colaborativa utilizando la herramienta digital Genially para exponer a la clase la idea de negocio seleccionada por su grupo de trabajo. Previamente debe observar el vídeo tutorial para realizar presentaciones con Genially.

Emprendimiento y Gestión - 3ro Bachillerato - Lcda. Erika Sigcho - 2020-2021

Área personal > Cursos > Institución Educativa Central Técnico > Bachillerato > Emprendimiento y Gestión > TEMA 1

Proyecto de Emprendimiento: Mi idea de negocio

Proyecto de Emprendimiento: Mi idea de negocio

Estimad@ estudiante:

Cada grupo de emprendimiento debe realizar una presentación utilizando la herramienta digital Genially para exponer a la clase la idea de negocio seleccionada. Indicando qué necesidad satisface o el problema que resuelve, a quiénes va dirigida y por qué se considera que será exitosa. Revise el video tutorial para realizar presentaciones con Genially.

Buena suerte con la actividad.

Vídeo Tutorial: Presentaciones con Genially



Tema 2: Formulación del Proyecto de Emprendimiento "Plan Estratégico"

Se presenta el objetivo y los contenidos del Tema 2: Formulación del Proyecto de Emprendimiento "Plan Estratégico"

Educación 2021 - Erika Sigcho



BLOQUE - ACADÉMICO

TEMA: Formulación del Proyecto de Emprendimiento "Plan Estratégico"



OBJETIVOS





Representar los elementos estratégicos que guiarán la empresa y ayudarán a tomar decisiones a los propietarios.

CONTENIDOS

- Descripción del Emprendimiento: Misión, Visión, Valores, Objetivos.
- Matriz FODA

Sección Exposición:



-  Vídeo motivacional: "El tiempo y la salud son los bienes más valiosos que tenemos"
-  Clase Magistral: Plan Estratégico
-  Apoyo: Mapa Mental "Elementos Estratégicos"
-  Apoyo: Ejemplo KFC

Se inicia con un vídeo motivacional en YouTube denominado "El tiempo y la salud son los bienes más valiosos que tenemos"

Vídeo motivacional: "El tiempo y la salud son los bienes más valiosos que tenemos"



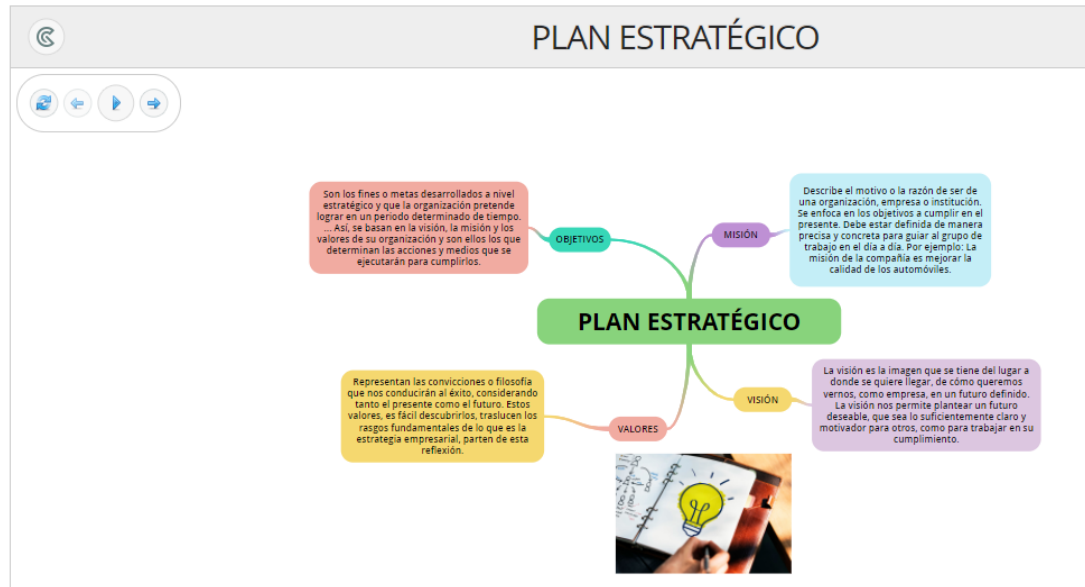
El estudiante tiene acceso a una clase magistral respecto a los elementos estratégicos que componen un plan estratégico, elaborada en la herramienta digital Powtoon.

Clase Magistral: Plan Estratégico



Como apoyo se presenta un mapa mental elaborado en la herramienta digital Goconqr sobre definiciones de los elementos estratégicos.

Apoyo: Mapa Mental "Elementos Estratégicos"



Finalmente, en esta sección el estudiante puede revisar un ejemplo práctico de los elementos estratégicos de la Empresa KFC elaborado en la herramienta digital Camva.

Satisfacer las necesidades del sector alimentario, mediante la elaboración y comercialización de productos y servicios de óptima calidad, que se ajusten a las necesidades de nuestros clientes, al generar economía, desarrollo y crecimiento para el sector productos, para empleados y accionistas.

MISIÓN

Ser la empresa líder en la comercialización, distribución de productos, la conservación y procesamiento de estos, que ofrece productos y servicios con calidad de punta, que generen valor agregado al cliente y se conviertan en alternativas para el desarrollo económico, social y cultural de clientes, empleados y accionistas.

VISIÓN

Perseverancia
Lealtad
Honestidad
Solidaridad
Respeto
Sencillez
Compromiso

VALORES

KENTUCKY FRIED CHICKEN

DEFINICIÓN DEL NEGOCIO

Es una cadena de restaurantes de comida rápida estadounidense especializada en pollo frito, piezas de pollo crujientes que se preparan mediante un proceso de fritura a presión y además del pollo tradicional original existen otras variantes como pollo extra crujiente y asado a la parrilla. Junto al pollo frito, hay otras variantes como alitas de pollo, sándwiches, hamburguesas, burritos y chicken fingers dirigido a todo tipo de público.

OBJETIVOS

A corto plazo: Ser una de las empresas líderes a nivel municipal en la producción y comercialización de nuestro producto, llegando a nuestros clientes con un producto de fácil adquisición que se acomode a su presupuesto y necesidad.

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
Posicionamiento de la marca Poder de negociación con los proveedores Capacidad de adaptar el menú a mercados locales Capacidad para introducir nuevos productos Imagen positiva frente a la sociedad a través de acciones de responsabilidad social	Estilo de vida moderno Mayor capacidad económica Crecimiento de zonas urbanas Mala calidad de los productos de la competencia Estabilidad económica del mundo
DEBILIDADES	AMENAZAS
Entrega a domicilio Menú grasoso, dañino para la salud Costo de la franquicia limita el crecimiento Rotación del personal Precios	Diferentes hábitos alimenticios Competencia gubernamentales Protección animal Proveedores

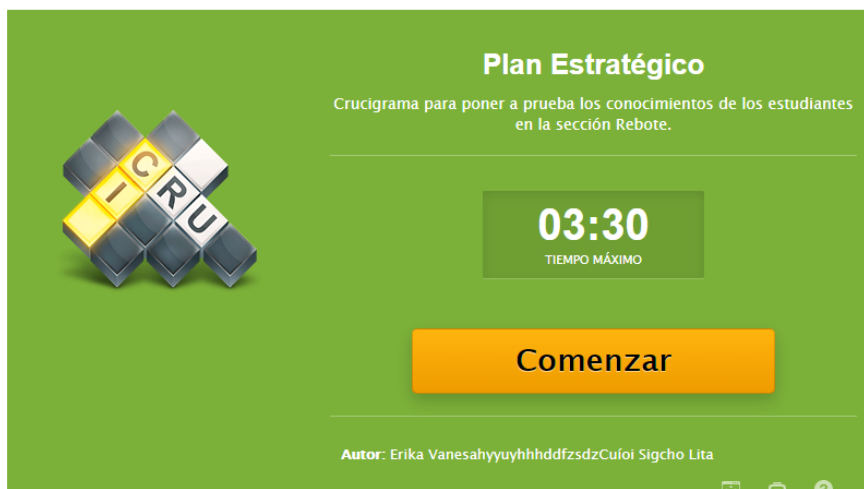
Sección Rebote:



 [Poniendo a prueba mis conocimientos con Educaplay](#)

El estudiante pone a prueba sus conocimientos resolviendo un crucigrama elaborado en la herramienta digital Educaplay.

Poniendo a prueba mis conocimientos con Educaplay



Sección de Construcción:



 [¿Cómo la gestión estratégica ayuda a tomar decisiones a los emprendedores?](#)

El estudiante participa en un foro dando respuesta a la interrogante ¿Cómo la gestión estratégica ayuda a tomar decisiones a los emprendedores?, debe también responder a dos criterios de cualquiera de sus compañeros.

Sección de Comprobación:



- Proyecto de Emprendimiento: Elementos Estratégicos
- Enlace Grupo 1
- Enlace Grupo 2
- Enlace Grupo 3
- Enlace Grupo 4
- Enlace Grupo 5

El estudiante debe realizar una tarea de forma colaborativa utilizando el enlace creado en google docs para cada grupo. Cada grupo de emprendimiento deberá trabajar en el plan estratégico de su plan de negocio.

Emprendimiento y Gestión - 3ro Bachillerato - Lcda. Erika Sigcho - 2020-2021

Área personal > Cursos > Institución Educativa Central Técnico > Bachillerato > Emprendimiento y Gestión > TEMA 2 > Proyecto de Emprendimiento: Elementos Estratégicos

Proyecto de Emprendimiento: Elementos Estratégicos

Estimad@ estudiante:

Cada grupo de emprendimiento deberá trabajar en el plan estratégico de su plan de negocio. Se ha creado un enlace para que puedan trabajar en un documento de google docs.

3M_G2

Archivo Editar Ver Insertar Formato Herramientas Complementos Ayuda Última modificación hace 3 horas

PLAN DE NEGOCIO

IDEA DE NEGOCIO: Diseño de planos 2D y 3D.

1. DEFINICIÓN DEL NEGOCIO:	
Nombre Comercial:	SolidServ
Definición:	Es un emprendimiento, en el cual se ofrece servicios de diseño de piezas en 3D y planos en 2D, dirigida a aquellos personas que se relacionen con dicho tema y que necesiten de nuestros servicios.

2. MISIÓN	
Ayudar a aquellas personas que necesiten nuestros servicios, en la parte de la ingeniería, dibujo de planos 2D, dibujo de planos 3D, según sea su requerimiento y ayudarlo en su proyecto.	

3. VISIÓN	
Ser la mejor empresa digital con mayor reputación y reconocimiento, que se ha especializado en realizar esta clase de encargos, logrando que los grandes empresas y emprendedores nos busquen para diseñar lo que necesitan.	

Tema 3: Formulación del Proyecto de Emprendimiento “Plan Comunicacional”

Se presenta el objetivo y los contenidos del Tema 3: Formulación del Proyecto de Emprendimiento “Plan Comunicacional”

Educación 2021 - Erika Sigcho



BLOQUE - ACADÉMICO

TEMA: Formulación del Proyecto de Emprendimiento "Plan Comunicacional"



OBJETIVO




Diseñar una propuesta comunicacional innovadora y creativa para publicitar y promocionar la idea de emprendimiento a clientes potenciales y a posibles inversionistas.

CONTENIDOS

Variables del Mercado: Producto, Precio, Plaza y Promoción

Sección Exposición:



-  Vídeo motivacional: ¿Cómo superar mis complejos?
-  Clase magistral: Plan Comunicacional
-  Apoyo: Infografía Marketing Mix

Se inicia con un vídeo motivacional en YouTube denominado ¿Cómo superar mis complejos?

Vídeo motivacional: ¿Cómo superar mis complejos?



El estudiante tiene acceso a una clase magistral respecto al estudio de mercado y las estrategias de marketing que componen un plan comunicacional, elaborada en la herramienta Camtasia.

Clase magistral: Plan Comunicacional

A screenshot of a Camtasia recording showing a slide titled 'PLAN COMUNICACIONAL' and 'MERCADO CONSUMIDOR (CLIENTES)'. The slide contains text defining market segmentation and an illustration of a woman with a smartphone surrounded by icons representing various market factors.

PLAN COMUNICACIONAL

MERCADO CONSUMIDOR (CLIENTES)

- **Segmento de Mercado:** Consiste en dividir el mercado en grupos con características y necesidades semejantes para poder ofrecer una oferta diferenciada y adaptada a cada uno de los grupos objetivos.

Segmento de Mercado Individual: Género, estado civil, tamaño de la familia, ocupación, rango de edad, otros.

Finalmente, en esta sección como apoyo se presenta una Infografía elaborada en la herramienta digital Canva.com sobre el tema “Marketing Mix”



Sección Rebote:



Poniendo a prueba mis conocimientos con Genially

El estudiante pone a prueba sus conocimientos resolviendo una evaluación elaborada en la herramienta digital Genially.



Sección de Construcción:









¿El Marketing significa exclusivamente publicidad y ventas?

El estudiante participa en un foro dando respuesta a la interrogante ¿El Marketing significa exclusivamente publicidad y ventas?, debe también responder a dos criterios de cualquiera de sus compañeros.

Sección de Comprobación:



-  Proyecto de Emprendimiento: Variables del Mercado
-  Enlace Grupo 1
-  Enlace Grupo2
-  Enlace Grupo 3
-  Enlace Grupo 4
-  Enlace Grupo 5

El estudiante debe realizar una tarea de forma colaborativa utilizando el enlace creado en google docs para cada grupo. Cada grupo de emprendimiento deberá trabajar en el plan comunicacional de su plan de negocio.

La propuesta es valorada por cinco especialistas, a los cuales se les proporcionó: la propuesta y una guía para su valoración.

Se ha considerado los siguientes indicadores para su evaluación:

1. Pertinencia
2. Aplicabilidad
3. Novedad
4. Fundamentación Pedagógica
5. Fundamentación Tecnológica

Cada indicador es evaluado según los siguientes criterios de evaluación: excelente, muy bueno, bueno, regular, malo.

El análisis de valoración de los resultados por los especialistas es el siguiente:

Criterio 1. Pertinencia. De los 5 especialistas que valoraron el Aula Virtual en Moodle el 100% dan una valoración de excelente.

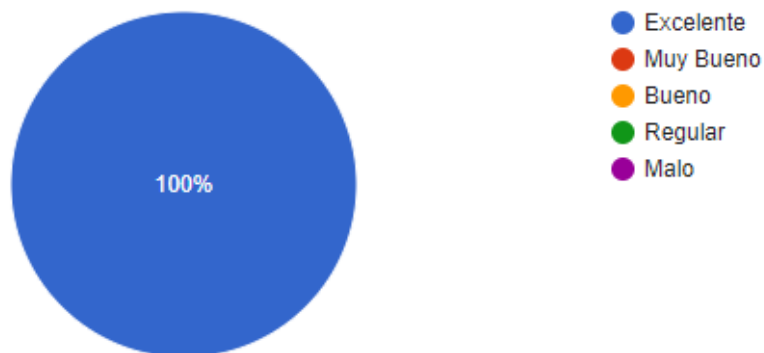


Figura 7. Valoración de especialistas. –Se presenta los resultados en porcentaje de la valoración del Aula Virtual del criterio 1. Elaboración propia.

Criterio 2. Aplicabilidad. De los 5 especialistas que valoraron el Aula Virtual en Moodle el 80% dan una valoración de excelente y el 20% de muy bueno.

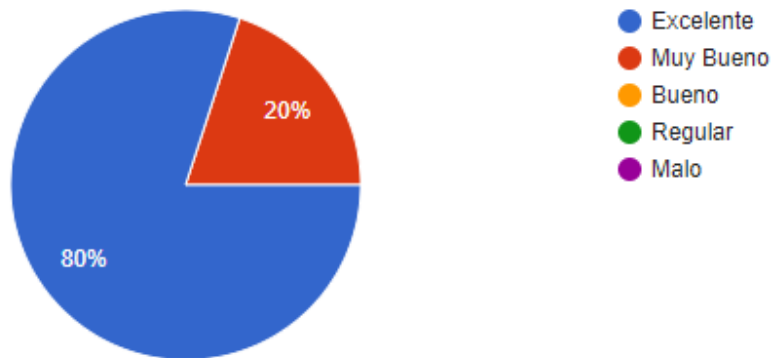


Figura 8. Valoración de especialistas. –Se presenta los resultados en porcentaje de la valoración del Aula Virtual del criterio 2. Elaboración propia.

Criterio 3. Novedad. De los 5 especialistas que valoraron el Aula Virtual en Moodle el 80% dan una valoración de excelente y el 20% de muy bueno.

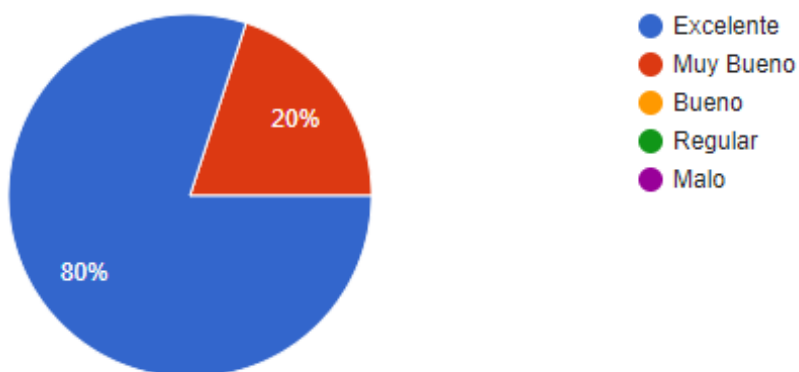


Figura 9. Valoración de especialistas. –Se presenta los resultados en porcentaje de la valoración del Aula Virtual del criterio 3. Elaboración propia.

Criterio 4. Fundamentación Pedagógica. De los 5 especialistas que valoraron el Aula Virtual en Moodle el 80% dan una valoración de excelente y el 20% de muy bueno.

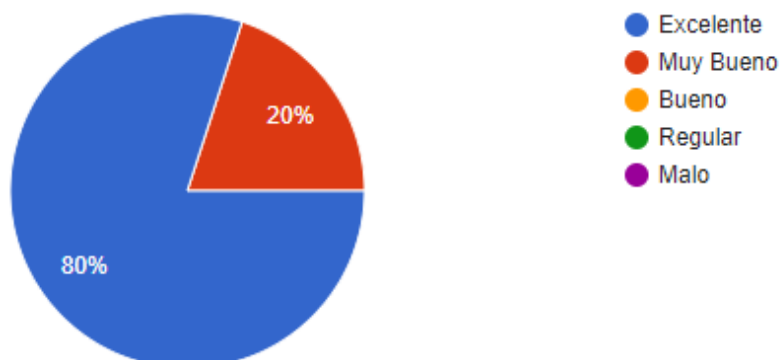


Figura 10. Valoración de especialistas. –Se presenta los resultados en porcentaje de la valoración del Aula Virtual del criterio 3. Elaboración propia.

Criterio 5. Fundamentación Tecnológica. De los 5 especialistas que valoraron el Aula Virtual en Moodle el 100% dan una valoración de excelente.

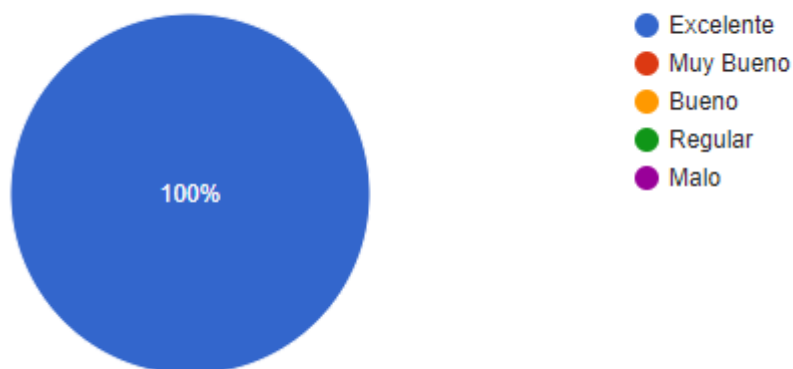


Figura 11. Valoración de especialistas. –Se presenta los resultados en porcentaje de la valoración del Aula Virtual del criterio 3. Elaboración propia.

Tabla 8*Cuadro valoración de resultados*

	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo	Total
Pertinencia	5	0	0	0	0	5
Aplicabilidad	4	1	0	0	0	5
Novedad	4	1	0	0	0	5
Fundamentación Pedagógica	4	1	0	0	0	5
Fundamentación Tecnológica	5	0	0	0	0	5

Elaboración propia

Tabla 9*Cuadro valoración de resultados-porcentajes*

	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo	Total
Pertinencia	100%	0%	0%	0%	0%	100%
Aplicabilidad	80%	20%	0%	0%	0%	100%
Novedad	80%	20%	0%	0%	0%	100%
Fundamentación Pedagógica	80%	20%	0%	0%	0%	100%
Fundamentación Tecnológica	100%	0%	0%	0%	0%	100%

Elaboración propia

Luego del análisis de los resultados obtenidos se concluye que la propuesta **“Aula virtual para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de bachillerato técnico”** es excelente en: pertinencia con el 100%, aplicabilidad con el 80%, novedad con el 80%, fundamentación pedagógica 80% y fundamentación tecnológica con el 100%

CONCLUSIONES

Luego del análisis y discusión de los resultados, a continuación, se presentan las conclusiones del presente estudio las cuales permiten visualizar los hallazgos más importantes referidos a **“Aula virtual para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de bachillerato técnico”**. Las mismas se detallan con base en los objetivos específicos que se formularon para la investigación:

Se ha diagnosticado que los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Institución Educativa “Central Técnico” no poseen todas las competencias emprendedoras que deberían desarrollar durante los tres años escolares debido a que los estudiantes no están interesados en aprender la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

El Modelo Pedagógico implementado en el aula virtual se encuentra articulado con el componente teórico fundamentado en la teoría constructivista, el componente metodológico ERCA y aprendizaje basado en proyectos y el componente TIC fundamentado en la perspectiva pedagógica del conectivismo, dando como resultado un modelo pedagógico mediado por TIC que se adapta sin dificultad al aula virtual.

Se han implementado estrategias interactivas de aprendizaje en la plataforma MOODLE tales como vídeos, presentaciones, documentos, tareas, foros, enlaces, entre otros para fortalecer el espíritu emprendedor de los estudiantes de tercero de bachillerato de la Institución Educativa “Central Técnico” de esta manera la motivación del estudiante por aprender y desarrollar sus actividades mejora en gran medida.

De acuerdo al análisis de resultados obtenidos en la valoración de la propuesta del Aula Virtual en MOODLE efectuada por los especialistas y por la Vicerrectora Pedagógica de la Institución Educativa dio como resultado que la plataforma MOODLE tiene una valoración de excelente por tanto se considera aplicable en el proceso de formación en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de tercer año de bachillerato técnico.

RECOMENDACIONES

En función de las conclusiones a continuación se esbozan una serie de recomendaciones pertinentes para continuar mejorando la presente investigación las cuales, habiendo sido diseñadas por los objetivos, redundarán en beneficio de la comunidad educativa.

En tal sentido, se recomienda en primer lugar realizar investigaciones más amplias de las causas que provocan que los estudiantes no desarrollen sus competencias emprendedoras en su proceso de formación en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Así mismo se sugiere aplicar un modelo pedagógico que articule los distintos componentes teóricos, metodológicos, prácticos y tecnológicos distintos a los aplicados en la presente propuesta.

También se recomienda implementar más recursos y actividades interactivas propias de la plataforma MOODLE y externas como herramientas de la WEB 2.0 que motiven aún más al estudiante y le permita seguir involucrándose activamente en su proceso de formación.

Respecto a la valoración de especialistas es recomendable que la propuesta sea valorada considerando otros criterios de evaluación y de esta manera garantizar aún más su puesta en marcha en la Institución Educativa.


BIBLIOGRAFÍA

- Bonilla, M. d. (2020). Estrategias metodológicas interactivas para la enseñanza y. *UISRAEL* .
- Cruz, N. B. (Septiembre de 2017). Impacto de las TIC en Instituciones Educativas Públicas y Privadas en Ecuador . Samborondón .
- Educación, M. d. (2015). *Guía Emprendimiento y Gestión* .
- Educación, M. d. (2015). Módulo Interdisciplinar de Emprendimiento y Gestión .
- Fogueroa Cepeda , H. I., Muñoz Correa , K. E., Lozano, E. V., & Zavala Urquiza, D. F. (2017). Análisis crítico del conductismo y constructivismo, como teorías de aprendizaje en educación . *Órbita Pedagógica* .
- Granja, D. O. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*.
- Hernández, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*.
- Ortega, A. O. (2018). Enfoques de Investigación . *Universidad del Atlántico*.
- Osorio, D. (2016). *Tecnología educativa*. Chimaltenango: Calameo. Recuperado el 17 de Enero de 2020, de <https://es.calameo.com/read/004988933a2ebd94c3d18>
- Rosalía, M. (2016). Controversias Piaget-Vygotski en psicología del desarrollo. *Universidad Nacional de Colombia*.
- Sánchez Cabrero, R., Costa Román , Ó., Mañoso Pacheco, L., Novillo López, M., & Pericacho Gómez , F. (2019). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. *Educación y Humanismo* .
- Taipe, M. D. (2020). Metodologías activas en el proceso enseñanza - aprendizaje. *revista científico - educacional*.

ANEXOS

ANEXO 1: Encuesta aplicada a los estudiantes

<https://forms.gle/cspLRjm43YNsGKbg8>




ENCUESTA SOBRE EL IMPACTO QUE GENERA EL USO DE LAS TIC EN EL APRENDIZAJE

Esta es una encuesta con la finalidad de saber su opinión acerca del impacto que genera el uso de las TIC en el aprendizaje de los estudiantes. Sus aportes serán tratados de manera confidencial.

[Siguiete](#) Página 1 de 3

Nunca envíe contraseñas a través de Formularios de Google.
Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios 

Datos Informativos:

Nombre y Apellido *

Tu respuesta

Edad *

Tu respuesta

Correo electrónico *

Tu respuesta

[Atrás](#) [Siguiete](#) Página 2 de 3

Nunca envíe contraseñas a través de Formularios de Google.

Lea con atención cada pregunta y responda con total honestidad:

¿Considera usted que el uso de la tecnología motiva el aprendizaje en los estudiantes? *

Sí

No

¿En qué medida le gustaría que su docente incorpore las TIC (tecnología) en su proceso de aprendizaje? *

Mucho

Poco

Nada

¿Con cuál de estas herramientas tecnológicas se siente familiarizado? *

- Educaplay
- Genially
- Powtoon
- Goncoqr
- Quizziz
- Kahoot
- Ninguna

¿Estaría de acuerdo en utilizar una plataforma virtual como MOODLE en su proceso de aprendizaje? *

- Muy de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo

¿Cree usted que el uso de las TIC ayudará a fomentar su espíritu emprendedor? *

- Si
- No

[Atrás](#) [Enviar](#) Página 3 de 3

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.
Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

ANEXO 2: Guía para la evaluación de la propuesta



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
 GUÍA PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE ESPECIALISTAS

AULA VIRTUAL PARA EL APRENDIZAJE DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA
 ESTUDIANTES DE BACHILLERATO TÉCNICO

VALORACIÓN	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO	OBSERVACIÓN
CRITERIO A EVALUAR SOBRE EL AULA VIRTUAL	5	4	3	2	1	
Pertinencia	X					
Aplicabilidad		X				
Novedad	X					
Fundamentación Pedagógica	X					
Fundamentación Tecnológica	X					



VALIDACIÓN				
Aplicable	X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones
Validado por:				Mg. Efrén Giovanni Solórzano Vélez
Título obtenido:				Magíster en educación, mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC
Número de cédula:				1726237975
Fecha:				Lunes, 08 de marzo, 2021
Teléfono:				0986090475
Email:				geo12382@hotmail.com
Firma:				



Recomendaciones que considere oportunas para mejorar el Aula virtual para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de bachillerato técnico.

La Plataforma es muy interactiva, y de alta aplicabilidad, pero se debe considerar que hay estudiantes que no cuentan con conectividad, por ello se sugiere que se inserte recursos descargables que no necesiten uso de internet.



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
 GUIA PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE ESPECIALISTAS

AULA VIRTUAL PARA EL APRENDIZAJE DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA
 ESTUDIANTES DE BACHILLERATO TÉCNICO

VALORACIÓN	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO	OBSERVACIÓN
CRITERIO A EVALUAR SOBRE EL AULA VIRTUAL	5	4	3	2	1	
Pertinencia	X					
Aplicabilidad	X					
Novedad	X					
Fundamentación Pedagógica	X					
Fundamentación Tecnológica	X					



VALIDACIÓN			
Aplicable	X	No aplicable	Aplicable atendiendo a las observaciones
Validado por:	Mónica Martínez		
Título obtenido:	Magister en Docencia Matemática		
Número de cédula:	1717701302		
Fecha:	9 de marzo de 2021		
Teléfono:	0995 292 267		
Email:	monicamar7@hotmail.com		
Firma:			

Recomendaciones que considere oportunas para mejorar el Aula virtual para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de Bachillerato Técnico.

Ninguna



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
 GUÍA PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE ESPECIALISTAS

AULA VIRTUAL PARA EL APRENDIZAJE DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA
 ESTUDIANTES DE BACHILLERATO TÉCNICO

VALORACIÓN	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO	OBSERVACIÓN
CRITERIO A EVALUAR SOBRE EL AULA VIRTUAL	5	4	3	2	1	
Pertinencia	x					
Aplicabilidad	x					
Novedad		x				
Fundamentación Pedagógica	x					
Fundamentación Tecnológica	x					

VALIDACIÓN			
Aplicable	<input checked="" type="checkbox"/>	No aplicable	<input type="checkbox"/>
		Aplicable atendiendo a las observaciones	
Validado por:	Grace Proaño Rhgg		
Título obtenido:	Magister en Investigación en Educación		
Número de cédula:	0502035520		
Fecha:	9 de marzo del 2021		
Teléfono:	0984067707		
Email:	gracris2007@hotmail.com		
Firma:			

Recomendaciones que considere oportunas para mejorar el Aula virtual para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de Bachillerato Técnico.


Incluir en los módulos, evaluaciones interactivas lúdicas realizadas en software para diseñar este tipo de evaluaciones de apoyo educativo.



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
 GUÍA PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE ESPECIALISTAS

AULA VIRTUAL PARA EL APRENDIZAJE DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA
 ESTUDIANTES DE BACHILLERATO TÉCNICO

VALORACIÓN	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO	OBSERVACIÓN
CRITERIO A EVALUAR SOBRE EL AULA VIRTUAL	5	4	3	2	1	
Pertinencia	X					
Aplicabilidad	X					
Novedad	X					
Fundamentación Pedagógica	X					
Fundamentación Tecnológica	X					

VALIDACIÓN			
Aplicable	<input checked="" type="checkbox"/>	No aplicable	<input type="checkbox"/>
		Aplicable atendiendo a las observaciones	
Validado por:	MSc. Sonia Maribel Tipán Simbaña		
Título obtenido:	MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC		
Número de cédula:	1708480833		
Fecha:	Miércoles, 10 de marzo del 2020		
Teléfono:	0980524351		
Email:	Sonia13699@yahoo.com		
Firma:			

Recomendaciones que considere oportunas para mejorar el Aula virtual para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de Bachillerato Técnico.

Ninguna.



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC
 GUIA PARA LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA MEDIANTE CRITERIO DE ESPECIALISTAS

AULA VIRTUAL PARA EL APRENDIZAJE DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA ESTUDIANTES DE
 BACHILLERATO TÉCNICO

VALORACIÓN	EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	MALO	OBSERVACIÓN
CRITERIO A EVALUAR SOBRE EL SISTEMA DE EJERCICIOS	5	4	3	2	1	
Pertinencia	X					
Aplicabilidad	X					
Novedad	X					
Fundamentación Pedagógica	X					
Fundamentación Tecnológica	X					



VALIDACIÓN			
Aplicable	x	No aplicable	Aplicable atendiendo a las observaciones
Validado por:		Yolanda Marina Lescano Valencia	
Título obtenido:		Máster en Matemática	
Número de cédula:		1711233070	
Fecha:		2021-03-10	
Teléfono:		0998100801	
Email:		Ylescano2010@hotmail.com	
Firma:			

Recomendaciones que considere oportunas para mejorar el Aula virtual para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de Bachillerato Técnico.

Felicito a la Lic. Erika Sigcha, el desarrollo del aula virtual que ha presentado, ya que es muy dinámica e interactiva; además, que resulta fácil navegar por ella y contempla los aspectos necesarios de una plataforma Moodle para los cursos que ahí propone.

De pronto podría sugerir, que se muestre un video en el cual presente el curso y a breves rasgos la manera de navegar por el aula virtual. También, podría incluir otra alternativa de subir archivos, sin necesidad de salir de la pantalla en donde estén las instrucciones de las actividades.

Agradezco mucho a la Lic. Erika por su valioso aporte.

ANEXO 3: Certificado de valoración de la propuesta



“INSTITUCIÓN EDUCATIVA “CENTRAL TÉCNICO”

MÁS DE UN SIGLO DE CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DE LA PATRIA
Av. Gaspar de Villarroel E6-125, Casilla 3698, Telef.: 2240977, 2430925 FAX 244904



VICERRECTORADO

**VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA “AULA VIRTUAL PARA EL APRENDIZAJE DE
EMPRESARIADO Y GESTIÓN PARA ESTUDIANTES DE BACHILLERATO
TÉCNICO”**

Quito, 10 de marzo de 2021

Por medio de la presente quien suscribe, Anda Zambrano Sandra Isabel Jacqueline, en calidad de Vicerectora Pedagógica de la Institución Educativa “Central Técnico” ubicado en la ciudad de Quito, parroquia Ñaquito, cantón Quito, provincia de Pichincha, Certifico la validación de la propuesta “Aula Virtual para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de bachillerato técnico”, desarrollada por la Licenciada **Erika Vanesa Sigcho Lita**, con C.I 1723223721, como parte del trabajo como maestrante de la carrera de Maestría en Educación, Mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC de la Universidad Israel.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad. El interesado puede hacer uso del presente documento como lo crea oportuno.

Atentamente,

Dra. Sandra Anda Z. MSc
VICERRECTORA. J. MATUTINA



CC. 1708083579