



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de
Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**DISEÑO DE UN AULA VIRTUAL EN MICROSOFT TEAMS PARA LA
ASIGNATURA EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DESDE LA
METODOLOGÍA PACIE, EN PRIMER AÑO DE BGU DE LA U.E. SIGLO XXI
“JAIME ROLDÓS AGUILERA”, AÑO LECTIVO 2021-2022**

Autora: Feijoo Japon Piedad Jessica

Director: Dr. Alirio Antonio Dávila Dávila

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Feijoo Japon Piedad Jessica, autora del trabajo de graduación titulado: Diseño de un Aula Virtual en Microsoft Teams para la Asignatura, Emprendimiento y Gestión desde la Metodología PACIE, en primer año de BGU de la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, año lectivo 2021-2022, previa a la obtención del grado académico de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC** en la Facultad de Ciencias en la Educación: Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de la autora.

Autorizó a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio WEB de la Biblioteca de la PUCE, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

En la ciudad de Quito, a los seis días del mes de febrero del año 2023



Maestrante

C.I. 1724909054

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director – Tutor del Trabajo de Posgrado Titulado: Diseño de un Aula Virtual en Microsoft Teams para la Asignatura, Emprendimiento y Gestión desde la Metodología PACIE, en primer año de BGU de la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, año lectivo 2021-2022, presentado por el maestrante Feijoo Japon Piedad Jessica, titular de la Cédula de Identidad N.º 1724909054 para optar al Grado de Magíster en Educación mención gestión del aprendizaje mediado por TIC, considero que dicho Trabajo de Investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación por parte de los Lectores – Evaluadores que se designen para tal fin por parte de las autoridades de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En la ciudad de Quito, a los seis días del mes de febrero del año 2023

Alirio Dávila

DR. ALIRIO ANTONIO DÁVILA

C.I. V- 647.318

aadavila@puce.edu.ec

N. ° Teléf.: +58 414 350 48 25

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: **4 % índice** de similitud con otras fuentes.

Dirección Física del Campus
Apartado postal 17-01-2184
Telf. (+593) 0000 0000 ext. 000
Ciudad: Quito. País: Ecuador
www.puce.edu.ec



TURNITIN: INCLUIR HOJA DEL INFORME CON EL PORCENTAJE

Visualizador de documentos

Turnitin Informe de Originalidad

Procesado el: 06-feb.-2023 10:38 -05
Identificador: 2007679378
Número de palabras: 30032
Entregado: 1

Borrador de Tesis de Jessica Feijoo Por Jessica Feijoo

Índice de similitud	Similitud según fuente
4%	Internet Sources: 5% Publicaciones: 2% Trabajos del estudiante: 1%

incluir citas	incluir bibliografía	excluyendo las coincidencias < 1%	modo: ver informe en vista quickview (vista clásica)	imprimir	actualizar	descargar
1% match (Internet desde 19-oct.-2019) http://www.riuc.bc.uc.edu.ve						
1% match (Internet desde 26-nov.-2022) https://edoc.pub/emprendimiento-gestion-terceropdf-pdf-free.html						
1% match (Internet desde 15-oct.-2022) https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/4627/Condor%20Guere.pdf?isAllowed=y&sequence=1						
1% match (Internet desde 15-ene.-2023) https://www.slideshare.net/cruizb14/educacin-virtual-constructivismo-social-y-metodologa-pacie						
1% match (Internet desde 18-sept.-2022) http://www.dspace.uce.edu.ec:8080						
1% match (Internet desde 30-dic.-2021) https://www.webyempresas.com/estrategias-de-aprendizaje/						

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Feijoo Japon Piedad Jessica, titular de la Cédula de Identidad N.º 1724909054, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para la obtención del Grado Académico de Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC son absolutamente originales, auténticos y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos, que se desprenden del trabajo de investigación, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

En la ciudad de Quito, a los seis días del mes de febrero del año 2023

Firma:



PIEDAD JESSICA FEIJOO JAPON

C.I. 1724909054

Dirección Física del Campus
Apartado postal 17-01-2184
Teléf. (+593) 0000 0000 ext. 000
Ciudad – País www.puce.edu.ec



Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1. Formulación del problema	13
1.2. Objetivos de la Investigación	19
1.3. Justificación de la Investigación	20
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	22
2.1. Antecedentes de la Investigación	22
2.2. Bases Teóricas.....	24
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	40
3.1. Tipo de investigación	40
3.2. Diseño de la investigación.....	40
3.3. Unidades de estudio: Población y Muestra	41
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
3.5. Técnicas de Análisis de Datos.....	41
3.6. Operacionalización de las Variables	42
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	44
4.1. Estudio de la variable Estrategia de Aprendizaje	44
4.2. Estudio de la Variable Estrategias Didácticas	50
4.3. Estudio de la Variable Diseño del Aula Virtual en M. Teams desde PACIE.....	57
CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	70
5.1 Denominación y definición de la propuesta.	70
5.2 Justificación de la propuesta.	70
5.3 Descripción de los destinatarios y responsables.....	71
5.4 Objetivos de la propuesta.	72
5.5 Funcionamiento de la propuesta.....	72
5.6 Factibilidad de la propuesta.....	84
5.7 Estructura de evaluación de la propuesta	84
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	88
REFERENCIAS	91
ANEXOS.....	94
Anexo A - Cuestionario 1 dirigido a los estudiantes.....	94
Anexo B - Cuestionario 2 dirigido a los docentes.....	96
Anexo C – Cuestionario C dirigido a las autoridades y docentes	98

Índice de tablas

Tabla 1 Etapas de la planificación instruccional del aula virtual desde PACIE.....	35
Tabla 2 Operacionalización de la variable “Estrategias de Aprendizaje”	42
Tabla 3 Operacionalización de la variable “Estrategias Didácticas”	43
Tabla 4 Operacionalización “Diseño de Aula Virtual en Teams desde PACIE”	43
Tabla 5 Respuestas del ítem 1 del Cuestionario 1 Estrategias de Aprendizaje	44
Tabla 6 Respuestas del ítem 2 del Cuestionario 1 Estrategias de Aprendizaje	45
Tabla 7 Respuestas del ítem 3 del Cuestionario 1 Estrategias de Aprendizaje	46
Tabla 8 Respuestas del ítem 4 del Cuestionario 1 Estrategias de Aprendizaje	46
Tabla 9 Respuestas del ítem 5 del Cuestionario 1 Estrategias de Aprendizaje	47
Tabla 10 Respuestas del ítem 6 del Cuestionario 1 Estrategias de Aprendizaje	48
Tabla 11 Respuestas del ítem 7 del Cuestionario 1 Estrategias de Aprendizaje	48
Tabla 12 Respuestas del ítem 8 del Cuestionario 1 Estrategias de Aprendizaje	49
Tabla 13 Respuestas del ítem 9 del Cuestionario 1 Estrategias de Aprendizaje	50
Tabla 14 Respuestas del ítem 1 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas.....	50
Tabla 15 Respuestas del ítem 2 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas.....	51
Tabla 16 Respuestas del ítem 3 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas.....	52
Tabla 17 Respuestas del ítem 4 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas.....	53
Tabla 18 Respuestas del ítem 5 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas.....	53
Tabla 19 Respuestas del ítem 6 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas.....	54
Tabla 20 Respuestas del ítem 7 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas.....	55
Tabla 21 Respuestas del ítem 8 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas.....	56
Tabla 22 Respuestas del ítem 9 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas.....	56
Tabla 23 Respuestas del ítem 1 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”	57
Tabla 24 Respuestas del ítem 2 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”	58
Tabla 25 Respuestas del ítem 3 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”	59
Tabla 26 Respuestas del ítem 4 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”	60
Tabla 27 Respuestas del ítem 5 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”	60
Tabla 28 Respuestas del ítem 6 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”	61
Tabla 29 Respuestas del ítem 7 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”	62
Tabla 30 Respuestas del ítem 8 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”	63
Tabla 31 Respuestas del ítem 9 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”	64
Tabla 32 Respuestas del ítem 10 del cuestionario 3 “Evaluación de la Propuesta”	65
Tabla 33 Metodología PACIE representada por bloques en el aula virtual	73
Tabla 34 Planificación micro curricular (1)	78
Tabla 35 Planificación micro curricular (2)	80
Tabla 36 Planificación micro curricular (3)	82
Tabla 37 Evaluación de la propuesta por los estudiantes	84
Tabla 38 Evaluación de la propuesta por los docentes	85

Índice de Figuras

Figura 1 Estrategias didácticas en ambientes virtuales	30
Figura 2 Elementos del Aula Virtual	32
Figura 3 Apertura inicial de la interfaz del aula virtual en Microsoft Teams	74
Figura 4 Presentación del Bloque cero (PACIE).....	75
Figura 5 Presentación del Bloque Académico.....	75
Figura 6 Presentación del Bloque de Cierre	76
Figura 7 Canal general de apertura.....	76

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

TÍTULO DEL TRABAJO

Diseño de un Aula Virtual en Microsoft Teams Para la Asignatura, Emprendimiento y Gestión Desde la Metodología PACIE, en Primer Año de BGU de la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, Año Lectivo 2021-2022.

Autor: Feijoo Japon Piedad Jessica

Director -Tutor: Dr. Alirio Dávila

Fecha: Quito, 06 de febrero 2023

RESUMEN

El cometido de este estudio consistió en formular una propuesta para el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera virtual, en el área de Emprendimiento y Gestión, mediante el Diseño de un Aula Virtual en Microsoft Teams para la Asignatura, Emprendimiento y Gestión desde la Metodología PACIE, en primer año de BGU de la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, año lectivo 2021-2022. El estudio se basa en una investigación proyectiva, con enfoque cuantitativo, diseño de campo, temporalidad transeccional, con amplitud de foco multieventual o multivariable. Se fundamentó en teorías sobre las estrategias de aprendizaje, estrategias didácticas, el constructivismo social, conectivismo, metodología PACIE. Se estructuraron tres variables: estrategias de aprendizaje, estrategias didácticas y configuración del aula virtual en Microsoft Teams, desde la Metodología PACIE. La propuesta está respaldada por los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a 68 estudiantes, 3 docentes del área de Emprendimiento y Gestión y 4 autoridades. Los resultados se analizaron con técnicas estadísticas descriptiva y aportan evidencias para la puesta en marcha del aula virtual en Microsoft Teams, utilizando el método PACIE para diseñar estratégicamente el proceso de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales; en efecto: El 100% de los alumnos emplea recursos digitales en sus procesos de aprendizaje, mientras que un 67% de los docentes casi nunca emplea recursos digitales. Se concluye: es necesario implicar a los docentes en el uso de estrategias didácticas mediadas con TIC, dada la preferencia de los estudiantes por el empleo de estos recursos; la propuesta de configurar el diseño de un aula virtual en Microsoft Teams desde la Metodología PACIE para facilitar el aprendizaje activo de la asignatura Emprendimiento y Gestión es factible y pertinente.

Palabras clave: Aula virtual, Emprendimiento y Gestión, Estrategia de Aprendizaje, Estrategia Didáctica, Metodología PACIE, Microsoft Teams.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN
DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC

TÍTULO DEL TRABAJO EN INGLÉS

Design of a Virtual Classroom in Microsoft Teams for the subject, Entrepreneurship and Management from the PACIE Methodology, in the first year of BGU of the U.E. Siglo XXI "Jaime Roldós Aguilera", academic year 2021-2022.

Autor: Feijoo Japon Piedad Jessica

Director -Tutor: Dr. Alirio Dávila

Fecha: Quito, 03 de febrero 2023

ABSTRACT

The purpose of this study was to formulate a proposal for the teaching and learning process in a virtual way, in the area of Entrepreneurship and Management, through the Design of a Virtual Classroom in Microsoft Teams for the Subject, Entrepreneurship and Management from the PACIE Methodology. , in the first year of BGU of the U.E. 21st century "Jaime Roldós Aguilera", school year 2021-2022. The study is based on a projective investigation, with a quantitative approach, field design, transectional temporality, with a multi-eventual or multivariable amplitude of focus. It was based on theories about learning strategies, didactic strategies, social constructivism, connectivism, PACIE methodology. Three variables were structured: learning strategies, didactic strategies and configuration of the virtual classroom in Microsoft Teams, from the PACIE Methodology. The proposal is supported by the results obtained from the surveys applied to 68 students, 3 teachers from the Entrepreneurship and Management area and 4 authorities. The results were analyzed with descriptive statistical techniques and provide evidence for the implementation of the virtual classroom in Microsoft Teams, using the PACIE method to strategically design the teaching and learning process in virtual environments; in fact, 100% of the students use digital resources in their learning processes, while 67% of teachers almost never use digital resources. It is concluded: it is necessary to involve teachers in the use of ICT-mediated didactic strategies, given the preference of students for the use of these resources; the proposal to configure the design of a virtual classroom in Microsoft Teams from the PACIE Methodology to facilitate active learning of the Entrepreneurship and Management subject is feasible and pertinent.

Keywords: Didactic Strategy, Entrepreneurship and Management, Learning Strategy, Microsoft Teams, PACIE Methodology, Virtual classroom

INTRODUCCIÓN

El término “Emprendimiento” se utiliza con frecuencia en el contexto de los negocios para referirse al desarrollo de nuevas empresas, productos o innovaciones. En esta investigación, la palabra “Emprendimiento” puede referirse a una variedad de iniciativas empresariales, personales o sociales que no se centran en la creación de una empresa, sino más bien en proporcionar al estudiante oportunidades empresariales. Ahora bien, la actual investigación se vincula con el diseño de un aula virtual en la plataforma Microsoft Teams para la asignatura Emprendimiento y Gestión desde la Metodología PACIE, llevada a cabo en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, en primer año de Bachillerato General Unificado (BGU), Cantón Santo Domingo. Período lectivo 2021-2022. La asignatura Emprendimiento y Gestión se desarrolla durante los tres cursos del BGU.

El estudio investigativo adquiere importancia y relevancia para la institución porque presenta una propuesta de solución a la problemática observada en la conducción didáctica de la asignatura, por parte de los docentes. Problemática caracterizada por una escasa referencia y utilización de nuevas herramientas tecnológicas y métodos instruccionales interactivos para promover un proceso de enseñanza y aprendizaje que generen la participación protagónica y activa de los estudiantes, requisitos sin condiciones para ser agentes emprendedores de nuevas ideas de negocio, como se pudo comprobar en las planificaciones didácticas de los diferentes unidades temáticas, donde únicamente los docentes proceden a proponer tareas, sin ninguna estructura instruccional ni el debido acompañamiento tutorial. A esta falencia, se le intenta dar una solución que rescate la importancia de la asignatura de Emprendimiento y Gestión con su alto potencial educativo para la formación de jóvenes emprendedores, creativos, necesarios para el desarrollo de sus comunidades, de la región y del país en general.

En este sentido, con el interés de proponer una solución factible para resolver la problemática planteada, la autora considera pertinente presentar una propuesta apuntalada con el diseño de un aula virtual en la plataforma tecnológica Microsoft Teams, utilizando la metodología PACIE. El empleo de esta plataforma está legalmente amparado por el ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A, dictada por el Ministerio de Educación de Ecuador; para facilitar el desarrollo de la educación remota en los tiempos críticos de la pandemia COVID – 19. En consecuencia, los capítulos siguientes presentan y organizan las implicaciones más generales de la investigación:

El Capítulo I, está estructurado por la formulación del problema, las preguntas de investigación, objetivos y la justificación. Hecho el planteamiento del problema, la autora refleja la necesidad de diseñar la instrucción con metodologías adecuadas para la modalidad virtual que generen la participación protagónica y activa de los estudiantes, requisitos sin condiciones para ser agentes emprendedores de nuevas ideas de negocio.

El Capítulo II, está compuesto por los antecedentes de la investigación, que sustentan trabajos de autores que se relacionan con el tema de estudio y las bases teóricas, con los respectivos constructos teóricos que avalan el objeto de investigación. Partiendo de la revisión de literatura realizada, la propuesta presentada por la autora encuentra fundamentos teóricos para emplear una plataforma tecnológica con la finalidad de innovar en los procesos formativos de la asignatura Emprendimiento y Gestión

En el Capítulo III se aborda la Metodología, el tipo y diseño de la investigación, las unidades de estudio, población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas de análisis de datos, y la operacionalización de las variables. Se establece claramente el tipo proyectivo de la investigación en la cual intervienen tres variables cuyos estudios se basan en un diseño de campo, transeccional y multieventual.

El Capítulo IV consta de la presentación y análisis de los datos recolectados para el estudio de las variables estrategia de aprendizaje, estrategias didácticas y configuración del diseño del aula virtual en Microsoft Teams desde la metodología PACIE. Se resumen los respectivos hallazgos, positivos y negativos, con los cuales se responden las preguntas que orientaron la investigación.

Finalmente, en el Capítulo V se pone en consideración la presentación de la propuesta bajo la denominación de “*Aprendiendo Emprendimiento y Gestión en un Entorno Digital*”. Se dan las razones que justifican la propuesta, una descripción de los destinatarios y responsables, objetivos, su funcionamiento en el contexto educativo del centro laboral de la autora, la factibilidad y estructura de evaluación.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del problema

La presente investigación se vincula con el diseño de un aula virtual en Microsoft Teams para la asignatura Emprendimiento y Gestión desde la Metodología PACIE, llevada a cabo en la Unidad Educativa Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, en primer año de Bachillerato General Unificado, Cantón Santo Domingo. Período lectivo 2021-2022. La asignatura Emprendimiento y Gestión se desarrolla durante los tres cursos del Bachillerato General Unificado. Emprendimiento es un término ampliamente utilizado en los negocios que se refiere a la creación de negocios, nuevos productos o innovaciones de los mismos. Cuando se mencione la palabra “emprendimiento” a lo largo de este estudio investigativo, puede referirse al tipo empresarial, personal o social, que no se focalice en la creación de una empresa, sino en brindar al estudiante una amplia gama de alternativas de emprendimiento. Ahora bien, el tema seleccionado deja en evidencia el interés de la autora por presentar una propuesta formativa dirigida a mejorar la gestión de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la referida asignatura, utilizando una metodología de diseño instruccional sustentada con los enfoques pedagógicos actuales que explican cómo aprenden los individuos en los entornos virtuales de aprendizaje. A tal efecto, se comienza por describir en forma general una situación ideal para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión en estos tiempos de la era digital, respaldada con estudios que demuestran una mejora del desarrollo académico de la asignatura con el uso pedagógico de tecnologías basadas en Internet. Así se tiene:

Desde una perspectiva internacional, se conocen los avances presentados por López (2021) en su trabajo de investigación titulado Estudio del Impacto de la Pandemia COVID-19 en las Dimensiones Institucional, Ecosistema, e Individuo del Emprendimiento de Base Tecnológica en Colombia. El objetivo del trabajo de investigación fue identificar el impacto de la pandemia del COVID-19 en el emprendimiento de Colombia. López reportó el impacto significativo en la percepción de las personas a favor del empleo de la tecnología digital como un componente clave en la dinámica del sector manufacturero, donde prevalece el emprendimiento tecnológico.

Por otro lado, en términos de educación y desarrollo personal, se tiene en cuenta el trabajo de García (2019), el emprendimiento como recurso y agente de cambio en la educación, resaltando que el espíritu emprendedor es una valiosa habilidad que desarrolla la creatividad y

la confianza en cada individuo. En este sentido, según García, el objetivo de la cultura corporativa es fomentar la innovación mediante el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para crear las condiciones necesarias para el liderazgo y el éxito a largo plazo. Implica el desarrollo y funcionamiento de empresas que ofrezcan soluciones a los consumidores y oportunidades de empleo a los profesionales; fomenta una actitud positiva hacia el crecimiento personal y económico, así como la capacidad de aceptar riesgos, adaptarse y convertir las ideas en acciones.

En el contexto ecuatoriano, se puede mencionar el trabajo de Vega (2021), donde puso a consideración el tema de “Diseño de una guía de emprendimiento para optimizar la calidad del aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de la Unidad Educativa Cardenal de la Torre en el año lectivo 2020-2021”. Vega concluyó que es fundamental el construir materiales didácticos para que la enseñanza y aprendizaje de la materia de Emprendimiento y Gestión permita a los alumnos que tengan sus propias experiencias, elaborando formatos de facturas, recibos y así disfrutar de una vivencia personal motivadora. También es revelador lo afirmado por Sailema (2022) al señalar que un emprendedor es una persona capaz de asumir riesgos para establecer, gestionar y dirigir un negocio. En este sentido, para Sailema, son las motivaciones las que impulsan a los emprendedores a iniciar sus negocios, y van desde una necesidad básica de supervivencia hasta el deseo de realizar un sueño.

En el contexto local, se reflexiona sobre el estudio ejecutado por Orrala (2020) quien presentó el tema “Estrategia de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para primer año utilizando entornos virtuales de aprendizaje EVA y herramientas Web2.0”. El objetivo consistió en desarrollar una estrategia de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para primer año, empleando un Entorno Virtual de Aprendizaje y herramientas de la Web 2.0, que ayudara a los estudiantes en sus aprendizajes, incorporando herramientas tecnológicas dinámicas e innovadoras que les permitieran integrar nuevas metodologías de aprendizaje dejando las clases tradicionales en el pasado. Este proyecto refleja el deseo de Orrala de aportar una solución que mejorará las estrategias de aprendizaje de los alumnos mediante el uso de herramientas tecnológicas y la atención a las tareas en un entorno de aprendizaje virtual.

Otro estudio local que sustenta una mejora en la gestión de la instrucción y el aprendizaje para la asignación Emprendimiento y Gestión es el de Zambrano (2021) "Rediseño bajo la modalidad virtual del proyecto de capacitación del modelo de Emprendimiento durante

el período abril- agosto de 2021 en el Tecnológico Pichincha”. Entre los aportes de la investigación de Zambrano se destaca el uso de la modalidad virtual como fundamento viable para el rediseño formativo del proyecto de capacitación del modelo de emprendimiento en el Tecnológico Pichincha.

En síntesis, la breve descripción de los antecedentes anteriores, demuestran en buena medida, los esfuerzos que se realizan para incorporar el uso de las TIC en la ejecución de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, la cual cuenta con el aval oficial del Ministerio de Educación del Ecuador (2015) como eje de formación en los programas del Bachillerato General Unificado (BGU). Así mismo, de acuerdo con lineamientos del Ministerio, la asignatura de Emprendimiento y Gestión requiere manejar un proceso de enseñanza-aprendizaje modular, con una secuencia articulada entre los diferentes cursos de este nivel, en función de la praxis de las etapas de emprendimiento que un emprendedor aplica para implementar una nueva idea de negocio.

Ahora bien, en el contexto institucional donde labora la autora, se ha determinado en las reuniones de juntas, mediante los análisis de las planificaciones micro curriculares de la asignatura de Emprendimiento y gestión, que los docentes se mantienen fieles al uso de métodos instruccionales, técnicas y recursos didácticos de orden tradicional, los cuales inducen el aprendizaje memorístico, no reflexivo y la baja participación de los estudiantes en el desarrollo de las clases. Como consecuencia de estos factores negativos, representativos de una problemática educativa en el contexto de la didáctica empleada por los docentes, el planteamiento instruccional actual en la conducción de las clases, no favorece la potencial utilidad de la asignatura para el desarrollo de habilidades y destrezas en el manejo de iniciativas empresariales. Frente a esta situación, surge la necesidad de que el docente ensaye el uso de metodologías, modalidades de estudio, técnicas didácticas y recursos educativos no tradicionales que promuevan, entre otros posibles logros, los siguientes: Diseñar procesos formativos virtuales de Emprendimiento y Gestión usando una metodología instruccional adecuada para la modalidad, facilitar el aprendizaje colaborativo y socializado de Emprendimiento y Gestión, promover en los docentes el uso de estrategias didácticas innovadoras con TIC y promover en los estudiantes el uso de las TIC con fines académicos. Todo esto dirigido fundamentalmente a brindar a los estudiantes una amplia gama de alternativas de emprendimiento, fomentando la creatividad e innovación mediante el uso de las TIC en las modalidades virtual y semipresencial.

Particularmente, los antecedentes descritos dejan en evidencia que la modalidad virtual puede representar una solución deseable para administrar la asignatura Emprendimiento y Gestión para obtener, entre otros posibles beneficios directos, una mejora de las estrategias de aprendizaje de los estudiantes; lo que también traería como consecuencia una mejora de las estrategias didácticas empleadas por los docentes, dejando atrás en ambos casos, estudiantes y docentes, sus respectivas estrategias tradicionales para enseñar y aprender la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Como se ha planteado, una situación ideal estaría presente en términos de ofrecer la asignatura desde un ambiente virtual de aprendizaje, explotando el uso de las TIC con fines educativos; lo cual refleja la necesidad de diseñar la instrucción con metodologías adecuadas para la modalidad virtual que generen la participación protagónica y activa de los estudiantes, requisitos sin condiciones para ser agentes emprendedores de nuevas ideas de negocio.

Detallando un poco más las evidencias de la problemática que origina este estudio, un análisis de la situación actual de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en la U. E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, en primer año de BGU, revelan que estos procesos formativos no responden en forma adecuada a los lineamientos ya referidos del Ministerio de Educación en cuanto a que la asignatura debe reforzar la praxis de las etapas de emprendimiento que un emprendedor de cualquier tipo debe aplicar para implementar nuevas ideas de negocio. En efecto, la incorporación de la asignatura en el Currículo Institucional, hasta el presente, no ha logrado presentar evidencias de los beneficios que debe aportar en la formación académica y social de los jóvenes en función de ser potenciales emprendedores de nuevas ideas de negocios en área diversas. Esto podría explicarse debido, entre otros posibles factores, por el bajo rendimiento académico y el desinterés de los alumnos por el estudio de la asignatura, como lo reportan las actas de calificaciones, además del recurrente incumplimiento en la entrega de tareas enviadas a casa. Esta realidad se reconoce en el Informe que cada docente presenta en las Juntas de Curso al finalizar el Quinquemestre. Se verifica el reporte de bajo rendimiento mediante las actas de calificaciones.

Adicionalmente, se debe mencionar que los docentes que imparten la asignatura de Emprendimiento y Gestión tienen poca formación en el uso de herramientas tecnológicas con fines educativos y este desconocimiento ha generado una inadecuada utilización de métodos y estrategias didácticas innovadoras y una descontextualizada planificación curricular,

organización e implementación de estrategias no convencionales en el desarrollo académico de la asignatura. Esta situación se comprueba con el análisis de las planificaciones docentes, en las cuales se observa una escasa referencia y utilización de nuevas herramientas tecnológicas y métodos interactivos para la enseñanza - aprendizaje de la asignatura; es decir, únicamente los docentes proceden a proponer tareas, sin ninguna estructura instruccional ni el debido acompañamiento tutorial. Todo esto sucede en el contexto de las clases en modalidad presencial, con el desarrollo de clases pasivas y la ausencia de material didáctico específico, para facilitar el proceso de aprendizaje, lo cual ocasiona que los estudiantes no puedan discernir correctamente la información expuesta en las clases. Para facilitar el aprendizaje, todo esto ocurre en el contexto de las clases presenciales, lo que conduce al desarrollo de entornos de aprendizaje pasivos y a la ausencia de materiales didácticos específicos, lo que dificulta que los estudiantes comprendan correctamente la información presentada en clase. Además, hay una escasez de estrategias didácticas innovadoras que promuevan el trabajo en equipo, lo que contradice el paradigma representado por la teoría socio constructivista del aprendizaje. Esta teoría sostiene que el aprendizaje se produce de forma activa como resultado de las interacciones sociales entre los alumnos y el entorno cultural en el que se encuentran (Vygotsky, 1978, citado en Ruiz-Bolívar y Dávila, 2016).

De acuerdo con este orden de ideas reveladoras de la problemática actual en la gestión de los procesos formativos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el centro laboral de la autora, U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, de no abordarse prontamente una solución a esta situación problemática, se seguiría profundizando la indiferencia o desmotivación de los estudiantes por la asignatura, restándole importancia en el currículo institucional, con lo cual se desconocería su propósito de contribuir con la formación de individuos competentes y aptos para la generación de proyectos sociales innovadores. Hechas estas consideraciones, se puede observar una brecha entre la gestión de la asignatura por medios no convencionales y la gestión a través de la modalidad presencial tradicional.

En consecuencia, con el interés de contribuir con una solución factible para resolver la problemática planteada, la autora considera pertinente explorar una solución con la plataforma tecnológica Microsoft Teams, disponible en la U. E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, cuyo uso está legalmente amparado por el ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A, dictada por el Ministerio de Educación de Ecuador; para facilitar el desarrollo de la educación remota en los tiempos críticos de la pandemia COVID – 19. En efecto, en el Artículo

3 del Acuerdo aludido se establece: “Disponer al personal administrativo y docente del Sistema Nacional de Educación, continuar ejecutando sus labores mediante la modalidad de teletrabajo”. Naturalmente, los tiempos críticos de la Pandemia ya se han superado y el Ministerio de Educación ha ordenado el regreso de las instituciones educativas a la modalidad presencial. Sin embargo, este retorno a la modalidad presencial no descarta o no impide a las instituciones educativas el ensayo de acciones pedagógicas en la modalidad de educación a distancia, aprovechando la disponibilidad de la plataforma Microsoft Teams, reconocida oficialmente por el Ministerio. De este modo, ya no es la crisis de la pandemia una razón de fuerza mayor para justificar esta investigación. Fundamentalmente, se trata de acoplar los procesos de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión con el uso de un entorno virtual para contribuir con los estudiantes en el desarrollo de un aprendizaje activo por esta asignatura y también contribuir con una mejora de las estrategias de enseñanza empleadas por los docentes.

Con base en lo expuesto, la autora acomete un proceso de investigación con el propósito de ofrecer una contribución con la propuesta de una solución orientada a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, basada en el uso de un ambiente virtual en la plataforma Microsoft Teams, diseñado desde un modelo de planificación instruccional adecuado para consolidar las buenas prácticas docentes de la modalidad virtual, representado en este estudio por la metodología PACIE Arenas (2020). Este modelo fue estudiado por la autora en la asignatura de Diseño Instruccional en la Virtualidad, la cual forma parte del pensum de estudio de la Maestría, y está sustentado en teorías o enfoques pedagógicos, tales como el constructivismo social y el conectivismo (Vygotsky, 1978; Siemens, 1984, citados en Ruiz-Bolívar y Dávila ob. cit.) con implicaciones educativas comprobadas para mejorar el desempeño de los estudiantes y el desempeño de los docentes en ambientes virtuales de aprendizaje, como se explica en el abordaje de la formulación teórica de la investigación en el Capítulo III.

En resumen, la pretendida solución que acomete la autora con la presente investigación, se fundamenta en la búsqueda de respuestas a las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Cómo se diseñaría un aula virtual en Microsoft Teams desde la Metodología PACIE para facilitar los procesos formativos de Emprendimiento y Gestión, dirigida a los estudiantes de primero año de Bachillerato General Unificado en la U. E. Siglo XXI Jaime Roldós Aguilera, período 2021-2022?

- ¿Cuál es la situación actual de las estrategias de aprendizaje que actualmente emplean los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en el estudio de Emprendimiento y Gestión en la U.E. Siglo XXI Jaime Roldós Aguilera, período 2021-2022?
- ¿Cuáles son las estrategias didácticas que actualmente emplean los docentes para facilitar los procesos formativos de Emprendimiento y Gestión con los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en la U.E. Siglo XXI Jaime Roldós Aguilera, período 2021-2022?
- ¿Cómo se configuraría el diseño de un aula virtual en Microsoft Teams desde la Metodología PACIE para facilitar los procesos formativos de Emprendimiento y Gestión, dirigida a los estudiantes de primero año de Bachillerato General Unificado en la U.E. Siglo XXI Jaime Roldós Aguilera, período 2021-

1.2. Objetivos de la Investigación

Objetivo General

- Diseñar un aula virtual en Microsoft Teams desde la Metodología PACIE para facilitar los procesos formativos de Emprendimiento y Gestión, dirigida a los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, período 2021-2022.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar cuál es la situación actual de las estrategias de aprendizaje que actualmente emplean los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en el estudio de Emprendimiento y Gestión, en la U.E. Siglo XXI Jaime Roldós Aguilera, período 2021-2022.
- Describir las estrategias didácticas que actualmente emplean los docentes para facilitar los procesos formativos de Emprendimiento y Gestión con los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en la U.E. Siglo XXI Jaime Roldós Aguilera, período 2021-2022.
- Configurar el diseño de un aula virtual en Microsoft Teams desde la Metodología PACIE para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, dirigida a los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en la U.E. Siglo XXI Jaime Roldós Aguilera, período

2021-2022.

1.3. Justificación de la Investigación

Desde un punto de vista institucional, la relevancia de esta propuesta se relaciona con su finalidad de colocar a la Unidad Educativa a la vanguardia de una nueva era de aprendizaje mediado por TIC, beneficiando al personal docente a cargo de esta tarea y ayudando a maximizar el potencial cognitivo, procedimental y conductual de cada estudiante; al proporcionarle potentes herramientas de aprendizaje que los convierta en protagonistas autónomos de sus propios procesos de formación. En este sentido, la propuesta se acopla con los lineamientos del Ministerio de Educación ecuatoriano para emplear la plataforma Microsoft Teams en el nivel educativo de Bachillerato General Unificado. Por su parte, la autora incorpora el uso de la metodología PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, E-learning) dado que su fundamentación descansa en los enfoques constructivistas del aprendizaje y es aplicable para el diseño instruccional de los entornos virtuales de aprendizaje como lo señaló Ruiz-Bolívar (2011). Así que, la relevancia institucional de esta propuesta se proyecta desde una gestión de los procesos formativos de Emprendimiento y Gestión con el acompañamiento de un entorno virtual en Teams; para contribuir con los estudiantes en el desarrollo de un aprendizaje activo por esta asignatura y con los docentes para que estos apliquen estrategias didácticas novedosas, acordes con la era digital. Estos aportes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión podrían ser una referencia para el impulso sostenido de la gestión del aprendizaje de otras asignaturas de Bachillerato General Unificado con tecnologías basadas en Internet.

Por otro lado, la propuesta de esta investigación tiene relevancia social, ya que promueve una inserción directa de los estudiantes en la sociedad del conocimiento, usando herramientas tecnológicas, que les brindarán la satisfacción de ser educados sobre la base de un aprendizaje significativo e interactivo. Es decir, la propuesta intenta satisfacer la demanda social de una educación de calidad, empleando las TIC en la mediación y gestión del aprendizaje. Concretamente, esta propuesta beneficiará a toda la comunidad educativa investigada, ya que el manejo de estas plataformas virtuales, a través de su Metodología PACIE, permitirá distinguir entre la educación tradicional y los nuevos enfoques sustentados en entornos virtuales interactivos y socialmente críticos, permitiendo tanto a alumnos como a profesores mejorar sus procesos académicos. Se entiende que esta asignatura de Emprendimiento y Gestión promueve una relación dinámica equilibrada entre los miembros de

la sociedad, y su objetivo fundamental es asegurar la producción y la reproducción de las condiciones que permiten el Buen Vivir.

Finalmente, la propuesta representada en esta investigación tiene relevancia científica en cuanto que constituye un reto de carácter tecno-pedagógico que debe ser enfrentado por los docentes que tienen bajo su administración la asignatura de Emprendimiento y Gestión; con el objetivo de transformar las aulas físicas en verdaderas incubadoras de ideas y gestión con el acompañamiento académico a través de un entorno virtual de aprendizaje, diseñado en la plataforma Microsoft Teams. Por otro lado, para los estudiantes representa una oportunidad para ensayar estrategias de aprendizaje innovadoras, tales como el aula invertida, para mejorar sus procesos de aprendizaje, poniendo énfasis en el trabajo autónomo y colaborativo. En consecuencia, el presente estudio debe afrontar desde la modalidad virtual la incorporación de estrategias didácticas y de aprendizaje innovadoras para facilitar el aprendizaje activo de la asignatura en consideración. Todo este proceso de cambio sustentado en una metodología instruccional que responda a ese propósito: la Metodología PACIE, que está directamente vinculada con el uso de las TIC para gestionar procesos formativos a distancia. Por ello, para los docentes será relevante y necesario dejar de lado los tradicionales modelos de enseñanza para enfrentar nuevos caminos utilizando la modalidad virtual, la investigación y la integridad académica entre profesores y alumnos. La aplicación de recursos didácticos con base en la tecnología de Internet les permitiría a los docentes un empleo más eficiente y eficaz de las herramientas didácticas, así como la planificación de las actividades interactivas de aprendizaje.

Por todo lo expuesto, el beneficio trascendente de esta propuesta consiste en la posibilidad de diseñar un aula virtual en Microsoft Teams, empleando la metodología PACIE, para facilitar el aprendizaje activo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, dirigida a los alumnos de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, con el propósito de contribuir al fortalecimiento de la modalidad virtual, según los lineamientos del Ministerio de Educación.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de la Investigación

En primer lugar, en el ámbito internacional se considera el trabajo de Llesquen (2020) titulado “Implementación de la plataforma virtual Microsoft Teams en la gestión educativa de la Institución Educativa Privada Nuestro Maravilloso Mundo, Lima, 2020”. El objetivo de la investigación fue determinar el efecto de la implementación de la Plataforma Microsoft Teams en la Gestión Educativa de la Institución Educativa Privada Nuestro Maravilloso Mundo, Lima, 2020. La metodología que se empleó para esta tesis estuvo relacionada con un enfoque cuantitativo, de tipo explicativo, diseño Experimental de tipo Pre-experimental, de corte longitudinal. Se concluyó que la Plataforma Microsoft Teams, tiene un efecto positivo en la gestión educativa, ya que ha permitido organizar, planificar y dirigir los procesos de la Institución Educativa de manera eficiente, satisfaciendo la demanda social de brindar una educación eficaz. Conclusión, este trabajo, muy bien sustentado y que permite observar una relación de inter aprendizaje entre los diferentes actores del hecho educativo, sirve de base para una propuesta de posible solución al problema definido, desde su concepción teórica; con un enfoque constructivista y conectivista, considerando al aprendizaje remoto como la alternativa de interacción del proceso educativo entre estudiantes y docentes. En consecuencia, el manejo efectivo de Microsoft Teams ayudaría significativamente al desarrollo del proyecto que se investiga, convirtiéndose en una excelente herramienta tecnológica a tener en cuenta a la hora de diseñar un aula virtual con el fin de agilizar el proceso de instrucción y aprendizaje virtual de los alumnos que se preparan en la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante la metodología PACIE.

En segundo lugar, se reflexiona con el trabajo de Calderón (2021), titulado “Diseño de una Maestría en Educación con Énfasis en Procesos de Aprendizaje en Entornos Virtuales”. Objetivo: diseñar un plan de estudios de una maestría profesional en el área educativa que comprenda el uso de las herramientas tecnológicas que posibiliten la mediación pedagógica en los procesos de aprendizaje en entornos virtuales. Metodología, esta investigación se enmarca en el paradigma naturalista, el cual se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto. Se logra concluir que actualmente los docentes manejan herramientas digitales, pero no logran empatar la herramienta a un proceso de mediación pedagógica y se sienten un poco desorientados en el proceso educativo desde entornos virtuales. La investigación de Calderón

demuestra un apoyo significativo a los procesos de aprendizaje que tienen lugar en entornos virtuales, permitiendo tanto a profesores como a alumnos utilizar eficazmente diversas herramientas tecnológicas. Estos hallazgos pueden contribuir a la capacidad de proponer una posible alternativa de solución al problema identificado desde la perspectiva de un enfoque conectivista del conocimiento que sea procesable. Sin duda, el uso de las TIC en entornos virtuales de aprendizaje facilita la organización del espacio, la ubicación y distribución de los recursos educativos, la gestión del tiempo y la interacción de los estudiantes en la clase de Emprendimiento y Gestión

En tercer lugar, se discurre sobre el texto de Castro (2021) con el siguiente título “Aula virtual en MOODLE para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Cinemática en Primero de Bachillerato”. El objetivo consistió en elaborar un aula virtual en MOODLE para el proceso de la enseñanza y aprendizaje de la cinemática en primero de bachillerato, de la Unidad Educativa Nicolás Jiménez de la ciudad de Quito. La metodología ha pasado por los niveles de investigación exploratoria y descriptiva con un enfoque de investigación mixto: cualitativo (encuesta) y cuantitativo (medición). Se concluyó que el diseño del aula virtual en MOODLE, con el uso de herramientas web 2.0, para la enseñanza aprendizaje de la Cinemática, permitió llamar la atención del estudiante sin distractores de acuerdo al modelo metodológico PACIE y de esta forma memorizar, practicar y reforzar el aprendizaje de la cinemática en los estudiantes. Oportunamente, si se utiliza un diseño de aula virtual para el presente estudio, será posible conectar este enfoque educativo, que pretende adaptar la instrucción a los puntos fuertes, las necesidades e intereses de cada estudiante en la tarea formativa de Emprendimiento y Gestión.

En cuarto lugar, hay que mencionar a Silvana (2020), con su trabajo titulado “Implementación de un aula virtual para el aprendizaje de matemática en contextos educativos rurales. Caso de estudio: unidad educativa Manuel Álvarez Méndez. Bayushig–Penipe”. El objetivo fue diseñar un aula virtual desde el enfoque metodológico PACIE para el aprendizaje de Matemática de sexto año de Educación General Básica, Unidad Educativa Rural Manuel Álvarez Méndez, en el periodo lectivo 2019-2020. Aspectos metodológicos: Debido a que se emplearon técnicas cuantitativas y cualitativas, la investigación se desarrolló con un enfoque mixto, cuantitativo y cualitativo, lo que permitió reunir los datos necesarios para responder a las preguntas de la investigación. Principales conclusiones: su implementación es apta y factible, puesto que incorpora procesos metodológicos basados en herramientas tecnológicas de la web 2.0 que permiten innovar el proceso de enseñanza aprendizaje. Sin duda, el estudio anterior supone una aportación relevante para el diseño de un aula virtual con Microsoft Teams para la asignatura de Emprendimiento y Gestión con la metodología PACIE, que ayude a

conectar los materiales de estudio y a estructurar las actividades de aprendizaje (tareas, foros, cuestionarios, entre otros) para fomentar el trabajo autónomo y colaborativo.

Finalmente, en quinto lugar, se considera el trabajo de Llano (2021), titulado “Diseño de entorno virtual de aprendizaje para el fortalecimiento en la asignatura de Química Orgánica, desde el modelo de aula invertida, dirigido al tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Don Bosco. La Tola. Quito”. Objetivo: Proponer un modelo de entorno virtual de aprendizaje para el fortalecimiento en la asignatura de Química Orgánica, desde el modelo de aula invertida. Aspectos metodológicos: El diseño del estudio fue de campo, ya que la información necesaria fue proporcionada por los estudiantes y profesores de la Unidad Educativa Fisco Misional Don Bosco La Tola, ubicada en el centro histórico del DMQ. Las principales conclusiones muestran que existe una relación positiva entre el rendimiento y el compromiso de los estudiantes con la tarea cuando se utiliza el entorno virtual de aprendizaje institucional para la tarea de Química Orgánica. Esto está respaldado por la tendencia de los resultados obtenidos. Las inversiones en el proyecto de investigación son significativas porque fortalecen la propuesta de investigación a través de la creación de un ambiente virtual de aprendizaje. El diseño de entornos virtuales de aprendizaje es absolutamente necesario, porque permite que cada estudiante cree su propio ritmo y estrategia de aprendizaje, buscando trabajo independiente, proyectos colaborativos y contenidos adicionales que refuercen el aprendizaje.

En conclusión, los trabajos precedentes comentados en esta sección son algunos de los proyectos de investigación llevados a cabo para apoyar y elegir el modelo de educación virtual para gestionar los procesos de enseñanza y aprendizaje en diversos ámbitos educativos. Los resultados conseguidos reconocen las ventajas tecnológicas y pedagógicas que los docentes y alumnos pueden encontrar en los entornos virtuales de aprendizaje para mejorar y hacer más efectivos sus desempeños educativos. Partiendo de estas comprobaciones, la presente investigación encuentra respaldo para emplear una plataforma tecnológica con la finalidad de innovar en los procesos formativos de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

2.2. Bases Teóricas

Estrategias de aprendizaje

En correspondencia con la fundamentación de la variable de estrategias de aprendizaje, se desarrolla este apartado, con los siguientes elementos teóricos:

Definición conceptual de estrategias de aprendizaje.

Conceptualmente, de acuerdo con Riquelme (2022), una estrategia de aprendizaje es un conjunto de procedimientos y métodos utilizados por un grupo de personas para mejorar su comprensión de los temas que están estudiando. Dicho de otro modo, en un contexto educativo, las estrategias de aprendizaje aumentan la probabilidad de que los alumnos adquieran conocimientos, se dejen influir por ellos y sean capaces de aplicarlos en el curso de sus decisiones y de su vida. Se puede afirmar que un alumno, tendrá mayores posibilidades de adquirir un conocimiento si aplica una estrategia adecuada que le facilite y favorezca su efectividad para aprender y comprender el tema que quiere estudiar. Según Riquelme, es común que muchos tiendan a confundir las estrategias de aprendizaje con técnicas de estudio. Sin embargo, a pesar de su conexión, no son lo mismo. Por un lado, las técnicas de estudio son las herramientas que se emplean para estudiar, tales como la repetición, el subrayado, esquematizar contenidos, la participación en las clases, entre muchas otras. Por su parte, las estrategias de aprendizaje son una especie de guía que el alumno debe seguir para obtener el conocimiento, por lo que una estrategia de aprendizaje puede valerse de una o varias técnicas de estudio para el logro de los objetivos académicos. En resumen, una estrategia de aprendizaje es un conjunto de métodos, procedimientos y técnicas, que utiliza un alumno para adquirir conocimientos, poder aplicarlos y alcanzar los objetivos académicos.

Ahora bien, para efectos de analizar y estudiar la variable de estrategias de aprendizaje, la autora se plantea por elaboración propia la siguiente definición operacional: aplicación de una encuesta tipo cuestionario a los estudiantes del primer año de Bachillerato General Unificado, para diagnosticar la situación actual de las estrategias de aprendizaje, tradicionales y no tradicionales, que ellos emplean en el estudio de la asignatura Emprendimiento y Gestión en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”. De esta definición operacional, queda entendido que la autora se enfoca en estudiar y analizar la variable en consideración a través de dos dimensiones: estrategias de aprendizaje tradicionales y no tradicionales, como se ilustrará en la tabla de operacionalización correspondiente en el Capítulo 3. En el caso de las estrategias tradicionales, el estudio se ocupará de indagar sobre los siguientes indicadores: análisis de los objetivos de aprendizaje, activación de conocimientos previos con evaluaciones diagnósticas, trabajo colaborativo, consulta de videos instruccionales, aplicación de lo aprendido o transferencia de conocimientos; y en el caso de las estrategias no tradicionales, se indagará el comportamiento de los siguientes indicadores: empleo de recursos digitales, aplicación del aula invertida, realización de actividades lúdicas, elaboración de portafolios

digitales.

Tipos de estrategias de aprendizaje tradicionales.

De conformidad con Botello (2019), el aprendizaje tradicional, también conocido como modelo de transmisión, concibe la enseñanza como un verdadero arte y al profesor como un artesano, con la función de explicar claramente sus conocimientos, enfocándose de manera central en el aprendizaje por recepción y memorización del alumno. Este tipo de aprendizaje, constituye los conocimientos y valores acumulados por la humanidad, los cuales son transmitidos por el maestro como verdades absolutas desvinculadas del contexto social e histórico en el que se desenvuelve el alumno. En la educación tradicional, los estudiantes son vistos como páginas en blanco que esperan ser llenadas. La enseñanza tradicional está centrada en el estudiante. Pero, ¿qué significa realmente la educación tradicional? Según Botello, los estudiantes utilizan estos programas principalmente para el autoaprendizaje y siguen un enfoque de aprendizaje de bucle abierto en el que los resultados del aprendizaje se evalúan mediante tareas repetibles y luego se vuelven a evaluar. Por otro lado, la relación de autoridad entre profesores y estudiantes se basa en la idea de que los estudiantes son los receptores de la información. Los estudiantes en el salón de clases están limitados en su creatividad e individualidad porque a menudo carecen de iniciativa, confianza e interés en el proceso de aprendizaje. Algunas características de una estrategia de aprendizaje tradicional son el magistrocentrismo, donde el maestro es el pilar fundamental para que se lleve a cabo la educación. Todos los demás deben imitarle, ya que es él quien garantiza el conocimiento. En cada situación se utilizan los mismos métodos de aprendizaje oral y activo, y el repaso de las habilidades de aprendizaje se considera una réplica exacta de la exposición del profesor. Los métodos tradicionales de enseñanza en esta situación se centran en que los profesores enseñen a los alumnos, haciendo especial hincapié en el aprendizaje en casa como estrategia de aprendizaje. Alerta EducaWeb (2021). La aprobación de exámenes es la principal fuente de evaluación, ya que se centra en resultados manejables y requiere poco análisis crítico. El alumno demuestra que aprende si es capaz de reproducir fielmente la información que el profesor le ha transmitido. En síntesis, una estrategia de aprendizaje tradicional se enfoca en el aprendizaje memorístico, donde los conocimientos y valores son transmitidos por el maestro como verdades absolutas desvinculadas del contexto social e histórico.

Las estrategias de aprendizaje creativas.

Con el objeto de definir los tipos de estrategias no tradicionales, Mujica (2015) indicó que la creatividad es el espíritu de las estrategias innovadoras orientadas hacia el logro de aprendizaje, por cuanto es el estudiante quién ha de ir mostrando la ganancia de las competencias ajustadas en cada una de sus desempeños. El alumno adquiere más protagonismo en las estrategias creativas que en los métodos convencionales. A través de una búsqueda personal guiada por el profesor, el alumno va asentando conocimientos y desarrollando habilidades. En estas situaciones, el alumno no se limita a registrar la información que se le ha dado, sino que la compara posteriormente en grupo. Hay una tercera nota, que es el carácter colaborativo o compartido del conocimiento. Se aprende confrontando y discutiendo informaciones. Una estrategia de aprendizaje creativo se caracteriza esencialmente por ser activa, motivadora, dinámica, con interés del aprendiz. De acuerdo con Mujica, el aprendizaje creativo hace referencia al conocimiento construido con la implicación activa del sujeto, desde su planificación hasta su internalización, caracterizado por la motivación intrínseca, estar centrado en el estudiante, carácter abierto del proceso y la autoevaluación. Es decir, una estrategia de aprendizaje se entiende como creativa, si su aplicación promueve el “aprendizaje activo”, referido a que los conocimientos se desarrollan con la participación activa del alumno, desde la planificación hasta la interiorización, y se caracterizan por la motivación intrínseca, la focalización en el alumno, el enfoque abierto del proceso y la autoevaluación; el desarrollo de habilidades y el carácter colaborativo o compartido de los conocimientos.

Según Realinfluencers (2021), las nuevas estrategias de aprendizaje están cambiando los entornos educativos en todo el mundo e impulsando a los estudiantes a conseguir mejores resultados académicos. Entre estas, una estrategia que ha alcanzado una dimensión innovadora es la gamificación, que consiste en incorporar las reglas y dinámicas de los juegos y videojuegos a los entornos educativos. Por otro lado, se tiene también la estrategia de educación basada en el pensamiento (Thinking Based Learning). Más allá de la controversia sobre la eficacia del aprendizaje “de memoria”, uno de los temas más debatidos en educación es la necesidad de enseñar a los alumnos a utilizar la información que se les da en clase. Animarlos a contextualizar, analizar, relacionar y argumentar, por último, convertir la información en conocimiento.

Las estrategias didácticas

En correspondencia con la fundamentación de la variable de estrategias didácticas, se

desarrolla este apartado, con los siguientes elementos teóricos:

Definición conceptual de estrategias didácticas.

Conceptualmente, de acuerdo con Guerrero (2021), las estrategias didácticas, son el “conjunto de métodos, técnicas y actividades a través de las cuales profesores y alumnos organizan conscientemente sus acciones para construir y alcanzar los objetivos planteados en el proceso de enseñanza-aprendizaje”. En otro campo, Salvador (2018) manifestó que la idea de estrategias didácticas se refiere al conjunto de acciones que los docentes llevan a cabo de forma planificada para facilitar que sus alumnos logren alcanzar un conjunto de objetivos de aprendizajes específicos. Más concretamente, de acuerdo con Salvador, las estrategias didácticas suponen el desarrollo, por parte del profesor, de un procedimiento o sistema de enseñanza, cuya característica principal lo representa como un programa organizado y formalizado que se orienta hacia la consecución de unos objetivos específicos de aprendizaje previamente establecidos. Entre diversas estrategias didácticas, es bien conocida la técnica de la pregunta para promover la participación activa de los estudiantes, aplicable en todos los momentos didácticos de una clase: inicio, desarrollo y cierre.

Ahora bien, para todos los efectos de estudiar y analizar la variable de estrategias didácticas, inherente a la presente investigación, la autora adopta por elaboración propia la siguiente definición operacional: Aplicación de una encuesta tipo cuestionario para describir las estrategias didácticas que emplean los docentes, antes, durante y después, para facilitar los procesos formativos de Emprendimiento y Gestión, en Primer Año de BGU en la Unidad Educativa Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”. Esta definición demuestra que el interés de la autora se centra en la aplicación de una encuesta tipo cuestionario para indagar sobre las estrategias didácticas que actualmente emplean los docentes para facilitar los procesos formativos de Emprendimiento y Gestión, en primer Año de BGU de la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”. El estudio de la variable se desagrega en tres dimensiones: estrategias didácticas aplicables al inicio de una clase, también conocidas como “preinstruccionales”; estrategias aplicables durante el desarrollo de la clase, conocidas como “coinstruccionales”; y estrategias aplicables al finalizar la clase, conocidas como “posinstruccionales” Cuellar (2018).

Tipos de estrategias didácticas según los momentos de una clase

Barriga (2002) y Cuellar (2018), presentan una clasificación de las estrategias de enseñanza aplicadas por los docentes según los momentos didácticos en que se planifica una clase presencial:

- a) Estrategias preinstruccionales, referidas a las que se ejecutan en el momento de inicio de una clase, y se aplican con la finalidad de motivar y guiar el aprendizaje. Entre ellas, se estudiarán este trabajo las siguientes: Análisis de los objetivos de aprendizaje y activación de los conocimientos previos.
- b) Estrategias coinstruccionales, referidas a las que se ejecutan durante el momento de desarrollo temático de una clase. Entre ellas, se estudiarán en este trabajo las siguientes: exposición, formulación de preguntas, uso de recursos digitales, trabajo colaborativo.
- c) Estrategias posinstruccionales, referidas a las que se ejecutan en el momento de cierre de una clase, tales como las que serán indagadas en este estudio: resúmenes cognitivos, elaboración de autoevaluaciones para reafirmar saberes de lo estudiado, propuesta de problemas o ejercicios para inducir que los alumnos hagan transferencia de los conocimientos.

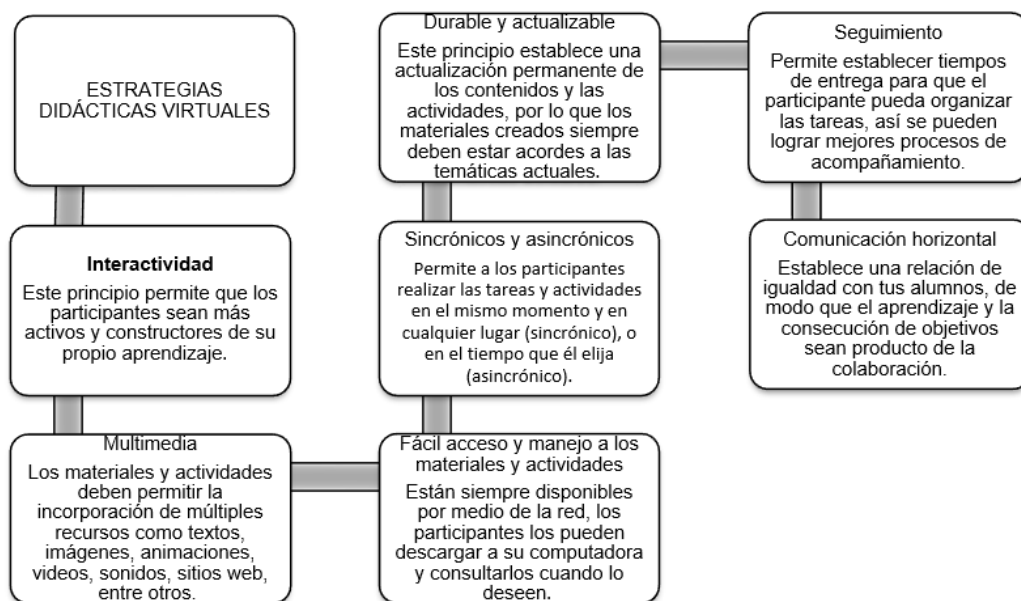
Por todo lo expuesto, se deja claramente definida conceptualmente la variable de estrategia didáctica, sus dimensiones de interés en este estudio y los posibles indicadores del comportamiento empírico de la variable en el contexto de esta investigación.

Las estrategias didácticas en ambientes virtuales

Yeira (2020), declaró que el hecho de que las estrategias didácticas tengan su propio espacio en las clases en línea, demuestra aún más que el proceso de enseñanza es crucial para el éxito del estudiante y para garantizar que realmente aprenda. Por ello, es importante hacer hincapié en cómo se va a trabajar con el alumno, teniendo en cuenta cómo despertar su interés, captar su atención, conseguir que aplique lo aprendido a otros escenarios y, por último, cómo respetar el ritmo de trabajo. El profesor, el alumno, el material de la lección y el entorno de aprendizaje interactúan durante un acto didáctico de la modalidad virtual. Ver Figura 1.

Figura 1 Estrategias didácticas en ambientes virtuales

Estrategias didácticas en ambientes virtuales



Nota. Diseño propio. Contenido tomado de Yeira ob. cit. (p. 01).

Los ambientes virtuales de aprendizaje

En correspondencia con la fundamentación de la variable de configuración del diseño de un aula virtual, se desarrolla este apartado con los siguientes elementos teóricos:

Definición conceptual de Aula Virtual y sus componentes estructurales.

Según Betanco (2019), la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje condujo al desarrollo de las aulas virtuales como un nuevo tipo de instrucción que complementa los métodos de aprendizaje más tradicionales u opera de manera independiente. De acuerdo con Mata (2020), el concepto de Entorno Virtual de Aprendizaje apunta a la creación de ambientes digitales de interacción social e intercambio de información y contenidos para la construcción de aprendizajes significativos, de manera colaborativa. Por el contrario, Martínez (2020) definió las aulas virtuales como entornos de aprendizaje digital caracterizados por la adaptabilidad, integridad, versatilidad, potencial y diversidad, donde los docentes controlan contenidos, comparten conocimientos, utilizan recursos pedagógicos, promueven el desarrollo de los estudiantes. Señaló Martínez que el desarrollo de procesos formativos a través de aulas virtuales, demanda un alto grado de *planificación, estructuración y evaluación* para asegurar la calidad y el éxito de la formación a distancia prevista. En estos entornos virtuales, los profesores gestionan los

contenidos, establecen objetivos de aprendizaje, emplean recursos pedagógicos, manejan recursos digitales, fomentan el desarrollo de habilidades y competencias en los alumnos a través de actividades interactivas, fomentan el aprendizaje cooperativo y apoyan el trabajo autónomo.

De acuerdo con Gómez (2018), son cinco los componentes estructurales a tener en cuenta en la creación y diseño de un aula virtual:

- a. Distribución de la información.** El aula virtual debe permitir la distribución en línea de materiales que estén disponibles para los estudiantes en formatos estándar para su impresión, edición o simplemente almacenamiento. Para facilitar el tiempo de estudio o aprendizaje, tenga en cuenta que los elementos multimedia, como los vídeos de alta definición, los archivos de audio y los gráficos, deben ser de fácil acceso y descarga.
- b. Intercambio de ideas y experiencias.** La comunicación es esencial en una clase virtual, por lo que debe contar con un mecanismo que facilite la interacción de los alumnos entre sí o con el instructor. La disponibilidad del facilitador y del personal de apoyo debe coincidir con los horarios programados para cubrir la clase virtual, y todos los canales de comunicación establecidos (foros de discusión, correo electrónico, chat, etc.) deben recibir una atención rápida.
- c. Aplicación y experimentación del aprendizaje.** Los alumnos deben tener la oportunidad de aplicar las teorías o conocimientos que han aprendido en clase; esto debe ser posible a través del aula virtual. Esto es posible gracias a una serie de metodologías de ejercicios de autocorrección que permiten a los estudiantes comparar sus respuestas con las sugerencias de sus instructores o con casos relacionados.
- d. Evaluación de los conocimientos.** También es importante tener en cuenta la posibilidad de ofrecer un espacio en el que los alumnos puedan ser evaluados en relación con su crecimiento y sus logros para determinar si se han cumplido los objetivos de la clase. El aula virtual ofrece un lugar para que los alumnos entreguen o envíen sus evaluaciones al profesor a través del correo electrónico. El profesor podrá leer, revisar y devolver las evaluaciones a través del mismo medio con la seriedad y confianza necesarias.
- e. Seguridad y confiabilidad en el sistema.** El aula virtual debe servir como un espacio para que los estudiantes aprendan, experimenten, se expresen, se comuniquen y evalúen sus logros. Como docente, tenga en cuenta que los estudiantes deben cumplir los requisitos previos para participar en el curso antes de que este pueda comenzar. Esto incluye

asegurarse de que tienen acceso a los materiales del curso y de que están presentes de forma constante en el aula virtual. Ver Figura 2.

Figura 2

Elementos del Aula Virtual



Nota. Diseño propio. Contenido tomado de Gómez ob. cit.

En resumen, por todo lo expuesto y con base en la conceptualización de aulas virtuales aportada por Martínez ob. cit., la autora adopta la siguiente definición operacional para estudiar y analizar el comportamiento empírico de la variable diseño de un aula virtual, en estos términos: Aplicación de un cuestionario a los docentes para configurar el diseño de un Aula Virtual en Microsoft Teams desde la Metodología PACIE, con base en la planificación, estructuración y evaluación de sus recursos didácticos y actividades de aprendizaje para el estudio interactivo de la asignatura Emprendimiento y Gestión con estudiantes de primer año de BGU. De este planteamiento operacional, se derivan tres dimensiones para estudiar el comportamiento empírico de la variable: planificación del aula virtual (considerando los indicadores de justificación, objetivos y posibles contenidos); la implementación, basada en la metodología PACIE donde los indicadores estarán representados por cada una de las fases de esta metodología; y la evaluación, que contempla elementos a considerar para evaluar la potencial efectividad de la propuesta y cómo evaluar los aprendizajes de los alumnos desde el entorno virtual. Esta operacionalización se plantea en el Capítulo III relacionado con la

metodología de la investigación.

La plataforma Microsoft Teams

De acuerdo con la empresa multinacional Microsoft (2023), Microsoft Teams (M. Teams) es una aplicación de productividad disponible en el conjunto de aplicaciones que conforman la plataforma digital Microsoft Office 365. Es decir, es un software componente de Microsoft Office 365 y en este estudio de investigación se empleará para crear espacios reconocidos como aulas virtuales donde los usuarios serán alumnos y profesores, implicados en la gestión de sus actividades académicas y administrativas de las asignaturas impartidas en el centro laboral de la autora. Microsoft Teams está concebida para aumentar la motivación de los alumnos por el aprendizaje mediante técnicas interactivas y un lenguaje digital sencillo e intuitivo. Por decirlo, de otro modo, es un espacio seguro para fomentar el aprendizaje activo, de acuerdo con Spain (2022). En el contexto del uso que se le dará a Microsoft Teams en este estudio, se creará y diseñará un aula virtual para gestionar el proceso formativo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

De acuerdo con Microsoft ob. cit. con M. Teams los centros educativos pueden crear aulas virtuales colaborativas basadas en la concepción de “trabajo en equipo”, en las cuales se podrán establecer salas de chat grupales privadas (llamadas ‘canales’) para planificar, administrar y entregar los productos del trabajo individual o colaborativo. Cada equipo puede configurar varios canales para mantener los temas de debate centrados y organizados. Consecuentemente, con apoyo de metodologías instruccionales, los docentes pueden crear sus aulas colaborativas con diversos canales para la conducción de sus actividades académicas conectados con sus alumnos. En este caso, todo el grupo de aprendizaje compuesto por el docente y sus alumnos conformarían un “equipo”. Según Camprovin (2020), los canales son fáciles de emplear y ofrecen una experiencia familiar a otras aplicaciones de mensajería populares. Para acceder a todos los mensajes del chat de grupo en un solo lugar, las conversaciones se reúnen en un hilo. Cada vez que hay un nuevo mensaje disponible, se notifica a los usuarios, llamadas telefónicas en grupo y chats de vídeo.

La selección de la plataforma Microsoft Teams por parte de la autora para el diseño del aula virtual de la asignatura Emprendimiento y Gestión está en concordancia con los lineamientos emanados del Ministerio de Educación de Ecuador, Microsoft Teams (componente de OFFICE 365), con el siguiente enlace: <https://www.microsoft.com/es-es/education/products/teams>; para facilitar la educación en el nivel de bachillerato. De modo

que su uso, tiene amparo legal en el contexto del sistema educativo de BGU MINEDUC (2020). Si bien es cierto que la emergencia sanitaria provocada por la pandemia ya desapareció, oficialmente, la plataforma Microsoft Temas sigue disponible para los centros educativos nacionales, con lo cual los docentes la pueden continuar utilizando con fines de acompañamiento de sus procesos de gestión de los aprendizajes en la modalidad presencial. De mantenerse los docentes vinculados con el uso de Microsoft Teams, igualmente se mantendrían en constante preparación para enfrentar con educación remota cualquier otra eventualidad de tragedia que afecte el desarrollo de las clases presenciales.

La metodología instruccional PACIE

La metodología PACIE fue creada y desarrollada por Camacho (2009, citado por Arenas ob. cit.) como modelo para el diseño instruccional de un entorno virtual de aprendizaje, con fundamento pedagógico en el enfoque del constructivismo social.

La metodología PACIE consta de las siguientes fases (Arenas ob. cit.):

- **Presencia (P).** Esta fase inicial pretende generar una necesidad en el alumno de entrar en el aula virtual de aprendizaje, es decir, busca despertar el interés del alumno por los contenidos y actividades en el aula virtual. En la aplicación de esta primera fase, entre otros aspectos llamativos, el diseño del aula virtual debe mostrar una imagen corporativa, es decir, una imagen o logo de la institución educativa, con la finalidad de generar un impacto visual y un sentimiento de pertenencia con la institución.
- **Alcance (A).** La finalidad de esta fase es definir los objetivos y competencias a lograr por los alumnos desde sus desempeños en el entorno virtual de aprendizaje. Hay tres tipos diferentes de alcances: académico, experimental y tutorial. En el alcance académico, los objetivos que se desean alcanzar deben ser claros, correctamente formulados y debidamente relacionados con los contenidos. En cuanto al alcance tutorial, deben estar claramente establecidos los medios para canalizar las funciones orientadoras, pedagógicas y evaluadoras del tutor.
- **Capacitación (C),** promueve el aprendizaje autodirigido y la motivación de los estudiantes con el objetivo de animarlas a utilizar los recursos y herramientas virtuales para obtener los conocimientos que desean.
- **Interacción (I),** prima la generación de conocimiento a través de la interacción Cobos (2020). De acuerdo con Cobos, esta fase pone su acento en la creación de oportunidades en

el aula virtual que le den un carácter activo a la participación de los alumnos, en forma individual o grupal, entendiendo que sin interacción no tiene sentido la educación remota.

- **E-learning (E).** Esta fase se enfoca en manejar recursos Web para consolidar una modalidad de formación basada fuertemente en las TIC, llamada también “formación virtual”, “formación online o en línea” Badillo (2021).

Siguiendo el modelo propuesto por Muñoz (2022), a continuación, se describe con más detalle el diseño instruccional del aula virtual diseñada como producto de la propuesta, utilizando la metodología PACIE, teniendo en cuenta la correcta implementación de actividades, tiempos, recursos y metodologías de aprendizaje activo; para avanzar en un proceso de interacción de alta calidad.

Tabla 1

Etapas de la planificación instruccional del aula virtual desde PACIE

Etapas	Procesos
	Configuración del entorno visual de aprendizaje en la interfaz de M. Teams:
Presencia	<ul style="list-style-type: none"> • Interfaz de inicio, presentación del curso • Imagen corporativa de la U.E. • Área de información, la sección de archivos de este canal contendrá, entre otros elementos, el vídeo de apertura, plan de evaluación, cronograma de actividades y perfil del docente.
	Planificación de contenidos del aula virtual
Alcance	<ul style="list-style-type: none"> • A través de este canal se encontrarán en la pestaña archivos los contenidos y objetivos del curso; para que revisar lo que se estudiará en cada semana • Planificación de la unidad didáctica/tema • Enunciación de objetivos de aprendizaje por cada tema.
	Entrenamiento permanente con los estudiantes
Capacitación	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades a cumplir, las actividades del curso se encuentran en este canal en la sección pestaña de archivos; para su adecuado desarrollo de acuerdo con la materia tratada cada semana • Evaluación, puede advertir las evaluaciones de la semana y de los temas tratados en este canal • Retroalimentación, a través de este canal puedes encontrar vídeos atractivos y actividades de refuerzo para reafirmar el aprendizaje.
	Propuestas en diversos medios para una activa interacción del grupo de aprendizaje

- Interacción**
- Foro académico, donde los estudiantes discutirán, con las respectivas instrucciones emitidas por el docente, los contenidos aplicables en una actividad.
 - Foro de dudas y consultas, en este espacio el estudiante publicará las incertidumbres presentadas a lo largo del curso.
 - Cafetería virtual, es un espacio tipo foro social de intercambio únicamente para estudiantes; es un lugar de encuentro donde los estudiantes podrán conversar, intercambiar opiniones, sin el rigor de las comunicaciones académicas.
 - Salas de chat, en donde encontrarán mensajería instantánea que permite comunicarse a dos o más personas de forma inmediata y mantener una conversación por escrito en tiempo real.
 - .

Valoración permanente al estudiante, con el fin de construir conocimiento

E-learning

- Clases virtuales sincrónicas, en este canal encontrarás los hipervínculos (links) de las sesiones pertinentes y que se publicarán en forma semanal. Cada sesión será grabada y agregada al mismo a fin de que puedan revisar cuando lo deseen o requieran.
 - Cierre de semana, en este canal se repasarán los temas semanales tratados para pasar a la autoevaluación, que compara los niveles de aprendizaje del alumno con los resultados previstos para cada uno de los distintos objetivos planificados en el plan de estudios, al tiempo que identifica los progresos realizados y las áreas de mejora.
-

Nota: Elaboración propia. Fuente: Diseño basado en propuesta de Muñoz (2022)

En síntesis, citando a Basantes (2018), la metodología PACIE ayuda a los alumnos a alcanzar los objetivos de aprendizaje mediante la integración gradual de las TIC en el proceso de aprendizaje. Estos son componentes cruciales del aprendizaje en línea porque el aprendizaje requiere compromiso, responsabilidad, fuerza de voluntad y una fuerte disposición. Como resultado, hay una necesidad creciente de que los seres humanos tengan una educación integrada y contextualizada.

Teorías del aprendizaje en ambientes virtuales

A continuación, se reseñan dos teorías estudiadas por la autora en el curso de la maestría titulado “Teoría y Práctica de la Educación Virtual”. Son enfoques pedagógicos que fundamentan el aprendizaje a través de entornos virtuales de aprendizaje y que son abordadas desde el planteamiento práctico de la propuesta de esta investigación orientada a promover el uso de un aula virtual en Microsoft Teams con aplicación de la metodología PACIE para fomentar el aprendizaje activo de la asignatura Emprendimiento y Gestión con alumnos de

primer año de BGU en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”. Así se tienen:

Constructivismo Social.

En concordancia con Ayala (2022), el constructivismo social es una teoría que sugiere que el conocimiento científico no constituye un corpus neutro de datos independiente de las prácticas culturales, así como de los valores, sino que se produce al interior de una sociedad, con lo que ello soporta. En consecuencia, los datos y la práctica científica son totalmente (constructivismo duro) o parcialmente (constructivismo suave) contruidos socialmente. En la práctica, el constructivismo social se ocupa del trabajo en grupo, las publicaciones científicas y los flujos de información dondequiera que los procesos se estudien desde una perspectiva sociológica más que puramente científica. Por otro lado, en correspondencia con lo planteado por Ruiz (2011), el constructivismo social puede ser asumido como una epistemología y como una teoría psicológica. Como epistemología, plantea:

- El conocimiento no es transportable de un individuo a otro.
- El conocimiento es el resultado de una construcción humana basada en la interacción social y la mediación de la cultura (Vygotsky, 1978a; 1978b).

Como Teoría Psicológica, Ruiz ob. cit. señaló que el constructivismo social considera que el desarrollo humano es el resultado de:

- La mediación social o interpersonal de operaciones cognitivas y de la mediación individual o intra psicológica.
- Da lugar a la aparición de funciones cognitivas que sustentan el comportamiento humano.

Ahora bien, para una mejor comprensión de la aplicación del enfoque del constructivismo social, se indican las siguientes implicaciones de este enfoque para el desarrollo de procesos formativos en entornos virtuales, tal cual las indicaron (Ruiz y Dávila ob. cit.): En primer lugar, permite que el aprendizaje pueda ser, en primer punto, socialmente construido, a partir de las relaciones interpersonales con sus pares, con el tutor y otros, y ser objeto de la asimilación personal del alumno a partir de la comprensión aprendida y de la internalización. Esto significa, según Ruiz y Dávila, que el constructivismo social privilegia la interacción social como fuente de conocimiento y aprendizaje, la cooperación entre pares, el trabajo colaborativo. En segundo lugar, el aprendizaje puede centrarse no solo en la adquisición de nueva información, sino también en el desarrollo de los procesos cognitivos y metacognitivos del alumno, teniendo en cuenta la mediación pedagógica de los profesores y la intervención de apoyo de otros compañeros más avanzados. Por último, el aprendizaje, en la modalidad formativa virtual, se apoya en las TIC, particularmente, en las posibilidades que

ofrece la interactividad de los entornos virtuales de aprendizaje y la información difundida a través de la tecnología y las redes sociales que se encuentran en Internet.

Conectivismo.

Acuña (2017), expuso sobre un nuevo paradigma que intenta explicar cómo ocurre el aprendizaje en la sociedad de la información cuando se habla de Educación Virtual, llamado *conectivismo*. De acuerdo con su creador, George Siemens 2004 (citado por Ruiz y Dávila ob. cit.), el conectivismo es una nueva teoría que explica cómo puede ocurrir el aprendizaje en la era digital, orientada a complementar las otras teorías ya conocidas, tales como: cognoscitivismo, construccionismo, constructivismo, el constructivismo social y el conductismo, Fundamentalmente, el conectivismo es una teoría que busca explicar y adaptarse a la nueva condición en que la sociedad se comunica, almacena y aprende a través de las redes de información y comunicación.

Por su parte, Flores (2021) consideró que el conectivismo es una teoría de aprendizaje contemporánea y adecuada para la educación del siglo XXI, ya que nace en la era digital y bajo los principios pedagógicos del conductismo, cognitivismo y constructivismo, para explicar el efecto de la tecnología en este mundo cambiante y se centra en las actividades de aprendizaje que surgen de la comunicación de ideas con otras personas a través de interacciones sociales significativas. De acuerdo con Ruiz y Dávila ob. cit., las implicaciones fundamentales del conectivismo para la educación virtual son las siguientes:

- (a) el aprender se concibe como un proceso de formación de redes de nodos, o fuentes de información especializada, conectados; (b) el conocimiento adquirido se fundamenta en redes tecnológicas y sociales; (c) la tecnología posibilita/facilita el aprendizaje y el conocimiento; (d) se enfatiza el aprendizaje de estrategias más que de contenidos finales; (e) este enfoque contribuye a desarrollar en el individuo la capacidad para identificar conexiones y de reconocer modelos y percibir entre campos, ideas y conceptos; y (f) el estudiante es entrenado para tomar decisiones sobre qué aprender y el significado de la información en el contexto de una realidad cambiante (p. 11).

Finalmente, se resalta que la naturaleza pedagógica de la metodología instruccional PACIE aplicada en el diseño del aula virtual en la plataforma Microsoft Teams, objeto de este estudio de investigación, se acopla y se fundamenta con los postulados de los enfoques constructivistas anteriores que explican como ocurre el aprendizaje en la modalidad educativa

virtual. En efecto, el uso de PACIE fomenta, por ejemplo, el aprendizaje socializado, el trabajo colaborativo y autónomo, de tal modo que los estudiantes son los protagonistas de sus propios procesos de aprendizaje, investigando y actuando en forma autónoma y colaborativa.

Emprendimiento y Gestión

Bajo la protección legal del Ministerio de Educación (2016), el espíritu empresarial y la gestión son materias desarrolladas en la Cualificación General de Ingreso a la Educación Superior (BGU) estandarizada de tres años. De acuerdo con la Constitución de la República del Ecuador (2008), el Capítulo 4 establece la soberanía económica. Primera sección. sistema económico y política económica. Arte. 283.- El sistema económico es social y cooperativo. Percibe a los humanos como sujetos y objetivos. Apuntamos a una relación dinámica y equilibrada entre sociedad, nación y mercado en armonía con la naturaleza. Y su finalidad es asegurar la producción y reproducción de las condiciones materiales e inmateriales que hacen posible el buen vivir. El sistema económico se integra a través de economías públicas, privadas, mixtas, nacionales, organizaciones económicas solidarias y otras formas previstas por la Constitución. La economía nacional y solidaria está regulada por ley e incluye cooperativas, asociaciones y sectores comunitarios. Ecuador (2008).

Finalmente, a la luz de esta revisión de literatura, el planteamiento de la autora de diseñar un aula virtual en Microsoft Teams desde la metodología PACIE para facilitar los procesos formativos y el aprendizaje activo de la asignatura Emprendimiento y Gestión con estudiantes de primer año de BGU, encuentra su fundamentación pedagógica en los antecedentes y bases teóricas referidos en este Capítulo II. Por una parte, en los antecedentes se dejan en evidencia los resultados de otros investigadores que promueven el uso de entornos virtuales como escenarios adecuados para motivar a los estudiantes, facilitar el trabajo colaborativo y elevar sus niveles de rendimiento académico, como lo demuestran, por ejemplo, los hallazgos de (Silvana ob. cit. y Llano ob. cit.). Por otro lado, en las bases teóricas referidas se plantean elementos relevantes que se adoptan para resolver la problemática planteada y fundamentar el estudio de las variables implicadas. En este sentido, del constructivismo social se conviene que el aprendizaje puede ser construido socialmente, es decir, el conocimiento es el resultado de una construcción humana basada en la interacción social y la mediación de la cultura (Ruiz en ob. cit.). Este postulado se desarrolla en la propuesta con la planificación de actividades interactivas relacionadas con tareas contextualizadas en el entorno social de los alumnos y que deban realizarse en forma grupal y colaborativa, acentuando la interacción entre

los miembros del grupo de aprendizaje. El uso de la metodología PACIE pone énfasis en la interacción facilitada por las TIC y esto consigue en la plataforma Microsoft Teams el apoyo técnico favorable para la creación de grupos de trabajo colaborativo donde se fomente el aprendizaje interactivo y socializado entre pares.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo proyectiva, desarrollada con un enfoque cuantitativo. En efecto, se formula como una propuesta que la tipifica como una investigación de tipo proyectiva de acuerdo con la clasificación presentada por Hurtado (2008). Se tiene presente, de acuerdo con Hurtado, que una investigación proyectiva consiste en la elaboración de una propuesta o modelo para solucionar un problema, donde a partir de datos recogidos en tiempo actual, se responden preguntas sobre sucesos que podrían ocurrir en el futuro o haber ocurrido en el pasado. Por tanto, tomando en cuenta esta conceptualización de Hurtado, queda caracterizada que la presente investigación es proyectiva, ya que su objetivo general consiste en proponer el diseño de un aula virtual en la plataforma Microsoft Teams para la asignatura Emprendimiento y Gestión desde la metodología PACIE. El enfoque es cuantitativo, porque se emplean métodos y técnicas estadísticas para analizar e interpretar los datos procedentes de los fenómenos observables y susceptibles de mediciones que permiten establecer cantidad, intensidad o frecuencia Ríos (2018). Se deja claramente establecido que esta investigación no contempla una ejecución práctica de la propuesta.

3.2. Diseño de la investigación

La presente investigación tiene diseño de campo. En efecto, tal y como explica Euroinnova (2022), la investigación de campo se caracteriza por la recogida de nuevos datos a partir de fuentes primarias con un objetivo específico. Es un procedimiento cuantitativo de recogida de datos destinado a comprender, observar e interactuar con las personas en su entorno natural. En particular, la recogida de datos de esta investigación se llevó a cabo en el centro laboral de la autora. Adicionalmente, el diseño de campo es transeccional, ya que el estudio del comportamiento empírico de las variables se ha contemplado con la recogida de datos de una población concreta en un solo período (Hurtado ob. cit.). En particular, los datos se recogieron una sola vez en un tiempo único del año lectivo 2021-2022. Finalmente, según Hurtado, el diseño tiene una amplitud de foco que es multieventual o multivariable, pues se centró en el estudio de tres eventos representados por las tres variables implicadas en la investigación:

estrategias de aprendizaje, estrategias didácticas y configuración de un aula virtual. El propósito de un estudio con diseño de campo transeccional y multivariable es describir las variables intervinientes y analizar sus comportamientos empíricos en un determinado período.

3.3. Unidades de estudio: Población y Muestra

Población

De acuerdo con Ventura (2017), una población es un grupo de elementos con características distintas que los académicos están interesados en estudiar. En la presente investigación, el grupo objetivo del estudio está representado por todos los estudiantes de primer año de BGU y por los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Adicionalmente, se consideran parte de la población a las autoridades de la Unidad Educativa. Concretamente, la población la componen 68 alumnos de primer año, 3 docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión y 4 autoridades.

Muestra

En este estudio se consideró innecesario la escogencia de una representación menor o muestra de la población. Se utilizó la cantidad total de sujetos que componen la Población, dado que se trata de una cantidad finita completamente accesible y manejable por la autora.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos en esta investigación se usó la técnica estadística de la encuesta y como instrumento se usó el cuestionario. De acuerdo con Hurtado ob. cit., las encuestas son un tipo de enfoque de recogida de datos que emplea una pequeña muestra de personas para generalizar los resultados a un segmento de población más amplio. Para llevar a cabo la encuesta, se utilizó como instrumento el cuestionario, entendido como una herramienta de investigación que consiste en una serie de preguntas a rellenar y unas instrucciones para su realización, tanto para el encuestador como para el sujeto encuestado. En el caso particular de esta investigación, se diseñaron cuestionarios con la aplicación Google Forms con preguntas cerradas, algunas de ellas con escala tipo Likert, respondidos por los docentes, autoridades y estudiantes de primer año del BGU en la Unidad Educativa Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, año lectivo 2021-2022. Se anexan los cuestionarios, uno por cada variable.

3.5. Técnicas de Análisis de Datos

Teniendo en cuenta que el estudio tuvo un enfoque cuantitativo, los datos recogidos en

los cuestionarios utilizados fueron examinados mediante técnicas de estadística descriptiva. Los datos se tabularon o representaron gráficamente y se presentaron en formato digital en un enfoque cuantitativo (Hurtado ob. cit.). En particular, la información recogida se organizó pregunta por pregunta en tablas que consideraron la frecuencia absoluta y los porcentajes representativos de las respuestas proporcionadas por los sujetos de la encuesta.

3.6. Operacionalización de las Variables

Según Ríos ob. cit., el proceso de operacionalización permite desagregar las variables complejas en dimensiones e indicadores medibles que sirven para obtener una representación observable de la realidad. En este sentido, las tablas que a continuación se especifican parten de una definición conceptual de cada variable, formuladas en las bases teóricas del Capítulo II. Luego, la autora elaboró definiciones operacionales con las dimensiones estructurales o aspectos constitutivos de interés junto con los respectivos indicadores para el estudio del comportamiento empírico de las variables. De este modo, se presenta en cada tabla una clara explicación de cómo la autora abordó y condujo la investigación.

Tabla 2

Operacionalización de la variable “Estrategias de Aprendizaje”

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Estrategia Aprendizaje	Aplicación de una encuesta tipo cuestionario a los estudiantes del primer año de BGU para diagnosticar la situación actual de las estrategias de aprendizaje, tradicionales y no tradicionales, que ellos emplean para el estudio de la asignatura Emprendimiento y Gestión en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”.	Estrategias de aprendizaje tradicionales	Analiza los objetivos de aprendizaje.	1
			Responde a evaluaciones diagnósticas.	2
			Trabaja en forma colaborativa	3
			Consulta vídeos instruccionales	4
			Aplica lo aprendido en situaciones cotidianas	5
		Estrategias de aprendizaje no tradicionales	Emplea recursos digitales	6
			Realiza actividades lúdicas	7
			Participa activamente en la estrategia del aula invertida	8
			Elabora un portafolio digital	9

Nota. Elaboración propia.

Tabla 3*Operacionalización de la variable “Estrategias Didácticas”*

Variable	Definición Operacional	Dimensión	Indicador	Ítems	
Estrategias didácticas	Aplicación de una encuesta tipo cuestionario para describir las estrategias didácticas que emplean los docentes, antes, durante y después, para facilitar los procesos formativos de	Preinstruccionales	Formula objetivos de aprendizajes	1	
		Lo que se hace en el momento de inicio de una clase.	Activa conocimientos previos	2	
		Coinstruccionales	Formula preguntas	3	
	Emprendimiento y Gestión, en Primer Año de BGU en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”	Lo que se hace en el momento de desarrollo de la clase.	Induce el Trabajo colaborativo	4	
		Lo que se hace en el momento de cierre de la clase.	Utiliza recursos digitales	5	
			Es expositivo	6	
	Emprendimiento y Gestión, en Primer Año de BGU en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”	Lo que se hace en el momento de cierre de la clase.	Posinstruccionales	Resumen cognitivo	7
			Propone autoevaluaciones	8	
				Induce transferencia de conocimientos	9

Nota. Elaboración propia.**Tabla 4***Operacionalización de la variable “Diseño de Aula Virtual en Teams desde PACIE”*

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	
Diseño de Aula Virtual en Microsoft Teams, desde la Metodología PACIE.	Aplicación de un cuestionario a los docentes para configurar el diseño de un Aula Virtual en Microsoft Teams, desde la Metodología PACIE, con base en la planificación, estructuración y evaluación de sus recursos didácticos y actividades de aprendizaje para el estudio interactivo de la asignatura	Planificación	Justificación de la propuesta.	1	
			Objetivos de la propuesta	2	
			Contenido de la propuesta.	3	
	Emprendimiento y Gestión con estudiantes de primer año de BGU.	Estructuración (Desde PACIE)	Presentación		4
			Alcance		5
			Capacitación		6
			Interacción		7
	Emprendimiento y Gestión con estudiantes de primer año de BGU.	Evaluación	E-learning		8
			Evaluación de los resultados de aprendizajes		9
			Evaluación de la propuesta.		10

Nota. Elaboración propia.

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Siguiendo el orden de las tres variables implicadas en este estudio: estrategias de aprendizaje, estrategias didácticas y configuración de un aula virtual desde la metodología PACIE, se presentan a continuación los resultados de los cuestionarios aplicados con sus correspondientes análisis e interpretaciones. Se analizan los resultados obtenidos para cada pregunta y al interpretarlos se convierten estos datos en conocimientos, es decir, en información útil para dar respuestas a las preguntas de investigación, determinar el logro de los objetivos y generar las conclusiones y recomendaciones.

4.1. Estudio de la variable Estrategia de Aprendizaje

1. ¿Analiza Ud. los objetivos de aprendizaje para estar al tanto de lo que se espera conseguir y aprender con el estudio de los temas?

Tabla 5

Respuestas del ítem 1 del Cuestionario 1 Estrategias de Aprendizaje

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas Veces	0	0,00
Casi Nunca	18	26,47
Nunca	50	73,53
TOTAL	68	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. Con base a los resultados obtenidos en la Tabla 5, se puede observar que el 73,53% de los estudiantes responde que “*Nunca*” analiza los objetivos de aprendizaje y el 26,47% cree que “*Casi Nunca*” lo hace. De este modo, se recogen evidencias de una marcada debilidad estratégica por parte de la totalidad de los estudiantes al no implicarse en el análisis de los enunciados que describen con claridad los saberes que se lograrán en el estudio de cada tema. Con una finalidad correctiva de esta debilidad, de acuerdo con Arenas ob. cit., en la fase de alcance de la metodología PACIE, aplicada en el diseño instruccional del aula virtual propuesta, se deberá enfatizar en la formulación de los objetivos de aprendizaje, señalando claramente las actividades de aprendizaje, criterios de evaluación y contenidos. Es decir, tomando en cuenta estos resultados negativos, se impone la necesidad de orientar a los alumnos en el análisis de los objetivos de aprendizaje para que estén al tanto de lo que se espera

conseguir y aprender con el estudio de los temas de Emprendimiento y Gestión.

2. ¿Responde Ud. a las pruebas de evaluación diagnóstica propuestas por el docente; para detectar los conocimientos previos que posee sobre Emprendimiento y Gestión?

Tabla 6

Respuestas del ítem 2 del Cuestionario 1 Estrategias de Aprendizaje

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	5	7,35
Algunas Veces	30	44,12
Casi Nunca	25	36,76
Nunca	8	11,76
TOTAL	68	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. A partir de los resultados logrados en la Tabla 6 y considerando la suma de los porcentajes de las opciones “*Algunas Veces*” y “*Casi siempre*” se observa que el 51,47% de los estudiantes si responden a las pruebas de evaluación diagnóstica recomendadas por el docente. Pero, también sobresale que la suma de los porcentajes de las opciones “*Nunca*” y “*Casi Nunca*” indica que un 48.52% no responde las pruebas de evaluación diagnóstica que actualmente se aplican a los estudiantes de Primer Año de BGU en el estudio de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Estos resultados sugieren la necesidad de profundizar ante los alumnos sobre la importancia y eficacia de las pruebas de evaluación diagnóstica sugeridas por el profesor para identificar los conocimientos previos, fortalezas y debilidades, para iniciar el curso de Emprendimiento y Gestión. De acuerdo con Mujica ob. cit., una estrategia de aprendizaje creativo hace referencia al conocimiento construido con la implicación activa del sujeto, para estar centrada en las acciones que realiza el estudiante, entre ellas la realización de autoevaluaciones para la construcción de aprendizajes significativos.

3. ¿Participa usted activamente en la realización de actividades grupales de trabajo colaborativo sugeridas por su docente?

Análisis e interpretación. Con base a los resultados presentados en la siguiente Tabla 7, se observa que mayoritariamente el 92,65%, sumatoria de los porcentajes de “*Casi Nunca*” y “*Nunca*”, de los alumnos, no participa activamente en la realización de actividades grupales de trabajo colaborativo propuestas por sus docentes en el estudio de Emprendimiento y Gestión. Solo un bajo porcentaje igual al 7.35% de estudiantes considera que “*Algunas Veces*”, si

participan activamente en la realización de actividades grupales. Estos resultados apuntan a la necesidad de enfatizar la participación activa de los estudiantes en proyectos de colaboración en grupo que sus profesores les asignan a los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. De acuerdo con Ruiz y Dávila ob. cit., una de las implicaciones del constructivismo social, apunta la asignación de tareas que promuevan el aprendizaje socializado a través de grupos de trabajo cooperativo, pues ello mejora la atención, la participación y la adquisición de conocimientos de los estudiantes en forma colectiva, donde cada miembro del grupo tiene un papel específico y se requiere la interacción y el esfuerzo coordinado de todos para lograr los objetivos de aprendizaje. De modo que, la autora toma conciencia de esta baja participación estudiantil en los trabajos colaborativos y se plantea la necesidad de abordar el rediseño de tales trabajos, bien como estudios de casos o usando la técnica de aprendizaje basado en proyectos.

Tabla 7

Respuestas del ítem 3 del Cuestionario I Estrategias de Aprendizaje

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas Veces	5	7,35
Casi Nunca	50	73,53
Nunca	13	19,12
TOTAL	68	100

Nota. Elaboración propia.

4. Antes de las clases, en su domicilio, ¿Consulta usted vídeos educativos que guardan relación con los contenidos de los temas de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 8

Respuestas del ítem 4 del Cuestionario I Estrategias de Aprendizaje

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	2	2,94
Casi Siempre	6	8,82
Algunas Veces	10	14,71
Casi Nunca	50	73,53
Nunca	0	0,00
TOTAL	68	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. En los datos de la Tabla 8, se observa que el 73,53% de los estudiantes encuestados “*Casi Nunca*” consulta, antes de las clases, vídeos educativos que

guardan relación con los contenidos de los temas de Emprendimiento y Gestión. Un reducido porcentaje de 26,47% responde que “*Casi Siempre*” y “*Siempre*” si realiza consultas de vídeos educativos que guardan relación con la asignatura en estudio. Estos resultados sugieren que se debe motivar a los estudiantes para que antes de las clases, en sus domicilios, hagan consultas de un número selecto de vídeos educativos que se relacionen con el material tratado en los temas de Emprendimiento y Gestión. Por ejemplo, utilizando videos interactivos con preguntas intercaladas para activar la consulta activa de los contenidos de los videos u otros materiales didácticos. Todo esto en concordancia con la técnica del aula invertida con la cual se promueve el aprendizaje autónomo, de acuerdo con las conclusiones aportadas en la investigación efectuada por Llano ob. cit.

5. ¿Aplica Ud. lo aprendido en situaciones cotidianas para perfeccionar sus habilidades de pensamiento crítico y reafirmar sus conocimientos?

Tabla 9

Respuestas del ítem 5 del Cuestionario I Estrategias de Aprendizaje

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	3	4,41
Algunas Veces	15	22,06
Casi Nunca	50	73,53
Nunca	0	0,00
TOTAL	68	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. Los datos de la Tabla 9 señalan que un elevado porcentaje, el 73,53% de los estudiantes responde que “*Casi Nunca*” hace transferencia de conocimientos, es decir, *no* aplican lo aprendido en situaciones cotidianas que guardan relación con los contenidos de los temas de Emprendimiento y Gestión. Mientras que, el 26,47 % de estudiantes responde que “*Casi Siempre*” o “*Algunas Veces*”, si aplica lo aprendido en situaciones cotidianas para perfeccionar sus habilidades de pensamiento crítico y reafirmar sus conocimientos. Estos resultados sugieren que a los estudiantes se les deben plantear actividades para aplicar los conocimientos adquiridos, resolviendo problemas tomados de sus realidades cotidianas. En este sentido, como cierre cognitivo de las clases, de acuerdo con Salvador ob. cit., se pueden plantear preguntas que induzcan la aplicación inmediata de lo aprendido en situaciones sencillas o de mediana complejidad para potenciar las habilidades de pensamiento crítico y reafirmar saberes.

6. Entre los siguientes recursos digitales, ¿Cuáles utiliza usted en su proceso de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión?

Análisis e interpretación. Según los resultados de la siguiente Tabla 10, se observa que el 44% de los alumnos utiliza “Vídeos Educativos” y un 32% utiliza “Audios” como recursos digitales en sus procesos de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión. Mientras que, un 23.53% de los alumnos encuestados emplea las “Redes sociales”. Estos resultados evidencian la inclinación de los alumnos, 100%, por el uso de recursos audiovisuales, con lo cual los docentes podrían considerar la aplicación de estrategias didácticas que incluyan el uso de esos recursos digitales, sin descartar el uso académico que se le pueda dar a algunas redes sociales, acordes con la era digital en atención a los postulados del enfoque sobre la conectividad de Siemens (2004, citado en Ruiz y Dávila ob. cit.).

Tabla 10

Respuestas del ítem 6 del Cuestionario 1 Estrategias de Aprendizaje

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Audios	22	32,00
Videos Educativos	30	44,00
Redes Sociales	16	23,53
Canva	0	0,00
Kahoot	0	0,00
TOTAL	68	100

Nota. Elaboración propia.

7. ¿Realiza usted actividades lúdicas, tales como juegos didácticos, crucigramas, para mejorar su aprendizaje de Emprendimiento y Gestión en forma entretenida y divertida?

Tabla 11

Respuestas del ítem 7 del Cuestionario 1 Estrategias de Aprendizaje

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas Veces	18	26,47
Casi Nunca	50	73,53
Nunca	0	0,00
TOTAL	68	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. Los resultados de la Tabla 11 dejan en evidencia que una mayoría

significativa del 73,53% de los estudiantes encuestados responde que “*Casi Nunca*” realiza actividades lúdicas, tales como juegos didácticos, crucigramas, para mejorar su aprendizaje en forma entretenida y divertida. Solo un 26.47% de los estudiantes encuestados responde que “*Algunas Veces*” las hace. A la luz de lo anterior, estos datos apuntan a la necesidad de tomar una decisión sobre la creación de situaciones de aprendizaje que impliquen la realización de actividades académicas como juegos didácticos y crucigramas para mejorar la comprensión del espíritu empresarial y la gestión de una manera divertida y entretenida. De acuerdo con las conclusiones aportadas en la investigación de Guevara (2018), las estrategias de aprendizaje basadas en la gamificación inciden positivamente en el desempeño académico de los alumnos.

8. Antes de asistir a sus clases, ¿Estudia usted por adelantado algunos temas mediante la consulta de videos, realización de lecturas previas del texto guía e investigaciones por Internet, anotando sus dudas?

Tabla 12

Respuestas del ítem 8 del Cuestionario I Estrategias de Aprendizaje

Tabla 12

Respuestas del ítem 8 del Cuestionario I Estrategias de Aprendizaje

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Consulta y analisis vídeos	3	4,00
Realizo lecturas previas del texto guía	11	16,00
Investigo por la internet	40	58,82
Anoto y consulto mis dudas	14	20,59
Totales	68	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. De acuerdo con los resultados de la Tabla 12, el 58,82% de los estudiantes, responde con la opción “*Investigo por la internet*”, como acción de aprendizaje para el estudio previo y consulta de los temas de Emprendimiento y Gestión. Por otro lado, un 16.00% de estudiantes encuestados responde que “*Realizo lecturas previas del texto*” y un 20,59% responde que “*Anoto y consulto mis dudas*”, siendo muy bajo, 4%, el porcentaje de alumnos que “*Consulta y analisis vídeos*”. Estos datos dejan en evidencia la preferencia de los alumnos por la realización de investigaciones por internet; en consecuencia, los docentes están llamados a reconocer el potencial de los recursos didácticos en la web para aumentar la motivación de los alumnos por la modalidad de educación virtual.

9. ¿Crea Ud. un portafolio digital para estar al tanto de su progreso y rendimiento académico

y fomentar el autoanálisis y autorreflexión?

Tabla 13

Respuestas del ítem 9 del Cuestionario 1 Estrategias de Aprendizaje

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	3	4,00
Algunas Veces	25	36,76
Casi Nunca	40	58,82
Nunca	0	0,00
TOTAL	68	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. Observando los datos aportados por la Tabla 13, sobresale que el 58,82% de los estudiantes encuestados “*Casi Nunca*” elabora portafolios digitales para estar al tanto de su progreso y rendimiento académico y fomentar el autoanálisis y autorreflexión. Por otra parte, un 36,76% responde que “*Algunas Veces*” los obtiene y un 4% responde que los crea “*Casi Siempre*”. A la luz de estos resultados, es necesario promover la creación de portafolios digitales para que los alumnos hagan un seguimiento individualizado de sus propios progresos académicos y fomentar en ellos el autoanálisis y autorreflexión de sus desempeños. Los docentes también pueden usar los portafolios digitales en sus diseños de planes evaluación para desarrollar espacios o entornos de aprendizaje personalizados UNSW (2020).

4.2. Estudio de la Variable Estrategias Didácticas

1. Al inicio de las clases, ¿Formula usted los objetivos de aprendizaje para orientar a sus alumnos sobre los conocimientos, destrezas y habilidades que conseguirán en el curso?

Tabla 14

Respuestas del ítem 1 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	2	66,67
Algunas Veces	1	33,33
Casi Nunca	0	0,00
Nunca	0	0,00
TOTAL	3	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. Sobre los resultados de la tabla 14, el 66,67% de los docentes

responde que “*Casi Siempre*” formulan los objetivos de aprendizaje al inicio de las clases para orientar a los alumnos hacia los conocimientos, habilidades y destrezas que adquirirán a lo largo del curso. Esto se considera como evidencia de la situación actual, que mayoritariamente emplean los docentes de Primer Año de BGU en el estudio de Emprendimiento y Gestión. Por otra parte, el 33.33% de los docentes encuestados responden que “*Algunas veces*” los formulan. Los resultados describen una situación actual bastante favorable a las orientaciones que reciben los alumnos al inicio de las clases. En este sentido, se apoya lo expuesto por Guerrero (2021), quién señaló que las estrategias didácticas son el conjunto de métodos, técnicas y actividades a través de las cuales profesores y alumnos organizan conscientemente sus acciones para construir y alcanzar los objetivos planteados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sobre la base de estos resultados, se valora que es fundamental la formulación de los objetivos de aprendizaje al comienzo de cada clase para orientar a los estudiantes en cuanto a los conocimientos, las habilidades y las destrezas que adquirirán a lo largo del curso.

2. Al inicio del curso, ¿Aplica usted pruebas de evaluación diagnóstica para detectar los conocimientos previos de sus alumnos?

Tabla 15

Respuestas del ítem 2 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	1	33,33
Algunas Veces	1	33,33
Casi Nunca	1	33,33
Nunca	0	0,00
TOTAL	3	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. De acuerdo con los resultados de la Tabla 15, el 33,33% de los maestros responde “*Casi Siempre*” y el 33,33 % responde “*Algunas Veces*”, dejando en evidencia que al menos un 66,66 % si aplica pruebas de evaluación diagnóstica; para detectar los conocimientos previos de sus alumnos, como referencia de la situación actual de las estrategias tradicionales que emplean los docentes de Primer Año de BGU en el estudio de Emprendimiento y Gestión. Así mismo, el 33.33% de docentes encuestados considera que “*Casi Nunca*” las aplican. En este sentido, se apoya las afirmaciones realizadas por Salvador (2018), quién resaltó la importancia de la aplicación de pruebas diagnósticas para explorar las audiencias y hacer los correctivos necesarios desde un principio. Utilizando estos resultados

como base, los docentes del curso dejan en evidencia la importancia que les merece la aplicación de pruebas de evaluación diagnóstica para identificar los conocimientos previos que puedan tener sus alumnos.

3. Durante el desarrollo y cierre de las clases, ¿Formula usted preguntas para requerir la participación activa de sus alumnos?

Tabla 16

Respuestas del ítem 3 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas Veces	1	33,33
Casi Nunca	2	66,67
Nunca	0	0,00
TOTAL	3	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. En concordancia con los resultados de la Tabla 16, el 66,67% de los docentes responde que “*Casi Nunca*” emplean la técnica didáctica de la pregunta para requerir la participación activa de sus alumnos. Mientras que, solamente un 33,33% responde favorablemente que “*Algunas Veces*” las emplean. Teniendo en cuenta lo anterior, estos resultados revelan una situación actual que merece especial atención, pues la mayoría (66,67%) de los docentes del curso “*Casi Nunca*” formula preguntas para exigir la participación activa de sus alumnos durante el desarrollo y cierre de las clases. Esto contrasta con lo señalado por Gianluca ob. cit., quién advierte que cuando se activa la participación de los alumnos en discusiones y análisis de información se procesarían estímulos aplicables a diversos procesos cognitivos de análisis y reflexión en el desarrollo del pensamiento crítico.

4. ¿Planifica usted actividades grupales tales como foros o talleres que induzcan el trabajo colaborativo?

Análisis e interpretación. Según los resultados de la siguiente Tabla 17, el 66,66% de los docentes responde que “*Casi Nunca*” planifica actividades grupales tales como foros o talleres que induzcan el trabajo colaborativo. Mientras que, el 33,33% de los docentes encuestados consideran que “*Algunas Veces*” si las planifican. Estos resultados contrastan con una de las principales implicaciones de la teoría del constructivismo social, referido por (Ruiz y Dávila ob. cit.), en cuanto que este enfoque privilegia la interacción social entre los aprendices como fuente de

conocimiento y aprendizaje, mediante la cooperación entre pares, el trabajo colaborativo. Así, teniendo en consideración estos resultados, se infiere que la propuesta debería fomentar una capacitación de los instructores en aspectos relacionados con la aplicación de los postulados del constructivismo social para fundamentar la creación de actividades de grupo, como foros o talleres, que faciliten el trabajo en colaboración.

Tabla 17

Respuestas del ítem 4 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas Veces	1	33,33
Casi Nunca	2	66,67
Nunca	0	0,00
TOTAL	3	100

Nota. Elaboración propia.

5. Durante el desarrollo y cierre de las clases, ¿Utiliza usted recursos digitales para reforzar la comprensión y motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Tabla 18

Respuestas del ítem 5 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas Veces	1	33,33
Casi Nunca	2	66,67
Nunca	0	0,00
TOTAL	3	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. En correlación con los resultados de la Tabla 18, el 66,66% de los profesores sostienen que “Casi nunca” utiliza recursos digitales para reforzar la comprensión y motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este elevado porcentaje es un reflejo de la situación actual de que los docentes no emplean recursos digitales con los estudiantes de Primer Curso de BGU en el estudio del Emprendimiento y la Gestión, con lo cual se desaprovechan las metodologías para potenciar el aprendizaje en forma no tradicional. Mientras que el 33,33% de docentes encuestados consideran que “Algunas Veces” si emplean recursos digitales. Teniendo en cuenta lo anterior, la propuesta potenciará el desarrollo de

actividades relacionadas con la fase de E-LEARNING contemplada en la metodología PACIE de acuerdo con las descripciones dadas por Arenas ob. cit. Esta fase se enfoca en manejar recursos digitales y de la Web para consolidar una modalidad de formación basada fuertemente en uso de las TIC, llamada también “formación virtual”, “formación online o en línea” de acuerdo con Badillo ob. cit. Es decir, estará planteado la utilización sostenida de recursos digitales diversos durante el desarrollo del curso para reforzar la comprensión y la motivación de los estudiantes para el proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.

6. Durante el desarrollo de las clases, ¿Transmite usted los contenidos educativos mediante exposiciones extensas en forma organizada y en una secuencia lógica?

Tabla 19

Respuestas del ítem 6 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	0	0.00
Algunas Veces	1	33,33
Casi Nunca	2	66,67
Nunca	0	0.00
TOTAL	3	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. En correspondencia con los resultados de la Tabla 19, el 66,66% de los educadores responde que “*Casi Nunca*” transmite los contenidos educativos mediante exposiciones extensas en forma organizada y en una secuencia lógica. Con base en este porcentaje, se obtiene la evidencia de que una mayoría significativa de los docentes no se inclinan por el desarrollo de clases expositivas, con lo cual esta tendencia podría impulsar el desarrollo de estrategias que trasladen protagonismo a los estudiantes en el desarrollo de las clases. En este sentido y de acuerdo con Yeira ob. cit., es transcendental hacer hincapié en cómo se va a trabajar con el alumno, teniendo en cuenta cómo despertar su interés, captar su atención, conseguir que aplique lo aprendido a otros escenarios y, por último, cómo respetar el ritmo de trabajo. Adicionalmente, los instructores del curso deben ofrecer un material didáctico debidamente organizado en un orden lógico para favorecer el aprendizaje autónomo y conseguir que los alumnos sean menos dependientes de las clases expositivas.

7. Durante el cierre de la clase, ¿Planifica usted actividades de ejercitación o interrogatorios para revisar y fijar la comprensión de los temas en las clases?

Análisis e interpretación. Según los resultados de la siguiente Tabla 20, el 66,66% de los educadores sostienen que “Casi Nunca” planifica actividades de ejercitar o interrogatorios para revisar y fijar la comprensión de los temas abordados en las clases. Mientras que el 33,33% de los docentes encuestados consideran que “Algunas Veces” si las planifican. Estos resultados dejan en evidencia que la mayoría de los docentes no planifica la asignación de actividades diversas para fomentar la reafirmación y consolidación de los saberes desarrollados en las clases. Esto contrasta con la naturaleza de la educación a distancia que debe estar impregnada con actividades para los alumnos Cejudo (2009). En este orden de ideas, de acuerdo con (Ruiz y Dávila ob. cit.), para facilitar los procesos formativos a distancia se requiere, necesariamente, la planificación de actividades interactivas, bien de carácter formativo o sumativo, que requieran y aumenten la participación activa de los estudiantes. Orientados por estas ideas y resultados, para los docentes de Emprendimiento y Gestión está planteada la necesidad de planificar ejercicios o pruebas que les permitan a los alumnos implicarse en actividades para reforzar la comprensión y aprendizaje de los temas.

Tabla 20

Respuestas del ítem 7 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas Veces	1	33,33
Casi Nunca	2	66,67
Nunca	0	0,00
TOTAL	3	100

Nota. Elaboración propia.

8. ¿Propone usted actividades de autoevaluación para indagar sobre el logro de los objetivos de aprendizaje por sus alumnos?

Análisis e interpretación. En correlación con los resultados de la siguiente Tabla 21, el 66,67% de los docentes responde que “Casi Nunca” propone actividades de autoevaluación para indagar sobre el logro de los objetivos de aprendizaje por sus alumnos. Mientras que el 33,33% de docentes encuestados responde que “Algunas Veces” las proponen. Estos resultados también dejan en evidencia que los docentes no contemplan en la actualidad la aplicación de autoevaluaciones para favorecer el aprendizaje autorregulado de sus alumnos. Por tanto, no se fomenta la aplicación y experimentación del aprendizaje como lo señaló Gómez (2018), al indicar que los alumnos deben tener la oportunidad de aplicar las teorías o conocimientos que

han aprendido en clase y esto debe ser posible a través del aula virtual. Tomando en cuenta todo esto, la propuesta debe privilegiar la realización de actividades de autoevaluación para determinar si los estudiantes han alcanzado sus objetivos de aprendizaje.

Tabla 21

Respuestas del ítem 8 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas Veces	1	33,33
Casi Nunca	2	66,67
Nunca	0	0,00
TOTAL	3	100

Nota. Elaboración propia.

9. Al cierre de las clases, ¿Propone usted alguna ejercitación, estudios de caso o resolución de problemas para que los alumnos apliquen y transfieran los nuevos conocimientos?

Tabla 22

Respuestas del ítem 9 del Cuestionario 2 Estrategias Didácticas

Alternativa	Frecuencia Absoluta	Porcentaje
Siempre	0	0,00
Casi Siempre	0	0,00
Algunas Veces	1	33,33
Casi Nunca	2	66,67
Nunca	0	0,00
TOTAL	3	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. En relación con los efectos expuestos en la Tabla 22, el 66,67% de los profesores responde que “*Casi Nunca*” propone alguna ejercitación, estudios de caso o resolución de problemas para que los alumnos apliquen y transfieran los nuevos conocimientos. Mientras que el 33,33% de docentes encuestados consideran que “*Algunas Veces*” si las recomiendan. Se consigue la evidencia de que la mayoría de los docentes no contribuye con la propuesta de situaciones de aprendizaje para que los estudiantes apliquen y transfieran los nuevos conocimientos. En consecuencia, estos resultados contrastan con lo expuesto por Gómez ob. cit. quién señaló la relevancia de la aplicación y experimentación del aprendizaje como oportunidad que deben tener los estudiantes para transferir y aplicar las teorías o

conocimientos que han aprendido en clase. Esto sería posible, según Gómez, mediante una serie de metodologías de ejercicios de autocorrección que permiten a los estudiantes comparar sus respuestas con las sugerencias de sus instructores o con casos relacionados. De este modo, la autora planificará diversas actividades de autoevaluación en su diseño instruccional del aula virtual que sostiene su propuesta.

4.3. Estudio de la Variable Diseño del Aula Virtual en M. Teams desde PACIE

1. Entre las siguientes justificaciones. ¿Cuáles considera Deseables (D) o Indispensable (I) para generar la propuesta de un aula virtual en Microsoft Teams desde la metodología PACIE para la asignatura de Emprendimiento y Gestión con alumnos de primer año de BGU de la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”?

Tabla 23

Respuestas del ítem 1 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”

Justificaciones	Porcentajes	
	D	I
Motivar a los docentes con el empleo de las TIC en los procesos formativos	0	100
Motivar a los alumnos con el uso de las TIC en sus procesos de aprendizaje	0	100
Promover en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera” la modalidad de educación virtual de acuerdo con lineamiento de MINEDUC	0	100
Utilizar Microsoft Teams para el acompañamiento virtual de Emprendimiento y Gestión	0	100
Aplicar la metodología PACIE en el diseño de la instrucción de Emprendimiento y Gestión	0	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. A partir de los resultados demostrados en la Tabla 23, el 100% de los encuestados seleccionó como “Indispensable” a todas las opciones consultadas: *Motivar a los docentes con el empleo de las TIC en los procesos formativos, Motivar a los alumnos con el uso de las TIC en sus procesos de aprendizaje, Promover en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera” la modalidad de educación virtual de acuerdo con lineamiento de MINEDUC y Aplicar la metodología PACIE en el diseño de la instrucción de Emprendimiento y Gestión.* Estos resultados revelan una posición unánime entre docentes y autoridades, aceptando las justificaciones indicadas para generar la propuesta de un aula virtual en Microsoft Teams desde la metodología PACIE para la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Se obtienen evidencias de una apertura total para el ensayo de una solución que hace uso de las aulas virtuales para mejorar los procesos formativos de Emprendimiento y Gestión. En este contexto, y de acuerdo

con Mata ob. cit., el concepto de Entorno Virtual de Aprendizaje apunta a la creación de ambientes digitales de interacción social e intercambio de información y contenidos para la construcción de aprendizajes significativos, de manera colaborativa, todo esto en correspondencia con el objetivo general de este estudio de investigación.

2. Entre los siguientes enunciados, ¿Cuáles considera usted como objetivos Deseable (D) o Indispensable (I) para generar la propuesta de un aula virtual en Microsoft Teams desde la metodología PACIE para la asignatura de Emprendimiento y Gestión con alumnos de primer año de BGU de la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”?

Tabla 24

Respuestas del ítem 2 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”

Objetivos	Porcentajes	
	D	I
Diseñar procesos formativos virtuales de Emprendimiento y Gestión en Microsoft Teams usando la metodología PACIE.	0	100
Facilitar el aprendizaje colaborativo y socializado de Emprendimiento y Gestión	0	100
Promover en los docentes el uso de estrategias didácticas innovadoras con TIC	0	100
Promover en los estudiantes el uso de las TIC con fines académicos	0	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. De acuerdo a los resultados que se muestran en la Tabla 24, el 100% de las autoridades eligió como “Indispensable” a todas las opciones consultadas: *Diseñar procesos formativos virtuales de Emprendimiento y Gestión en Microsoft Teams usando la metodología PACIE, Facilitar el aprendizaje colaborativo y socializado de Emprendimiento y Gestión, Promover en los docentes el uso de estrategias didácticas innovadoras con TIC y Promover en los estudiantes el uso de las TIC con fines académicos*; para generar la propuesta de un aula virtual en Microsoft Teams desde la metodología PACIE para la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Estos resultados están en correspondencia con lo expuesto por Martínez en ob. cit., quien definió el aula virtual como un escenario digital, *pedagógicamente innovador*, con flexibilidad, integración, versatilidad, potencialidad y diversidad; en el que los docentes pueden gestionar contenidos, compartir información, utilizar recursos de aprendizaje, promover las habilidades de los estudiantes y habilidades, a través de actividades que promuevan el aprendizaje cooperativo y fortalezcan el trabajo independiente. De este modo, quedan claramente establecidos los objetivos que orientarán el diseño de la propuesta de esta investigación.

3. Entre las siguientes Unidades Temáticas, ¿Cuáles considera usted como contenidos Deseable (D) o Indispensable (I) para generar la propuesta de un aula virtual en Microsoft Teams desde la metodología PACIE para la asignatura de Emprendimiento y Gestión con alumnos de primer año de BGU de la U.E. Siglo XXI "Jaime Roldós Aguilera"?

Tabla 25

Respuestas del ítem 3 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”

Unidades Temáticas	Porcentajes	
	D	I
Conceptos financieros básicos	0	100
Clasificación de costos y gastos	0	100
Punto de equilibrio y proyecciones financieras	0	100
Cultura tributaria	0	100
TIC	0	100
Educación financiera	0	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. De acuerdo a los resultados que se muestran en la Tabla 25, el 100% de las docentes eligió como “*Indispensable*” a todas las opciones consultadas: *Conceptos financieros básicos, Clasificación de costos y gastos, Punto de equilibrio y proyecciones financieras, Cultura tributaria, TIC y Educación financiera* para generar la propuesta de un aula virtual en Microsoft Teams desde la metodología PACIE para la asignatura de Emprendimiento y Gestión con alumnos de primer año de BGU de la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”. Este resultado coincide con lo establecido por el MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE ECUADOR (2015): los tres años del Programa de Emprendimiento y Gestión de BGU se centran en temas que abordan específicamente la implementación de un sistema social y económicamente sostenible que reconozca a la persona como sujeto y como meta, y promueva una relación dinámica, equilibrada entre la sociedad, el Estado y el mercado.

4. ¿Cuál de las siguientes opciones consideraría Deseable (D) o Indispensable (I) para ser acopladas con la fase de PRESENCIA de la metodología PACIE aplicada en el diseño del aula virtual para Emprendimiento y Gestión?

Análisis e interpretación. Luego de aplicada la encuesta, los resultados que se muestran en la siguiente Tabla 26, indican que el 100% de los encuestados eligió la opción “*Indispensable*” en todas las opciones consultadas para aplicar la fase de PRESENCIA en el diseño del aula virtual con la metodología PACIE: *Emplear una imagen corporativa de la institución, Utilizar*

un mismo tipo de texto para títulos, Usar un mismo tipo de letra para la información, Usar un tipo distinto de letra y color en la información más relevante, Las imágenes deben ser del mismo tamaño y Utilizar recursos atractivos de la web 2.0 con animaciones vídeos y otros. Estos resultados son consistentes con la caracterización dada por Arenas ob. cit., sobre la fase de Presencia (P) cuyo objetivo fundamental es crear la necesidad de que el alumno acceda al entorno virtual de aprendizaje con un diseño instruccional atractivo, con manifiesto interés y motivación por los materiales y actividades que se encuentran en el aula virtual.

Tabla 26

Respuestas del ítem 4 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”

PRESENTACIÓN	Porcentajes	
	D	I
Emplear una imagen corporativa de la institución	0	100
Utilizar un mismo tipo de texto para títulos	0	100
Usar un mismo tipo de letra para la información	0	100
Usar un tipo distinto de letra y color en la información más relevante	0	100
Las imágenes deben ser del mismo tamaño	0	100
Utilizar recursos atractivos de la web 2.0 con animaciones vídeos y otros	0	100

Nota. Elaboración propia.

5. ¿Cuál de las siguientes opciones consideraría Deseable (D) o Indispensable (I) para ser acopladas con la fase de ALCANCE de la metodología PACIE aplicada en el diseño del aula virtual para Emprendimiento y Gestión?

Tabla 27

Respuestas del ítem 5 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”

ALCANCE	Porcentajes	
	D	I
Formular los objetivos de aprendizaje por cada tema de estudio	0	100
Diseñar una guía de inicio para facilitar la navegación del aula virtual	0	100
Diseñar un foro para aclarar dudas y ejercer la tutoría virtual	0	100
Diseñar un foro para la socialización y presentación del grupo de aprendizaje	0	100
Activar un foro de novedades y anuncios para el desarrollo del curso	0	100
Elaborar videos de presentación motivadora de cada unidad temática	0	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. Luego de aplicada la encuesta, los resultados que se muestran en la

Tabla 27, indican que el 100% de los encuestados eligió la opción “*Indispensable*” en todas las opciones consultadas para aplicar la fase de ALCANCE en el diseño del aula virtual con la metodología PACIE: *Formular los objetivos de aprendizaje por cada tema de estudio, Diseñar una guía de inicio para facilitar la navegación del aula virtual, Diseñar un foro para aclarar dudas y ejercer la tutoría virtual; también, Diseñar un foro para la socialización y presentación del grupo de aprendizaje, Activar un foro de novedades y anuncios para el desarrollo del curso y Elaborar videos de presentación motivadora de cada unidad temática.* Estos resultados se alinean con la caracterización que hace Arenas ob. cit., sobre la fase de ALCANCE (A), cuyo propósito es definir los objetivos, metas y competencias alcanzables en función del desempeño del estudiante en el entorno virtual de aprendizaje. Esta fase se dejará en evidencia en el diseño de la propuesta con la presentación de una guía de inicio y la formulación precisa de los objetivos de aprendizaje en cada tema de estudio.

6. ¿Cuál de las siguientes opciones consideraría Deseable (D) o Indispensable (I) para ser acopladas con la fase de CAPACITACIÓN en la metodología PACIE aplicada en el diseño del aula virtual para Emprendimiento y Gestión?

Tabla 28

Respuestas del ítem 6 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”

CAPACITACIÓN	Porcentajes	
	D	I
Diseñar materiales didácticos adecuados para promover el aprendizaje autónomo,	0	100
Planificar tareas auténticas que guarden relación con los objetivos de aprendizaje	0	100
Desarrollar contenidos de acuerdo con las planificaciones académicas del curso	0	100
Planificar actividades de investigación que se realicen en forma colaborativa	0	100
Capacitar a docentes y estudiantes sobre el uso de recursos digitales	0	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. Luego de aplicada la encuesta, los resultados que se muestran en la Tabla 28, indican que el 100% de los encuestados eligió la opción “*Indispensable*” en todas las opciones consultadas para aplicar la fase de CAPACITACIÓN en el diseño del aula virtual con la metodología PACIE: *Diseñar materiales didácticos adecuados para promover el aprendizaje autónomo, Planificar tareas auténticas que guarden relación con los objetivos de aprendizaje, Desarrollar contenidos de acuerdo con las planificaciones académicas del curso, Planificar actividades de investigación que se realicen en forma colaborativa y Capacitar a*

docentes y estudiantes sobre el uso de recursos digitales. Estos resultados se acoplan con lo expuesto por Arenas ob. cit., al referirse a la fase de CAPACITACIÓN, cuyo propósito es promover el aprendizaje autodirigido y la motivación de los estudiantes con el objetivo de animarlos a utilizar los recursos y herramientas virtuales para obtener los conocimientos que desean. De modo que, serán consideradas favorablemente por la autora todas estas acciones en el planteamiento de la propuesta de esta investigación.

7. ¿Cuál de las siguientes opciones consideraría Deseable (D) o Indispensable (I) para ser acopladas con la fase de INTERACCIÓN en la metodología PACIE aplicada en el diseño del aula virtual para Emprendimiento y Gestión?

Tabla 29

Respuestas del ítem 7 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”

INTERACCIÓN	Porcentajes	
	D	I
Diseñar espacios para la interacción entre pares y promover el aprendizaje socializado	0	100
Activar espacios para el ejercicio de la tutoría virtual, tales como foros, salas de chat	0	100
Activar el empleo de los medios para la interacción sincrónica y asincrónica	0	100
Programar clases virtuales semanales con plataformas para videoconferencias	0	100
Programar grupos de aprendizaje a través de redes sociales	0	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. Luego de aplicada la encuesta, los resultados que se muestran en la Tabla 29, indican que el 100% de los encuestados eligió la opción “*Indispensable*” en todas las opciones consultadas para aplicar la fase de INTERACCIÓN en el diseño del aula virtual con la metodología PACIE: *Diseñar espacios para la interacción entre pares y promover el aprendizaje socializado, Activar espacios para el ejercicio de la tutoría virtual, tales como foros, salas de chat, Activar el empleo de los medios para la interacción sincrónica y asincrónica, Programar clases virtuales semanales con plataformas para videoconferencias y Programar grupos de aprendizaje a través de redes sociales.* Se confirmó que este resultado es consistente con lo informado por el autor Cobos ob. cit., dado que esta fase pone su acento en la creación de oportunidades en el aula virtual, que le den un carácter activo a la participación de los alumnos, bien en forma individual o grupal; en el entendido de que sin interacción no tiene sentido la educación remota. Junto con estos planteamientos de Cobos, la

autora prestará especial atención al postulado fundamental de constructivismo social, el cual proclama que el conocimiento se logra como resultado de una construcción humana basada en la interacción social y la mediación de la cultura (Vygotsky ob. cit. citado por Ruiz ob. cit.).

8. ¿Cuál de las siguientes opciones consideraría Deseable (D) o Indispensable (I) para ser acopladas con la fase de E-LEARNING en la metodología PACIE aplicada en el diseño del aula virtual para Emprendimiento y Gestión?

Tabla 30

Respuestas del ítem 8 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”

E-learning	Porcentajes	
	D	I
Inducir la búsqueda de información adecuada por Internet	0	100
Planificar la ejecución de videos interactivos	0	100
Planificar actividades interactivas en Teams para el aprendizaje socializado	0	100
Utilizar recursos digitales para la realización de las actividades de aprendizaje	0	100
Promover el aprendizaje autorregulado y el trabajo autónomo	0	100

Nota. Elaboración propia.

Análisis e interpretación. Luego de aplicada la encuesta, los resultados que se muestran en la Tabla 30, indican que el 100% de los encuestados eligió la opción “Indispensable” en todas las opciones consultadas para aplicar la fase de E-LEARNING en el diseño del aula virtual con la metodología PACIE: *Inducir la búsqueda de información adecuada por Internet, Planificar la ejecución de videos interactivos, Planificar actividades interactivas en Teams para el aprendizaje socializado, Utilizar recursos digitales para la realización de las actividades de aprendizaje y Promover el aprendizaje autorregulado y el trabajo autónomo.* Se confirma que este resultado es consistente con lo informado por Badillo en ob. cit., cuando establece que, esta fase se enfoca en manejar recursos Web para consolidar una modalidad de formación basada fuertemente en las TIC, llamada también “formación virtual”, “formación online o en línea”. De modo que, serán consideradas favorablemente por la autora todas estas acciones indicadoras de la aplicación de la fase de E-LEARNING en el aula virtual diseñada con la metodología PACIE.

9. ¿Cuáles considera Deseable (D) o Indispensable (I) para ser acopladas como actividades de evaluación de los aprendizajes en la propuesta de diseño de un Aula Virtual en Microsoft Teams, desde la Metodología PACIE, para la asignatura de Emprendimiento y Gestión,

dirigida a los estudiantes de Primer Año de BGU?

Análisis e interpretación. Luego de aplicada la encuesta, los resultados que se muestran en la siguiente Tabla 31, indican que la opción de “*Exámenes escritos presenciales*”, no fue seleccionada y el 100% de los encuestados eligió la opción “*Indispensable*” en las restantes opciones consultadas para evaluar los aprendizajes desde el aula virtual con la metodología PACIE: *Trabajos en clase y en casa, Asignación de Proyectos, Tareas interactivas, grupales o individuales, Exámenes interactivos*. Estos resultados se alinean con el planteamiento de Gómez en ob. cit., en la medida en que las aulas virtuales deben ofrecer a los estudiantes la posibilidad de proporcionar o enviar sus evaluaciones a los docentes por correo electrónico y otros medios que puedan utilizarse para entregar productos y tareas, se minimiza o desaparecen las actividades evaluativas presenciales. El profesor podrá leer, revisar y devolver las evaluaciones a través del mismo medio con la seriedad y confianza necesarias. En virtud de estos resultados, en la propuesta se planificarán estrategias de evaluación que exploten tanto como fuere posible los medios disponibles en la plataforma M. Teams para la creación de evaluaciones formativas y sumativas, con énfasis en los exámenes interactivos, tareas y foros.

Tabla 31

Respuestas del ítem 9 del Cuestionario 3 “Aula Virtual”

Evaluación de los resultados de aprendizaje	Porcentajes	
	D	I
Exámenes escritos presenciales	0	0
Trabajos en clase y en casa	0	100
Asignación de Proyectos	0	100
Tareas interactivas, grupales o individuales	0	100
Exámenes interactivos	0	100

Nota. Elaboración propia.

10. Entre los siguientes elementos para la evaluación de la propuesta, ¿Cuáles considera usted como Deseable (D) o Indispensable (I), para ser acopladas con la propuesta de un aula virtual con Microsoft Teams empleando la metodología PACIE para la asignatura de Emprendimiento y Gestión dirigida a los estudiantes de Primer Año de BGU?

Análisis e interpretación. Luego de aplicada la encuesta, los resultados que se muestran en la siguiente Tabla 32, indican que el 100% de los encuestados eligió la opción “*Indispensable*” de los siguientes elementos para evaluar la efectividad de la propuesta con la metodología PACIE: *Cantidad de alumnos aprobados, Realimentación de los alumnos, Realimentación de los docentes ejecutores y Realimentación de las autoridades*. Mientras que los elementos dados

por la *Cantidad de alumnos en supletorio* y *Cantidad de alumnos en deserción* no fueron considerados. Con la finalidad de evaluar la potencial efectividad de la propuesta, la autora diseñará en el Capítulo 5 un instrumento donde serán acoplados los elementos seleccionados por los docentes y autoridades como imprescindibles.

Tabla 32

Respuestas del ítem 10 del cuestionario 3 “Evaluación de la Propuesta”

Evaluación de la propuesta	Porcentajes	
	D	I
Cantidad de alumnos aprobados	0	0
Realimentación de los alumnos	0	100
Realimentación de los docentes ejecutores	0	100
Realimentación de las autoridades	0	100
Cantidad de alumnos en supletorio	0	0
Cantidad de alumnos en deserción	0	0

Nota. Elaboración propia.

Hallazgos relevantes de la variable “Estrategias de Aprendizaje”

En relación con el estudio del comportamiento empírico de la variable de las estrategias de aprendizaje empleadas por los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en el estudio de Emprendimiento y Gestión en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, período 2021-2022, se diagnosticó que:

- De los resultados mostrados en la Tabla 5 y teniendo en cuenta el total de los porcentajes para las opciones “*A Veces*” y “*Casi siempre*”, se observa que el 51,47% de los alumnos responde positivamente a las pruebas de evaluación diagnóstica que el profesor sugiere.
- Según los resultados de la Tabla 9, el 44% de los estudiantes utiliza “*Videos educativos*” y el 32% “*Recursos de audio*” en sus procesos de aprendizaje sobre emprendimiento y gestión. En tanto que, el 23,53% de los alumnos encuestados recurren a las “*Redes Sociales*”. Estos hallazgos demuestran la preferencia de los estudiantes por el uso de “*Recursos Audiovisuales*”.
- Según los resultados de la Tabla 11, el 58,82% de los alumnos seleccionó “*Investigar en línea*” como actividad de aprendizaje para el estudio y la consulta previos de los temas de iniciativa empresarial y gestión.
- A partir de los resultados mostrados en la Tabla 4, se observa que el 73,53% de los

estudiantes cree que “*Nunca*” analiza los objetivos de aprendizaje, mientras que el 26,47% cree que “*Casi Nunca*” lo hace. Al no comprometerse con el análisis del enunciado que describe claramente los conocimientos que se alcanzarán en el estudio de cada tema, se evidencia así una marcada debilidad estratégica por parte de todos los estudiantes.

- A partir de los resultados de la Tabla 6, se observa que la mayoría de los estudiantes 92,65%, o la suma de las proporciones “*Casi Nunca*” y “*Nunca*”, no participan activamente en la realización de proyectos de grupo para el trabajo colaborativo, sugeridos por sus instructores en el estudio de Iniciativa Empresarial y Gestión.
- Según los datos de la Tabla 7, el 73,53% de los alumnos encuestados “*Casi Nunca*” ven vídeos educativos relacionados con el contenido de los temas de emprendimiento y gestión antes de las clases.
- Los datos de la Tabla 8, señalan que un elevado porcentaje del 73,53% de los estudiantes “*Casi Nunca*” hace transferencia de conocimientos, es decir, no aplican lo aprendido en situaciones cotidianas que guardan relación con los contenidos de los temas de Emprendimiento y Gestión. Mientras que, el 26,47 % de estudiantes responde que “*Casi Siempre*” o “*Algunas Veces*”, si aplica lo aprendido en situaciones cotidianas para perfeccionar sus habilidades de pensamiento crítico y reafirmar sus conocimientos.
- Según los resultados de la Tabla 9, se observa que el 44% de los alumnos maneja Vídeos educativos y un 32% emplea Audios como recursos digitales en sus procesos de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión. Mientras que, un 23.53% de los alumnos encuestados maneja las Redes sociales.
- Los resultados de la Tabla 10 dejan en evidencia que una mayoría significativa del 73,53% de los estudiantes encuestados responde que “*Casi nunca*” realiza actividades lúdicas, tales como juegos didácticos, crucigramas, para mejorar su aprendizaje en forma entretenida y divertida. Únicamente un 26.47% de los estudiantes encuestados responde que “*Algunas Veces*” las hace.
- De acuerdo con los resultados de la Tabla 11, el 58,82% de los estudiantes, responde con la opción “*Investigo por la internet*”, como acción de aprendizaje para el estudio previo y consulta de los temas de Emprendimiento y Gestión. Por otro lado, un 16.00% de estudiantes encuestados responde que “*Realizo lecturas previas del texto*” y un 20,59% responde que “*Anoto y consulto mis dudas*”, siendo muy bajo, 4%, el porcentaje de alumnos que “*Consulta y analiza videos*”.

- Observando los datos proporcionados por la Tabla 12, se pone de manifiesto que el 58,82% de los estudiantes encuestados "*Casi Nunca*" crean portafolios digitales para realizar un seguimiento de su progreso y rendimiento académico y promover el autoanálisis y la autorreflexión.

Hallazgos relevantes de la variable "Estrategias Didácticas"

En relación con el estudio del comportamiento empírico de la variable de las estrategias de didácticas empleadas por los docentes de Emprendimiento y Gestión con estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado en la U.E. Siglo XXI "Jaime Roldós Aguilera", período 2021-2022, se diagnosticó que:

- Sobre los resultados de la tabla 13, el 66,67% de los profesores afirmaron que "*Casi Siempre*" establecen objetivos de aprendizaje al comienzo de la clase para guiar a los estudiantes hacia los conocimientos, habilidades y disposiciones que adquirirán a lo largo del curso.
- De acuerdo con los resultados de la Tabla 14, el 33,33% de los maestros responde "*Casi Siempre*" y el 33,33 % responde "*Algunas Veces*", dejando en evidencia que al menos un 66,66 % si aplica pruebas de evaluación diagnóstica para detectar los conocimientos previos de sus alumnos.
- Según los resultados de la Tabla. 15, el 66,67% de los profesores afirma que "*Casi Nunca*" utiliza la técnica didáctica de la pregunta para exigir la participación activa de sus alumnos.
- Según los resultados de la Tabla 16, el 66,66% de los docentes responde que "*Casi Nunca*" planifica actividades grupales tales como foros o talleres que induzcan el trabajo colaborativo.
- En correlación con los resultados de la Tabla 17, el 66,66% de los profesores sostiene que "*Casi nunca*" utiliza recursos digitales para reforzar la comprensión y motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Según los resultados de la Tabla 18, el 66,66% de los educadores afirma que los contenidos educativos "*Casi Nunca*", se exponen en presentaciones largas, meticulosamente planificadas y que siguen una progresión lógica.
- Según los resultados de la Tabla 19, el 66,66% de los educadores responde que "*Nunca*" se planifican ejercicios o sesiones de preguntas para repasar y cimentar la comprensión de los temas tratados en clase.

- En correlación con los resultados de la Tabla 20, el 66,67% de los docentes responde que “*Casi Nunca*” propone actividades de autoevaluación para indagar sobre el logro de los objetivos de aprendizaje por sus alumnos. Mientras que el 33.33% de docentes encuestados responde que “*Algunas Veces*” las proponen.
- En relación con los efectos expuestos en la Tabla 21, el 66,67% de los profesores afirmó que “*Casi Nunca*” proponen ejercicios, estudios de casos o actividades de resolución de problemas para ayudar a los estudiantes a aplicar y transferir nuevos conocimientos.

Hallazgos relevantes de la variable “Diseño de un aula virtual en Microsoft Teams desde la Metodología PACIE”

En relación con el estudio de la variable diseño de un aula virtual en Microsoft Teams desde la Metodología PACIE” para facilitar los procesos formativos de Emprendimiento y Gestión, dirigida a los estudiantes de primero año de Bachillerato General Unificado en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, período 2021-2022. Entre los hallazgos relevantes figuran los siguientes:

- A partir de los resultados demostrados en la Tabla 22, el 100% de los encuestados seleccionó como “*Indispensable*” a todas las opciones consultadas: *Motivar a los docentes con el empleo de las TIC en los procesos formativos, Motivar a los alumnos con el uso de las TIC en sus procesos de aprendizaje, Promover en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera” la modalidad de educación virtual de acuerdo con lineamiento de MINEDUC y Aplicar la metodología PACIE en el diseño de la instrucción de Emprendimiento y Gestión.*
- De acuerdo a los resultados que se muestran en la Tabla 23, el 100% de las autoridades eligió como “*Indispensable*” a todas las opciones consultadas: *Diseñar procesos formativos virtuales de Emprendimiento y Gestión en Microsoft Teams usando la metodología PACIE, Facilitar el aprendizaje colaborativo y socializado de Emprendimiento y Gestión, Promover en los docentes el uso de estrategias didácticas innovadoras con TIC y Promover en los estudiantes el uso de las TIC con fines académicos.*
- De acuerdo a los resultados que se muestran en la Tabla 24, el 100% de las docentes eligió como “*Indispensable*” a todas las opciones consultadas: *Conceptos financieros básicos, Clasificación de costos y gastos, Punto de equilibrio y proyecciones financieras, Cultura tributaria, TIC y Educación financiera.*
- Luego de aplicada la encuesta, los resultados que se muestran en la Tabla 25, indican que

el 100% de los encuestados eligió la opción “*Indispensable*” en todas las opciones consultadas para aplicar la fase de PRESENCIA en el diseño del aula virtual con la metodología PACIE.

- Después de la administración de la encuesta, los resultados mostrados en la Tabla 26 muestran que el 100% de los encuestados eligió la opción "Indispensable" en todas las opciones consideradas para implementar la fase ALCANCE en el diseño del aula virtual utilizando el método PACIE.
- Posteriormente a la administración de la encuesta, los resultados mostrados en la Tabla 27 indican que el 100% de los encuestados eligieron la opción "Indispensable" en todas las opciones consideradas para implementar la fase CAPACITACION en el diseño del aula virtual mediante el método PACIE.
- Una vez aplicada la encuesta, los resultados mostrados en la Tabla 28 muestran que el 100% de los encuestados eligieron la opción "Indispensable" en todas las opciones consideradas para la aplicación de la fase INTERACCION en el diseño del aula virtual mediante el método PACIE.
- Tras la ejecución de la encuesta, los resultados recogidos en la Tabla 29 muestran que el 100% de los encuestados eligieron la opción "Imprescindible" en todas las opciones consideradas para la implantación de la fase E-LEARNING en el diseño del aula virtual mediante el método PACIE.
- Luego de aplicada la encuesta, los resultados que se muestran en la Tabla 31, indican que el 100% de los encuestados eligió la opción “*Indispensable*”, para evaluar la efectividad de la propuesta con la metodología PACIE. Con la finalidad de evaluar la potencial efectividad de la propuesta, la autora diseñará en el Capítulo 5 un instrumento donde serán acoplados los elementos seleccionados por los docentes y autoridades como imprescindibles.
- Tras la aplicación de la encuesta, los resultados recogidos en la Tabla 30 muestran que la opción de "exámenes escritos previos" no fue elegida, y que el 100% de los encuestados eligió la opción "Indispensable" entre el resto de opciones consideradas para evaluar el aprendizaje desde un aula virtual mediante el método PACIE.

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1 Denominación y definición de la propuesta.

Denominación

“Aprendiendo Emprendimiento y Gestión con acompañamiento desde un aula virtual”

Definición

La definición práctica y operativa propuesta para el presente caso se denomina “Aprendiendo Emprendimiento y Gestión con acompañamiento desde un aula virtual”, entendiéndose que el aula virtual sirve para fomentar el contacto entre profesores y alumnos; es un lugar ideal para hacer preguntas, planificar actividades formativas y sumativas y aclarar dudas, no únicamente con el profesor, sino también con otros estudiantes. La innovación que introduce el aula virtual se basa en valores: honestidad, interés, transparencia, respeto, apertura y desarrollo son cualidades necesarias para que los alumnos participen activamente, se expresen y generen conversaciones valiosas. Además, fomentar el espíritu emprendedor en niños, adolescentes, tiene numerosas ventajas, entre ellas el desarrollo de la creatividad, la confianza en uno mismo, la seguridad y el pensamiento reflexivo.

5.2 Justificación de la propuesta.

Ramos (2021) estableció que parte de la visión principal del Ministerio de Educación del Ecuador es “*garantizar el acceso y calidad de la educación inicial, general básica y bachillerato, mediante la formación holística e inclusiva*”. Las emergencias sanitarias mundiales ocurridas desde finales de 2019 han cambiado drásticamente los estilos de vida y de aprendizaje, lo que enfatiza la necesidad de que la educación se ajuste a la situación. La respuesta del Ministerio fue crear el "Plan Educativo COVID 19, Aprendamos Juntos en Casa", que se implementó en marzo de 2020.

Además, cabe señalar que los profesores de la asignatura de Emprendimiento y Gestión tienen poca experiencia en el uso de herramientas tecnológicas con fines educativos. En consecuencia, se ha hecho un uso inadecuado de métodos y estrategias didácticas innovadoras, y se han utilizado estrategias de organización e implementación poco convencionales para el desarrollo académico del curso.

Sin embargo, el uso de esta modalidad educativa determinó la necesidad de replantear los procesos de enseñanza y aprendizaje para pasar de la modalidad tradicional y presencial a

la modalidad a distancia centrada en el uso de plataformas tecnológicas basadas en Internet. A través del aula virtual, los profesores pueden complementar las sesiones presenciales con una variedad de recursos pedagógicamente ricos e información esencial para proporcionar a los alumnos un entorno de aprendizaje enriquecedor.

A pesar de todo lo expuesto, el beneficio más significativo de esta propuesta es la de utilizar un aula virtual en Microsoft Teams diseñada desde la metodología PACIE para apoyar el aprendizaje activo de la asignatura Emprendimiento y Gestión que está destinada a los alumnos de primer año de la unidad de bachillerato general unificado "Jaime Roldós Aguilera". De esta forma se contribuirá con el refuerzo académico no convencional del proceso formativo de la asignatura.

Resumiendo, las razones fundamentales e indispensables que justifican esta investigación son las aportadas por los propios docentes y autoridades encuestados:

- Motivar a los docentes con el empleo de las TIC en los procesos formativos.
- Motivar a los alumnos con el uso de las TIC en sus procesos de aprendizaje.
- Utilizar Microsoft Teams para el acompañamiento de Emprendimiento y Gestión.
- Aplicar la metodología PACIE en el diseño de la instrucción para promover el aprendizaje activo de Emprendimiento y Gestión.

5.3 Descripción de los destinatarios y responsables.

Directos

Los beneficiarios directos de la propuesta son los estudiantes y docentes de primer año de BGU, de la Unidad Educativa "Jaime Roldós Aguilera".

Indirectos

Los principales beneficiarios indirectos, se relacionan con la comunidad educativa en general, conformada por docentes y estudiantes, de otras áreas educativas, quienes podrían valorar el aseguramiento de la calidad formativa de la asignatura de Emprendimiento y Gestión y aplicar la propuesta en sus asignaturas.

Responsables

- La autora directa de la propuesta es Feijoo Japon Piedad Jessica, docente de la asignatura Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa "Jaime Roldós Aguilera"
- Los docentes de Emprendimiento y Gestión como potenciales facilitadores de la propuesta.

- Autoridades institucionales, responsables de autorizar la socialización y potencial aplicación de la presente propuesta.
- Personal Técnico del Área de Informática.

5.4 Objetivos de la propuesta.

Objetivo General

- Promover el uso de un aula virtual en Microsoft Teams diseñada desde la metodología PACIE para facilitar el aprendizaje activo y socializado de Emprendimiento y Gestión, dirigida a estudiantes de 1er año de BGU en la U.E. “Jaime Roldós Aguilera”.

Objetivos Específicos

- Diseñar el uso didáctico de un aula virtual en Microsoft Teams, para mejorar la participación activa de los estudiantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión, basado en la metodología instruccional PACIE.
- Facilitar el aprendizaje colaborativo y socializado de Emprendimiento y Gestión con el acompañamiento del proceso formativo desde un aula virtual en Microsoft Teams.
- Promover en los grupos de aprendizaje el uso de las TIC con fines académicos.
- Acoplar el modelo educativo de la U.E. “Jaime Roldós Aguilera” con los lineamientos del Ministerio de Educación para la apertura de nuevas y mejores proyecciones socioeconómicas y educativas desde la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

5.5 Funcionamiento de la propuesta.

En el diseño del aula virtual en la plataforma Microsoft Teams se deja en evidencia el seguimiento de las fases contempladas en PACIE, las cuales se integran como bloques de los momentos didácticos que esclarecen el funcionamiento de la gestión del acompañamiento del proceso formativo de Emprendimiento y Gestión desde la interfaz del aula, esto es:

- **Bloque Cero.** En este bloque didáctico se integran elementos propios de las fases de Presencia y Alcance de PACIE, ya descritos en la Tabla 1, Capítulo II. En la estructura de este bloque se diferencian tres secciones: información, comunicación e interacción, cuyos contenidos en este estudio se indican en la Tabla 33.
- **Bloque Académico.** En este bloque didáctico se integran elementos de las fases de Capacitación, Interacción y E-Learning. La estructura de este bloque contempla las siguientes secciones: *exposición, rebote, construcción y comprobación*; los cuales

se resumen en la Tabla 33.

- **Bloque de Cierre.** En este bloque didáctico se integran elementos de las fases de Capacitación e Interacción, fundamentalmente. En este sentido, se discriminan dos secciones importantes denominadas: negociación y retroalimentación, como se explican en la Tabla 33.

Tabla 33

Metodología PACIE representada por bloques en el aula virtual

BLOQUES DIDÁCTICOS DEL AULA VIRTUAL BASADA EN PACIE			
BLOQUE CERO			
Información	Comunicación		Interacción
<ul style="list-style-type: none"> • Imagen corporativa de la U.E. • Video de apertura. • Datos de la tutora • Guía de inicio • Plan de evaluación • Prueba diagnóstica 	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de la Unidad temática. • Anuncios de apertura de cada semana con orientaciones para el estudio. • Anuncios y novedades semanales sobre el desarrollo del curso 	<ul style="list-style-type: none"> • Foro para aclarar dudas • Foro Social (Cafetería virtual) • Sala de chat 	
BLOQUE ACADÉMICO			
Exposición	Rebote	Construcción	Comprobación
<ul style="list-style-type: none"> • Recursos didácticos, principales y complementarios, para abordar el estudio de los temas: lecturas, videos, enlaces a sitios Web, infografías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Glosario de términos de la Unidad • Clase virtual • Foro académico 	Construcción social e individual del aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Tareas • Investigación por Internet • Educaplay 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluaciones presenciales • Evaluaciones interactivas • Tareas sumativas
BLOQUE DE CIERRE			
Negociación		Retroalimentación	
<ul style="list-style-type: none"> • Entrega de Tareas pendientes. Oportunidades de mejoras del rendimiento académico. Trabajos de recuperación. Canal: Ayúdame a mejorar. • Entrega de calificaciones 		<ul style="list-style-type: none"> • Encuesta de satisfacción. • Fin del tema. 	

Nota. Elaboración propia.

URL del ambiente digital utilizado, con acceso libre para los lectores-evaluadores

- **Link de la plataforma:**

<https://teams.microsoft.com/l/team/19%3afk1MdisMitUtHFFEq0jIMBDhBk0Cjqz7ECbxKBcBJAo1%40thread.tacv2/conversations?groupId=728ad8d6-f441-4c81-8d6d-0c1898cf636b&tenantId=e31cdc9c-253b-4a0d-8393-08b9ee62599c>

- **Usuario:** jessica.feijoo@estudiantes2.edu.ec
- **Clave:** 23H00825.1991

Explicación del proceso y diseño instruccional.

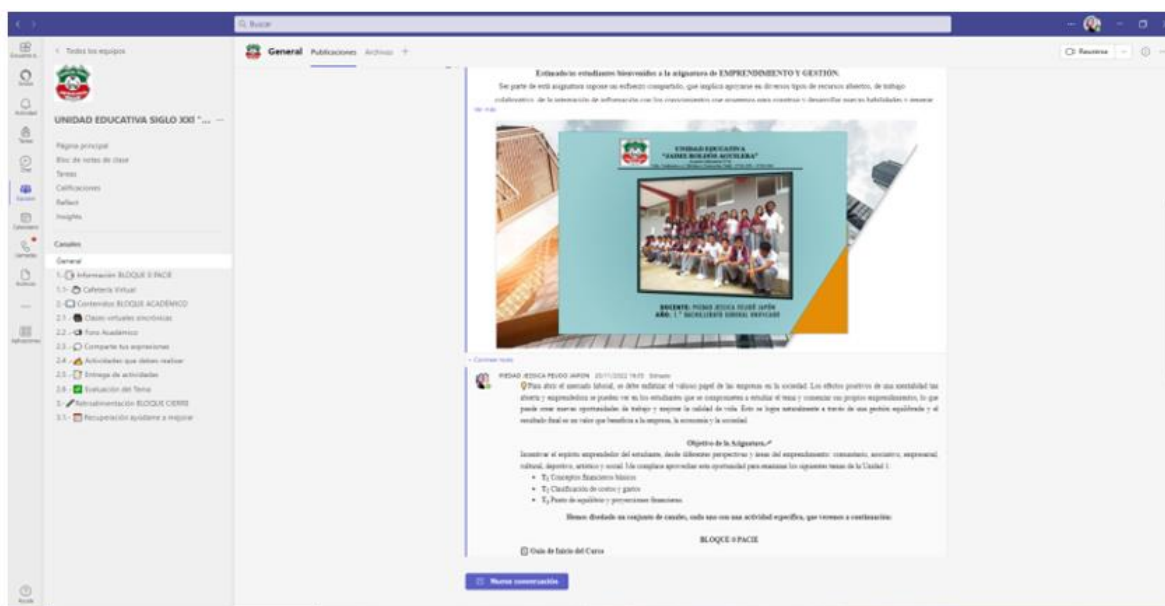
Para la explicación del proceso y diseño de la interfaz en Microsoft Teams, se tomaron en cuenta tres temas relacionados con la Unidad N.º 1 de la Asignatura Emprendimiento y Gestión.

Tema 1. Conceptos Financieros Básicos

Todos los temas se acceden a través de la interfaz inicial del aula virtual diseñada en M. Teams, como se indica en la Figura 3:

Figura 3

Apertura inicial de la interfaz del aula virtual en Microsoft Teams



Nota. Elaboración propia. Imagen capturada desde el aula virtual

Descripción de fases y etapas

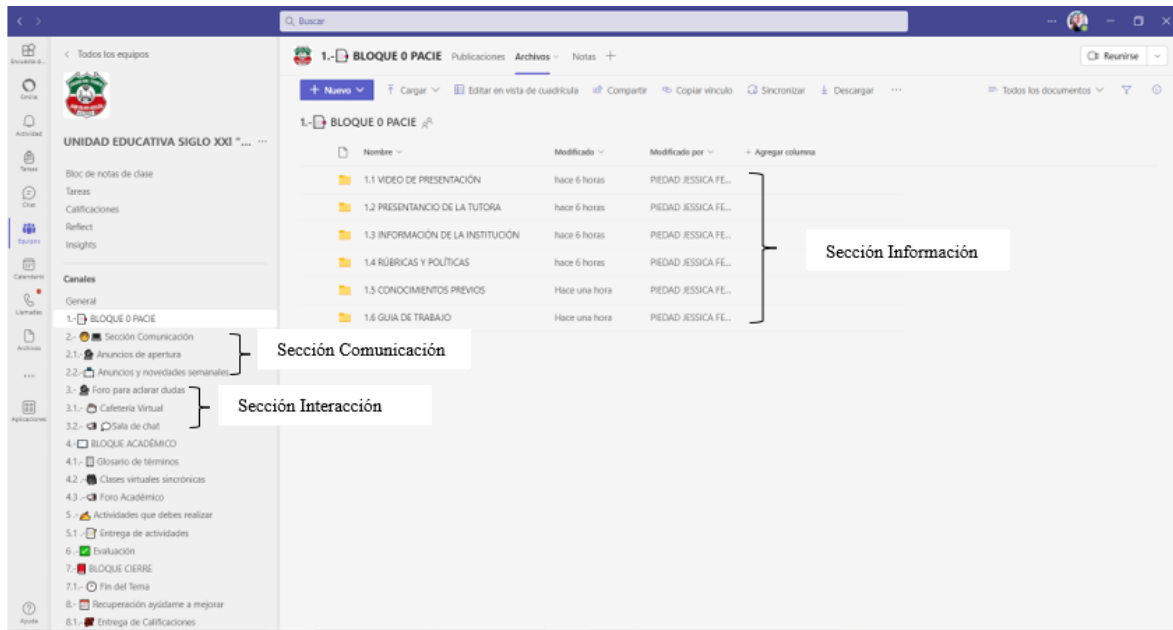
Tema 1. Conceptos financieros básicos.

Siguiendo las fases de la metodología PACIE, integradas en los bloques descritos en la Tabla 32, se ilustra con las siguientes figuras, 4, 5 y 6, representativas de los momentos didácticos correspondientes a la gestión del aprendizaje mediado por TIC desde el aula virtual

en la plataforma de Microsoft Teams:

Figura 4

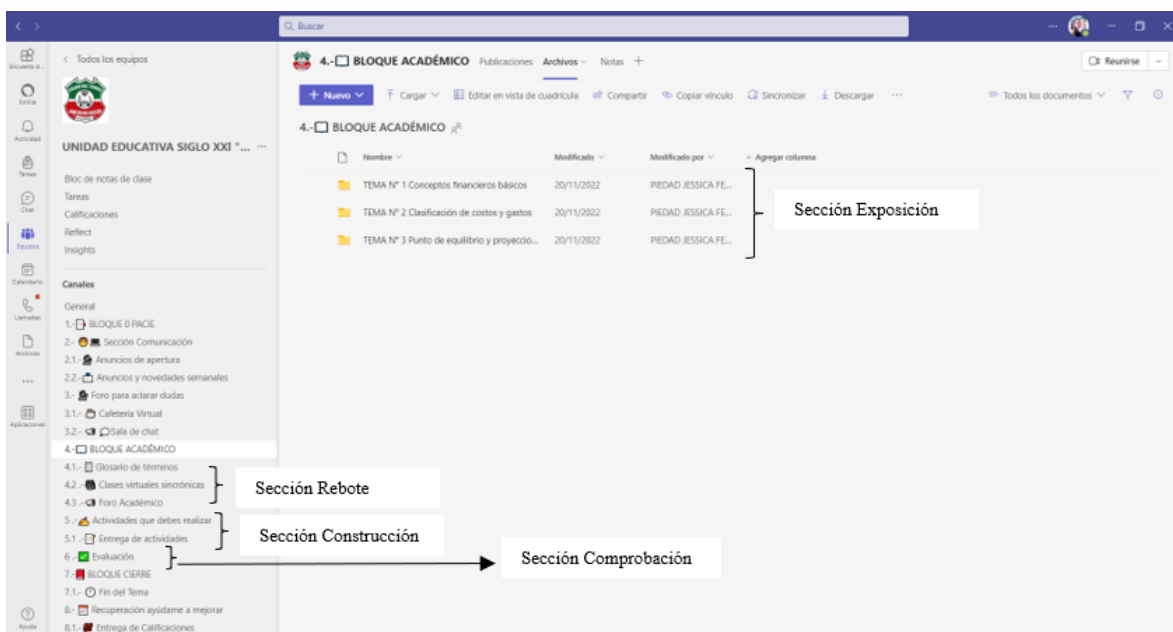
Presentación del Bloque cero (PACIE)



Nota. Elaboración propia. Imagen capturada desde el aula virtual

Figura 5

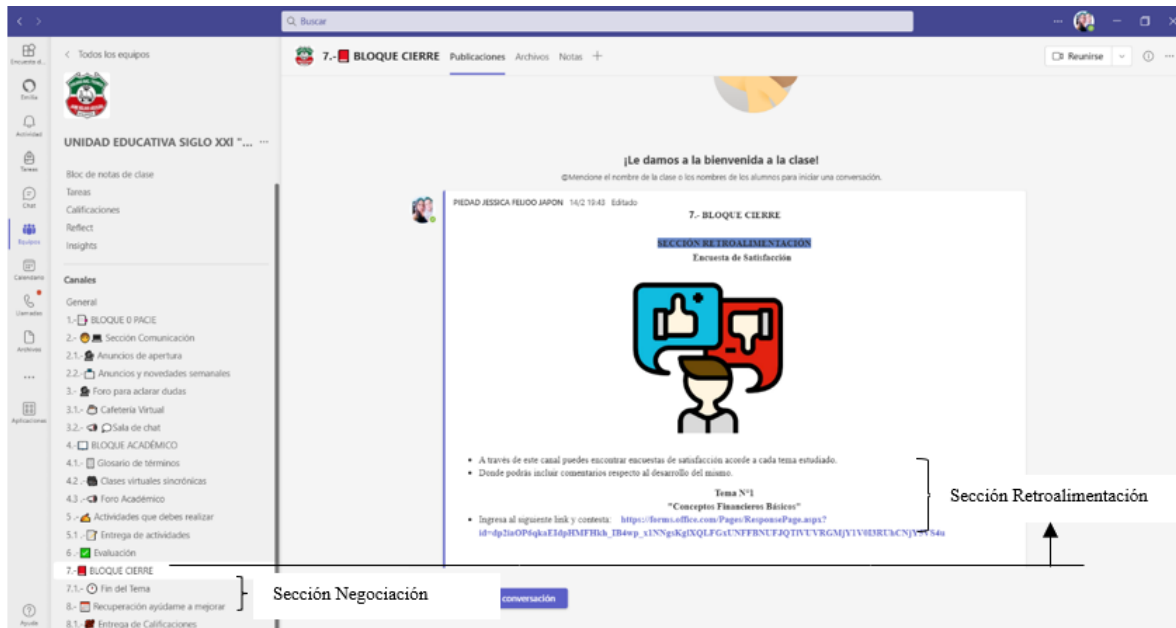
Presentación del Bloque Académico



Nota. Elaboración propia. Imagen capturada desde el aula virtual

Figura 6

Presentación del Bloque de Cierre



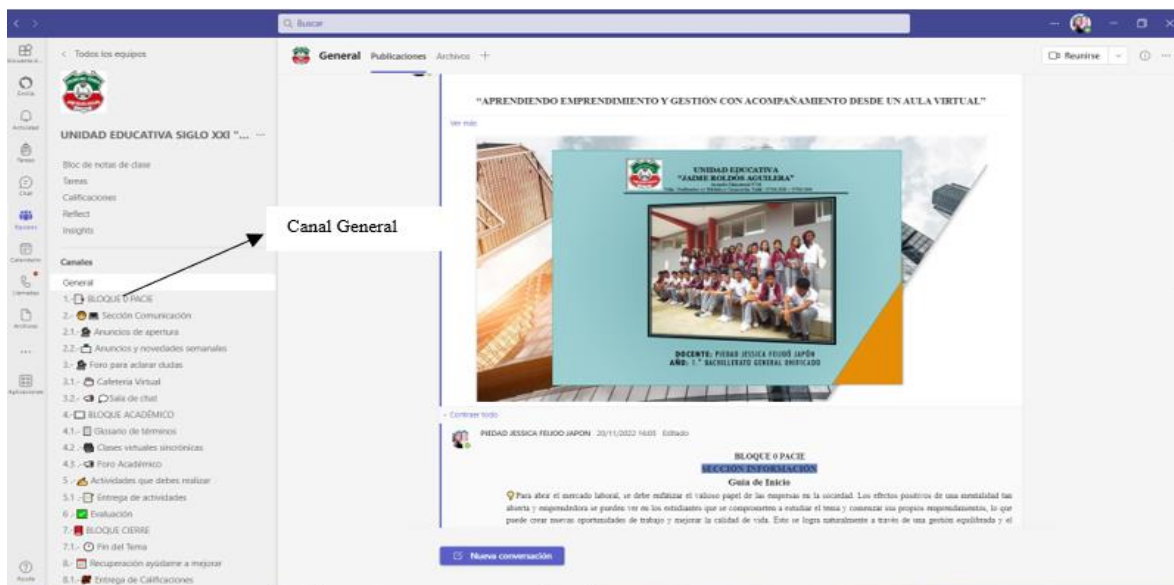
Nota. Elaboración propia. Imagen capturada desde el aula virtual.

• **Contenidos educativos, con recursos de autoría propia en cada tema**

En la propuesta de investigación se planificaron tres temas de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, de la Unidad No. 1, para estudiantes del 1er. año del BGU. Cada tema se accede a través del canal general, como se indica en la Figura 7:

Figura 7

Canal general de apertura



Nota. Elaboración propia. Imagen capturada desde el aula virtual.

- **Contenidos educativos**

UNIDAD N. ° 1

CONCEPTOS QUE DEBEMOS CONOCER ANTES DE EMPRENDER

Tema 1. Conceptos Financieros Básicos

- ✓ Ingresos
- ✓ Costos
- ✓ Gastos
- ✓ Inversión

Tema 2. Clasificación de los Costos y gastos

- ✓ Materiales directos
- ✓ Mano de obra directa
- ✓ Costos indirectos de fabricación
- ✓ Clasificación de los costos
 - Costos fijos
 - Costos variables
 - Costos semifijos
- ✓ Clasificación de los gastos
 - Gastos administrativos
 - Gastos de venta

Tema 3. Punto de equilibrio y proyecciones financieras


- ✓ ¿Es posible predecir el rumbo de nuestro emprendimiento?
- ¿Qué es el punto de equilibrio?
- Formula
- La importancia
- El margen de contribución

- **Planificación (actividades a realizar, tiempos, lugares, recursos, metodologías)**

Se presentan a continuación las tablas 34, 35, y 36 de la planificación instruccional micro curricular aplicadas en el centro laboral de la autora, UNIDAD EDUCATIVA “Jaime Roldós Aguilera”, con adecuaciones basadas en el trabajo de Muñoz ob. cit.

Tabla 34


Planificación micro curricular (1)

		UNIDAD EDUCATIVA “Jaime Roldós Aguilera” Santo Domingo_ Ecuador Telefax: 3756_ 209 3758 _566		Año Lectivo 2021-2022	
PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR					
DATOS INFORMATIVOS					
UNIDAD DIDÁCTICA		N. ° 1		TÍTULO DE LA UNIDAD:	
				Conceptos que debemos conocer antes de emprender	
ÁREA:		Emprendimiento y Gestión		ASIGNATURA:	
				Emprendimiento y Gestión	
GRADO/CURSO		1.º año de Bachillerato General Unificado		NOMBRE DEL DOCENTE	
				Ing. Jessica Feijoo	
				TIEMPO DE DURACIÓN: 1 Semana	
				Sesión n. ° 1	
SECCIÓN		Matutina			
OBJETIVO DE APRENDIZAJE		. Incentivar el espíritu emprendedor del estudiante desde diferentes perspectivas y áreas del emprendimiento: comunitario, asociativo, empresarial, cultural, deportivo, artístico y social.			
OBJETIVO ESPECÍFICO		. Comprender los conceptos financieros básicos, para conocer el futuro financiero de su emprendimiento y determinar adecuadamente el capital de trabajo necesario para emprender			
RELACIÓN ENTRE COMPONENTES CURRICULARES					
CONTENIDOS	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				Indicador	Técnicas e instrumentos
. Conceptos financieros básicos	. EG.5.1.1. Describir los conceptos financieros básicos de un emprendimiento, tales como: ingresos, costos,	. Experiencia . Participación activa mediante dinámicas para motivar a los estudiantes: “di el color de la palabra, no la palabra”. . Reflexión . Lluvias de ideas sobre la importancia de conocer términos financieros antes de emprender. . Conceptualización	. Recursos humanos: . Estudiantes . Docente . Recursos materiales: . Textos escolares . Guía del maestro . Presentación . PDF . Bolígrafos	. I.EG.5.1.1. Utiliza los conceptos básicos contables para estar al tanto del futuro financiero de un emprendimiento y determinar el capital de trabajo necesario	. Técnica . Observación . Preguntas y respuestas . Prueba de base estructurada . Instrumento: . Rubrica

	<p>gastos e inversión, fundamental para las proyecciones .</p>	<ul style="list-style-type: none"> . Sistematizar las ideas de que se sugirieron en la reflexión. . Presentación Geneally . Presentación video interactiva . Lectura comprensiva y análisis de los diferentes temas. . Formación de grupos de trabajos en la interfaz. <p>Aplicación SINCRÓNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> . Video clase . Videos concernientes con el tema. . Presentación de infografía. <p>ASINCRÓNICAS</p> <p>Actividades de aprendizaje autónomo como:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Elaboración de una infografía. . Desarrollar actividad interactiva de Educaplay (Sopa de letras) . Elaboración de un foro académico. . Evaluación T1 Google Forms. 	<ul style="list-style-type: none"> . Hojas de trabajo <p>Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Computadora . Teléfono . Internet . Plataforma Teams . WhatsApp <p>Recursos Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> . Videos de YouTube https://youtu.be/w5dxdOEDRiY . Presentación https://view.genial.ly/637d2f636cd7b500104c932d/video-presentation-t1-conceptos-financieros-basicos . Infografía https://infogram.com/ue-jaimeroldos-aguilera-t1-conceptos-financieros-basicos-1hdw2jpkwjwkj2l . Sopa de letras. (Educaplay) https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10375835-conceptos-financieros-basicos.html . Evaluación Google forms https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=dp2iaOP6qkaEIdpHMFHkIB4wp_x1NNgsKglXQLFGxUQjBU_NOpCSDE1UkVFTktXN0NO_WkNQSEw0Ui4u 		<ul style="list-style-type: none"> . Cuestionario . Forms Office . Aplicación Educaplay
--	--	--	---	--	--

Tabla 35

Planificación micro curricular (2)

		UNIDAD EDUCATIVA “Jaime Roldós Aguilera” Santo Domingo_ Ecuador Telefax: 3756_209 3758 _566			Año Lectivo 2021-2022	
PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR						
DATOS INFORMATIVOS						
UNIDAD DIDÁCTICA		N. ° 1		TÍTULO DE LA UNIDAD:		Conceptos que debemos conocer antes de emprender
ÁREA:	Emprendimiento y Gestión	ASIGNATURA:	Emprendimiento y Gestión		PARCIAL N.° 1	
GRADO/CURSO	1.° año de Bachillerato General Unificado	NOMBRE DEL DOCENTE	Ing. Jessica Feijoo		TIEMPO DE DURACIÓN 1 semana Sesión N. ° 2	
SECCIÓN	Matutina					
OBJETIVO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:	. Promover el espíritu emprendedor del alumno desde diversas perspectivas y ámbitos empresariales, incluidos los sociales, culturales, deportivos, artísticos y empresariales.					
OBJETIVO ESPECÍFICO	. Distinguir los diferentes tipos de costos y gastos de un emprendimiento para determinar detenidamente el capital de trabajo necesario para un emprendimiento.					
RELACIÓN ENTRE COMPONENTES CURRICULARES						
CONTENIDOS	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN		
				Indicador	Técnicas e instrumentos	
. Clasificación de costos y gastos	EG.5.1.2. Distinguir los diferentes tipos de costos y gastos de un emprendimiento para determinar detenidamente el	Experiencia . Participación activa motivacional con una lectura de “Emprendedores Exitosos” Reflexión . Lluvias de ideas sobre	Recursos humanos: . Estudiantes . Docente Recursos materiales: . Textos escolares . Guía del maestro	I.EG.5.1.2. Identifica los diferentes tipos de costos y gastos de un emprendimiento para determinar detenidamente el capital de trabajo necesario para un emprendimiento	Técnica . Observación . Preguntas y respuestas . Prueba de base estructurada	

	<p>capital de trabajo necesario para un emprendimiento.</p>	<p>los la importancia de diferenciar los términos financieros adecuados dentro de un emprendimiento.</p> <p>Conceptualización</p> <ul style="list-style-type: none"> . Sistematizar las ideas de que se sugirieron en la reflexión. . Presentación Geneally . Presentación video interactiva . Lectura comprensiva y análisis de los diferentes temas . Formación de grupos de trabajos en la interfaz <p>Aplicación</p> <p>SINCRÓNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> . Video clase . Videos afines al tema . Presentación de infografía <p>ASINCRÓNICAS</p> <p>Actividades de aprendizaje autónomo: Elaboración de una presentación sobre la clasificación de los costos por su comportamiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Actividad interactiva de Educaplay (crucigrama) . Elaboración de un foro académico . Evaluación T2 Google Forms 	<ul style="list-style-type: none"> . Presentación . PDF . Esferos. Hojas de trabajo <p>Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Computadora . Teléfono . Internet . Plataforma Teams . WhatsApp <p>Recursos Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> . Videos de YouTube https://youtu.be/FKef_r1QJHY . Presentación https://view.genial.ly/6398ad1094139f001919e86e/presentation-presentacion-asignatura . Infografía https://infogram.com/t2-clsificacion-de-costos-y-gastos-1hxj48pdvm7152v . Crucigrama. (Educaplay) https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13663377-clasificacion-de-costos-y-gast.html . Evaluación Google forms https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=dp2iaOP6qkaEIdpHMFHk_h_IB4wp_x1NNgsKglXQLFGxUODZJWksxWUxUNEQwVkJZUM0pJMDVMNE02RC4u 		<p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Rubricas . Cuestionario Forms Office . Aplicación Educaplay
--	---	---	---	--	--

Tabla 36

Planificación micro curricular (3)

		UNIDAD EDUCATIVA “Jaime Roldós Aguilera” Santo Domingo_ Ecuador Telefax: 3756_ 209 3758 _566			Año Lectivo 2021-2022
PLANIFICACIÓN MICRO CURRICULAR					
DATOS INFORMATIVOS					
UNIDAD DIDÁCTICA		N. ° 1		TÍTULO DE LA UNIDAD:	
				Conceptos que debemos conocer antes de emprender	
ÁREA:	Emprendimiento y Gestión	ASIGNATURA:	Emprendimiento y Gestión	PARCIAL N. ° 1	
GRADO/CURSO	1.º año de Bachillerato General Unificado	NOMBRE DEL DOCENTE	Ing. Jessica Feijoo	TIEMPO DE DURACIÓN	
				1 semana	
				Sesión N. ° 1	
SECCIÓN		Matutina			
OBJETIVO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		. Estimular el espíritu emprendedor del estudiante haciéndole participar en una serie de iniciativas cívicas, profesionales, empresariales, culturales, deportivas, artísticas y sociales.			
OBJETIVO ESPECÍFICO		. Calcular el punto de equilibrio de una empresa a partir de la identificación de costos unitarios para un emprendimiento.			
RELACIÓN ENTRE COMPONENTES CURRICULARES					
CONTENIDOS	DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (Estrategias metodológicas)	RECURSOS	EVALUACIÓN	
				Indicadores	Técnicas e instrumentos
. Punto de equilibrio y proyecciones financieras	. EG.5.5.16. Acudir a la identificación de costos unitarios; para determinar el punto de equilibrio de una organización.	Experiencia . Explorar conocimientos previos sobre la entrevista, laborar con base en la imagen que observamos. . Contestar la siguiente Pregunta. ¿Por qué es significativo la	Recursos humanos: . Estudiantes . Docente Recursos materiales: . Textos escolares . Guía del maestro . Presentación	. I.EG.5.1.3. Calcula el punto de equilibrio de una empresa a partir de la identificación de costos unitarios.	Técnica . Observación . Preguntas y respuestas . Prueba de base estructurada.

		<p>intercepción entre unidades a vender vs. unidades monetarias?</p> <p>Reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> . Lluvias de ideas sobre la calidad del punto de equilibrio en un emprendimiento para determinar saberes previos de los estudiantes y construir, desde allí, aprendizajes. <p>Conceptualización</p> <ul style="list-style-type: none"> . Sistematizar las ideas de que se sugirieron en la reflexión. . Presentación Geneally . Presentación video interactiva . Lectura comprensiva y análisis de los diferentes temas. . Formación de grupos de trabajo en la interfaz. <p>Aplicación</p> <p>SINCRÓNICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> . Video clase . Vídeos vinculados con el tema en desarrollo. . Presentación de infografía <p>ASINCRÓNICAS</p> <p>Actividades de aprendizaje autónomo tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Elaboración de una Ensayo argumentativo sobre la propuesta de la aplicación del punto de equilibrio en un emprendimiento. . Desarrollo de una actividad interactiva de Educaplay (relación de columnas) . Elaboración de un foro académico. . Evaluación T3 Google Forms. 	<ul style="list-style-type: none"> . PDF . Esferos . Hojas de trabajo <p>Recursos tecnológicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Computadora . Teléfono . Internet . Plataforma Teams . WhatsApp <p>Recursos Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> . Videos de YouTube . https://youtu.be/R1fudBO1Fpk . Presentación . https://view.genial.ly/63c983080ea8f3001aa584ef/presentation-presentacion-flipped-classroom-vibrant . Infografía . https://view.genial.ly/63caf2a8ffa7ee0011a4d6a2/interactive-content-info-cubos . Relacionar columnas. (Educaplay) . https://es.educaplay.com/recursos-educativos/13807267-t3_punto_de_equilibrio_y_p_f.html . Evaluación Google Forms . https://forms.office.com/r/Ftq7ZiSpjD 	<p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Rubricas . Cuestionario Forms Office . Aplicación Educaplay.
--	--	--	--	---

5.6 Factibilidad de la propuesta

La Unidad Educativa Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera” adopta Microsoft Teams como plataforma tecnológica principal para la puesta en marcha del aula virtual. Este uso está legalmente autorizado por el Reconocimiento No. MINEDUC-MINEDUC-2020-00020-A del Ministerio de Educación del Ecuador, y entraría en funcionamiento con el apoyo institucional. También es oportuno mencionar que la propuesta cuenta con las aprobaciones necesarias. El aula virtual que se utilizará se denomina “Aprendiendo Emprendimiento y Gestión con acompañamiento desde un aula virtual”, y será utilizada para el primer año del Bachillerato General Unificado en la mencionada unidad educativa. También es preciso señalar que la Unidad Educativa en consideración si dispone de los recursos humanos necesarios para implementar la propuesta y no necesita inversiones financieras porque ya cuenta con el apoyo técnico de la plataforma Microsoft Teams. En consecuencia, la propuesta puede ser implementada ya que cuenta con los recursos humanos, materiales, tecnológicos y financieros necesarios.

5.7 Estructura de evaluación de la propuesta

Tabla 37

Evaluación de la propuesta por los estudiantes

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESCALA DE VALORACIÓN			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	MALO
1. La explicación del proceso y el diseño de la interfaz para Microsoft Teams fueron:				
2. Los tres temas relacionados con la Unidad N. ° 1 de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión han sido:				
3. Las características de la Metodología PACIE, aplicadas a la interfaz de Microsoft Teams fueron:				
4. Los contenidos educativos, con recursos de autoría propia en cada tema son:				
5. La planificación de actividades a realizar, tiempos, lugares,				

-
- recursos la metodología, son:
-
6. En el desarrollo de la dinámica de enseñanza y aprendizaje, las destrezas con criterio de desempeño estuvieron:

 7. En las actividades de aprendizaje el empleo de las estrategias metodológicas fue:

 8. Los recursos didácticos empleados durante la clase fueron:

 9. Los indicadores en el proceso de evaluación fueron:

 10. Las técnicas e instrumentos de evaluación son:

PREGUNTAS ABIERTAS

1. ¿Qué obstáculos encontró en su participación en el aula virtual? ¿Cómo se resolvieron?
 2. ¿Considera si la propuesta actual requiere mejoras académicas, tecnológicas, administrativas y/o de otra índole?
 3. Una vez socializada el aula virtual: ¿Qué es lo que más le llamó su atención?
 4. De la propuesta “Aprendiendo Emprendimiento y Gestión con acompañamiento desde un aula virtual” ¿Qué es lo que no le agradó?
-

A continuación, en la Tabla 38, se tiene en cuenta una herramienta denominada "Evaluación de la Propuesta por los Docente" y también unas preguntas abiertas, que responde a la operacionalización de la variable "Configuración del Aula Virtual en Microsoft Teams desde la Metodología PACIE", como se describe a continuación:

Tabla 38 Evaluación de la propuesta por los docentes

Evaluación de la propuesta por los docentes

N. °	ÍTEMS DE EVALUACIÓN	ESCALA DE EVALUACIÓN		
		EXCELENTE	BIEN	NECESITA MEJORAR
1	Expone claramente los objetivos que espera alcanzar en su clase.			
2	Emplea las herramientas y			

	los recursos necesarios para trabajar en un entorno virtual, incluida la destreza y habilidad en su empleo.
3	Domina la asignatura en cuanto a su contenido, estructura, materiales didácticos, enfoque y ubicación en el calendario de estudios.
4	Expresa su capacidad para adaptarse a los cambios en el entorno de trabajo.
5	Establece los objetivos de aprendizaje que deben alcanzar los alumnos y la metodología adecuada para conseguirlos.
6	Elabora guías de aprendizaje que faciliten el proceso académico virtual, priorizando los contenidos, actividades y recursos que tiene a su disposición.
7	Diseña actividades, debates y prácticas que contribuyan a consolidar los contenidos de la asignatura.
8	Promueve el espíritu crítico, la expresión de ideas y opiniones sobre temas de actualidad relacionados con la asignatura.
9	Fomenta la participación de los estudiantes, la evaluación continua y el aprendizaje cooperativo mediante el fomento del diálogo.

-
- 10** El proceso de evaluación continua favorece la asimilación de los contenidos y el mejoramiento de la calidad de la educación institucional.
-

PREGUNTAS ABIERTAS

1. ¿Considera Ud. que el aula virtual permite a los educadores crear y compartir contenidos digitales con sus alumnos, así como supervisar y evaluar sus progresos?
 2. ¿Considera Usted que es apropiado recomendar algún cambio administrativo o académico para que la propuesta funcione bien?
 3. ¿Qué partes de la propuesta le gustaron más?
 4. ¿Considera oportuno proponer el uso de un aula virtual en otras asignaturas del currículo de la institución educativa?
-

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- En cuanto al objetivo específico de diagnosticar cuál es la situación actual de las estrategias de aprendizaje que actualmente emplean los estudiantes de primer año de BGU en el estudio de Emprendimiento y Gestión, en la U.E. Siglo XXI Jaime Roldós Aguilera, período 2021-2022 se pudo comprobar a través de los hallazgos relevantes del estudio de la variable “estrategias de aprendizaje”, la preferencia dominante de los estudiantes por el uso de “recursos digitales” en sus procesos de aprendizaje; responden pruebas de exploración de conocimientos previos y realizan investigaciones preliminares por internet para iniciar el estudio de los temas de la asignatura. Por otro lado, dejan en evidencia que no acostumbran examinar los objetivos de aprendizaje para reconocer los saberes y destrezas que alcanzarán al final de cada unidad temática; tampoco se integran en proyectos que demandan trabajo colaborativo, como lo evidenció el alto porcentaje de 92,65%, suma de las proporciones “*Casi Nunca*” y “*Nunca*”, respondiendo que no participan activamente en la realización de proyectos grupales; también se resalta que un elevado porcentaje del 73,53% de los estudiantes “*Casi Nunca*” hace transferencia de conocimientos, es decir, no aplican lo aprendido en situaciones cotidianas que guardan relación con los contenidos de los temas de Emprendimiento y Gestión. Se concluye, dada la preferencia de los estudiantes por el uso de recursos digitales, que ellos podrían preferir el uso de herramientas digitales en el proceso formativo de Emprendimiento y Gestión, aumentando la motivación, la interacción y la participación activa estudiantil en trabajos individuales y grupales. Esta es una situación debidamente considerada en la propuesta en el desarrollo de la fase e-learning de la metodología PACIE aplicada.
- En cuanto al objetivo específico de describir las estrategias didácticas que actualmente emplean los docentes para facilitar los procesos formativos de Emprendimiento y Gestión con los estudiantes de primer año de BGU en la U.E. Siglo XXI Jaime Roldós Aguilera, período 2021-2022, se pudo comprobar a través del estudio de la variable “estrategias didácticas” que los docentes se inclinan más por el empleo de estrategias tradicionales; en particular es elevado el porcentaje, **el 66,66%, respondiendo que “*Casi nunca*”** utiliza recursos digitales para reforzar la comprensión y motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos resultados contrastan con las preferencias estudiantiles por el empleo de estrategias de aprendizaje basados en el uso de las TIC. Con base en los resultados

obtenidos con la aplicación del cuestionario a los docentes, se concluye que ellos emplean en forma dominante estrategias tradicionales durante el desarrollo de los momentos didácticos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, con escaso uso de estrategias mediadas con TIC. En consecuencia, esta situación amerita una toma de decisiones para implicar a los docentes en una mayor apertura profesional para el uso de estrategias didácticas mediadas con TIC, acordes con los intereses de los estudiantes.

- En relación con el objetivo específico de configurar el diseño de un aula virtual en Microsoft Teams desde la Metodología PACIE para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, dirigida a los estudiantes de primer año de BGU en la U.E. Siglo XXI Jaime Roldós Aguilera, período 2021-2022, se pudo comprobar a través del estudio de la variable “diseño de un aula virtual en M. Teams desde la metodología PACIE” que los docentes y autoridades, en su totalidad, demuestran una disposición favorable para el uso de ambientes virtuales en los procesos formativos de Emprendimiento y Gestión. En este sentido, esa disposición de deja en evidencia con base a las respuestas unánimes y calificación de “indispensables” que lograron los siguientes enunciados: *Motivar a los docentes con el empleo de las TIC en los procesos formativos, Motivar a los alumnos con el uso de las TIC en sus procesos de aprendizaje, Promover en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera” la modalidad de educación virtual de acuerdo con lineamiento de MINEDUC y Aplicar la metodología PACIE en el diseño de la instrucción de Emprendimiento y Gestión, Diseñar procesos formativos virtuales de Emprendimiento y Gestión en Microsoft Teams usando la metodología PACIE, Facilitar el aprendizaje colaborativo y socializado de Emprendimiento y Gestión, Promover en los docentes el uso de estrategias didácticas innovadoras con TIC y Promover en los estudiantes el uso de las TIC con fines académicos.* Por lo tanto, se concluye que hay entre los docentes y autoridades un respaldo unánime que podría hacer posible la factibilidad y ejecución de la propuesta de configurar el diseño de un aula virtual en Microsoft Teams desde la Metodología PACIE para facilitar el aprendizaje activo de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

RECOMENDACIONES

- No obstante que el Ministerio de Educación del Ecuador ha establecido como obligatorio el retorno a la modalidad presencial de todos de los procesos formativos a nivel de BGU, se recomienda promover en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera” el uso de la plataforma Microsoft Teams, de acuerdo con lineamientos del mismo MINEDUC y

tomando decisiones sobre la pertinencia de la modalidad virtual para el acompañamiento de algunos temas abordados en las clases presenciales. Es decir, echar las bases para el desarrollo de la modalidad semipresencial, vinculando estrategias mediadas por TIC en los procesos educativos presenciales.

- Que las autoridades de la Institución autoricen a la autora, a corto plazo, la ejecución de esta propuesta como plan piloto del desarrollo mixto, presencial y virtual, del proceso formativo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, sometido a evaluación de los docentes y estudiantes implicados en el plan.
- Se recomienda a los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera” la planificación de actividades didácticas cuyas resoluciones demanden el uso de herramientas digitales por parte de los estudiantes. Tomar en cuenta la preferencia de los estudiantes para el uso de recursos digitales en sus procesos de aprendizaje.
- Poner en marcha a corto plazo en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera” un programa de formación para el desarrollo de competencias tecnológicas y pedagógicas dirigido a los docentes de Emprendimiento y Gestión sobre el uso de ambientes virtuales en Microsoft Temas con la planificación de actividades pertinentes para el desarrollo del proceso formativo de esta asignatura.
- Implementar en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera” un programa de capacitación en el uso didáctico de recursos digitales, dirigido a los estudiantes de Emprendimiento y Gestión con la finalidad de familiarizarlos en el empleo de estrategias de aprendizaje mediadas por TIC que los conlleve a participar activamente en los procesos formativos de la asignatura y mejorar sus rendimientos académicos.

REFERENCIAS

- Acuña, M. (04 de septiembre de 2017). *Conectivismo como teoría del aprendizaje basada en las TIC*. <https://www.evvirtualplus.com/conectivismo-como-teoria-del-aprendizaje-basada-en-las-tic/>
- Ayala, F. (2022). *CONCEPTO DE CONSTRUCTIVISMO SOCIAL*.
<https://www.goconqr.com/es/diapositiva/20711054/constructivismo-social>
- Basantes, A. N. (2018). Metodología PACIE en la Educación Virtual: una experiencia en la Universidad Técnica del Norte. *Form. Univ.*, Vol.11(N. ° 2).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000200035>
- Bejarano, X. P. (2018). Metodología PACIE: la fase presencia como elemento fundamental en el desarrollo de un sistema de gestión de aprendizaje virtual. *Atlante*.
<https://doi.org/ISSN:1989-4155>
- Betanco, M. (2019). Aulas virtuales: su efectividad en el proceso enseñanza-aprendizaje en estudiantes de UNAN-Managua FAREM-Estelí. *Revista Multi-Ensayos*, Vol. 5(N. ° 9), S/p. <https://doi.org/https://doi.org/10.5377/multiensayos.v5i9.9427>
- Camprovin, C. (11 de marzo de 2020). *Todo lo que necesitas saber sobre Microsoft TEAMS*.
<https://www.ibermatica365.com/todo-lo-que-necesitas-saber-sobre-microsoft-teams/>
- CEPAL. (2020). *Informe: El impacto del COVID-19 en América Latina y el Caribe*.
NACIONES UNIDAS.
- CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR. (2011). *Registro Oficial 449*.
LEXIS.
- Cueva, L. (2022). *Transformación es Educativas en Ecuador*. Ministerio de Educación del Ecuador.
- Ecuador, C. d. (2008). *Registro Oficial # 449*.
- Educación, M. d. (21 de marzo de 2020). *LINEAMIENTOS GENERALES PARA EL USO DE PLATAFORMAS DIGITALES Y OTROS MEDIOS DE APOYO EDUCATIVO*.
https://www.gestionderiesgos.gob.ec/wp-content/uploads/2020/05/LINEAM_1.pdf
- EvolMind S.L. (2023). *Herramientas elearning fáciles y poderosas*.
<https://www.evolmind.com/>
- Flores, F. (24 de diciembre de 2021). *El conectivismo: la teoría contemporánea en la educación del siglo XXI*. <https://schoolrubric.es/el-conectivismo-la-teoria-contemporanea-en-la-educacion-del-siglo-xxi/#:~:text=Por%20lo%20tanto%2C%20el%20conectivismo,cambiante%2C%20fue>

%20desarrollada%20en%20el

- García, S. (16 de mayo de 2019). *El emprendimiento como recurso y agente de cambio en la educación*. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/emprendimiento-y-educacion/>
- Gianluca, F. (16 de marzo de 2021). <https://www.psicologia-online.com/teoria-del-procesamiento-de-la-informacion-que-es-caracteristicas-y-ejemplos-5565.html>
- Gomez, M. (10 de enero de 2018). *5 elementos que debes incorporar al crear tu aula virtual*. ¿Cómo crear un aula virtual?: <http://elearningmasters.galileo.edu/2018/01/10/5-elementos-que-debes-incorporar-al-crear-tu-aula-virtual/>
- Guerrero, J. (10 de enero de 2021). <https://docentesaldia.com/2021/01/10/que-son-las-estrategias-de-ensenanza-definicion-tipos-y-ejemplos/>
- Hurtado, J. (21 de febrero de 2008). *Investigación holística*. La investigación proyectiva: <http://investigacionholistica.blogspot.com/2008/02/la-investigacin-proyectiva.html>
- López, C. P. (2021). *Estudio del impacto de la pandemia del COVID-19 en las dimensiones Institucional, Ecosistema e Individuo del Emprendimiento de Base Tecnológica en Colombia*. Universidad EAN.
- Martínez, G. &. (2020). Análisis del uso de las aulas virtuales en la Universidad de Cundinamarca, Colombia. *Formación universitaria*, Vol. 13(N. ° 4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000400081>
- Ministerio de Educación. (2016). *Emprendimiento y Gestión*. MAYA EDICIONES C. LTDA. <https://doi.org/ISBN:978-9978-52-272-1>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (s.f.). *Emprendimiento y Gestión*. Maya Educación. <https://doi.org/QUI-046659>,
- Mujica, R. (27 de diciembre de 2015). *Las estrategias creativas*. <https://blog.docentes20.com/2015/12/las-estrategias-creativas/>
- Muñoz, M. (2022). Diseño de un Aula Virtual en Microsoft Teams Para el Área de Informática Utilizando el Modelo Instruccional PACIE. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica de Ecuador]. Por publicar en Repositorio Digital PUCE.
- Orrala, L. (2020). Estrategia de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para primer año utilizando EVA y herramientas Web2.0. *Maestría en Educación, Mención: Gestión del Aprendizaje Medfiado por TIC*. Universidad Tecnológica Israel, Quito-Ecuador.
- Pearson. (2022). *Estrategias didácticas que serán las más utilizadas en 2022*. Educación del futuro: <https://blog.pearsonlatam.com/educacion-del-futuro/estrategias-didacticas-que-seran-utilizadas-en-2022>
- Portero, M. (10 de noviembre de 2020). *Las YIC en la escuela, una nueva manera de*

- aprender*. <https://iddocente.com/tic-escuela-nueva-manera-aprender/>
- Ramos, M. (2021). *Mi aula en línea*. Ministerio de Educación de Ecuador.
- Realinfluencers. (2021). *8 metodologías que todo profesor del siglo XXI debería conocer*.
<https://www.realinfluencers.es/2018/08/01/flipped-classroom-con-blinklearning/>
- Riquelme, M. (11 de junio de 2022). *Estrategias de Aprendizaje (definición y clasificación)*.
<https://www.webyempresas.com/estrategias-de-aprendizaje/>
- Ruiz, C. &. (2016). Propuesta de buenas prácticas de educación virtual en el contexto universitario. *RED-Revista de Educación a Distancia.*, Art. 12(Núm. 49.), 7-12.
<https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.6018/red/49/12>
- Sailema, G. (2022). "El emprendimiento en pandemia y su influencia en el desarrollo sostenible de la provincia de Tungurahua 2022". *Título de Ingeniero de Empresas*. Universidad Técnica de Amabato, Amabato-Ecuador.
- Salvador, I. (16 de abril de 2018). *Estrategias didácticas: definición, características y aplicación*. <https://psicologiymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>
- Spain, G. (2022). *Universo Teams*. La experiencia educativa se enriquece con Microsoft Teams: un portal de interacción para profesores y alumnos:
<https://www.goomspain.com/teams-microsoft-for-education/>
- Vega, M. (2021). *DISEÑO DE UNA GUÍA DE EMPRENDIMIENTO PARA OPTIMIZAR LA CALIDAD DEL APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA "UNIDAD EDUCATIVA CARDENAL DE LA TORRE" EN EL AÑO LECTIVO 2020-2021*. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR.
- Yeira. (18 de agosto de 2020). *Top 7 de estrategias para clases en línea*.
<https://www.yeira.training/blog/top-7-de-estrategias-para-clases-en-linea>

ANEXOS

Anexo A - Cuestionario 1 dirigido a los estudiantes

I. PRESENTACIÓN

Cordialmente invitados a participar en esta encuesta de investigación, necesaria para completar mi tesis de grado y optar por el título de Magíster en Educación, Mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC, en la Universidad Pontificia Católica del Ecuador.

II. OBJETIVO

El cuestionario tiene por objetivo, diagnosticar las estrategias de aprendizaje que utilizan los estudiantes del Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera” para el diseño de una Aula Virtual en Microsoft Teams para la Asignatura Emprendimiento y Gestión desde la Metodología PACIE durante el año lectivo 2021-2022.

III. INDICACIONES

- Lea detenidamente cada ítem
- Todas las preguntas son de carácter obligatorio
- Por favor, cada alumno responde el cuestionario una sola vez
- Al finalizar, el cuestionario dar clic en la opción *enviar*.

IV. CUESTIONARIO

1. ¿Analiza Ud. los objetivos de aprendizaje; para estar al tanto de lo que se espera conseguir y aprender con el estudio de los temas? *Seleccione la opción que mejor se adapte a su comportamiento, una sola:*

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

2. ¿Responde Ud. a las pruebas de evaluación diagnóstica propuestas por el docente; para detectar los conocimientos previos que usted posee sobre Emprendimiento y Gestión?

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

3. ¿Participa usted activamente en la realización de actividades grupales de trabajo colaborativo sugeridas por su docente?

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

4. Antes de las clases, en su domicilio, ¿Consulta usted vídeos educativos que guardan relación con los contenidos de los temas de Emprendimiento y Gestión?

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

5. ¿Aplica Ud. lo aprendido en situaciones cotidianas para perfeccionar sus habilidades de pensamiento crítico y reafirmar sus conocimientos?

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

6. ¿Entre los siguientes recursos digitales, ¿Cuáles utiliza usted en su proceso de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión?

- Audios
- Videos educativos
- Redes sociales
- Canva
- Kahoot

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

7. ¿Realiza usted actividades lúdicas, tales como juegos didácticos, crucigramas, para mejorar su aprendizaje de Emprendimiento y Gestión en forma entretenida y divertida?

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

8. Antes de asistir a sus clases, ¿Estudia usted por adelantado algunos temas mediante la consulta de videos, realización de lecturas previas del texto guía e investigaciones por Internet, anotando sus dudas?

- Consulto y analizo vídeos
- Realizo lecturas previas del texto guía
- Redes sociales
- Investigo por la internet
- Anoto y consulto mis dudas

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

9. ¿Crea Ud. un portafolio digital para estar al tanto de su progreso y rendimiento académico y fomentar el autoanálisis y la autorreflexión?

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

Atentamente;

Ing. Jessica Piedad Feijoo Japón
CI: 1724909054

¡Gracias por su participación!

Fecha de Aplicación: 19 de agosto de 2022

I. PRESENTACIÓN

Estimados docentes, están cordialmente invitados a participar en esta encuesta de investigación, necesaria para completar mi tesis de grado y optar por el título de Magíster en Educación, Mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC, en la Universidad Pontificia Católica del Ecuador.

II. OBJETIVO

El cuestionario tiene por objetivo, diagnosticar las estrategias didácticas que utilizan los docentes del Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera” para el diseño de una Aula Virtual en Microsoft Teams; para la Asignatura Emprendimiento y Gestión desde la Metodología PACIE durante el año lectivo 2021-2022.

III. INDICACIONES

- Lea detenidamente cada ítem
- Todas las preguntas son de carácter obligatorio
- Por favor, cada docente responde el cuestionario una sola vez
- Al finalizar, el cuestionario dar clic en la opción *enviar*.

IV. CUESTIONARIO

1. Al inicio de las clases, ¿Formula usted los objetivos de aprendizaje para orientar a sus alumnos sobre los conocimientos, destrezas y habilidades que conseguirán en el curso?
Seleccione la opción que mejor se adapte a su comportamiento, una sola:

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre .

1. Al inicio del curso, ¿Aplica usted pruebas de evaluación diagnóstica para detectar los conocimientos previos de sus alumnos?

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

2. Durante el desarrollo y cierre de las clases, ¿Formula usted preguntas para requerir la participación activa de sus alumnos?

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

3. ¿Planifica usted actividades grupales tales como foros o talleres que induzcan el trabajo colaborativo?

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

4. Durante el desarrollo y cierre de las clases, ¿Utiliza usted recursos digitales para reforzar la comprensión y motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

5. Durante el desarrollo de las clases, ¿Transmite usted los contenidos educativos mediante exposiciones extensas en forma organizada y en una secuencia lógica?

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

6. Durante el cierre de la clase, ¿Planifica usted actividades de ejercitación o interrogatorios para revisar y fijar la comprensión de los temas abordados en las clases?

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

7. ¿Propone usted actividades de autoevaluación para indagar sobre el logro de los objetivos de aprendizaje por sus alumnos?

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

8. Al cierre de las clases, ¿Propone usted alguna ejercitación, estudios de caso o resolución de problemas para que los alumnos apliquen y transfieran los nuevos conocimientos?

Nunca Casi Nunca Algunas veces Casi siempre Siempre

Atentamente;

Ing. Jessica Piedad Feijoo Japón
CI: 1724909054

¡Gracias por su participación!

Fecha de Aplicación: 31 de agosto de 2022

I. PRESENTACIÓN

Estimados Docentes y Directivos, les invito cordialmente a participar en esta encuesta de investigación, necesaria para completar mi tesis de grado y optar por el título de Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC, en la Universidad Pontificia Católica del Ecuador.

II. OBJETIVO

El cuestionario tiene el objetivo de configurar el diseño del Aula Virtual en Microsoft Teams, desde la Metodología PACIE, para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, dirigida a los estudiantes de Primer Año de Bachillerato General Unificado en la Unidad Educativa Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera”, período 2021-2022.

III. INDICACIONES

- Lea detenidamente cada ítem.
- Todas las preguntas son de carácter obligatorio.
- Por favor, cada participante responde el cuestionario una sola vez.
- Al finalizar, el cuestionario dar clic en la opción *enviar*.

IV. CUESTIONARIO

1. Entre las siguientes justificaciones. ¿Cuáles considera deseables (D) o indispensable (I) para generar la propuesta de un aula virtual en Microsoft Teams desde la metodología PACIE para la asignatura de Emprendimiento y Gestión con alumnos de primer año de BGU de la U.E. Siglo XXI "Jaime Roldós Aguilera"? *Seleccione una sola opción por fila:*

- Motivar a los docentes con el uso de las TIC en los procesos formativos. D () I ()
- Motivar a los alumnos con el uso de las TIC en sus procesos de aprendizaje. D () I ()
- Promover en la U.E. Siglo XXI “Jaime Roldós Aguilera” la modalidad de educación virtual de acuerdo con lineamiento de MINEDUC. | D () I ()
- Utilizar Microsoft Teams para el acompañamiento virtual de Emprendimiento y Gestión. D () I ()
- Aplicar la metodología PACIE en el diseño de la instrucción de Emprendimiento y Gestión.

D () I ()

2. Entre los siguientes enunciados, ¿Cuáles considera usted como objetivos deseables (D) o indispensable (I) para generar la propuesta de un aula virtual en Microsoft Teams desde la metodología PACIE para la asignatura de Emprendimiento y Gestión con alumnos de primer año de BGU de la U.E. Siglo XXI "Jaime Roldós Aguilera"?

Diseñar procesos formativos virtuales de Emprendimiento y Gestión en Microsoft Teams usando la metodología PACIE.

Facilitar el aprendizaje colaborativo y socializado de Emprendimiento y Gestión.

Promover en los docentes el uso de estrategias didácticas innovadoras con TIC.

Promover en los estudiantes el uso de las TIC con fines académicos.

3. Entre las siguientes Unidades Temáticas, ¿Cuáles considera usted como contenidos deseables (D) o indispensables (I) para generar la propuesta de un aula virtual en Microsoft Teams desde la metodología PACIE para la asignatura de Emprendimiento y Gestión con alumnos de primer año de BGU de la U.E. Siglo XXI "Jaime Roldós Aguilera"?

Conceptos financieros básicos

Clasificación de costos y gastos

Punto de equilibrio y proyecciones financieras

Cultura tributaria

TIC

Educación financiera

4. ¿Cuál de las siguientes opciones consideraría deseables (D) o indispensable (I) para ser acopladas con la fase de PRESENCIA de la metodología PACIE aplicada en el diseño del aula virtual para Emprendimiento y Gestión?

Emplear una imagen corporativa de la institución.

Utiliza un mismo tipo de texto para títulos

Usar un mismo tipo de letra para la información

Usar un tipo distinto de letra y color en la información más relevante

Las imágenes deben ser del mismo tamaño

Utilizar recursos atractivos de la web 2.0 como animaciones, video y otros

5. ¿Cuál de las siguientes opciones consideraría deseables (D) o indispensable (I) para ser acopladas con la fase de ALCANCE de la metodología PACIE aplicada en el diseño del aula virtual para Emprendimiento y Gestión?

- Formular los objetivos de aprendizaje por cada tema de estudio.
- Diseñar un guía de inicio para facilitar la navegación del aula virtual.
- Diseñar un foro para aclarar dudas y ejercer la tutoría virtual
- Diseñar un foro para la socialización y presentación del grupo de aprendizaje.
- Activar un foro de novedades y anuncios para el desarrollo del curso.
- Elaborar videos de presentación motivadora de cada unidad temática.

6. ¿Cuál de las siguientes opciones consideraría deseables (D) o indispensable (I) para ser acopladas con la fase de CAPACITACIÓN en la metodología PACIE aplicada en el diseño del aula virtual para Emprendimiento y Gestión?

- Diseñar materiales didácticos adecuados para promover el aprendizaje autónomo.
- Planificar tareas auténticas que guarden relación con los objetivos de aprendizaje.
- Desarrollar contenidos de acuerdo con las planificaciones académicas del curso.
- Planificar actividades de investigación que se realicen en forma colaborativa.
- Capacitar a docentes y estudiantes sobre el uso de recursos digitales.

7. ¿Cuál de las siguientes opciones consideraría deseables (D) o indispensable (I) para ser acopladas con la fase de INTERACCIÓN en la metodología PACIE aplicada en el diseño del aula virtual para Emprendimiento y Gestión?

- Diseñar espacios para la interacción entre pares y promover el aprendizaje socializado.
- Activar espacios para el ejercicio de la tutoría virtual, tales como foros, salas de chat.
- Activar el uso de los medios para la interacción sincrónica y asincrónica
- Programar clases virtuales semanales con plataformas para videoconferencias
- Programar grupos de aprendizaje a través de redes sociales.

8. ¿Cuál de las siguientes opciones consideraría deseables (D) o indispensable (I) para ser acopladas con la fase de E-LEARNING en la metodología PACIE aplicada en el diseño del aula virtual para Emprendimiento y Gestión?

- Inducir la búsqueda de información adecuada por Internet.
- Planificar el uso de videos interactivos.

- Planificar actividades interactivas en Teams para el aprendizaje socializado.
 - Utilizar recursos digitales para la realización de las actividades de aprendizaje.
 - Promover el aprendizaje autorregulado y el trabajo autónomo.
9. ¿Cuáles considera deseables o indispensables para ser acopladas como actividades de evaluación de los aprendizajes en la propuesta de diseño de un Aula Virtual en Microsoft Teams, desde la Metodología PACIE, para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, dirigida a los estudiantes de Primer Año de BGU?

- Exámenes escritos presenciales
- Trabajos en clase y en casa
- Asignación de Proyectos
- Tareas interactivas grupales o individuales
- Exámenes interactivos

10. Entre los siguientes elementos para la evaluación de la propuesta, ¿Cuáles considera usted como deseables (D) o indispensable (I) para ser acopladas con la *propuesta de un aula virtual con Microsoft Teams utilizando la metodología PACIE para la asignatura de Emprendimiento y Gestión dirigida a los estudiantes de Primer Año de BGU?*

Cantidad de alumnos aprobados	D () I ()
Realimentación de los alumnos	D () I ()
Realimentación de los docentes ejecutores	D () I ()
Realimentación de las autoridades	D () I ()
Cantidad de alumnos en supletorio	D () I ()
Cantidad de alumnos en deserción	D () I ()

Atentamente;

Ing. Jessica Piedad Feijoo Japón

CI: 1724909054

¡Gracias por su participación!

Fecha de Aplicación: 25 de agosto de 2022