



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

**ENTORNO VIRTUAL GAMIFICADO EN MOODLE PARA EL REFUERZO
ACADÉMICO EN EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN A ESTUDIANTES DE
PRIMER AÑO DE BACHILLERATO**

Autor: Dania Marisela García Roldán

Director: José Ángel Bermúdez García

Quito, 2024

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL
ECUADOR**

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Dania Marisela García Roldán, con C.I. 0802747014 autora del trabajo de graduación titulado **“ENTORNO VIRTUAL GAMIFICADO EN MOODLE PARA EL REFUERZO ACADÉMICO EN EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN A ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO”**, previo a la obtención del grado académico de **MAGISTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC** en la Facultad de Ciencias de la Educación.

1. 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 autor.
2. Autorizo 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 Universidad.

Quito, 10 de septiembre de 2024



Dania Marisela García Roldán

C.I. 0802747014

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: “*ENTORNO VIRTUAL GAMIFICADO EN MOODLE PARA EL REFUERZO ACADÉMICO EN EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN A ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO*”, presentado por la maestrante DANIA MARISELA GARCÍA ROLDÁN, titular de la Cédula de Identidad N° 0802747014 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 10 días de septiembre de 2024



JOSÉ ÁNGEL BERMÚDEZ GARCÍA

C.I. 1757943335

jbermudez647@puce.edu.ec

NRO TELEFONO: +34699462619

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: 5% índice de similitud con otras fuentes.

TURNITIN: INCLUIR HOJA DEL INFORME CON EL PORCENTAJE

ENTORNO VIRTUAL GAMIFICADO EN MOODLE PARA EL REFUERZO ACADÉMICO EN EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN A ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

1%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

Submitted to Universidad Nacional del Chimborazo

Trabajo del estudiante

1%

2

Lira Legrand, María Fe. "Conocimiento Sobre la Dificultad Específica de Aprendizaje de la Lectura (Deal) en Docentes del Nivel Primario de Instituciones Educativas Públicas y Privadas del Distrito de la Molina", Pontificia Universidad Católica del Perú (Peru), 2023

Publicación

<1%

3

Glenda Medina-Gorozabel, Patricio Giler-Medina. "Estrategias de motivación de logros y aprendizaje de Matemática en estudiantes de Educación Media", Prometeo Conocimiento Científico, 2023

Publicación

<1%

4

Mónica Del Rocío Rizzo Chalen, Wilmer Enrique Sánchez Velásquez, Verónica Del Carmen Orellana Avellan, Lucitania Marianella

<1%

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, DANIA MARISELA GARCÍA ROLDÁN, titular de la Cédula de Identidad N° 0802747014, declaro que los resultados obtenidos en la investigación, como requisito previo para lo obtención del Grado Académico de Magister en Educación, Mención Gestión de los aprendizajes 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 10 días del mes de septiembre de 2024.



Firma:

DANIA MARISELA GARCÍA ROLDÁN

C.I. 0802747014

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	14
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.1. Formulación del problema.	16
1.2. Objetivos de la Investigación.....	19
1.2.1. Objetivo General	19
1.2.2. Objetivos Específicos	19
1.3. Justificación de la Investigación	20
CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	22
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	22
2.2. Bases Teóricas.	25
2.2.1. Concepto de Emprendimiento.	25
2.2.2. Enseñanza del Emprendimiento y Gestión.....	27
2.2.3. Aprendizajes en Emprendimiento y Gestión.....	28
2.2.4. Estrategias didácticas del Emprendimiento y Gestión.	30
2.2.5. Relación de las TIC y el Emprendimiento.	31
2.2.6. Relación de las TIC y la Gestión.....	31
2.2.7. Entornos virtuales de aprendizaje.....	32
2.2.8. Gamificación en entornos virtuales.....	35
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	38
3.1. Tipo de Investigación.....	38
3.2. Diseño de Investigación.....	38
3.3. Unidades de Estudio	39
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.	40
3.5. Técnica de Análisis de Datos.....	40
3.6. Operacionalización de Variables	41

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.....	44
4.1. Resultados de Encuesta Aplicada	44
4.2. Análisis Conclusivo por Variables	67
CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	69
5.1. Denominación de la Propuesta	69
5.2. Definición de la Propuesta.....	69
5.3. Justificación de la propuesta.....	69
5.4. Destinatarios	70
5.5. Objetivos de la Propuesta	71
5.5.1. Objetivo General	71
5.5.2. Objetivos Específicos	71
5.6. Temporalización	71
5.7. Metodología.....	71
5.8. Propuesta.....	72
5.9. Evaluación	95
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	97
REFERENCIAS.....	99
ANEXOS.....	106

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variables	41
Tabla 2	Dominación de conocimientos básicos	45
Tabla 3	Desarrollo de habilidades requeridas	46
Tabla 4	Aprendizaje efectivo y útil.....	47
Tabla 5	Interacción positiva con los compañeros	48
Tabla 6	Importancia del trabajo en equipo.....	49
Tabla 7	Motivación en el aprendizaje de contenidos	50
Tabla 8	Aplicación eficaz de conocimientos	51
Tabla 9	Estrategias didácticas utilizadas.....	52
Tabla 10	Uso de recursos adecuados	53
Tabla 11	Actividades académicas apropiadas.....	54
Tabla 12	Evaluación conveniente al aprendizaje	55
Tabla 13	Dispositivos tecnológicos suficientes y adecuados.....	56
Tabla 14	Internet adecuado en la institución	57
Tabla 15	Plataformas virtuales útiles	58
Tabla 16	Herramientas gamificadas motivadoras	59
Tabla 17	Justificación de un entorno virtual gamificado	60
Tabla 18	Objetivos significativos del entorno virtual	61
Tabla 19	Contenidos adecuados a las necesidades formativas	62
Tabla 20	Actividades interactivas y motivadoras en la virtualidad	63
Tabla 21	Recursos suficientes y adecuados en la virtualidad	64
Tabla 22	Evaluación significativa en la asignatura.....	65
Tabla 23	Instrumento de evaluación de la propuesta efectivo	66
Tabla 24	Planificación tema 1: Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS).....	74

Tabla 25	Planificación tema 2: Régimen y Sistema Tributario	77
Tabla 26	Planificación tema 3: Incentivos tributarios.	80
Tabla 27	Validación de la plataforma virtual, en base a Moodle por los usuarios.	96

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Dominación de conocimientos básicos.....	45
Gráfico 2	Desarrollo de habilidades requeridas	46
Gráfico 3	Aprendizaje efectivo y útil.....	47
Gráfico 4	Interacción positiva con los compañeros	48
Gráfico 5	Importancia del trabajo en equipo	49
Gráfico 6	Motivación en el aprendizaje de contenidos.....	50
Gráfico 7	Aplicación eficaz de conocimientos	51
Gráfico 8	Estrategias didácticas utilizadas.....	52
Gráfico 9	Uso de recursos adecuados	53
Gráfico 10	Actividades académicas apropiadas.....	54
Gráfico 11	Evaluación conveniente al aprendizaje.....	55
Gráfico 12	Dispositivos tecnológicos suficientes y adecuados	56
Gráfico 13	Internet adecuado en la institución	57
Gráfico 14	Plataformas virtuales útiles.....	58
Gráfico 15	Herramientas gamificadas motivadoras.....	59
Gráfico 16	Justificación de un entorno virtual gamificado.....	60
Gráfico 17	Objetivos significativos del entorno virtual.....	61
Gráfico 18	Contenidos adecuados a las necesidades formativas	62
Gráfico 19	Actividades interactivas y motivadoras en la virtualidad	63
Gráfico 20	Recursos suficientes y adecuados en la virtualidad	64
Gráfico 21	Evaluación significativa en la asignatura.....	65
Gráfico 22	Instrumento de evaluación de la propuesta efectivo	66
Gráfico 23	Inicio de entorno virtual en Moodle	83
Gráfico 24	Presentación de políticas del curso	84
Gráfico 25	Presentación del tutor del curso	84

Gráfico 26	Bienvenida al curso de Emprendimiento y Gestión.....	85
Gráfico 27	Guía del módulo.....	85
Gráfico 28	Tema y recursos principales	86
Gráfico 29	Recursos opcionales.....	86
Gráfico 30	Video clase del módulo.....	86
Gráfico 31	Foro académico.....	86
Gráfico 32	Actividades académicas	87
Gráfico 33	Evaluación del módulo	87
Gráfico 34	Pregunta de evaluación	87
Gráfico 35	Glosario del módulo.....	88
Gráfico 36	Cierre de módulo motivacional.....	88
Gráfico 37	Tema del Módulo 1: Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS)	88
Gráfico 38	Tema del Módulo 2: Régimen y sistema tributario	89
Gráfico 39	Tema del Módulo 3: Incentivos tributarios.....	89
Gráfico 40	Foro general de novedades	90
Gráfico 41	Foro general de dudas	90
Gráfico 42	Sala de chat general	91
Gráfico 43	Foro de dudas por módulo	91
Gráfico 44	Foro gamificado e interactivo	92
Gráfico 45	Glosario del módulo.....	92
Gráfico 46	Video clase del módulo.....	93
Gráfico 47	Acceso a Educaplay desde Moodle	93
Gráfico 48	Acceso a Kahoot desde Moodle.....	94
Gráfico 49	Acceso a Factile	94
Gráfico 50	Estructura de módulos	95

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

**“ENTORNO VIRTUAL GAMIFICADO EN MOODLE PARA EL REFUERZO
ACADÉMICO EN EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN A ESTUDIANTES DE
PRIMER AÑO DE BACHILLERATO”**

Autor: Dania Marisela García Roldán

Director-Tutor: José Ángel Bermúdez García

Fecha: 10 de septiembre de 2024

RESUMEN

El Emprendimiento y la Gestión empresarial están cobrando un mayor protagonismo en la actualidad. Es fundamental aprender a manejar la información relacionada con estos temas, ya que, en el contexto económico actual, muchas de las oportunidades dependen de las ideas de emprendimiento que surgen a diario, por esta razón, es importante enriquecer los conocimientos en esta área desde la educación temprana. En el desarrollo de este proyecto, se ha observado una falta de motivación e interés por parte de algunos estudiantes en el aprendizaje de esta materia, por ello, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que estimulen a los alumnos y mejoren su rendimiento académico. En este contexto, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), a través de la gamificación, se presentan como herramientas poderosas para transformar la experiencia educativa. El objetivo de este proyecto es diseñar un entorno virtual gamificado en Moodle para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, dirigida a los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María de Nazareth. La metodología utilizada es de tipo proyectiva, con un enfoque cuantitativo y diseño de campo, la recolección de datos se realizó mediante una encuesta aplicada a doce estudiantes de primer año de bachillerato, donde la mayoría expresó su interés en desarrollar habilidades a través de una plataforma virtual, destacando la preferencia por actividades dinámicas y entretenidas. Tras presentar la propuesta, que incluye los objetivos, la planificación del diseño y la evaluación de la propuesta planteada, además, se demuestran capturas de pantalla de los recursos y actividades que se diseñaron en la plataforma Moodle. Se concluye que la plataforma virtual constituye una herramienta efectiva para reforzar nuevos conocimientos y fomentar el interés por aprender a través del juego.

Palabras clave: Emprendimiento, gestión, virtual, gamificación, educación, aprendizaje.

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

**“GAMIFIED VIRTUAL ENVIRONMENT IN MOODLE FOR ACADEMIC
REINFORCEMENT IN ENTREPRENEURSHIP AND MANAGEMENT FOR FIRST
YEAR HIGH SCHOOL STUDENTS”**

Autor: Dania Marisela García Roldán

Director -Tutor: José Ángel Bermúdez García

Fecha: 10 de septiembre de 2024

ABSTRACT

Entrepreneurship and Business Management are gaining greater importance nowadays. It is essential to learn to manage information related to these topics, since, in the current economic context, many of the opportunities depend on the entrepreneurial ideas that arise daily, for this reason, it is important to enrich knowledge in this area from early education. In the development of this project, a lack of motivation and interest has been observed on the part of some students in learning this subject, therefore, the need arises to implement innovative pedagogical strategies that stimulate students and improve their academic performance. In this context, Information and Communication Technologies (ICT), through gamification, are presented as powerful tools to transform the educational experience. The objective of this project is to design a gamified virtual environment in Moodle for the subject of Entrepreneurship and Management, aimed at first-year high school students at the Santa María de Nazareth Fiscomisional Educational Unit. The methodology used is projective, with a quantitative approach and field design. Data collection was carried out through a survey applied to twelve first-year high school students, where the majority expressed their interest in developing skills through a virtual platform, highlighting the preference for dynamic and entertaining activities. After presenting the proposal, which includes the objectives, the design planning and the evaluation of the proposed proposal, screenshots of the resources and activities that were designed on the Moodle platform are also shown. It is concluded that the virtual platform is an effective tool to reinforce new knowledge and encourage interest in learning through play.

Keywords: Entrepreneurship, management, virtual, gamification, education, learning.

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo en constante evolución, es necesario que los docentes adopten nuevas estrategias pedagógicas que se involucren con las generaciones actuales. La gamificación se presenta como una herramienta poderosa para motivar a los estudiantes y mejorar su rendimiento académico al transformar la experiencia de aprendizaje en algo dinámico y atractivo (Choya, 2023).

La formación continua de los docentes es de gran importancia para implementar efectivamente estas nuevas metodologías. En la era digital, los educadores deben estar preparados para integrar herramientas innovadoras como los entornos virtuales de aprendizaje, que no solo facilitan la enseñanza, también, responden a las necesidades y expectativas de los estudiantes hoy en día. Este proyecto se enmarca en esta visión, al desarrollar un espacio virtual que fomente la participación activa, la creatividad y el pensamiento crítico, valores principales en el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo diseñar un entorno virtual gamificado en Moodle, enfocado en reforzar el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Santa María de Nazareth, además, busca evaluar la efectividad de la gamificación en el contexto educativo específico en la institución, a través de un seguimiento detallado y la retroalimentación continua, se podrán identificar las áreas de mejora y adaptar las estrategias pedagógicas para maximizar el impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes. La implementación de este entorno virtual gamificado no pretende únicamente reforzar los conocimientos académicos, al mismo tiempo, prepara a los estudiantes para enfrentar los retos del mercado laboral actual, alineado con las demandas de la sociedad contemporánea.

La propuesta se estructura en 5 capítulos de gran importancia, que se describen de la siguiente manera:

Capítulo I: Se identifica y plantea el problema a investigar, proporcionando un análisis detallado de los antecedentes y la situación actual que rodea la problemática, asimismo, se presentan las preguntas que dieron lugar a la creación de los objetivos de la investigación relacionada con el tema, en función de la gamificación en el entorno virtual de Moodle, para el refuerzo académico de la materia de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Santa María de Nazareth, al final del capítulo se detalla la justificación que demuestra la relevancia que motiva esta indagación e interpretación.

Capítulo II: Se detalla la fundamentación teórica necesaria, donde se exponen los antecedentes de la investigación, tomando en cuenta estudios realizados por otros autores en referencia al tema planteado, además de describir las bases teóricas que sustentan el enfoque metodológico aplicado en la investigación.

Capítulo III: En este apartado se detalla la metodología, indicando el tipo de investigación, el diseño que se va a utilizar, las unidades de estudio, las técnicas e instrumentos para la recolección de datos, así como la operacionalización de las variables definidas para este proyecto.

Capítulo IV: Se analizan y presentan los datos recolectados mediante la encuesta, incluyendo un análisis descriptivo y crítico de cada pregunta, respaldado por tablas y gráficos estadísticos. Al final se realiza un análisis conclusivo para cada variable establecida.

Capítulo V: Se presenta un diseño de un entorno virtual en Moodle, basado en la metodología de gamificación, con el fin de fortalecer el aprendizaje en la materia de Emprendimiento y Gestión, siguiendo el modelo instruccional PACIE. Dentro de este capítulo, se desarrollan aspectos como la definición, justificación, destinatarios, objetivos, temporalización, metodología y el correspondiente proceso de evaluación de la propuesta, de igual manera, se especifican las planificaciones académicas desarrolladas por cada módulo y se representa por medio de capturas de pantalla del aula virtual Moodle.

Al finalizar, se presentan conclusiones y recomendaciones, tomando en cuenta los objetivos y variables especificadas en este proyecto.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del problema.

La iniciativa emprendedora ha sido constante en la trayectoria de la humanidad, presente desde los comienzos como una expresión innata del anhelo de progreso y mejora de las condiciones de vida, aun así, no todas las personas desarrollan esta habilidad. En los últimos tiempos, el concepto de emprendimiento ha cobrado una importancia significativa debido a la necesidad de abordar los crecientes desafíos económicos que afectan a las comunidades. Este fenómeno ha dado lugar a la cultura emprendedora, una forma de pensar y actuar centrada en la generación de riqueza mediante el aprovechamiento de oportunidades, la adopción de una visión amplia, el liderazgo equilibrado y la administración de riesgos calculados, todo con el propósito de crear valor para los emprendedores, las empresas, la economía y la sociedad en general.

La cultura emprendedora se compone de un conjunto de principios, creencias, ideologías, hábitos, costumbres y normas que un grupo de individuos comparte, emergiendo de la interacción social y estableciendo patrones de conducta colectiva que generan una identidad común y distinguen al grupo de otros. La palabra emprendimiento, originaria del francés "entrepreneur" (pionero), se refiere a la capacidad de una persona para hacer un esfuerzo inicial y constante para alcanzar un objetivo, aplicándose tanto a quienes inician nuevos negocios como a aquellos que innovan o añaden valor a productos o procesos existentes. El emprendimiento es una actitud que promueve el mejoramiento personal a través de la planificación y ejecución de proyectos con impacto económico y social, reflejando el deseo de avanzar y evolucionar hacia un estado superior mediante la consecución de logros (Emprendedor, 2021).

Es fundamental que los empresarios dominen la gestión de proyectos conforme al Project Management Institute (PMI) y el uso del PMBOK 2012, esta metodología facilita la implementación de conceptos, habilidades y competencias basadas en las mejores prácticas internacionales en la gestión de proyectos, igualmente, ofrece una guía para aplicar grupos de procesos y áreas de conocimientos esenciales en la administración de cualquier tipo de proyecto, especialmente relevante en América Latina, donde se está impulsando la gestión de proyectos a través de los capítulos del PMI.

En América Latina, estos capítulos están integrados por profesionales y emprendedores que buscan desarrollar proyectos bajo estos lineamientos, presentando una oportunidad de mejora para los emprendedores locales, los mismos cuentan con Proveedores de Educación

Registrados (R.E.P.s) que, a través de universidades o instituciones aprobadas por el PMI, promueven y apoyan la gestión de proyectos mediante programas de capacitación y formación. Esta educación ayuda a los emprendedores a fortalecerse en el desarrollo de sus empresas, ofreciendo un valor añadido importante para aquellos que inician en esta actividad.

En Latinoamérica, el 42% de los emprendedores encuentran oportunidades de negocio, mientras que el 28% inicia su actividad empresarial por alguna necesidad personal o familiar. Entre los factores esenciales que afectan el nivel de emprendimiento son el sistema educativo, el respaldo gubernamental a través de políticas y deudas fiscales y la disponibilidad de apoyo financiero, incluyendo recursos, préstamos y subsidios (Sparano, 2014).

En el Ecuador, la sostenibilidad a largo plazo de los emprendimientos depende de varios factores, tales como el apoyo brindado por el estado, el sistema educativo y las entidades financieras. Si bien es cierto que los emprendedores suelen demostrar cualidades como la creatividad y perseverancia, estas características por sí solas no garantizan la durabilidad de sus iniciativas empresariales debido a la falta de competencias técnicas en áreas claves como la mercadotecnia, la gestión de recursos humanos y el acceso a financiamiento. Por lo tanto, se hace imprescindible la implementación de un plan integral por parte del gobierno, que involucre a todos los sectores de la comunidad, fomentando programas de acompañamiento académico y reduciendo los trámites burocráticos, además, este respaldo no debe ser una medida temporal, sino una política constante del estado ecuatoriano, por ello muchas de las veces surgen el desánimo en la población. La formalización técnica en el establecimiento de empresas y el uso de herramientas digitales son aspectos esenciales para evitar el desperdicio de recursos, asegurar el progreso económico y generar más empleos en el país (Salgado, 2023).

Por todo esto, resulta crucial impulsar a los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María de Nazareth, cultivar la mentalidad y habilidades emprendedoras desde la niñez y la juventud para fomentar su independencia y superación personal. Esta práctica de Emprendimiento y Gestión ayuda a desarrollar capacidades fundamentales como la creatividad, asertividad, autoconfianza, pensamiento positivo, resolución de conflictos y la toma de decisiones, además, promueve el cambio, la generación de ideas innovadoras y les brinda a los jóvenes la oportunidad de sentirse escuchados y luchar por alcanzar sus sueños, compitiendo de manera saludable. El creciente interés por inculcar el espíritu emprendedor responde a una necesidad real de la sociedad y se vincula con el desarrollo personal y profesional, ya que desde edades tempranas buscan aprovechar sus habilidades y talentos de manera productiva (Marinilla, 2020).

Es así que la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María de Nazareth, ubicada en la

parroquia La Unión, del cantón Quinindé, provincia de Esmeraldas, fundada por el párroco Federico Castro el 13 de diciembre del año 2011, con el objetivo de brindar una excelencia académica, con bases religiosas, implementado buenos valores y costumbres durante todo su proceso de aprendizaje e integrado por docentes capaces para el desarrollo educativo, brinda a la población una educación de alta calidad y mucha dedicación, con el propósito de formar jóvenes emprendedores e innovadores.

En resumen, el Emprendimiento y la Gestión son disciplinas fundamentales que han acompañado al ser humano desde tiempos antiguos, formando la base de diversas áreas de conocimiento y práctica. Hoy en día es un tanto complicado captar la atención del estudiante joven dentro del aula, por ello, es importante buscar alternativas innovadoras para desarrollar habilidades críticas y reflexivas en futuros emprendedores y gestores. Mediante la motivación, el desafío y la curiosidad, se puede fomentar un aprendizaje dinámico que promueva competencias claves como la toma de decisiones estratégicas, la creatividad en la solución de problemas y la capacidad de liderazgo.

Luego de esto, la institución está presta en aceptar esta motivación de reforzar el conocimiento en esta materia de Emprendimiento y Gestión mediante la educación tecnológica y qué mejor con un proceso de gamificación dentro de un diseño virtual, los estudiantes se sentirán motivados en seguir aprendiendo y reforzar así sus conocimientos a largo plazo, formando líderes emprendedores y con ganas de salir adelante.

Por ello, con lo antes mencionado, se procede a realizar un diseño de un entorno virtual gamificado en Moodle, para el refuerzo académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Santa María de Nazareth, periodo 2024 y 2025.

En función de la problemática identificada, es importante formular una pregunta general para dar inicio a la investigación, que es la siguiente:

¿Cómo estaría estructurado un diseño de un entorno virtual gamificado en Moodle, para el refuerzo académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Santa María de Nazareth, periodo 2024 y 2025?

También, es fundamental definir algunas preguntas específicas que serán importantes para alcanzar los objetivos de la propuesta, estas son:

- ¿Cuál es el estado actual del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Santa María de Nazareth, periodo académico 2024 y 2025?

- ¿Cuáles son las características de las estrategias didácticas de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Santa María de Nazareth, periodo académico 2024 y 2025?
- ¿Cómo estaría configurado un entorno virtual gamificado en Moodle, para el refuerzo académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Santa María de Nazareth, periodo académico 2024 y 2025?

1.2. Objetivos de la Investigación

1.2.1. Objetivo General

Estructurar un diseño de un entorno virtual gamificado en Moodle, para el refuerzo académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Santa María de Nazareth, periodo 2024 y 2025.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Explorar el estado actual del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Santa María de Nazareth, periodo académico 2024 y 2025.
- Describir las características de las estrategias didácticas de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Santa María de Nazareth, periodo académico 2024 y 2025.
- Configurar un entorno virtual gamificado en Moodle, para el refuerzo académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Santa María de Nazareth, periodo académico 2024 y 2025.

1.3. Justificación de la Investigación

El proceso enseñanza-aprendizaje es una constante evolución, tanto en contenido como en métodos de apoyo para el estudio. Hoy en día es primordial conocer los principales temas y prácticas que se debe emplear dentro del aprendizaje, siendo así la materia de Emprendimiento y Gestión vital en la formación de los jóvenes, el cual se establecería como una opción a futuro para el desarrollo económico, la independencia y alcanzar una calidad de vida que cumpla con buenas expectativas, propuestas por las personas desde temprana edad. Esto requiere ajustar una educación bien formada que ayude a superar las inquietudes de algunos estudiantes que deseen una idea de negocio ahora o a futuro.

En la virtualidad se ofrecen algunas ventajas, entre las que destacan la capacidad de generar un aprendizaje significativo y mejorar la interiorización de contenidos mediante sistemas de puntuación, recompensas y objetivos propios. Este proceso incrementa la motivación y participación de los estudiantes, haciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje más atractivo y efectivo, va de la mano con recursos adaptables a diferentes niveles y materias, lo cual es demostrativo para personalizar las actividades y contenidos según las necesidades individuales de cada estudiante, también, estas técnicas favorecen la adquisición de conocimientos y mejoran la atención, logrando un entorno educativo más dinámico e interactivo (UNIR, 2020).

El emprendimiento y la gestión, consideran a la persona como un aprendiz continuo, interactuando en un entorno cultural y social. Se reconoce al individuo como creador y emprendedor, que debe adoptar comportamientos que fomenten el aprendizaje personal y organizacional, para así realizar acciones que transformen el entorno necesitando voluntad, responsabilidad y persistencia. Hoy en día la virtualidad ha aportado a todo tipo de enseñanza, en este caso con jóvenes mediante la gamificación, que se torna muy interactiva y amena en su proceso de aprendizaje, aunque el emprendimiento se enmarca en la toma de decisiones, abarca una gran área del conocimiento, requiriendo integración y atención con el contexto y el tiempo, esta teoría va más allá de un simple análisis, centrándose en la construcción social del conocimiento y en la identificación de recursos para alcanzar objetivos, que van desde la imaginación hasta la creatividad y el empoderamiento (Ministerio de Educación, 2015).

Este proyecto educativo que plantea diseñar un entorno virtual gamificado en Moodle, para el refuerzo académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Santa María de Nazareth, aporta en los compromisos que tiene la institución con los docentes, estudiantes, padres de familia y la sociedad, innovando con bases tecnológicas una enseñanza motivadora y enriquecedora de

buenos conocimientos y actitudes, es por eso la importancia de establecer este plan, que aportaría a la excelencia académica y a que los participantes refuercen sus conocimientos y se sientan más motivados al momento de utilizar herramientas tecnológicas de gamificación, recursos o actividades asignadas.

Además, con el tiempo, la materia de Emprendimiento y Gestión ha pasado de ser una disciplina enfocada solo en teorías económicas y habilidades empresariales básicas a convertirse en un campo más extenso que integra creatividad, innovación, liderazgo y sostenibilidad, se aprovecha que hoy en día la enseñanza se ha fortalecido mediante el uso de la tecnología avanzada como las herramientas web, la inteligencia artificial y las plataformas digitales, que facilitan la creación de ideas de negocio más eficientes y flexibles. Los cambios tecnológicos del día a día, hacen que sean más accesibles y dinámicos, promoviendo un ambiente educativo empresarial conectado y orientado a una rápida adaptación al cambio, con la ayuda de la tecnología y en este caso mediante la gamificación propuesta a los estudiantes.

CAPÍTULO II: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En esta parte del capítulo se desarrollará un breve análisis de otras tesis referentes al trabajo investigativo expuesto, estos proyectos se plantearon a nivel de maestría, se mencionan a continuación.

2.1. Antecedentes de la Investigación.

Hoy en día las TIC son de gran uso en el entorno, su avance y capacidad diaria acompaña a quienes desean lograr alguna meta que esté obstaculizada, en especial aquellas que no se han podido cumplir en el ámbito educativo, estas tecnologías se adaptan con éxito al proceso de enseñanza-aprendizaje, donde el estudiante logra enfocarse en sí mismo y mantener un enriquecimiento de conocimientos a plenitud.

La primera referencia que será mencionada, tiene como título motivador “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”, dirigida por la autora Piedad Jessica Feijoo Japon (2023), de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, previa a obtener el título de Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, tiene como objetivo principal mejorar la enseñanza y el aprendizaje de la asignatura, este proyecto busca evaluar las estrategias educativas en uso, describir las tácticas empleadas por los docentes y configurar el diseño del espacio virtual. Utiliza encuestas y cuestionarios para recopilar datos de estudiantes, profesores y autoridades, analizando luego estos datos mediante estadísticas descriptivas.

Al final resalta la preferencia de los estudiantes por las herramientas digitales y sugiere una mayor integración de herramientas en la enseñanza para mejorar la motivación y participación estudiantil, respaldada por una actitud favorable hacia los entornos virtuales por parte de docentes y autoridades. La autora concluye que el proyecto busca alinear las estrategias pedagógicas con las preferencias de los estudiantes para facilitar un aprendizaje más activo y colaborativo en la materia de Emprendimiento y Gestión (Feijoo, 2023).

Siguiendo la misma dirección de enseñanza, el segundo antecedente se titula “Aula Virtual para el aprendizaje de la asignatura de Contabilidad de Costos en la Unidad Educativa Fe y Alegría”, desarrollado por la autora Diana Patricia Mera Pico (2021), de la Universidad Israel, para la obtención del título de Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, tiene como objetivo principal diseñar un aula virtual para optimizar la enseñanza y el aprendizaje, sus objetivos específicos abarcan la fundamentación pedagógica y tecnológica del aula virtual, el diagnóstico del proceso de enseñanza y aprendizaje actual, el

desarrollo del aula en la plataforma Moodle y la evaluación de su efectividad mediante criterios de especialistas. La investigación adopta un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos, utiliza encuestas y cuestionarios dirigidos a estudiantes, profesores y autoridades, analizados a través de técnicas de estadística descriptiva.

La autora concluye indicando que la falta de motivación de los estudiantes es debido a la carencia de medios tecnológicos en el proceso educativo actual, resaltando así la necesidad de incorporar estas herramientas para aumentar el interés y la participación de los estudiantes dentro de esta materia. El diseño del aula virtual lo realizó siguiendo principios pedagógicos, utilizando teorías constructivistas, colaborativas y conectivistas, creando un entorno interactivo y atractivo para los estudiantes, gracias a ello los especialistas confirmaron que el aula virtual cumple con los componentes necesarios para facilitar el aprendizaje, destacando su interactividad y facilidad de uso. El proyecto ofrece una solución concreta para alinear las estrategias pedagógicas con las necesidades de los estudiantes, fomentando un aprendizaje más activo y colaborativo en la asignatura de Contabilidad de Costos (Parra y Mera, 2021).

El siguiente antecedente titulado “Diseño de aula virtual en Moodle fundamentada en la técnica de gamificación para el refuerzo pedagógico de la asignatura Matemática” por la autora María Alicia Chacha Guasti (2023), de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, para obtener el título Magíster en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC, el cual busca desarrollar un entorno virtual de aprendizaje utilizando la gamificación, para ello, se plantean objetivos que incluyen evaluar el contexto actual y describir las estrategias didácticas empleadas. La metodología que utiliza combina un enfoque proyectivo con un diseño de campo, que implica la recolección de datos mediante encuestas y un análisis cuantitativo.

El análisis de las conclusiones resalta la importancia de integrar un entorno educativo virtual para apoyar el refuerzo pedagógico, identificando una discrepancia entre las estrategias didácticas actuales y el potencial de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Esta propuesta basada en la gamificación se presenta como una solución efectiva para cerrar la brecha educativa, permitiendo a los estudiantes acceder y revisar el contenido de forma autónoma, además, enfatiza la compatibilidad de esta propuesta con las características de un programa de educación virtual, asegurando su adaptabilidad a las necesidades de los beneficiarios. El proyecto ofrece una innovadora y eficaz manera de mejorar el aprendizaje de la asignatura de matemática mediante el uso de las TIC (Chacha, 2023).

Otro proyecto conforme a la temática planteada, es el titulado “Propuesta de formación docente virtual para la integración de la tecnología en los colegios privados de Chile”, realizado

por el autor Eduardo Guzmán Barros (2019), de la Pontificia Universidad Católica del Perú, para obtener el título de Magíster en integración e innovación educativa de las tecnologías de la información y de la comunicación, el cual tiene como objetivo mejorar las habilidades en tecnologías de la información y la comunicación (TIC), entre sus objetivos también comprenden la elaboración de una propuesta de formación docente en entornos virtuales y la capacitación de los docentes en el uso de las TIC para respaldar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La estrategia operativa consiste en la creación de un equipo de coordinación encargado de supervisar todas las etapas del proyecto, desde la fase inicial de planificación hasta la evaluación de las sesiones, con asignación de roles específicos para asegurar una ejecución eficiente.

El autor realiza un análisis donde la propuesta proporciona conclusiones notables acerca de la integración de la tecnología en los colegios privados de Chile. Se observa un nivel bajo de conocimiento del plan de estudios nacional sobre TIC entre los profesores, junto con una falta de acuerdo sobre la metodología más adecuada para instruirlos en el uso de estas herramientas. Los hallazgos resaltan la importancia de brindar un acompañamiento continuo y fomentar un enfoque participativo en el proceso de aprendizaje en el aula, al tiempo que sugieren la implementación de un modelo de capacitación combinando sesiones presenciales y a distancia para maximizar el impacto en el desarrollo profesional de los docentes (Guzmán, 2019).

Este último antecedente según autores de posgrados, se titula “Aplicación de la gamificación a través de la herramienta Mentimeter con el fin de promover la participación de los estudiantes de niveles básicos de inglés en un instituto privado de Lima”, con autoría de Rosa Amelia Honorio Vargas (2020), de la Pontificia Universidad Católica del Perú, para alcanzar el título de Magíster en docencia universitaria, con el fin de promover la participación de los estudiantes de niveles básicos de inglés, busca incrementar la implicación de los alumnos en clases de inglés mediante el uso de herramientas gamificadas. El objetivo central es fomentar la participación activa de los estudiantes utilizando "Mentimeter," una aplicación interactiva que facilita la interacción y el compromiso en el aula. La metodología se basa en el modelo Immersia Learning, proporcionando una experiencia de aprendizaje inmersiva y continua.

En este proyecto de tesis, la autora, resalta la efectividad de la tecnología en mejorar la participación, motivación y autonomía de los estudiantes en los niveles básicos. El análisis revela que la herramienta aumenta la interacción en el aula y promueve una mayor autoevaluación y control del progreso por parte de los alumnos. Se observa una correlación positiva entre el uso de tecnologías gamificadas y el incremento del interés y compromiso en

el proceso educativo, sugiriendo que la implementación de estas herramientas puede ser una estrategia eficaz para enfrentar los desafíos en la enseñanza del inglés en niveles básicos. Esta investigación aporta de manera valiosa al campo educativo al demostrar cómo las tecnologías interactivas pueden transformar la dinámica del aprendizaje hoy en día (Honorio, 2021).

En fin, todos los proyectos antes mencionados demuestran la gran importancia de implementar la tecnología dentro del ámbito educativo, ya que esta permite avanzar en el proceso enseñanza-aprendizaje e incentiva a los estudiantes a participar, interactuar y mantener un equilibrio durante el proceso de formación. Se afirma que, gracias al aporte de estos antecedentes relacionados en la propuesta de investigación, es considerable la idea de diseñar un entorno virtual gamificado, siendo de gran aporte a la educación de hoy en día.

2.2. Bases Teóricas.

2.2.1. Concepto de Emprendimiento.

El emprendimiento es la acción que realiza una persona o un grupo de personas, para llevar a cabo un proyecto o negocio, establecer una empresa o desarrollar alguna idea que sea convenientemente innovadora. Este tipo de actividad conlleva a beneficios económicos y brinda valor a los clientes, ya que satisface sus necesidades, garantizando la sostenibilidad, expansión y crecimiento del negocio, asimismo, promueve el crecimiento personal y profesional de quienes toman la decisión de emprender, ayuda a generar empleo y también puede tener un efecto positivo ante la sociedad y el entorno en el que se desarrolla dicha actividad, impulsando el avance social y económico (Cárdenas, 2023).

Características del emprendedor.

Los pequeños y grandes emprendedores se enfrentan a desafíos comunes y requieren ciertas habilidades que pueden ser propias o adquiridas. El talento representa solo una pequeña parte del éxito y el esfuerzo constante es esencial. Las claves para el éxito en el emprendimiento son:

- **Pasión por el trabajo:** Disfrutar y poner energía en sus aspiraciones, se refleja en los resultados.
- **Planificación:** Elaborar y seguir un plan de negocios para definir objetivos y estrategias.
- **Administración del dinero:** Manejar cuidadosamente el flujo de liquidez es muy crucial.
- **Empatía con los clientes:** Enfocar los productos y servicios que se van a ofrecer, para satisfacer las necesidades de los clientes.

- Relaciones públicas: Demostrar una imagen profesional y de ambiente positivo.
- Uso de nuevas tecnologías: Utilizar tecnologías en constante actualización, para aumentar la productividad y reducir los costos.
- Productividad: Organizar el tiempo eficientemente mediante técnicas y metodologías ágiles.
- Ventaja competitiva: Ofrecer un valor extra para sobresalir en un mercado competitivo y en constante cambio.

Estos elementos son esenciales para desarrollar y mantener un proyecto emprendedor exitoso (Bello, 2022).

Gestión empresarial.

El ser empresario o gerente y tener experiencia en el mercado no garantiza una administración eficiente, por eso es muy importante seguir un modelo de gestión adecuado. Este modelo guía a todos los miembros de la organización hacia el éxito al administrar al equipo y desarrollar estrategias clave, abarcando objetivos de negocio, valores compartidos, cultura organizacional, políticas internas, conocimiento del mercado y seguimiento de las competencias establecidos. Para implementar un modelo adecuado, es fundamental conocer bien el negocio, y para quienes crean su primera empresa, es crucial una planificación empresarial donde se establezcan objetivos, misión, visión y valores. Los que son administradores y mantienen una vida dentro de este mismo contexto, deben analizar sus procesos organizacionales para definir el modelo de gestión más adecuado, que logre captar la meta establecida.

La gestión empresarial ofrece diversas estrategias para optimizar procesos administrativos, entonces se debe plantear y elegir las mejores. Un excelente sistema de gestión para un negocio no siempre es adecuado para otro, por eso se debe ir resaltando la importancia de conocer bien el oficio en el que se trabaja, lo que permite identificar los principales problemas de gestión y elegir el modelo de estrategias más adecuado, por ejemplo, cuando una empresa que necesita aumentar rápidamente su facturación podría optar por un modelo de gestión enfocado en los resultados, canalizando esfuerzos para ganar nuevos clientes. Analizar las necesidades y debilidades de la empresa es muy importante para identificar lo que se necesita para un buen emprendimiento y el contar con una buena administración, hace que integre todas las habilidades necesarias para llevar un buen proceso de gestión (De Souza, 2023).

2.2.2. Enseñanza del Emprendimiento y Gestión.

En diversos países, la enseñanza del Emprendimiento y Gestión se han convertido en un hecho muy importante que a menudo se establece como política pública, para fomentar un cambio de mentalidad y capacitar a las personas en la creación de empresas y generación de empleos, activando así la economía y vinculando mercados locales e internacionales. En Colombia, los emprendedores han impulsado la innovación y el desarrollo económico y social a través de sus empresas o como empleados, destacando que muchos de ellos cuentan con formación universitaria. La política pública busca crear una cultura emprendedora, desarrollando destrezas y actitudes transformadoras en las personas y se enfoca en determinar el momento adecuado para iniciar la enseñanza del emprendimiento en los procedimientos de estudios universitarios y las metodologías que por ende se empleada (Saldarriaga y Guzmán, 2018).

Modelos educativos para generar emprendimiento.

Los modelos de enseñanza, se comprende que estos son planes estructurados diseñados para establecer el currículo, crear materiales didácticos y guiar la instrucción dentro del aula. Debido a la variedad de estilos de aprendizaje en el proceso educativo, no hay un modelo que englobe esta realidad. Si se habla de emprendimiento, algunas instituciones han efectuado modelos como el Canvas, pero existe un cierto abandono ante la formación emprendedora completa. Aun así, existen ejemplares en la promoción del emprendimiento a través de actividades curriculares transversales y eventos que han sido éxitos a nivel general. Se adentra también la innovación educativa, lo que es esencial para conectar a los estudiantes con la realidad del medio y prepararlos mejor para sus futuras profesiones embarcadas en el mundo de los negocios (Martínez y Ortega, 2021).

Métodos para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión.

Se destacan diversos métodos para la enseñanza del Emprendimiento y Gestión. La educación de manera formal dentro de este contexto se estructura para impartir competencias esenciales relacionadas con conceptos, habilidades y una conciencia negociadora. Desde los niveles educativos tempranos como el bachillerato, se fomenta el desarrollo de actitudes emprendedoras, para otorgar una ventaja competitiva en la economía, además, la calidad de la educación en Emprendimiento y Gestión debe nutrir el potencial de todos los jóvenes, enfocándose en la innovación y el desarrollo de su economía. Las universidades también juegan un papel muy importante al concentrar competencias emprendedoras en sus planes de estudios, preparando a los estudiantes para crear empresas y tenga una idea de cómo generar empleo y contribuir al progreso económico y por ende al crecimiento financiero y estabilidad de las

personas.

Para mantener actualizados a profesores y futuros emprendedores, se ofrecen cursos en línea gratuitos que abordan las últimas tendencias en innovación y desarrollo, además, es sustancial enseñar a los estudiantes a confiar en sí mismos, en sus habilidades, comprender su entorno, resolver problemas, mejorar, crear y financiar ideas de negocios productivas y exponerlas con mayor seguridad. Estas metodologías integran el espíritu emprendedor en la educación, equipando a los estudiantes para enfrentar y aprovechar las oportunidades en su entorno (Urighuen et al., 2018).

2.2.3. Aprendizajes en Emprendimiento y Gestión.

El aprendizaje establecido en el emprendimiento permite a los estudiantes entender la realidad financiera y social, mientras refuerzan valores fundamentales como la solidaridad y el bien habitual, además, fomenta una mayor pasividad a la frustración. Los emprendedores identifican oportunidades donde otros no las ven, asumen riesgos sin temor y consideran los errores como una parte integral del proceso para lograr el éxito, confiando en el aprendizaje como base del mismo.

Un buen aprendizaje es clave para el desarrollo integral de los jóvenes, proporcionando conocimientos prácticos sobre cómo actuar, para la convivencia y el progreso colectivo. La educación emprendedora fomenta una mentalidad innovadora y adaptativa, imprescindible para enfrentar los desafíos de hoy en día y contribuir al desarrollo sostenible de la sociedad (CEU, 2018).

Principales competencias del aprendizaje en Emprendimiento y Gestión.

Un análisis profundo considera que, entre las principales competencias para lograr un buen aprendizaje dentro de la materia de Emprendimiento y Gestión, se debe dar a conocer a los estudiantes la enseñanza financiera, que proporciona al emprendedor confianza y certeza en el mercado, seguida por las habilidades propias y adquisitivas, que mejoran la eficiencia laboral, el mercadeo digital, que permite desarrollar experiencias individualizadas para los usuarios y la gestión de planes de inversión, que hacen al emprendimiento más competitivo dentro del mercado y público objetivo (Morocho y Flores, 2023).

Habilidades para el aprendizaje de la gestión empresarial.

Para Magenta Redacción (2020) las principales habilidades que debe poseer el estudiante dentro del aprendizaje de la gestión empresarial son:

- **Planificación:** Consiste en definir un objetivo comercial y encontrar cómo alcanzarlo, incluyendo la estimación de costos y el tiempo preciso. Una idea de

negocios debe demostrarse y revisarse continuamente, para asegurar que los objetivos sean alcanzables con los recursos que se encuentran disponibles.

- **Organización:** Se debe asignar tareas y recursos en la empresa, para con ello definir los principales objetivos del emprendimiento y las estrategias que se deben emplear para lograrlos.
- **Liderazgo:** Implica generar un ambiente de confianza y compromiso en el grupo, el ser un buen líder es mantenerse flexible y adaptativo, lo que fomenta la innovación y la mejora.
- **Coordinación:** Es importante para lograr una interacción positiva entre los involucrados y así lograr las metas establecidas como equipo. Una buena coordinación permite compartir ideas y esfuerzos, facilitando la toma de decisiones sobre futuros objetivos.
- **Control:** Consiste en crear modelos de revisión, para asegurar que el rendimiento sea el esperado y con ello tomar decisiones positivas en el momento que sea necesario. Contiene también la evaluación del desempeño en forma general, para asegurar un trabajo fructífero y eficaz.
- **Pensamiento dirigido:** Es muy importante para desarrollar ideas de negocios, que impliquen una forma de pensar lógica y que esté orientado a alcanzar objetivos específicos.
- **Eficacia:** Se trata de la capacidad de hacer lo correcto en el momento adecuado y de manera eficiente. Un buen jefe debe saber priorizar las diligencias y distinguir entre lo urgente y lo importante dentro del negocio.
- **Conocimiento de las fortalezas y oportunidades:** Un buen gerente debe estar al tanto de las fortalezas y oportunidades que mantiene en constante cambio a la empresa, entendiendo los recursos que dispone y las aspiraciones del negocio.
- **Conocimiento de las debilidades y amenazas:** Es vital que el gerente identifique y repare las debilidades de la empresa y desafíe las amenazas, aprendiendo de los errores y adaptando estrategias de desarrollo.
- **Habilidades de los individuos:** Se debe gestionar eficazmente los recursos humanos, motivando y demostrando el mejor desempeño del equipo, creando un ambiente de trabajo abierto y comunicativo.
- **Habilidades de comunicación:** Debe ser una comunicación clara y efectiva, ya que es esencial para el trabajo en equipo y para las negociaciones tanto internas como

externas, el encargado debe ser capaz de transmitir sus ideas y mantener al equipo unido.

- Previsión: Debe anticipar los problemas para idear estratégicamente, la previsión ayuda a analizar las necesidades futuras y diversificar el negocio.

2.2.4. Estrategias didácticas del Emprendimiento y Gestión.

Según Ramírez y Badillo (2024) luego de realizar un análisis propio sobre las estrategias didácticas, comentan que, entre las principales estrategias dentro de la materia del Emprendimiento y Gestión se evidencian las siguientes:

- Recursos visuales: Se trata de usar imágenes que expresen lo que dice el contenido didáctico, lo que ayuda a mantener una concentración más constante.
- La utilización de aulas virtuales: El adaptar el aprendizaje mediante las plataformas virtuales ayudan a mejorar el ambiente haciéndolo más dinámico y participativo.
- Herramientas web: Adicional a los recursos tradicionales, también se pueden utilizar recursos tecnológicos que sean innovadores y llamativos para el estudiante.
- Adaptar los diferentes estilos de aprendizaje: El estudiante debe estar atento al tipo de aprendizaje establecido por el docente, esto mejora la certeza del proceso pedagógico.
- Incentivar a la participación y motivación: Involucran habilidades que mantengan activo al estudiante, como trabajos colaborativos, participación en proyectos, nuevas ideas de emprendimiento, diálogo continuo, entre otros.

Características de las estrategias didácticas.

Las estrategias didácticas deben cumplir con ciertas características para llegar a establecer una enseñanza muy eficaz, para ello el educador debe plantear objetivos claros y mantener conocimientos suficientes que pueda impartir mediante los recursos adecuados, es esencial también resaltar los aspectos más certeros y así llevar la teoría y la práctica como medio para fomentar la autonomía en base a las propias ideas de aprendizaje, en este aspecto el educador no solo establece material didáctico, sino también debe actuar como una guía, facilitando el aprendizaje y realizando evaluaciones de manera constante, para asegurar un buen progreso educativo. En general, las estrategias didácticas deben ser dinámicas y adaptarse al desenvolvimiento de los alumnos, comenzando con un análisis previo de sus conocimientos, todo esto para asegurar el logro de los objetivos educativos (Rovira, 2018).

Rendimiento académico mediante estrategias didácticas.

Gallo (2021) expresa que, el rendimiento académico no solo depende del esfuerzo, sino

también de la habilidad cognitiva del estudiante para gestionar sus percepciones de capacidad y esfuerzo, siendo su inteligencia una capacidad primordial. Mientras los profesores van detrás de su proceso educativo, los estudiantes anhelan ser reconocidos por su habilidad y manejo positivo de su proceso, lo que conmueve su autoestima. El rendimiento académico también está influido por las expectativas de la familia, docentes y los propios alumnos, que pueden ser beneficiosas o perjudiciales. Al final, las calificaciones son el reflejo del rendimiento académico, que se hace mediante evaluaciones y exámenes, siendo el principal indicador del nivel educativo y son necesarios para desarrollar las potencialidades de los estudiantes.

2.2.5. Relación de las TIC y el Emprendimiento.

En la actualidad la necesidad que tienen los emprendimientos al incluir las TIC dentro de su sistema administrativo suele ser muy sugerida y aporta de una manera significativa para llevar un buen control dentro de los procesos, el acceso a la información, reducir los valores a pagar por esta necesidad y ayuda al aprendizaje eficaz, es decir su práctica es más fácil de utilizar, según el sistema de enseñanza. Lo positivo de las TIC es que pueden utilizarse desde cualquier área de la empresa, como en atención al cliente, producción, archivo, secretaría, contabilidad, talento humano, financiero, entre otros. A pesar de todo esto, las TIC enfrentan desafíos, como el mal uso de las herramientas, inseguridad de los resultados, avances tecnológicos, lo que muchas de las veces su actualización es muy costosa, por ello es importante conocer a qué se atienden una organización al momento de emplear las TIC (Ministerio de Economía, 2014).

2.2.6. Relación de las TIC y la Gestión.

Las TIC son muy importantes en una gestión empresarial, ayuda a darle valor a los procesos y con eso demostrar ventajas competitivas. El realizar todo este proceso de gestión de una manera adecuada, hace que estas ventajas se mantengan y se enfoquen así en los objetivos que la empresa se propone, ya que, con ello, al pasar el tiempo mejoraría la productividad, la calidad sería más concisa, el control y la forma de comunicación serían eficaces. Aunque, para obtener buenos resultados, no basta solo con el incluir las TIC, también es importante conocer todo lo necesario de los procesos empresariales e identificar las necesidades tanto tecnológicas como prácticas de la mejor manera. Todo depende de una buena planificación estratégica que sepa las necesidades presentes y futuras, así como el saber adaptarse y formarse de la mejor manera.

Como se mencionó, el adaptar las TIC no es suficiente, que el ser humano intervenga con sus conocimientos es de gran importancia, ya que, si el individuo no tiene la capacidad de

intervenir correctamente en los procesos internos, esto podría llevar a la empresa al fracaso. Los involucrados deben realizar una indagación concreta y estudiar el proyecto antes de trabajar con nuevas tecnologías, por eso la mayoría de empresas, primero toman en cuenta todas estas consideraciones, que les da apertura a alcanzar el éxito. Lo más relevante de las TIC, es que evolucionan constantemente y permiten el trabajo colaborativo, lo que ayuda a las organizaciones obtener mayores resultados en menos tiempo, ayudando a crecer dentro y fuera del mercado (De Jesús, 2013).

2.2.7. Entornos virtuales de aprendizaje.

Un entorno virtual de aprendizaje, se trata de una plataforma digital en línea, que crea un espacio para ayudar al a la enseñanza-aprendizaje mediante el intercambio de conocimientos con instituciones educativas y estudiantes. Dentro de este medio, permite a los participantes organizar y distribuir recursos a partir de temas específicos, ya sean estas asignaturas en línea o semipresenciales, ayudando a los docentes a gestionar modelos educativos correctamente eficaces. Su propósito primordial es crear un aula virtual que brinde una experiencia de aprendizaje enriquecedora, que permita a los estudiantes realizar las actividades programadas, interactuar entre sí, tener acceso a una variedad de materiales, herramientas web y monitorear el avance del curso establecido (Romero, 2020).

Principales características de los entornos virtuales de aprendizaje.

Sulbarán (2023) plantea las siguientes características de los entornos virtuales de aprendizaje.

- Se trata de espacios virtuales, para crear y formar mediante el uso de herramientas web.
- Posee confiabilidad, es decir que demuestra que son lugares seguros.
- Aplican la interacción directa entre estudiantes y alumnos, haciendo la educación más llevadera.
- Además de ser plataforma segura, también es casi imposible cambiar algún tipo de información personal sin antes ser autorizado por el encargado de la plataforma.
- La mayoría de plataformas son sencillas y fáciles de usar, para que el involucrado no sea pierda en el proceso de uso de la herramienta.
- Permite acceder desde cualquier lugar mediante una vía digital, siempre y cuando tenga una buena conexión de internet.
- Las aplicaciones y programas tecnológicos dentro del entorno virtual, ofrecen apoyo en las tareas educativas, no solo los alumnos sino también los docentes como base

principal.

- Hace que tanto los docentes como estudiantes, permitan demostrar las habilidades mediante el desenvolvimiento y vivir una experiencia enseñanza-aprendizaje como si fuera en la presencialidad.
- Promueven la intervención y colaboración activa de los estudiantes en el aprendizaje, acorde a los contenidos establecidos, indicando al estudiante los recursos necesarios para que puedan desarrollarse de una manera adecuada en el proceso educativo.

Ventajas de los entornos virtuales de aprendizaje.

Hassantana (2015) establece las siguientes ventajas.

- Desarrollo del contexto del aula: Se trata de la transformación de un estudio presencial físico directo a un entorno virtual de aprendizaje dispuesto en internet.
- Enfoque didáctico constructivista: Se da prioridad a un aprendizaje enfocado en la elaboración constante activa del conocimiento de los estudiantes.
- Diversificación de la interacción: Cambian las modalidades de comunicación, que puede ser en tiempo real o aplazado, que permita llegar a muchos, cruzando barreras culturales, en base a los avances tecnológicos.
- Fomento del aprendizaje cooperativo: Implementar la tecnología, facilita trabajar de manera colaborativa, dentro del aula virtual.
- Adaptabilidad en espacio y tiempo: Este modelo educativo virtual permite acceder a los contenidos sin limitaciones de horario o ubicación geográfica.
- Aprendizaje tecnológico integral: Dentro de la educación en línea, es importante integrar la tecnología como soporte para el proceso educativo, es decir dar a conocer cómo utilizar las herramientas virtuales dentro del aula virtual.
- Mejora de la tutoría virtual: Impulsa una buena interacción de estudiantes, docentes y entre estudiantes, basado en las plataformas digitales que la tecnología ofrece que día a día siguen innovando.
- Personalización del aprendizaje: Los participantes tienen la oportunidad de personalizar y seguir sus propias estrategias de aprendizaje, siendo este el enfoque central de la propuesta educativa de un entorno virtual.

Plataforma virtual de gestión de aprendizaje Moodle.

Moodle es una plataforma educativa virtual creada para diseñar y organizar espacios de aprendizaje en línea mediante recursos y herramientas web didácticas, adaptada según las

necesidades de los docentes, alumnos y dirigentes. Este proceso educativo en línea, fue desarrollado en el año 2002 por Martin Dougiamas, un pedagogo e informático australiano. El nombre de Moodle, descende del acrónimo en inglés Module Object-Oriented Dynamic Learning Environment, que en español significa, Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos. En la actualidad existen muchas plataformas virtuales dentro del ambiente digital, pero Moodle es más reconocido y por ende es el más utilizado globalmente gracias a sus numerosas ventajas y facilidad de uso (SEO Soporte, 2021).

La plataforma virtual Moodle, es establecida por el modelo pedagógico del construccionismo social, que pone énfasis en el aprendizaje por medio de actividades y la interacción con el entorno. Esta orientación postula que el conocimiento se genera al contrastar nuevas experiencias con el conocimiento previo y aplicándolas durante la práctica, este aprendizaje se vuelve más efectivo al crear algo para compartir con otros, ya que enseñar a otros refuerza la comprensión y la integración de conceptos. Moodle fomenta un comportamiento constructivo, donde se defienden ideas con lógica, al mismo tiempo que se escucha y se comprende el punto de vista de los demás, promoviendo así un aprendizaje profundo y colaborativo (SEO Soporte, 2021).

Entre los principales aspectos de Moodle se establece que, brinda la capacidad de complementar una diversidad de actividades y recursos educativos, donde se pueden añadir diferentes tipos de herramientas web, que pueden incluir juegos didácticos, creación de presentaciones, entre otros, también se puede incrementar ejercicios de evaluación, mediante la práctica educativa y certificados personalizados al final de los cursos, esta plataforma también permite el uso de sistemas de videoconferencia para instaurar aulas virtuales con comunicación en tiempo real. Este diseño es confiable y asegura que los estudiantes puedan acceder a clases desde cualquier dispositivo, siempre y cuando mantengan una buena conexión de internet (Herrera, 2021).

La plataforma Moodle tiene varias ventajas, entre estas están que se puede utilizar gratuitamente en un tiempo considerado, lo que hace que durante ese momento sea una oportunidad económica para desarrollar una plataforma al estilo eLearning, de forma exclusiva para aquellos con conocimientos técnicos, ya que sus funcionalidades se mejoran constantemente a través de actualizaciones regulares. Moodle facilita una extensa gama de posibilidades, permitiendo integrar casi cualquier característica que ofrezca la competencia. Otra de las ventajas es su profesionalismo, respaldado por un equipo dedicado que trabaja de manera constante para mejorar la plataforma y adaptarla a las necesidades de los docentes, centros educativos virtuales y estudiantes, además, la comunidad de usuarios también colabora

en el desarrollo continuo del software según sus necesidades (Herrera, 2021).

En tal sentido, Vasca (2020) manifiesta que, Moodle puede ser utilizada por una variedad de instituciones educativas, empresas y organizaciones o sin fines de lucro. Haciendo énfasis a cada punto, las universidades la utilizan para cursos en línea y a distancia, las escuelas para complementar las clases presenciales y los centros de formación profesional para entrenar a trabajadores, las empresas recurren a esta plataforma virtual para el aprendizaje interno de empleados, el vender cursos en línea y la adaptación de nuevos empleados, las organizaciones sin fines de lucro la aprovechan para ofrecer formación gratuita, entrenar voluntarios y difundir información sobre sus experiencias.

2.2.8. Gamificación en entornos virtuales.

La gamificación es una estrategia educativa dentro de los entornos virtuales, tiene relación con otro tipo de actividades, lo que hace que la confundan con una especie de juegos tradicionales en la web. Una indagación de información, confirma que existen algunas estrategias que utilizan juegos para el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ellos es muy importante saber identificar el correcto aprendizaje basado en juegos, que poseen características concretas dirigidas a educar. Cuando se habla de gamificación, no es solamente el implementar juegos, dentro de la virtualidad se proponen principios, mecánicas de juego, puntos, incentivos, instrucciones, motivación, retroalimentación rápida, adaptación y el poder equivocarse con el fin de corregir lo que hizo mal, todo lo expuesto ayuda a una participación más activa y a un aprendizaje significativo (Verdín, 2022).

Características de la gamificación.

La gamificación se caracteriza principalmente por utilizar juegos en entornos no tan divertidos, lo que ha ayudado a ser exitoso en la educación durante todo este tiempo. El docente incluye el aspecto lúdico dentro de algún contexto educativo, lo que permite abrir nuevas oportunidades de aprendizaje en la clase virtual. Las principales características de la gamificación son:

- **Mecánicas:** Normas y especificaciones que guían a desarrollar el juego, esta incluye mecánicas de conducta, retroalimentación y progresión.
- **Dinámicas:** Son conceptos que plantean los tiempos y la importancia de cumplir el proceso dinámico, esto ayuda al correcto comportamiento de los alumnos, que según sus resultados obtienen premios, reconocimiento y mucha diversión.
- **Componentes:** Son los elementos que brindan los juegos, como avatares, puntuaciones, distintivos, recolecciones y niveles.

Es así que la gamificación sobrepasa lo tradicional al incluir avances tecnológicos, pretendiendo ser una habilidad innovadora y creativa que transforma los recursos y emplea las TIC, las cuales son cada vez más accesibles para los estudiantes desde una edad temprana (Verdín, 2022).

Experiencia de la gamificación en Moodle.

La gamificación en Moodle se enfoca directamente en dar dinámicas que ofrecen premios y logros basados en diversión educativa. Los participantes se ganan estos puntos en base a las acciones que realizan según lo que se establece dentro del aula virtual, entre estas actividades están, el llenar su perfil, participar en foros, realizar tareas (infografías, mapas mentales, resúmenes, etc.), todos estos elementos son generales y de fácil acceso. En Moodle el docente tiene la plena libertad de crear estos espacios a fin de incentivar la participación de sus estudiantes y obteniendo así buenos resultados.

Dentro de esta plataforma, las acciones que se realizan pueden ser personalizadas, donde las mejores participaciones son reconocidas con insignias, establecidas a tareas creadas en un cierto tiempo. Luego del proceso que cumplen en la plataforma, los estudiantes pueden visualizar lo que ganaron y observar así su rendimiento y el de sus compañeros, lo que hace que sea un efecto motivador dentro del grupo. Estos resultados, causan una competencia saludable y motivadora, para que se activen en las actividades que ofrece el curso de Moodle (Reyes, 2018).

Herramientas web de gamificación.

Ulloa y Torres (2023), presentan estas conocidas herramientas didácticas que se establecen como proceso de gamificación en aulas virtuales, estas son:

- Prezi Video: Es una herramienta que permite la presentación de contenido educativo de forma fluida y personalizada durante transmisiones o grabaciones, manteniendo a la audiencia comprometida. Los usuarios pueden aparecer junto a su contenido e interactuar con él para captar mejor la atención. Disponible tanto en línea como en aplicación de escritorio, ofrece plantillas personalizables que permiten añadir texto e imágenes y grabar videos.
- Mentimeter: Es una herramienta que facilita la creación de presentaciones interactivas con preguntas, encuestas y cuestionarios, haciendo las clases más atractivas. Los estudiantes pueden usar sus teléfonos móviles para responder en tiempo real, con respuestas exportables a PDF o Excel.
- Genially: Se trata de una plataforma que permite la creación de contenidos

animados e interactivos, perfecta para introducir la gamificación en el aula virtual. Es intuitiva y no requiere conocimientos de diseño o programación, también ofrece una variedad de plantillas para presentaciones, infografías, imágenes interactivas y otros formatos.

- Trello: Es una aplicación colaborativa que simplifica la creación de tableros, listas y tarjetas. Es perfecta para colaborar en equipo y administrar proyectos, posibilitando la organización de tareas y el seguimiento del rendimiento.
- Kahoot: Es una herramienta educativa basada en juegos diseñada para elaborar cuestionarios interactivos y encuestas. Es perfecta para repasar temas previamente aprendidos, con la capacidad de incluir música y efectos de sonido.
- Kimen PM: Es un instrumento educativo de simulación de proyectos que emplea la gamificación y la neurociencia educativa para mejorar las competencias en gestión, emprendimiento y habilidades sociales.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

En este capítulo se explicará cómo se va a realizar el proceso de la investigación del proyecto planteado.

3.1. Tipo de Investigación

El propósito principal de este proyecto es diseñar un entorno virtual gamificado en Moodle, para el refuerzo académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato, para ello Hurtado de Barrera (2023) dice que, uno de los principales y más usuales tipos de investigación es la proyectiva, ya que esta brinda el desarrollo de propuestas, modelos o procedimientos que den solución a problemas cotidianos de una comunidad, ya sea esta social o educativa, estableciendo un diagnóstico muy detallado de las necesidades y directrices futuras.

Esta investigación es proyectiva porque busca establecer estrategias que generen un impacto a futuro en los estudiantes, basándose en propuestas alineadas con los objetivos planteados. Se enfoca en desarrollar cada proceso de manera óptima, abarcando la creación, diseño y formulación de aspiraciones, mediante un proceso sistemático que analiza, describe, compara, explica y predice a lo largo de la investigación. Según estas etapas como detalla el autor, se observan las necesidades, los métodos causales y las tendencias a futuro, lo que da apertura al investigador a diseñar buenas ideas, logrando los cambios deseados durante este proceso.

Por todo esto se aplica el tipo de investigación proyectiva dentro de esta propuesta, Bastis Consultores (2020) expone que, para que se dé este tipo de indagación son específicamente las necesidades lo que da paso a este proceso que utiliza un modo científico y un análisis situacional. La diferencia con otros proyectos más individuales que no realizan este tipo de estudio, es que revisan argumentos y variables antes de plantear alguna estrategia.

Por consiguiente, podemos derivar que este trabajo tiene una investigación de tipo proyectiva con un enfoque cuantitativo, Mata (2019) dice que este método emplea técnicas experimentales y de recolección de datos estadísticos, donde se aplica instrumentos generalizados y uniformes, que dan información por observación y medición. Se manejan instrumentos que van de la mano con la solución a la problemática que se basa en la realidad del investigador.

3.2. Diseño de Investigación

Según lo desarrollado dentro de la teoría y el tipo de investigación que es proyectiva, se determina que el diseño de investigación es de campo, porque se puede llegar a la ubicación

exacta e investigar sin inconvenientes los datos necesarios para establecer las estrategias que se pretende preparar en la propuesta, así como dice Escarcega (2023) esta investigación procede a la recolección directa y a la observación de los datos en el lugar donde ocurren los hechos o el problema estudiado, lo que permite una comprensión profunda y contextualizada, se realiza por medio de valiosos instrumentos para una correcta recolección y análisis de información. El autor también dice que aunque ofrece un resultado con una perspectiva más completa, se debe tener en cuenta los desafíos logísticos y moralistas relacionados con la privacidad de los involucrados.

Realizar una investigación de campo es esencial para establecer los objetivos y los argumentos del tema estudiado, además, facilita a los investigadores conocer con claridad los propósitos, entender el entorno actual, conseguir datos precisos y de procedencia confiable, mediante la reflexión directa y la colaboración de los involucrados, permite conocer limitaciones y retos que motivan a buscar soluciones mediante estrategias correctas (Criado, 2024).

La investigación en la que se apoya este proyecto, tiene como objetivo principal conseguir información para diseñar un entorno virtual gamificado en Moodle, para el refuerzo académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Santa María de Nazareth, utilizando herramientas y métodos apropiados para la recopilación de datos de forma confiable, que asegura la validez y exactitud de los resultados obtenidos.

3.3. Unidades de Estudio

Población

Según Narvaez (2024) la población se trata del conjunto de individuos que mantienen similares características dentro de un mismo entorno, tener en cuenta que dentro de estas investigaciones se desarrolla una muestra cuando se habla de una gran población a la cual es difícil llegar a su totalidad y esta debe ser suficiente para facilitar un análisis válido.

Dentro de este proyecto la población total es de 12 alumnos de primer año de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Santa María de Nazareth, que son a quienes se va a diseñar el entorno virtual gamificado, entonces como este conjunto es pequeño, no existe la necesidad de establecer una muestra, ya que es factible llegar a todos los implicados de la institución, este grupo del centro de estudio representa la población, en la cual se aplicarán los instrumentos de evaluación y después los resultados conseguidos.

3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

La técnica para la recolección de datos de este proyecto será la encuesta porque es un instrumento que los estudiantes ya conocen, lo que facilita su aplicación y asegura respuestas más confiables y precisas, para Gómez (2023) trata de la habilidad investigativa para obtener información relevante, en base a preguntas acordes al proyecto de investigación, ya sea a una población pequeña o a una muestra representativa de esta, donde a partir de datos, se interprete, proporcione una buena toma de decisiones y proceda al desarrollo de estrategias viables.

El instrumento de recolección de datos se utilizará un cuestionario de preguntas cerradas, porque tiene facilidad de medición y los resultados son objetivos, para Torresburriel Estudio (2023), estas preguntas obligan a los encuestados a elegir entre opciones establecidas, como, sí o no, totalmente de acuerdo o total desacuerdo, entre otras respuestas similares, es decir complementan opciones múltiples como lista en forma desplegable.

Seleccionar las técnicas e instrumentos apropiados, va en relación con los objetivos planteados, que permita obtener datos necesarios y confiables, considerando la correcta participación de los encuestados.

3.5. Técnica de Análisis de Datos

Al plantear la encuesta con un cuestionario de preguntas cerradas en el proyecto, el análisis de los datos se realizará mediante estadística descriptiva, porque este enfoque permite organizar y resumir grandes volúmenes de información de manera clara y comprensible, ya que como dice el autor Rodríguez (2023) es fundamental analizar de esta forma porque se orienta en recopilar, organizar, presentar y resumir los datos numéricos, para así poder interpretar y exponer los principales resultados de una manera clara y ordenada.

Esta técnica ayuda a grandes investigaciones que poseen una variedad de datos, demostrando el resultado de la realidad del tema planteado mediante tablas estadísticas, que detallan el desarrollo de la propuesta.

3.6. Operacionalización de Variables

Tabla de Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Objetivos Específicos	Variables	Definiciones nominales	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Ítem/Preguntas
Explorar el estado actual del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Santa María de Nazareth,	Estado actual del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	Es la agrupación de escenarios vinculados a los contextos y al uso de medios tecnológicos para la enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	Cognitiva	- Conocimiento	C U E S T I O N A	1
				- Habilidades		2
				- Aprendizaje		3
			Interpersonal	- Interacción		4
				- Trabajo en equipo		5
			Emocional	- Motivación		6
				- Eficacia		7

periodo académico 2024 y 2025.					R I O	
Describir las características de las estrategias didácticas de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Santa María de Nazareth, periodo académico 2024 y 2025.	Características de las estrategias didácticas de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	Son los métodos y herramientas tecnológicas que se utilizan para facilitar el proceso del aprendizaje a los estudiantes.	Académica	- Estrategias - Recursos - Actividades - Evaluación		8 9 10 11
			Tecnológica	-Dispositivos tecnológicos - Internet - Plataformas virtuales -Herramientas gamificadas		12 13 14 15

Configurar un entorno virtual gamificado en Moodle, para el refuerzo académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato de la unidad educativa Santa María de Nazareth, periodo académico 2024 y 2025.	Refuerzo académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato.	Es el uso de metodologías durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de primer año de bachillerato.	Planificación	- Justificación	16
				- Objetivos	17
			Ejecución	- Contenidos	18
				- Actividades	19
				- Recursos	20
				- Evaluación	21
			Seguimiento (Evaluación).	- Instrumento de evaluación de la propuesta	22

Nota. Información enfocada en los objetivos planteados en la investigación. Elaborado por: Dania García

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

4.1. Resultados de Encuesta Aplicada

En este capítulo se detalla el análisis e interpretación de los resultados obtenidos durante la aplicación del instrumento de investigación a los estudiantes de primer año de bachillerato en el área de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María de Nazareth, en la Parroquia La Unión, Cantón Quinindé, Provincia de Esmeraldas. Antes de aplicar el instrumento, se solicitó con anticipación por escrito el permiso dirigido al rector de la institución, para poder llevar esta investigación a cabo, concedida la autorización, la encuesta se realiza de forma online, por medio de la herramienta Google Forms, enviando el link correspondiente por el medio de comunicación WhatsApp al tutor encargado, donde ella procedió a impartir al grupo de estudiantes.

El cuestionario dirigido a toda la población, está estructurado a partir de los indicadores estudiados, se conforma por 22 preguntas cerradas, de opción múltiple, con la escala de totalmente de acuerdo, de acuerdo, parcialmente de acuerdo y totalmente en desacuerdo. Todas estas preguntas relacionadas entre sí, facilitan los resultados para conocer la situación actual del proceso enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, que ayudará a establecer las estrategias correctas para reforzar los conocimientos en el ámbito educativo mediado por las TIC.

En el detalle de los resultados, se utilizó la herramienta ofimática Microsoft Excel, donde se realizaron tablas estadísticas con tres columnas que demuestra la escala, la frecuencia y el porcentaje, asimismo, acorde a esos datos, se plantean los gráficos estadísticos en forma de pastel, con colores diferentes, el cual se pueda identificar los resultados obtenidos, luego se realiza el respectivo análisis descriptivo e interpretativo por cada pregunta y al final una observación general por cada variable planteada acorde al proyecto investigativo.

1. **¿Considera que domina los conocimientos básicos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?**

Tabla 2

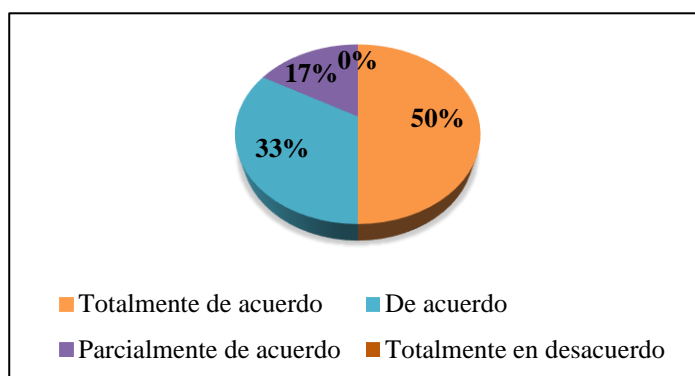
Dominación de conocimientos básicos

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	6	50%
De acuerdo	4	33%
Parcialmente de acuerdo	2	17%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 1

Dominación de conocimientos básicos



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

Los resultados muestran que el 50% de los encuestados están totalmente de acuerdo en dominar los conocimientos básicos de Emprendimiento y Gestión, mientras que el 33% está de acuerdo, el 17% parcialmente de acuerdo y ningún participante manifestó estar totalmente en desacuerdo.

Estos datos reflejan una perspectiva favorable en cuanto al nivel de comprensión de la asignatura, la mayoría de los estudiantes se sienten seguros de sus conocimientos, lo que sugiere una base sólida para futuros aprendizajes y aplicaciones prácticas, aun así, el margen de mejora existente indica la oportunidad de reforzar ciertos aspectos de la clase para lograr un proceso más completo y uniforme entre todos los alumnos, fomentando así una mayor confianza en sus habilidades emprendedoras y de gestión, lo que logrará mejores resultados al finalizar el periodo académico.

2. ¿Cree que ha desarrollado las habilidades requeridas para el dominio de esta asignatura?

Tabla 3

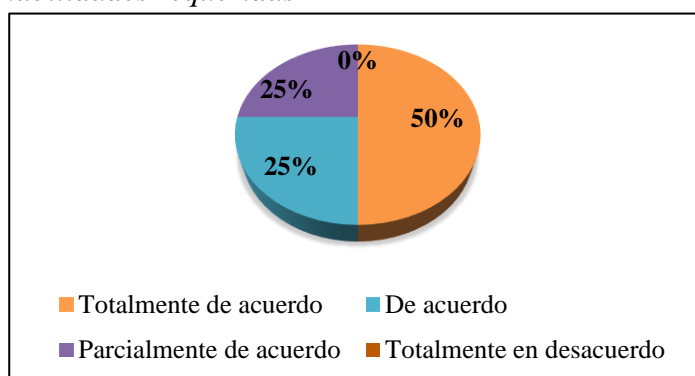
Desarrollo de habilidades requeridas

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	6	50%
De acuerdo	3	25%
Parcialmente de acuerdo	3	25%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 2

Desarrollo de habilidades requeridas



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

Según los datos presentados, el 50% de los encuestados están totalmente de acuerdo en haber desarrollado las habilidades requeridas para dominar la asignatura, mientras que un 25% está de acuerdo, otro 25% parcialmente de acuerdo y ninguno señaló el estar en total desacuerdo, lo que es muy considerable.

Estos resultados revelan un panorama diverso en cuanto al desarrollo de habilidades en la asignatura, la mitad de los estudiantes se sienten plenamente capacitados, lo cual es prometedor y aunque la otra mitad muestra cierta reserva, podría indicar áreas de oportunidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta variabilidad sugiere la importancia de implementar estrategias didácticas más personalizadas, que atiendan los diferentes ritmos de aprendizaje y estilos cognitivos de los alumnos, para así potenciar el desarrollo uniforme de las destrezas requeridas en la materia.

3. **¿Siente que su aprendizaje en Emprendimiento y Gestión es efectivo y útil para su vida diaria?**

Tabla 4

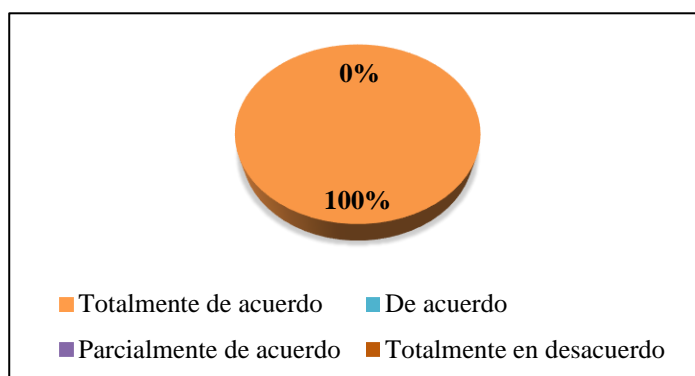
Aprendizaje efectivo y útil

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	12	100%
De acuerdo	0	0%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 3

Aprendizaje efectivo y útil



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

En base a la tabla presentada, se observa un resultado contundente, donde el 100% de los encuestados, es decir, los 12 participantes están totalmente de acuerdo con que su aprendizaje en Emprendimiento y Gestión es efectivo y útil para su vida diaria. Este dato es significativo, ya que muestra unanimidad absoluta en el conocimiento positivo de la asignatura y su aplicabilidad en el día a día.

Estos resultados reflejan la relevancia y el impacto que tiene la materia de Emprendimiento y Gestión en la formación integral de los estudiantes. La unanimidad en las respuestas sugiere que los conocimientos y habilidades adquiridos en esta asignatura están siendo valorados como herramientas prácticas y aplicables en diversos aspectos de la vida cotidiana, lo cual es fundamental para el desarrollo personal y profesional de cada uno de los alumnos.

4. ¿Siente una interacción positiva con sus compañeros durante el desarrollo de las clases?

Tabla 5

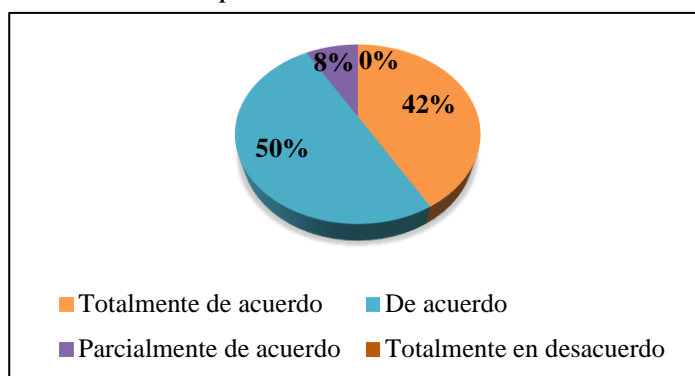
Interacción positiva con los compañeros

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	5	42%
De acuerdo	6	50%
Parcialmente de acuerdo	1	8%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 4

Interacción positiva con los compañeros



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

Los resultados muestran que el 42% de los encuestados están totalmente de acuerdo en sentir una interacción positiva con sus compañeros durante las clases, mientras que el 50% está de acuerdo, solo un 8% parcialmente de acuerdo y ninguno optó por el total desacuerdo.

Estos datos reflejan un ambiente de aprendizaje colaborativo y armonioso en el aula, la gran mayoría de los estudiantes percibe relaciones constructivas con sus compañeros, lo cual es primordial para el intercambio de ideas y el enriquecimiento mutuo en la asignatura. Este clima positivo puede ser un elemento clave para el desarrollo de prácticas sociales y de trabajo en equipo, competencias que son esenciales en el mundo emprendedor joven, tomando en cuenta el pequeño porcentaje que solo está parcialmente de acuerdo, indica la oportunidad de fomentar más la integración y la participación inclusiva de todos los alumnos dentro y fuera del aula.

5. ¿Considera que el trabajo en equipo es importante para el aprendizaje en esta asignatura?

Tabla 6

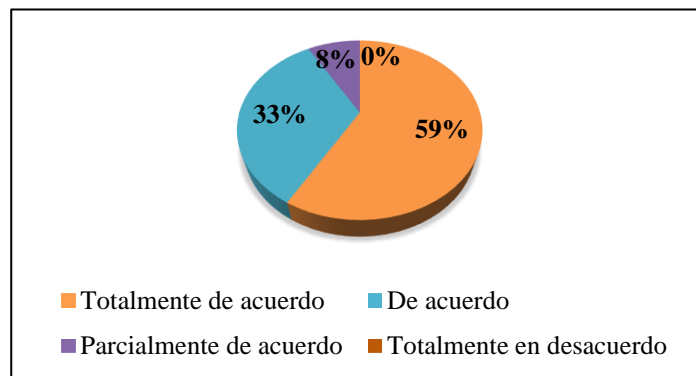
Importancia del trabajo en equipo

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	7	59%
De acuerdo	4	33%
Parcialmente de acuerdo	1	8%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 5

Importancia del trabajo en equipo



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta revelan una fuerte valoración del trabajo en equipo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, un gran porcentaje del 59% de los estudiantes están totalmente de acuerdo con su importancia, mientras que el 33% está de acuerdo, un 8% se muestra parcialmente de acuerdo y ningún estudiante manifestó estar en desacuerdo total.

Los datos subrayan el reconocimiento generalizado de la colaboración como pilar principal en el aprendizaje, la amplia aceptación del trabajo grupal refleja la comprensión de su relevancia en el desarrollo de habilidades interpersonales, resolución de conflictos y opiniones creativas similares. Esta disposición colectiva hacia el trabajo en equipo puede ser aprovechada para incentivar proyectos realistas, preparando mejor a los estudiantes para los desafíos dentro del medio empresarial actual, donde la innovación a menudo surge de la interacción y el intercambio de diversas ideas.

6. ¿Se siente motivado en aprender los contenidos planteados en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 7

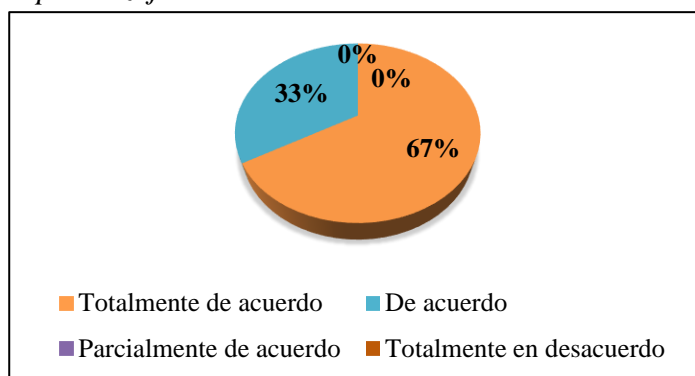
Motivación en el aprendizaje de contenidos

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	8	67%
De acuerdo	4	33%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 6

Motivación en el aprendizaje de contenidos



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

En los resultados se observa que el 67% de los encuestados están totalmente de acuerdo en sentirse motivado para aprender los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 33% restante indica estar de acuerdo, mientras que ningún estudiante manifestó estar parcialmente de acuerdo o en desacuerdo.

Estos resultados demuestran un panorama alentador respecto al interés y entusiasmo de los alumnos por la materia, la disposición positiva hacia el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión podría traducirse en una participación más activa, una mejor asimilación de conceptos y clases con un ambiente más dinámico. Este nivel de compromiso estudiantil rinde para establecer habilidades como emprendedores o buenos líderes, preparando así a los jóvenes para enfrentar los desafíos del mundo laboral y empresarial con confianza y competencia.

7. ¿Cree usted que es capaz de utilizar los conocimientos adquiridos de manera eficaz en su quehacer académico y cotidiano?

Tabla 8

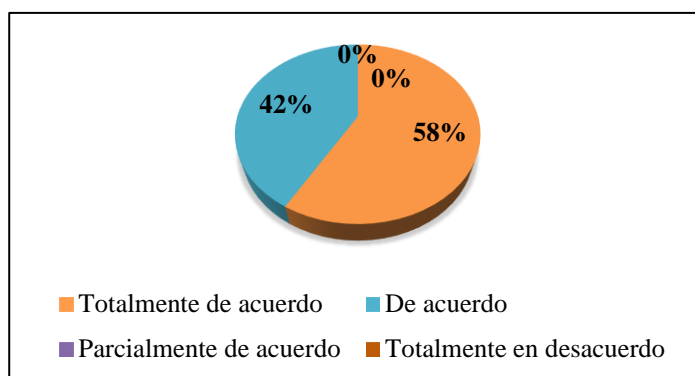
Aplicación eficaz de conocimientos

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	7	58%
De acuerdo	5	42%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 7

Aplicación eficaz de conocimientos



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

Los resultados muestran que el 58% de los encuestados están totalmente de acuerdo en su capacidad para utilizar eficazmente los conocimientos adquiridos en su vida académica y cotidiana, el 42% restante indica estar de acuerdo, sin que haya respuestas en las categorías de parcialmente de acuerdo o en desacuerdo.

Estos resultados positivos de los alumnos reflejan una confianza sólida en la aplicabilidad práctica de lo aprendido todos los días, los estudiantes parecen reconocer el valor tangible de sus conocimientos, lo que sugiere una formación que trasciende lo teórico y se arraiga en situaciones reales. La conexión entre el aprendizaje y el uso efectivo en diversos contextos es base para el desarrollo integral del individuo, creando la autonomía y la capacidad de resolver problemas en distintos ámbitos de la vida, desde temprana edad.

8. ¿Las estrategias didácticas que utiliza en clase facilitan su aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 9

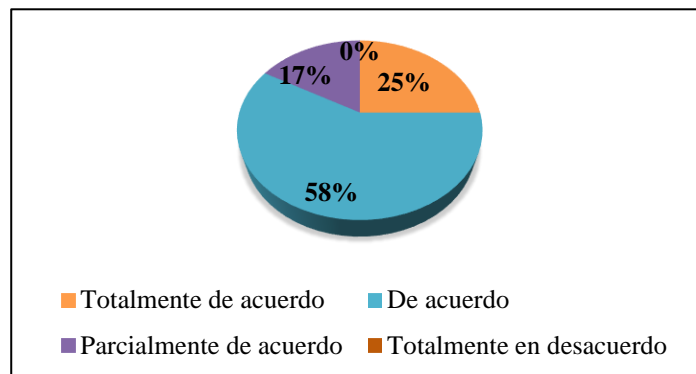
Estrategias didácticas utilizadas

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	3	25%
De acuerdo	7	58%
Parcialmente de acuerdo	2	17%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 8

Estrategias didácticas utilizadas



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

Los datos revelan que el 25% de los estudiantes están totalmente de acuerdo con que las estrategias didácticas facilitan su aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 58% están de acuerdo, mientras que el 17% se muestra parcialmente de acuerdo y ningún estudiante manifestó estar en total desacuerdo.

Estos resultados indican una aceptación general de las metodologías empleadas, aunque con margen de mejora. Como se observa, la mayoría de los alumnos percibe que las técnicas pedagógicas son efectivas, lo que sugiere una buena adaptación de la enseñanza a sus necesidades, aun así, la presencia de opiniones parcialmente de acuerdo señala la oportunidad de cambiar y diversificar las estrategias didácticas que se emplean, esto podría implicar la incorporación de métodos más innovadores y personalizados que potencien aún más la asimilación de conceptos emprendedores.

9. ¿Los recursos que se utilizan en clase son los más adecuados para el aprendizaje de la asignatura?

Tabla 10

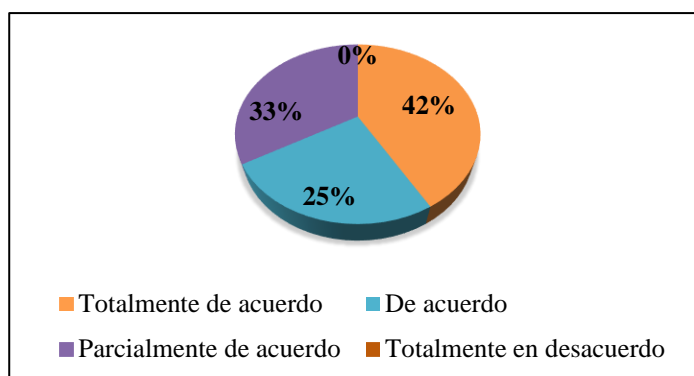
Uso de recursos adecuados

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	5	42%
De acuerdo	3	25%
Parcialmente de acuerdo	4	33%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 9

Uso de recursos adecuados



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

El cuadro muestra que el 42% de los estudiantes están totalmente de acuerdo con que los recursos utilizados en clase son los más adecuados para el aprendizaje de la asignatura, un 25% están de acuerdo, mientras que el 33% se muestra parcialmente de acuerdo y ninguno de los estudiantes expresó estar en total desacuerdo.

Estos resultados revelan una percepción mixta sobre la capacidad de los recursos educativos empleados, aunque la mayoría los considera apropiados, existe un grupo revelador que solo está parcialmente satisfecho, esto quiere decir que hay espacio para enriquecer los materiales didácticos utilizados en la asignatura. La implementación de recursos más variados y llamativos ayudarían a la experiencia de aprendizaje, adaptándose mejor a los distintos estilos de los estudiantes, entre los que pueden estar los relacionados con la tecnología, para fomentar un compromiso más profundo con los contenidos del curso.

10. ¿Las actividades que realiza en clase son las más apropiadas para su formación en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 11

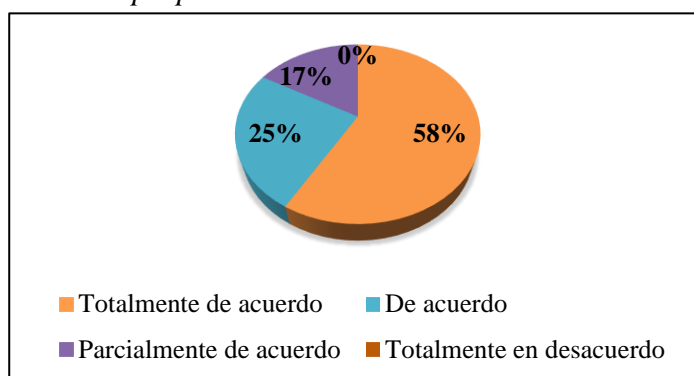
Actividades académicas apropiadas

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	7	58%
De acuerdo	3	25%
Parcialmente de acuerdo	2	17%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 10

Actividades académicas apropiadas



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

En los datos se observa que el 58% de los estudiantes están totalmente de acuerdo en que las actividades realizadas en clase son las más apropiadas para su formación en Emprendimiento y Gestión, un 25% están de acuerdo, mientras que el 17% se muestra parcialmente de acuerdo, nadie expresó estar en total desacuerdo.

Los datos indican una valoración positiva de las actividades formativas implementadas en la asignatura, un gran número de alumnado percibe que las tareas y ejercicios son pertinentes y efectivas para su aprendizaje en el campo del emprendimiento, esta acogida favorable está logrando captar el interés de los estudiantes y proporcionan experiencias prácticas muy valiosas, pero el pequeño porcentaje de opiniones muestra la apertura de variar algunas actividades para lograr una conexión mucho más sólida en relación con los objetivos educativos de la asignatura.

11. ¿El método de evaluación utilizado refleja convenientemente su aprendizaje en la asignatura?

Tabla 12

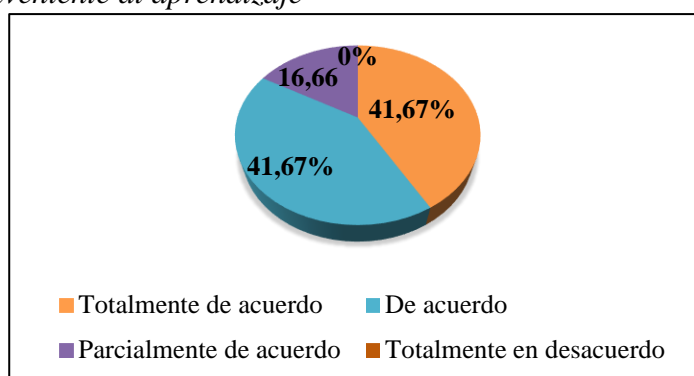
Evaluación conveniente al aprendizaje

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	5	41,67%
De acuerdo	5	41,67%
Parcialmente de acuerdo	2	16,66%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 11

Evaluación conveniente al aprendizaje



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

Los resultados muestran una distribución equilibrada en las opiniones sobre el método de evaluación, donde un 41,67% de los estudiantes están totalmente de acuerdo con que refleja adecuadamente su aprendizaje, otro 41,67% están de acuerdo y un 16,66% se muestra parcialmente de acuerdo, ninguno de los encuestados expresó total desacuerdo.

Estos datos indican que el sistema evaluativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión está en sintonía con las expectativas de la mayoría de los alumnos, la apreciación general positiva revela que los métodos de valoración empleados logran capturar de manera efectiva los conocimientos adquiridos, pero la presencia de opiniones un tanto alejadas a lado positivo, indica perfeccionar ciertos aspectos del proceso evaluativo para que sea aún más representativo el aprendizaje real de todos los estudiantes en esta materia.

12. ¿Los dispositivos tecnológicos que dispone son suficientes y adecuados para el desarrollo de la clase?

Tabla 13

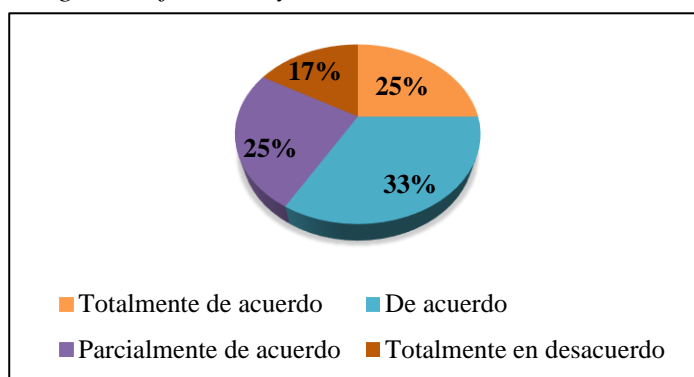
Dispositivos tecnológicos suficientes y adecuados

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	3	25%
De acuerdo	4	33%
Parcialmente de acuerdo	3	25%
Totalmente en desacuerdo	2	17%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 12

Dispositivos tecnológicos suficientes y adecuados



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

En cuanto a la suficiencia y adecuación de los dispositivos tecnológicos para el desarrollo de la clase, el 25% de los estudiantes están totalmente de acuerdo, el 33% están de acuerdo, otro 25% parcialmente de acuerdo y un 17% se muestra totalmente en desacuerdo.

La variedad de respuestas expone que la infraestructura tecnológica presenta desafíos para algunos estudiantes, mientras que más de la mitad considera que los dispositivos son adecuados, un grupo experimenta limitaciones, lo que indica que esto podría impactar en la equidad del aprendizaje y en la efectividad de las estrategias didácticas que dependen de herramientas digitales. Mejorar el acceso y la calidad de los recursos tecnológicos podría potenciar la experiencia educativa en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, facilitando la implementación de métodos innovadores y preparando mejor a los alumnos para el mundo tecnológico actualizado.

13. ¿El acceso a internet en la institución educativa es adecuado para realizar las actividades de la asignatura?

Tabla 14

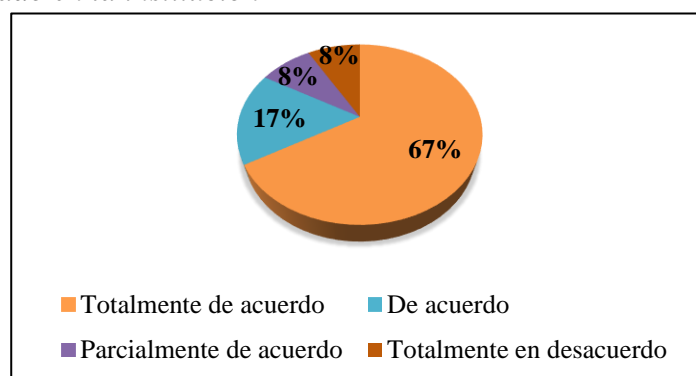
Internet adecuado en la institución

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	8	67%
De acuerdo	2	17%
Parcialmente de acuerdo	1	8%
Totalmente en desacuerdo	1	8%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 13

Internet adecuado en la institución



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

En el estudio realizado, se observa que el 67% de los encuestados están totalmente de acuerdo con que el acceso a internet en la institución educativa es adecuado para las actividades de la asignatura, un 17% adicional están de acuerdo, mientras que el 8% están parcialmente de acuerdo y solo un 8% se muestra totalmente en desacuerdo con esta interrogante.

Estos datos presentan resultados positivos sobre la infraestructura digital disponible en la asignatura, la conectividad adecuada facilita la implementación de estrategias didácticas innovadoras, como la investigación en línea, el uso de plataformas colaborativas y el acceso a recursos digitales actualizados. Esta conexión entre el ambiente educativo y el mundo empresarial real permite a los estudiantes desarrollar competencias digitales muy necesarias, familiarizarse con herramientas de gestión en línea y comprender la dinámica de los negocios en esta era digital.

14. ¿Las plataformas virtuales utilizadas son útiles para su aprendizaje?

Tabla 15

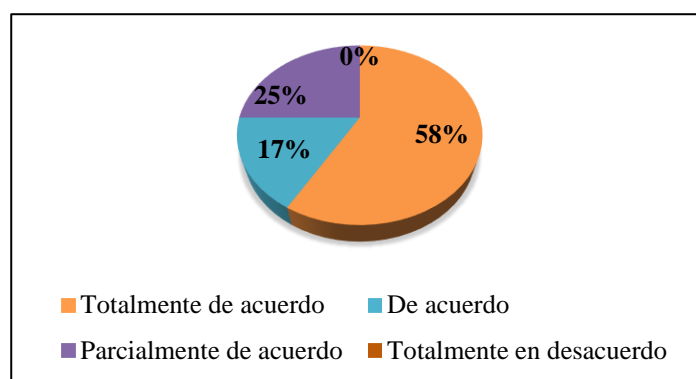
Plataformas virtuales útiles

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	7	58%
De acuerdo	2	17%
Parcialmente de acuerdo	3	25%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 14

Plataformas virtuales útiles



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta muestran que el 58% de los participantes están totalmente de acuerdo en que las plataformas virtuales son útiles para su aprendizaje, el 17% adicional están de acuerdo, el 25% están parcialmente de acuerdo, cabe destacar que ningún encuestado expresó estar totalmente en desacuerdo.

Los datos subrayan la responsabilidad principal de las plataformas virtuales en la metodología de enseñanza de Emprendimiento y Gestión, estas herramientas digitales no solo complementan la instrucción tradicional, sino que también fomentan la autonomía del estudiante, facilitando el aprendizaje autodirigido y la exploración de conceptos empresariales en un entorno más interactivo, hay que tener presente que la familiarización con estas plataformas preparan a los alumnos en la creciente digitalización del mundo empresarial, brindándoles una ventaja competitiva y exitosa en su futuro profesional.

15. ¿Considera que las aplicaciones digitales que desarrollan el juego como medio de aprendizaje aumentan su interés por la asignatura?

Tabla 16

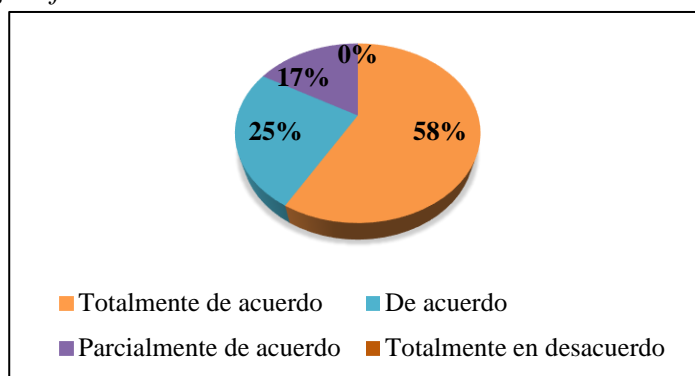
Herramientas gamificadas motivadoras

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	7	58%
De acuerdo	3	25%
Parcialmente de acuerdo	2	17%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 15

Herramientas gamificadas motivadoras



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

La pregunta revela que el 58% de los participantes están totalmente de acuerdo en que las aplicaciones digitales en juegos aumentan su interés por la asignatura, luego el 25% adicional están de acuerdo, el 17% están parcialmente de acuerdo y se evidencia que ningún estudiante marcó estar en total desacuerdo.

Esta información recalca la eficacia de la gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza de esta asignatura, ya que la integración de elementos lúdicos en aplicaciones digitales no solo capta la atención de los estudiantes, sino que también estimula la participación activa y fomenta un aprendizaje experiencial dentro y fuera de clases, lo que hace que esta metodología innovadora permita representar escenarios empresariales auténticos, promoviendo el pensamiento estratégico y la toma de decisiones en un entorno seguro y motivador, lo que enriquece el proceso educativo en el campo del emprendimiento.

16. ¿Considera que sería necesario el diseño de un entorno virtual gamificado, que desarrolle el juego como medio para un aprendizaje significativo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 17

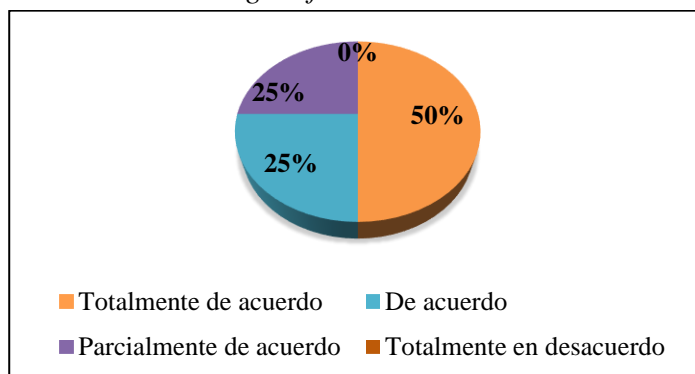
Justificación de un entorno virtual gamificado

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	6	50%
De acuerdo	3	25%
Parcialmente de acuerdo	3	25%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 16

Justificación de un entorno virtual gamificado



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

Los resultados de la encuesta indican que el 50% de los participantes están totalmente de acuerdo con la necesidad de diseñar un entorno virtual gamificado para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 25% encuestado están de acuerdo, el restante el 25% están parcialmente de acuerdo, nadie expresó total desacuerdo con esta propuesta.

Las respuestas manifiestan una clara inclinación hacia la implementación de estrategias de gamificación como refuerzo académico, por lo que la creación de un entorno virtual promete potenciar la retención de conocimientos y prácticas, al tiempo que provoca la atención y el compromiso de los estudiantes, este enfoque innovador no solo podría mejorar posibles brechas de aprendizaje, sino también inculcar un ambiente emprendedor más adaptable.

17. ¿Cree que el objetivo del entorno virtual debería ser contribuir de manera significativa con el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 18

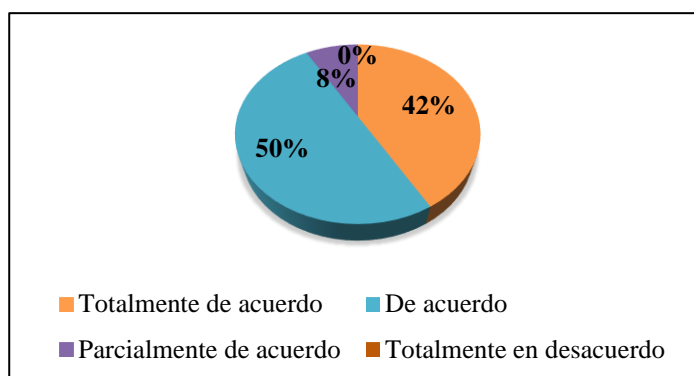
Objetivos significativos del entorno virtual

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	5	42%
De acuerdo	6	50%
Parcialmente de acuerdo	1	8%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 17

Objetivos significativos del entorno virtual



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

Los datos muestran que el 42% de los participantes están totalmente de acuerdo en que el objetivo del entorno virtual debería ser contribuir significativamente al aprendizaje de Emprendimiento y Gestión, luego un 50% adicional están de acuerdo y el 8% está parcialmente de acuerdo, se destaca que ninguno expresó total desacuerdo.

Estos resultados afirman la importancia percibida de alinear los entornos virtuales con los objetivos educativos de la asignatura, donde para los estudiantes de primer año de bachillerato, un ambiente digital bien diseñado podría servir como una ayuda significativa para el refuerzo académico, ofreciendo oportunidades de práctica, experimentación y consolidación de recursos específicos, lo que favorecería en complementar la enseñanza tradicional, fomentando la autonomía en el aprendizaje, permitiendo a los alumnos explorar y aplicar conocimientos en un contexto más interactivo y personalizado.

18. ¿Piensa que los contenidos en un entorno virtual de la asignatura de Emprendimiento y Gestión deberían estar adecuados a las necesidades formativas?

Tabla 19

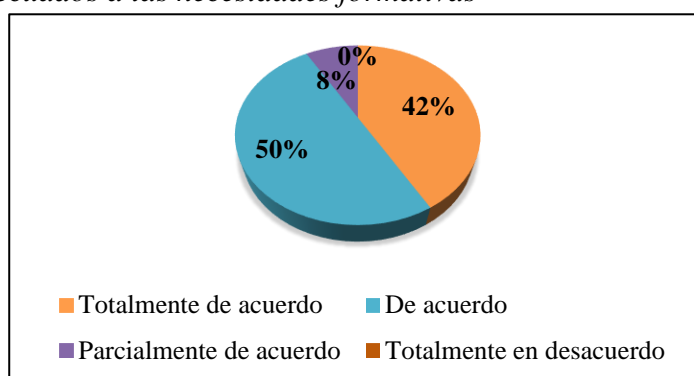
Contenidos adecuados a las necesidades formativas

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	5	42%
De acuerdo	6	50%
Parcialmente de acuerdo	1	8%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 18

Contenidos adecuados a las necesidades formativas



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

En los datos se observa una clara acogida hacia la aprobación de la adecuación de los contenidos virtuales a las necesidades formativas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 42% de los encuestados están totalmente de acuerdo, el 50% de los estudiantes se muestra de acuerdo, solo un pequeño porcentaje del 8% está parcialmente de acuerdo y no se evidencia ninguna opinión en total desacuerdo.

Estos resultados hacen énfasis sobre lo importante que es personalizar el material didáctico digital para potenciar el aprendizaje, lo que hace que la alineación de los recursos virtuales con los objetivos de la asignatura, sean fundamentales para el refuerzo académico en esta materia, esta adaptación beneficiaría la asimilación de conceptos y habilidades, donde brinde un ambiente de aprendizaje más eficaz e inspirador para los estudiantes de primer año de bachillerato.

19. ¿Cree que las actividades propuestas en un entorno virtual deberían ser interactivas y motivadoras?

Tabla 20

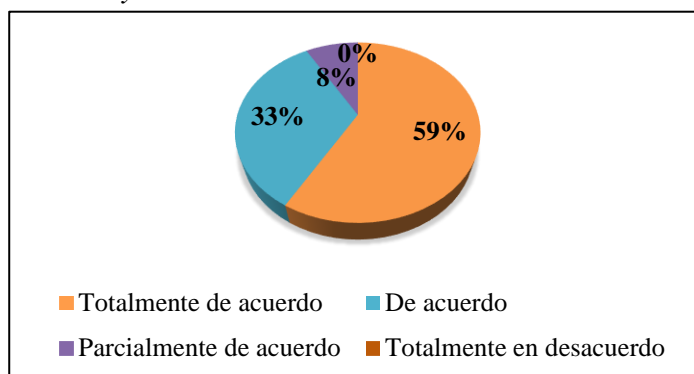
Actividades interactivas y motivadoras en la virtualidad

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	7	59%
De acuerdo	4	33%
Parcialmente de acuerdo	1	8%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 19

Actividades interactivas y motivadoras en la virtualidad



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

Los resultados de esta pregunta muestran una fuerte inclinación hacia la necesidad de actividades interactivas y motivadoras en entornos virtuales, por lo que el 59% de los estudiantes están totalmente de acuerdo con esta idea, el 33% se muestra de acuerdo, solamente un 8% está parcialmente de acuerdo y no hay opiniones de respuesta en total desacuerdo.

Estos datos reflejan lo necesario que es diseñar experiencias de aprendizaje enriquecedoras en plataformas digitales en la materia de Emprendimiento y Gestión, por lo tanto, la implementación de actividades dinámicas y atractivas animarían a un mayor compromiso en los estudiantes, facilitando la retención de contenidos y prácticas, esta guía tecnológica interactiva tiene el potencial de transformar la educación en una experiencia más significativa y de calidad, preparando mejor a los alumnos para los desafíos del mundo exterior.

20. ¿Considera que los recursos del entorno virtual deberían ser suficientes y adecuados con la finalidad de la asignatura y las necesidades formativas?

Tabla 21

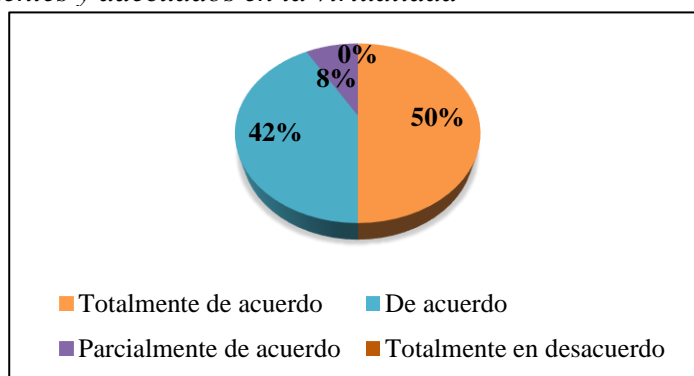
Recursos suficientes y adecuados en la virtualidad

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	6	50%
De acuerdo	5	42%
Parcialmente de acuerdo	1	8%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 20

Recursos suficientes y adecuados en la virtualidad



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

El resultado revela un importante elemento de contar con recursos virtuales suficientes y adecuados, donde el 50% de los encuestados están totalmente de acuerdo con esta afirmación, mientras que el 42% se muestra de acuerdo, el 8% está parcialmente de acuerdo y no hay opiniones negativas en total desacuerdo.

Un entorno virtual bien estructurado podría funcionar como una ayuda digital para los estudiantes, al contar con recursos suficientes y adecuados el sistema podría adaptarse a los distintos estilos de aprendizaje y ritmos de progreso de cada alumno. La personalización para reforzar en proceso académico, no solo optimizaría el aprovechamiento de conceptos, sino que también fomentaría la autoconfianza y la iniciativa personal, en ese lapso de tiempo esto podría traducirse en una generación de jóvenes más preparados en identificar oportunidades y asumir riesgos.

21. ¿Cree usted que los instrumentos de evaluación del entorno virtual deberán valorar de manera significativa su aprendizaje de la asignatura?

Tabla 22

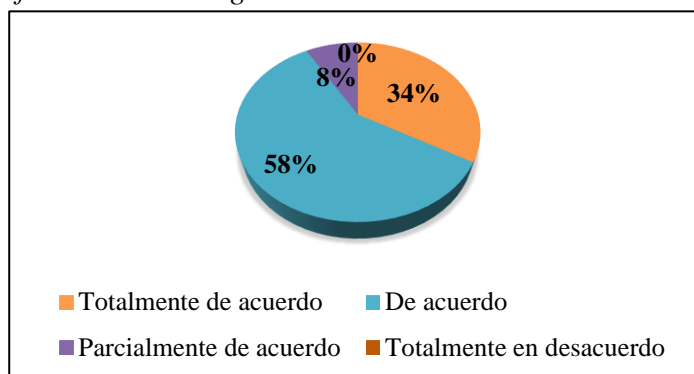
Evaluación significativa en la asignatura

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	4	34%
De acuerdo	7	58%
Parcialmente de acuerdo	1	8%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 21

Evaluación significativa en la asignatura



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

Los datos muestran una clara aceptación de la importancia de los instrumentos de evaluación virtual para valorar el aprendizaje de manera significativa, un 34% de los encuestados están totalmente de acuerdo con esta pregunta, un 58% se muestra de acuerdo, solo un 8% están parcialmente de acuerdo y no hay opiniones en total desacuerdo.

El conocimiento de que las herramientas de evaluación en línea son esenciales para medir el progreso real en la asignatura de Emprendimiento y Gestión son evidentes, contar con métodos de valoración precisos y relevantes en el entorno virtual podría impulsar un aprendizaje más profundo y aplicado en el proceso de enseñanza y aprendizaje, estas evaluaciones, al reflejar fielmente las competencias adquiridas, proporcionan una retroalimentación valiosa que guía el desarrollo de buenas actitudes y prácticas en un ambiente mejorado.

22. ¿Piensa que sería necesario el diseño de un instrumento de evaluación para medir el impacto y la efectividad de la implementación de la propuesta del entorno virtual de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 23

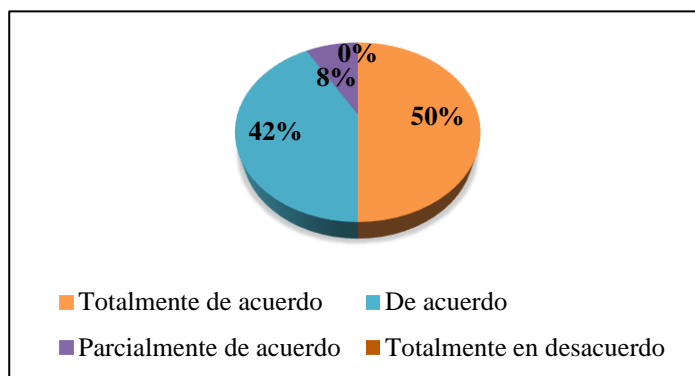
Instrumento de evaluación de la propuesta efectivo

Escala	Frecuencia	Porcentaje %
Totalmente de acuerdo	6	50%
De acuerdo	5	42%
Parcialmente de acuerdo	1	8%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
Total	12	100%

Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Gráfico 22

Instrumento de evaluación de la propuesta efectivo



Nota. Encuesta enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Análisis e interpretación

Los resultados demuestran un gran respaldo en la idea de un instrumento de evaluación específico, el 50% de los participantes están totalmente de acuerdo, el 42% de acuerdo y solo un 8% parcialmente de acuerdo.

El contar con una herramienta de medición adecuada para el entorno virtual de la asignatura de Emprendimiento y Gestión ayudaría en el análisis del progreso, permitiendo identificar áreas de mejora y celebrar logros académicos, además, facilitaría el proceso de enseñanza continuo del curso, asegurando que el refuerzo académico evolucione en sintonía con las cambiantes demandas del entorno emprendedor y las necesidades específicas de los alumnos.

4.2. Análisis Conclusivo por Variables

Después de realizar el análisis e interpretación de cada una de las preguntas dirigidas a los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Santa María de Nazareth, se procede a realizar un análisis general por cada una de las variables establecidas en la tabla de operacionalización, según los resultados obtenidos se presenta:

Variable 1

Estado actual del proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Según los resultados obtenidos de las siete primeras preguntas que representan la primera variable, se puede entender que los estudiantes poseen muy buenos conocimientos en el contexto de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, apoyándose unos a otros con el trabajo en equipo y equilibrando cierto contenido y recursos de aprendizaje al nivel en el que ellos lo puedan sobrellevar y entender. El interés que poseen al querer adquirir nuevos conocimientos mediante un aprendizaje diferente y llamativo es considerado muy alto, ya que analizan que mediante estos medios tecnológicos es más motivador enriquecer los conocimientos y habilidades, a pesar de que ellos en su totalidad tengan los recursos necesarios, la mayoría de los estudiantes investigados tienen el mismo interés de aprendizaje.

Adquirir el conocimiento necesario en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, es una fuente significativa de crecimiento y de nuevas ideas innovadoras, los jóvenes tendrán la iniciativa de impulsar el crecimiento económico al crear en un futuro puestos de trabajo, buenos ingresos y una vida emprendedora de calidad (Pérez et al, 2016).

Variable 2

Características de las estrategias didácticas de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Según los datos desde la pregunta 8 hasta la 15 tomando la segunda variable, revela una inclinación positiva de las estrategias didácticas y recursos utilizados en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, los estudiantes se acoplan a las estrategias de una manera muy significativa el cual enriquece el aprendizaje, gracias a esto se observan áreas de mejora en cuanto a la diversificación de recursos y actividades, también, toman en consideración el uso de la tecnología y las plataformas virtuales, demostrando la excelente utilidad de las aplicaciones digitales, ya que incorporan elementos de juegos llamativos y a pesar de que la mayoría posee las herramientas tecnológicas necesarias y un pequeño porcentaje no lo conserva, todos tienen el deseo de aprender mediante este recurso didáctico.

La propuesta de un entorno virtual gamificado en Moodle mediante el planteamiento

de estrategias didácticas de aprendizaje, se alinea con las preferencias y necesidades expresadas por los estudiantes, ofreciendo potencial para aumentar el interés, mejorar la interactividad y proporcionar recursos más variados y atractivos, esto podría abordar las áreas de mejora identificadas, reforzando el aprendizaje y haciendo más efectiva y atractiva la enseñanza de esta asignatura (Aguilera, 2023).

Variable 3

Refuerzo académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato.

De los resultados obtenidos de las últimas siete preguntas enfocadas en la tercera variante, las respuestas muestran una gran aceptación y expectativa positiva sobre la implementación de un entorno virtual gamificado para el refuerzo académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, los estudiantes demuestran sentirse más motivados y se manifiestan interesados, ya que los objetivos de la propuesta tienen relación con las necesidades formativas y la alineación de la asignatura, así como la suficiencia y adecuación de los recursos digitales. Los encuestados destacan la importancia de contar con herramientas de evaluación eficaces que evalúen el aprendizaje y el impacto de la propuesta, esta visión estudiantil sugiere que un entorno virtual gamificado en Moodle podría ser una herramienta útil para mejorar la comprensión y aplicación de conceptos y prácticas de emprendimiento, ofreciendo un aprendizaje más dinámico, motivador y personalizado. La propuesta es aceptable, porque coincide con las expectativas de los alumnos, desarrollando una ayuda académica más interesante y efectiva en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

El tomar en consideración tácticas para el refuerzo académico es necesario para optimizar el rendimiento de los estudiantes, los educadores deben diseñar entornos interactivos y utilizar estrategias que estimulen la curiosidad y permitan una evaluación constante del desempeño estudiantil, tomar en cuenta que la motivación y el aprendizaje colaborativo son fundamentales, al igual que contextualizar el conocimiento en situaciones reales para promover la reflexión crítica y constructiva (Pastora, 2022).

CAPÍTULO V: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1. Denominación de la Propuesta

Entorno virtual gamificado en Moodle para el refuerzo académico en Emprendimiento y Gestión a estudiantes de primer año de bachillerato.

5.2. Definición de la Propuesta

El diseño de un entorno virtual gamificado en Moodle implicó crear una plataforma en línea bien estructurada, basada en recursos y actividades didácticas mediante el uso de elementos y dinámicas de juego, lo que ayuda a los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Santa María de Nazareth a fortalecer sus conocimientos teóricos y prácticos de la materia de Emprendimiento y Gestión, por ello, el diseñador tuvo la oportunidad de establecer herramientas eficaces para que los estudiantes logren resultados exitosos durante el proceso académico.

Según Flores, Limaymanta y Uribe (2021), “En efecto, la gamificación permite los siguientes beneficios: genera una mayor cooperación y colaboración entre los estudiantes, permite una mayor práctica y una retroalimentación más intensa entre pares y con el maestro” (p. 10). Desde este análisis, se pretende motivar a los estudiantes a utilizar el entorno virtual y enriquecerse de los recursos que disponga, para que demuestren lo aprendido a través de diversas actividades diseñadas para fomentar un ambiente divertido, lo cual contribuirá a mejorar el rendimiento académico.

Es así que, al diseñar un entorno virtual mediante la implementación de la gamificación, ayuda a fortalecer los temas de la materia en base a contenidos mediante las TIC, lo que ocasiona interés por parte del estudiante en establecer una mejor relación didáctica entre los compañeros de aula y el tutor, además de aumentar sus conocimientos dentro y fuera del aula, por ello, la estructura de la plataforma estuvo diseñada para incluir tres módulos, cada uno utilizando una variedad de recursos y actividades interactivas, con la ayuda de herramientas como, Canva, Genially, Educaplay, Wordwall, Kahoot, Quizizz y entre otras, con la oportunidad de que los estudiantes se adapten a nuevos métodos de estudio, refuercen los conocimientos e interactúen con los compañeros y el docente en el aula.

5.3. Justificación de la propuesta

En el contexto educativo actual, es fundamental que los estudiantes no solo adquieran conocimientos teóricos, también, es importante que desarrollen habilidades prácticas y colaborativas, por ello, gracias a los avances tecnológicos y a la gran capacidad y curiosidad que los jóvenes tienen ante el desarrollo constante de las aplicaciones tecnológicas, es posible

llegar a ellos de manera efectiva mediante un entorno virtual gamificado, lo cual puede mejorar atractivamente el aprendizaje. Para González (2023), la integración de la tecnología en la educación ha empoderado a los estudiantes, haciéndolos dueños de su propio aprendizaje e incentivando a un compromiso más personal, estas tecnologías promueven el desarrollo de metodologías alternativas para el aprendizaje y se perciben como un apoyo importante que fortalece la formación educativa actual.

Dentro del análisis de la propuesta a los estudiantes de primer año de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, se identificó en cierto punto la falta de interacción con los compañeros en el aula, lo que conllevó a no dominar por completo los contenidos de la materia, lo que surgió la necesidad de mejorar las estrategias pedagógicas y los recursos disponibles para garantizar un aprendizaje más efectivo y motivador. Este proyecto se presenta ante la necesidad de fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante la implementación de un aula virtual gamificada que promueva el interés, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes.

La gamificación, mediante la aplicación de recursos atractivos, juegos educativos, actividades dinámicas y recompensas, aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitando una mayor retención de conocimientos, el desarrollo de habilidades prácticas y una mejora en la interacción y colaboración entre los estudiantes, también, los prepara a enfrentar desafíos reales de una manera eficaz y colaborativa.

5.4. Destinatarios

Los destinatarios de la propuesta son los 12 alumnos de primer año de bachillerato, especialidad Ciencias Generales, de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María de Nazareth, a los que se diseña un entorno virtual gamificado en la plataforma Moodle, para el refuerzo académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

La elaboración de la propuesta del diseño de un entorno virtual, con los recursos y actividades basadas en la gamificación, incurrieron en la investigadora Dania Marisela García Roldán, estudiante de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de la Maestría en Educación mención gestión del aprendizaje mediados por TIC, siendo responsable de la creación del instrumento para recolectar información, el análisis de los datos y el desarrollo de la propuesta planteada, es importante resaltar el permiso que otorgó la institución de realizar esta investigación, los datos analizados provinieron de los estudiantes de primer año de bachillerato, con el afán de reforzar su aprendizaje, para el desarrollo de actividades presentes y futuras.

5.5. Objetivos de la Propuesta

5.5.1. Objetivo General

Reforzar el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, mediante estrategias didácticas interactivas establecidas en el entorno virtual Moodle apoyado en la metodología de la gamificación, para los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Santa María de Nazareth.

5.5.2. Objetivos Específicos

- Crear módulos gamificados en la plataforma virtual Moodle, con contenidos y herramientas innovadoras, para la asignatura de Emprendimiento y Gestión que fortalezcan los conocimientos académicos de los estudiantes.
- Proponer una planificación por cada módulo establecido dentro del aula virtual, con estrategias didácticas interactivas, para la asignatura de Emprendimiento y Gestión que refuercen la enseñanza de la materia.

5.6. Temporalización

La propuesta describe un aula virtual flexible y adaptable a la planificación institucional y a los contenidos específicos que la docente necesita abordar en tres temas de la materia, por lo tanto, a lo largo del año lectivo, la docente guiará a los estudiantes en el momento oportuno para estudiar estos contenidos, utilizando la propuesta del aula virtual gamificada en Moodle.

5.7. Metodología

Para implementar la propuesta de crear un entorno virtual en Moodle, se ha decidido utilizar la gamificación como estrategia de aprendizaje, por lo que Narvaez (2023) expresa que el diseñar un aula virtual gamificada es efectivo porque transforma el aprendizaje en una actividad divertida e interactiva, lo que mejora la retención del conocimiento a través de recompensas motivadoras, facilitando la aplicación de habilidades en contextos prácticos, lo que disminuye el miedo al fracaso al aceptar los errores como parte del proceso, haciendo visible el progreso educativo mediante elementos como insignias.

Es importante identificar el modelo de diseño instruccional que se aplica en cada uno de los módulos dentro del aula virtual, como lo señala Jasinski (2022), el seleccionar un diseño instruccional apropiado en un aula virtual es esencial, ya que orienta a los estudiantes hacia los objetivos de aprendizaje, lo que incrementa su compromiso con contenido relevante y atractivo, optimizando su experiencia al proporcionar una estructura accesible y motivadora que fomenta la acción y un buen desarrollo académico.

Según todo lo expuesto, para la propuesta se va a emplear el modelo de diseño

instruccional PACIE, que se compone de cuatro fases, presencia, alcance, capacitación, interacción y E-learning. Según Castro (2020), “PACIE logra que el estudiante interactúe, se comunique, colabore, aplique los conocimientos que va construyendo y se evalúe” (párr. 1). Estas fases permitirán a los estudiantes reforzar sus conocimientos, interactuar con sus compañeros, mantenerse motivados en cada actividad y lograr un buen rendimiento académico.

5.8. Propuesta

La propuesta de diseñar un entorno virtual en Moodle, para el refuerzo académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Santa María de Nazareth, se estructuró en base a la gamificación, que busca aprovechar las herramientas tecnológicas para mejorar el rendimiento académico en una materia fundamental para el desarrollo de habilidades emprendedoras. Utilizando la plataforma Moodle, se creó un entorno virtual interactivo de tres módulos, que integra elementos de gamificación, favoreciendo un aprendizaje más dinámico y motivador, donde el diseño del entorno se basa en el modelo PACIE, que se centra en la presencia, el alcance, la capacitación, la interacción y la evaluación, con el fin de asegurar una experiencia educativa integral y atractiva para los estudiantes.

La implementación de este entorno virtual no solo tiene como objetivo reforzar los contenidos académicos, sino también fomentar competencias claves para el emprendimiento, como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad. La gamificación permitirá que los estudiantes se involucren de manera activa en su proceso de aprendizaje, logrando una mayor retención del conocimiento a través de dinámicas interactivas y desafiantes. Se espera que los resultados de esta investigación no solo beneficien a los estudiantes de la Unidad Educativa Santa María de Nazareth, sino que también sirvan como modelo para otras instituciones educativas que deseen innovar en sus métodos de enseñanza.

Luego de identificar el modelo de diseño instruccional que se va a adaptar, es importante conocer de qué se trata cada uno de los elementos que lo conforman, por eso, RECLA (2023) expone el significado de todos ellos:

Presencia: Se enfoca en la calidad de la interacción humana dentro de la educación en línea, resaltando la necesidad de hacer el entorno digital más humano para crear conexiones significativas y fortalecer el sentido de comunidad entre los estudiantes.

Alcance: Consiste en estrategias para ampliar la educación más allá de las limitaciones geográficas, asegurando que el aprendizaje sea accesible a una audiencia global diversa, adaptando los métodos educativos para conectarse eficazmente con estudiantes de diferentes

culturas y contextos.

Capacitación: Se refiere a la transformación y modernización de los métodos de enseñanza, utilizando herramientas digitales avanzadas y enfoques interactivos para no impartir solo conocimientos, al mismo tiempo, desarrolla habilidades críticas y adaptativas en los estudiantes.

Interacción: Se centra en promover la colaboración y mantener el compromiso en la educación en línea, utilizando la tecnología junto con estrategias pedagógicas para garantizar que los estudiantes permanezcan conectados y activos en un entorno de aprendizaje colaborativo. Según Arenas (2021) esta fase se divide en tres bloques que son:



- Bloque cero: Consiste en organizar actividades que fomentan la interacción con los estudiantes, permitiendo reforzar conocimientos y enriquecer el aprendizaje a través de la experiencia en el entorno virtual.
- Bloque académico: Compone todos los recursos académicos, ya sean documentos, presentaciones, videos, enlaces, entre otros, con el objetivo de llegar al estudiante con información necesaria para su proceso de aprendizaje.
- Bloque de cierre: Permite a los estudiantes completar tareas pendientes y apoyarse en la comunicación entre compañeros, aprovechando todas las herramientas del aula virtual, además de contar con la interacción del tutor.

E-Learning: Involucra el uso deliberado de tecnologías y plataformas digitales para aumentar la interactividad, personalizar el proceso de aprendizaje y ofrecer un acceso amplio a recursos educativos, con el objetivo de mejorar y reinventar la enseñanza en línea.

A continuación, las planificaciones diseñadas para el entorno virtual gamificado en Moodle, con los diferentes temas a reforzar de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Tabla 24

Planificación tema 1: Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS)

		UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SANTA MARÍA DE NAZARETH PLAN DE CLASES ÁREA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN. AÑO LECTIVO 2024-2025						
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO								
1. DATOS INFORMATIVOS								
Docente:	Lcda. Dania Marisela García Roldán		Área/Asignatura:	Emprendimiento y Gestión	Grado:	Primero BGU	Paralelo:	A
Unidad N°:	6	Título de unidad:	Responsabilidad legal y social del emprendedor	Objetivo específico:	Identificar las obligaciones del emprendedor con el Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS), comprendiendo cómo su cumplimiento mejora la planificación de personal y el rendimiento del emprendimiento, a la vez que retribuye al Estado por los servicios recibidos.			
		Tema 1:	Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social					
Objetivo general:		OG.EG.4. Conocer y explicar los requisitos y responsabilidades legales y sociales que debe cumplir un emprendedor en el momento de crear y mantener un emprendimiento, como forma de retribuir al Estado por los servicios recibidos.				Valor:	Respeto	
Criterio de evaluación:	CE.EG.5.10. Determina la capacidad de comercialización del emprendimiento a partir de una planificación financiera.							
2. PLANIFICACIÓN								

Competencias:	Competencias comunicacionales	Competencias matemáticas	Competencias digitales	Competencias socioemocionales				
Destrezas con criterios de desempeño			Indicadores de evaluación de la unidad					
<p>- EG.5.4.2. Desarrollar criterios sobre administración para generar eficacia en los emprendimientos.</p> <p>- Identificar e implementar el concepto de “responsabilidad social” en el desarrollo de emprendimientos. Ref. EG.5.4.3.</p>			<p>Describe proyecciones financieras y el capital de trabajo de un emprendimiento basándose en conceptos financieros básicos. (Ref.I.EG.5.1.1) (I.1., I.4.)</p>					
Eje de aprendizaje:	Responsabilidad social y legal en el emprendimiento.	Eje transversal:	Formación de una ciudadanía democrática y responsable.	<table border="1"> <tr> <td>N° de periodo:</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Fecha:</td> <td>XXXXXXXXXX</td> </tr> </table>	N° de periodo:	2	Fecha:	XXXXXXXXXX
N° de periodo:	2							
Fecha:	XXXXXXXXXX							
Actividades de aprendizaje (Estrategias metodológicas)			Recursos					
<p>Módulo 1</p> <p>- Guía del módulo 1: Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS) (Genially)</p> <p>- Presentación: IESS (Prezi)</p> <p>- Infografía: Registro de empleador (Genially)</p> <p>- Presentación: Tasa de aportación en el IESS (Canva)</p> <p>- Video: Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social https://www.youtube.com/watch?v=jOx7uHST59I</p> <p>- Página oficial del IESS ¿Quiénes somos? https://www.iess.gob.ec/es/web/guest/institucion</p> <p>- Video clase Módulo 1: IESS (Zoom)</p>			<p>- Plataforma virtual Moodle.</p> <p>- Recursos materiales (computadora, internet, laptop, celular).</p> <p>- Herramientas de la web didáctica (Prezi, Genially, Canva, Zoom, Wordart y Educaplay).</p> <p>- Recursos de Moodle (H5P, información embebida a la plataforma, videos embebidos de YouTube).</p> <p>- Actividades de Moodle (foro interactivo y cuestionario).</p>					
			Indicadores de logro					
			<p>- Comprende y explica la función y estructura básica del IESS en el sistema de seguridad social ecuatoriano. Identifica correctamente los pasos y requisitos para el registro de empleadores en el IESS.</p> <p>- Calcula con precisión las tasas de aportación correspondientes a diferentes tipos de contratos laborales.</p>					

<ul style="list-style-type: none"> - Foro: Desafío de debate sobre la tasa de aportación al IESS Pregunta: ¿Por qué es importante para los emprendedores cumplir con la tasa de aportación al IESS? - Foro de dudas - Crucigrama: IESS, actividad didáctica (H5P) - Ruleta de palabras: IESS (Educaplay) - Tarea módulo 1: Nube de palabras IESS (Wordart) - Cuestionario módulo 1: IESS - Glosario módulo 1 - Cierre del módulo 1 	<ul style="list-style-type: none"> - Navega eficientemente en el portal web del IESS y utiliza sus principales funcionalidades. - Analiza críticamente y argumenta sobre las implicaciones éticas y legales de la afiliación de empleados al IESS en el contexto empresarial.
---	---

Referencias

Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). Currículo de los niveles de educación Obligatoria. Bachillerato General Unificado.

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

Ministerio de Educación de Ecuador. (2021). Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. Bachillerato General Unificado https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-enfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf

Ministerio de Educación de Ecuador. (2019). Texto del Ministerio de Educación de Emprendimiento y gestión 1 BGU.



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

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Docente:	Coordinador/a:	Vicerrector:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

Nota. Planificación dirigida a los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Tabla 25

Planificación tema 2: Régimen y Sistema Tributario

 UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SANTA MARÍA DE NAZARETH PLAN DE CLASES ÁREA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN. AÑO LECTIVO 2024-2025 							
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS							
Docente:	Lcda. Dania Marisela García Roldán	Área/Asignatura:	Emprendimiento y Gestión	Grado:	Primero BGU	Paralelo:	A
Unidad N°:	6	Título de unidad:	Responsabilidad legal y social del emprendedor	Objetivo específico:	Comprender los conceptos fundamentales del régimen y sistema tributario ecuatoriano, utilizando herramientas digitales para analizar su estructura, funcionamiento e impacto en el contexto emprendedor, desarrollando habilidades de investigación, análisis crítico y cálculo práctico de impuestos.		
		Tema 2:	Régimen y sistema tributario				
Objetivo general:	Comprender las definiciones acerca del régimen y sistema tributario, además de su funcionamiento, de la misma manera que un análisis más fundamentado. Ref. OG.EG.3.					Valor:	Respeto
Criterio de evaluación:	Construye estados financieros (balance general y estado de pérdidas y ganancias) por medio de los cambios en las transacciones contables. Ref. CE.EG.5.2.						
2. PLANIFICACIÓN							
Competencias:	Competencias comunicacionales	Competencias matemáticas	Competencias digitales	Competencias socioemocionales			
Destrezas con criterios de desempeño				Indicadores de evaluación de la unidad			

<p>- EG.5.1.4. Deducir la importancia de la contabilidad como elemento de control financiero del emprendimiento. - Explicar las principales normas contables, para establecer los impactos en las cuentas. Ref. EG.5.1.5.</p>		<p>Conoce las cuentas contables de acuerdo con la naturaleza de la función de los asientos contables en aquellos emprendimientos obligados a llevar contabilidad, tomando en cuenta las normas tributarias establecidas por la autoridad competente. (Ref.I.EG.5.2.1.) (I.4., J.2.)</p>		
Eje de aprendizaje:	Comprensión y aplicación del régimen tributario en el emprendimiento.	Eje transversal:	Responsabilidad fiscal y ética empresarial en el desarrollo económico sostenible.	
			<table border="1"> <tr> <td>N° de periodo:</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Fecha:</td> <td>xxxxxxxx</td> </tr> </table>	N° de periodo:
N° de periodo:	2			
Fecha:	xxxxxxxx			
Actividades de aprendizaje (Estrategias metodológicas)		Recursos		
<p>Módulo 2 - Guía del tema 2: Régimen y sistema tributario (Genially) - Presentación: Sistema tributario (Powtoon) - Infografía: Régimen tributario (Canva) - Presentación: Las fuentes normativas del régimen tributario (Genially) - Régimen y sistema tributario https://www.youtube.com/watch?v=cCzwhOP8HwI - Video clase Módulo 2: Régimen y sistema tributario (Zoom) - Foro: Desafío de debate sobre el régimen tributario Pregunta: ¿El régimen tributario en Ecuador ayuda o dificulta a los emprendedores? Justifiquen su opinión considerando la organización de las normas y su impacto en el pago de impuestos.</p>		<p>-Plataforma virtual Moodle. - Recursos materiales (computadora, internet, laptop, celular). - Herramientas de la web didáctica (Genially Powtoon, Canva, Padlet, Zoom y Kahoot). - Recursos de Moodle (H5P, información embebida a la plataforma, videos embebidos de YouTube). - Actividades de Moodle (Foro interactivo y cuestionario).</p> <p>Indicadores de logro</p> <p>- Diferencia entre régimen y sistema tributario, explicando sus características principales y su aplicación en el contexto ecuatoriano. - Identifica y describe las fuentes normativas del régimen tributario en Ecuador, comprendiendo su jerarquía e importancia. - Analiza la relación entre un sistema tributario eficiente y el desarrollo de emprendimientos, argumentando su postura con ejemplos concretos.</p>		

<ul style="list-style-type: none"> - Foro de dudas - Sopa de letras: Régimen y sistema tributario (H5P) - Debate Visual sobre el régimen tributario en el Ecuador (Padlet) - Quiz, preguntas con puntos e insignias del sistema tributario (Kahoot) - Tarea módulo 2: Infografía sobre el tema régimen y sistema tributario (Canva) - Cuestionario módulo 2: Régimen y sistema tributario - Cierre del módulo 2 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza herramientas digitales para investigar, organizar y presentar información sobre conceptos tributarios clave de manera clara y estructurada. - Aplica conocimientos teóricos para calcular correctamente impuestos específicos, demostrando comprensión de su funcionamiento e impacto en situaciones prácticas.
--	--

Referencias

Economía desde casa (20 de febrero de 2021). Los TRIBUTOS y su CLASIFICACION | Economía de la empresa 128# [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=P5cCSZEYRCK>

Ministerio de Educación de Ecuador (2016). Currículo de los niveles de educación Obligatoria. Bachillerato General Unificado. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

Ministerio de Educación de Ecuador. (2021). Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. Bachillerato General Unificado https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf

Ministerio de Educación de Ecuador. (2019). Texto del Ministerio de Educación de Emprendimiento y gestión 1 BGU. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/Texto-1ero-BGU-Emprendimiento-y-Gestion.pdf>

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Docente:	Coordinador/a:	Vicerrector:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

Nota. Planificación dirigida a los estudiantes. Elaborado por: Dania García

Tabla 26

Planificación tema 3: Incentivos tributarios.

		UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SANTA MARÍA DE NAZARETH PLAN DE CLASES ÁREA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN. AÑO LECTIVO 2024-2025					
PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							
1. DATOS INFORMATIVOS							
Docente:	Lcda. Dania Marisela García Roldán	Área/Asignatura:	Emprendimiento y Gestión	Grado:	Primero BGU	Paralelo:	A
Unidad N°:	6	Título de unidad:	Responsabilidad legal y social del emprendedor	Objetivo específico:	Desarrollar en los estudiantes la capacidad de comprender y aplicar el concepto de incentivos tributarios en el contexto del emprendimiento, permitiéndoles identificar oportunidades para sus proyectos y analizar críticamente el impacto de estas políticas en la economía local y nacional.		
		Tema 3:	Incentivos tributarios				
Objetivo general:	OG.EG.7. Diseñar y formular un proyecto básico de emprendimiento con todos los elementos necesarios y componentes de innovación.					Valor:	Respeto
Criterio de evaluación:	Justifica la importancia del pago de las obligaciones legales y tributarias de un emprendimiento al llenar los formularios básicos con el objetivo de crear una cultura tributaria. Ref. CE.EG.5.3.						
2. PLANIFICACIÓN							
Competencias:	Competencias comunicacionales	Competencias matemáticas	Competencias digitales	Competencias socioemocionales			
Destrezas con criterios de desempeño				Indicadores de evaluación de la unidad			
- EG.5.2.1. Elaborar un mapeo de los requisitos legales básicos para iniciar actividades de emprendimiento que permitan formalizarlo.							

- EG.5.2.2. Identificar las obligaciones legales que debe cumplir un emprendedor como elemento fundamental para la operación del emprendimiento.		Conoce los requisitos de responsabilidad legal de cualquier emprendimiento, para validar sus operaciones en el mercado. (Ref.I.EG.5.3.1.) (S.1., I.1.)	
Eje de aprendizaje:	Desarrollo de habilidades para crear y gestionar emprendimientos que aprovechen los incentivos tributarios.	Eje transversal:	Fomento de la responsabilidad tributaria y comprensión del rol de los impuestos en el desarrollo social y económico
		N° de periodo:	2
		Fecha:	xxxxxxxx
Actividades de aprendizaje (Estrategias metodológicas)		Recursos	
Módulo 3 - Guía del tema 3: Incentivos tributarios (Genially) - Presentación: Incentivos tributarios (Gamma) - Infografía: Clasificación de incentivos tributarios (Genially) - Mapa mental: El emprendimiento y el régimen tributario (Canva) - Ecuador 2024: Transformación en el Panorama Tributario. https://www.meythalerzambranoabogados.com/post/ecuador-2024-transformacion-en-el-panorama-tributario - Video interactivo: Incentivos tributarios. https://www.youtube.com/watch?v=vglhfzQkE7Y - Video clase módulo 3: Incentivos tributarios (Zoom) - Foro de dudas - Juego el ahorcado: Clasificación de incentivos tributarios.		- Plataforma virtual Moodle. - Recursos materiales (computadora, internet, laptop, celular). - Herramientas de la web didáctica (Genially, Gamma, Canva, Zoom y Factice). - Recursos de Moodle (H5P, información embebida a la plataforma, videos embebidos de YouTube). - Actividades de Moodle (Juego el ahorcado y cuestionario).	
		Indicadores de logro	
		- Identifica correctamente los tres tipos principales de incentivos tributarios en Ecuador. - Explica con sus propias palabras cómo un incentivo tributario específico puede beneficiar a un emprendimiento. - Analiza críticamente la efectividad de los incentivos tributarios para fomentar el desarrollo económico local. - Aplica el conocimiento sobre incentivos	

<p>(Plataforma Moodle)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego de memoria sobre el emprendimiento y el régimen tributario (Factile) - Preguntas de verdadero y falso, con puntajes sobre incentivos tributarios (H5P) - Tarea módulo 3: Crear un juego educativo sobre el tema incentivos tributarios. (Genially) - Cuestionario módulo 3: Incentivos tributarios - Cierre del módulo 3 	<p>tributarios para calcular ahorros potenciales en un caso práctico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Propone ideas innovadoras para mejorar el sistema de incentivos tributarios para pequeños emprendedores.
---	--

Referencias

Andersen en Ecuador. (2023). Incentivos Tributarios [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=vglhfzQkE7Y>

Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). Currículo de los niveles de educación Obligatoria. Bachillerato General Unificado. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>

Ministerio de Educación de Ecuador. (2021). Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales. Bachillerato General Unificado. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/12/Curriculo-priorizado-con-énfasis-en-CC-CM-CD-CS_Elemental.pdf

Ministerio de Educación de Ecuador. (2019). Texto del Ministerio de Educación de Emprendimiento y gestión 1 BGU. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/Texto-1ero-BGU-Emprendimiento-y-Gestion.pdf>

ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Docente:	Coordinador/a:	Vicerrector:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

Nota. Planificación dirigida a los estudiantes. Elaborado por: Dania García

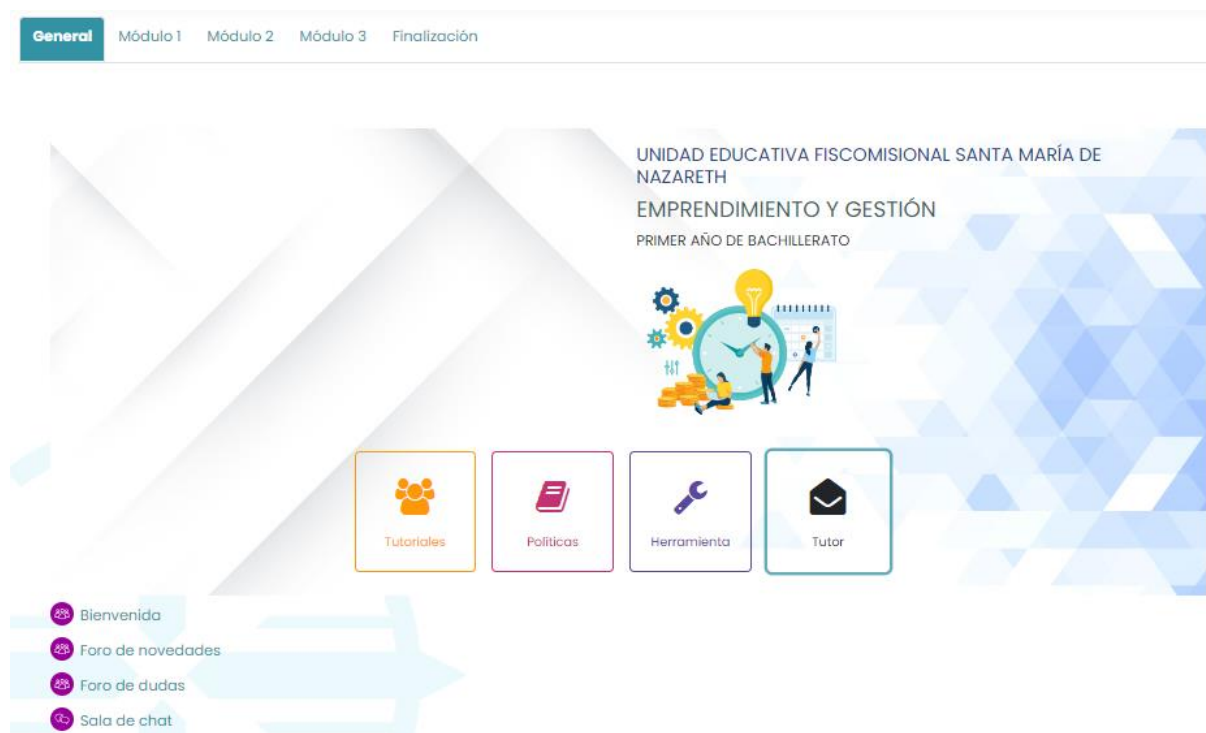
Seguido, se presenta las capturas de pantalla de cómo sería la propuesta, siguiendo el diseño instruccional PACIE, en el entorno del aula virtual Moodle. Estas capturas ilustrarán cómo se ha implementado el diseño en la plataforma, permitiendo una visualización detallada de la propuesta en relación con los objetivos establecidos.

Presencia

Se diseña una presentación visualmente atractiva y funcional, en esta estructura se destaca el inicio del curso, el orden de los módulos y los datos generales de la materia, asegurando que la información clave esté al alcance, se incluye un tutorial de navegación que facilita el uso eficiente de la plataforma, así como las políticas generales y las herramientas que se emplearán durante el curso, también se proporcionan los datos del tutor, junto con un mensaje de bienvenida y se incorporan espacios como el foro de novedades, el foro de dudas y una sala de chat. Esta presentación no solo organiza el contenido, sino que también fomenta la autonomía del estudiante, al ofrecerle recursos claros y accesibles para su aprendizaje, asegurando una experiencia fluida y bien estructurada.

Gráfico 23

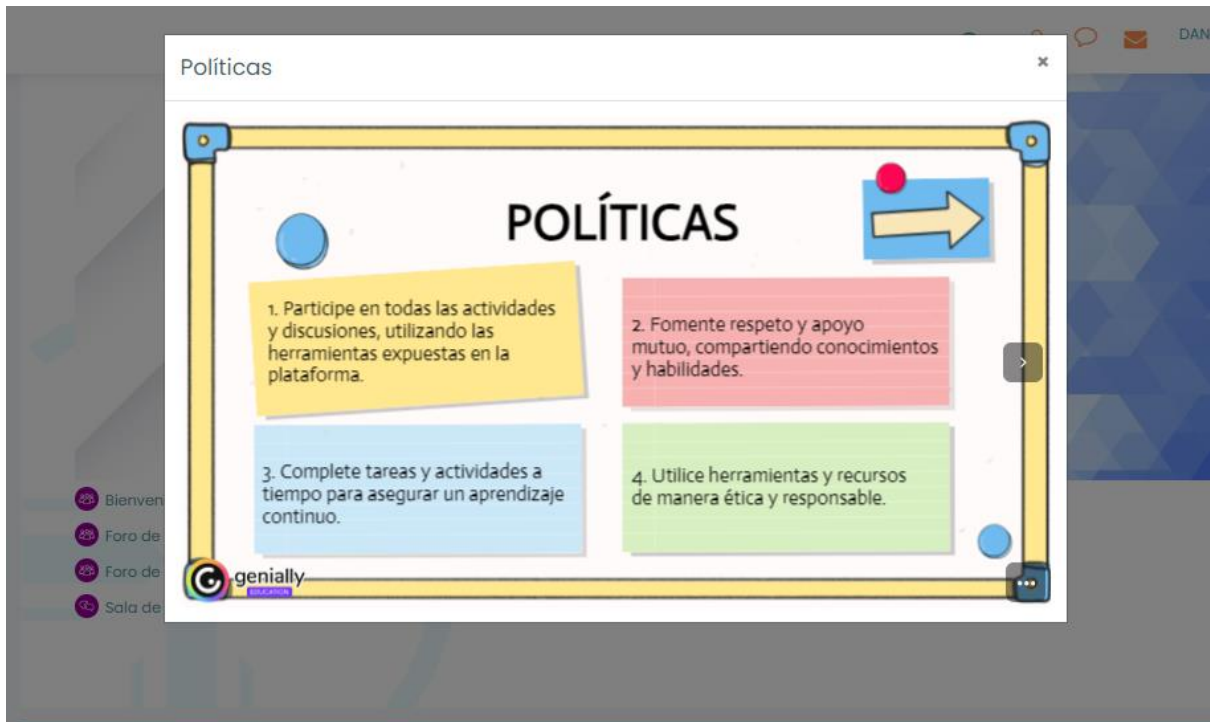
Inicio de entorno virtual en Moodle



Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 24

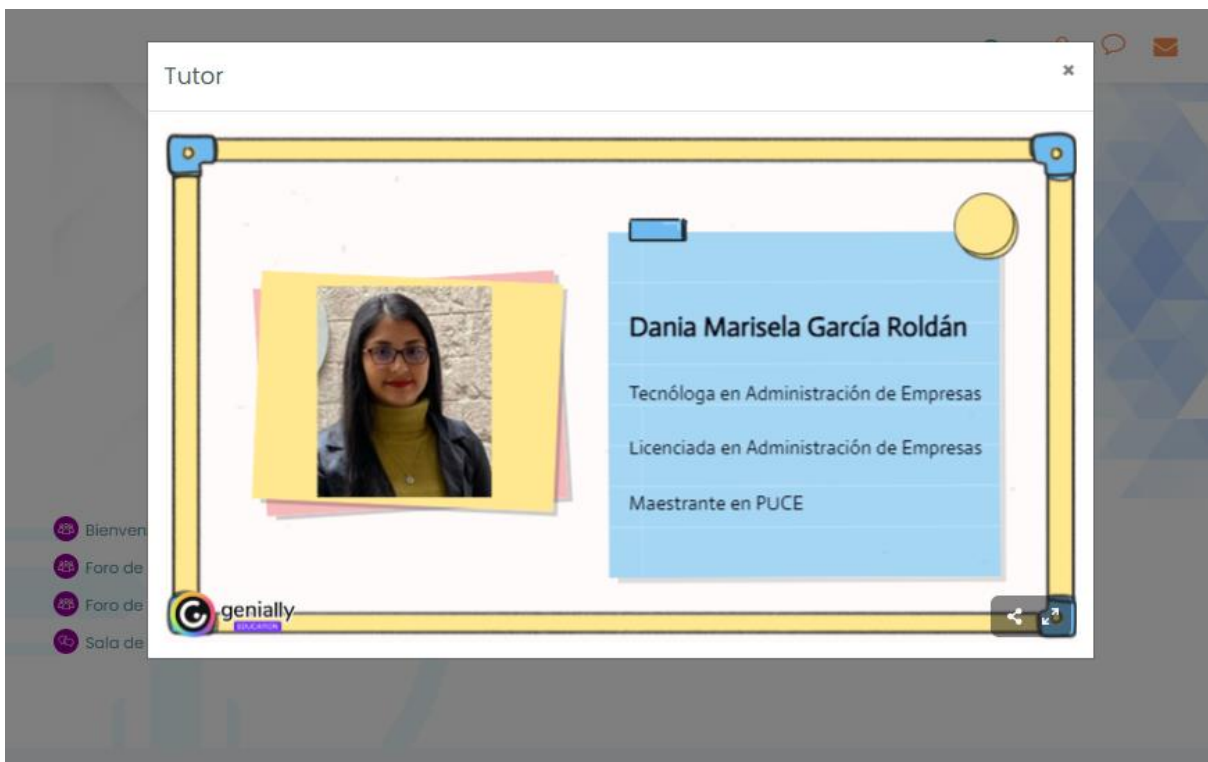
Presentación de políticas del curso



Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 25

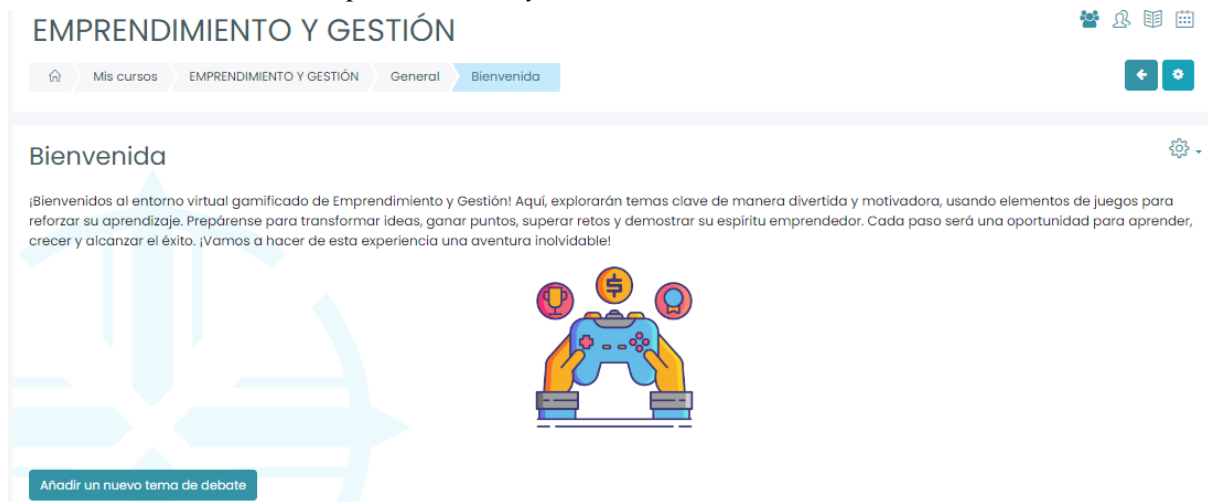
Presentación del tutor del curso



Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 26

Bienvenida al curso de Emprendimiento y Gestión



Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Alcance

El aula virtual de aprendizaje mantiene una estructura organizada y accesible al estudiante, el tiempo de duración es de acuerdo a lo que disponga el tutor, contiene 3 módulos que se encuentran detallados de la siguiente forma: Tema principal, guía del módulo, recursos principales, recursos opcionales, clase virtual, foro académico, foro de dudas, actividades, evaluación, glosario y el cierre de semana. Las capturas a continuación.

Gráfico 27

Guía del módulo



Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 28

Tema y recursos principales

Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS) [Guía del módulo I](#)

Recursos principales

- Presentación: Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS)
- Infografía: Registro de empleador
- Presentación: Tasa de aportación en el IESS
- Video: IESS

Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 29

Recursos opcionales

Recursos opcionales

- IESS ¿Quiénes somos?

Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 30

Video clase del módulo

Clase virtual

- Video clase Módulo I: IESS

Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 31

Foro académico

Foro académico

- Foro: Desafío de debate sobre la tasa de aportación al IESS
- Foro de dudas

Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 32

Actividades académicas



Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 33

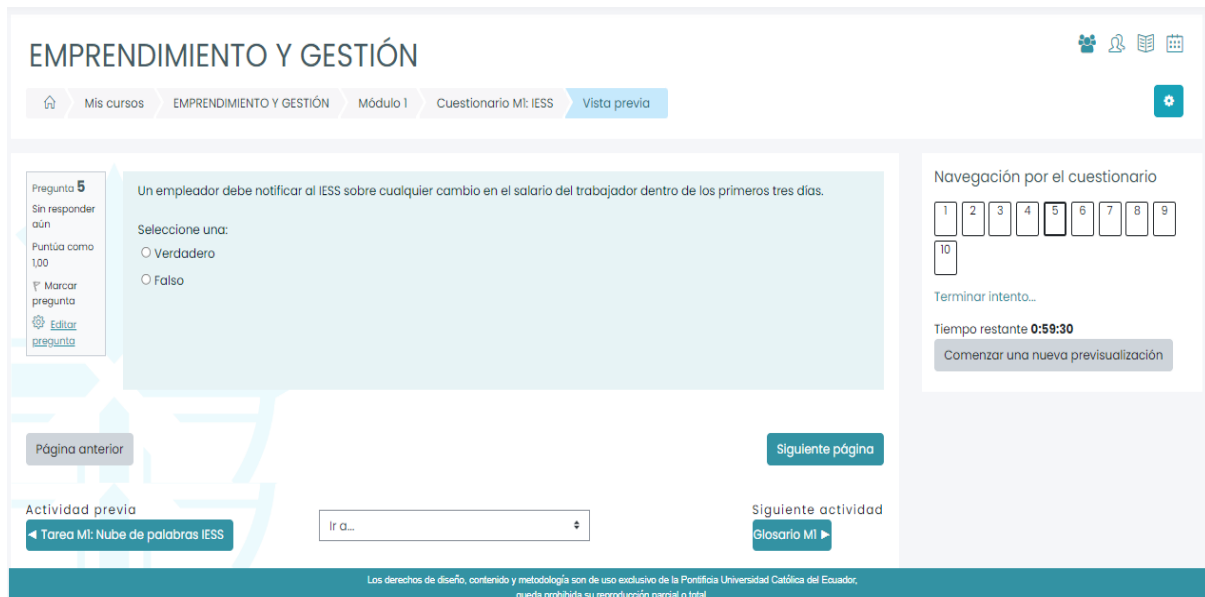
Evaluación del módulo



Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 34

Pregunta de evaluación



Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 35

Glosario del módulo



Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 36

Cierre de módulo motivacional



Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Capacitación

En esta parte del diseño instruccional se muestran los temas principales que se van a tratar dentro del curso, establecidos como refuerzo para el aprendizaje a los estudiantes de primero de bachillerato.

Gráfico 37

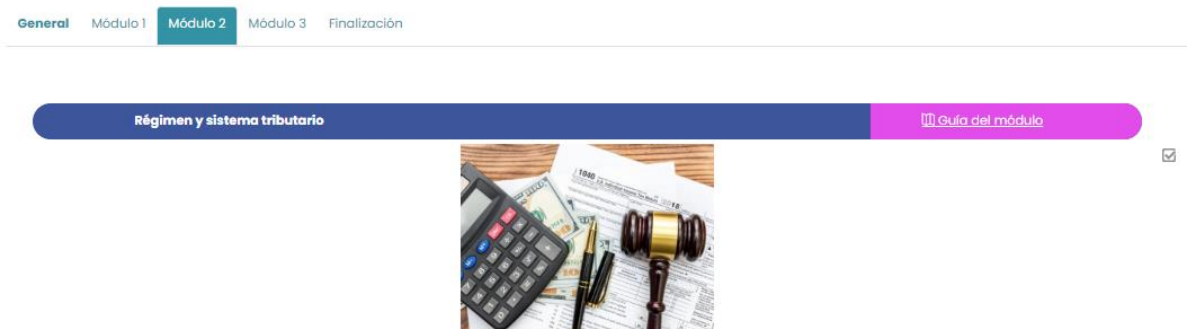
Tema del Módulo 1: Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS)



Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 38

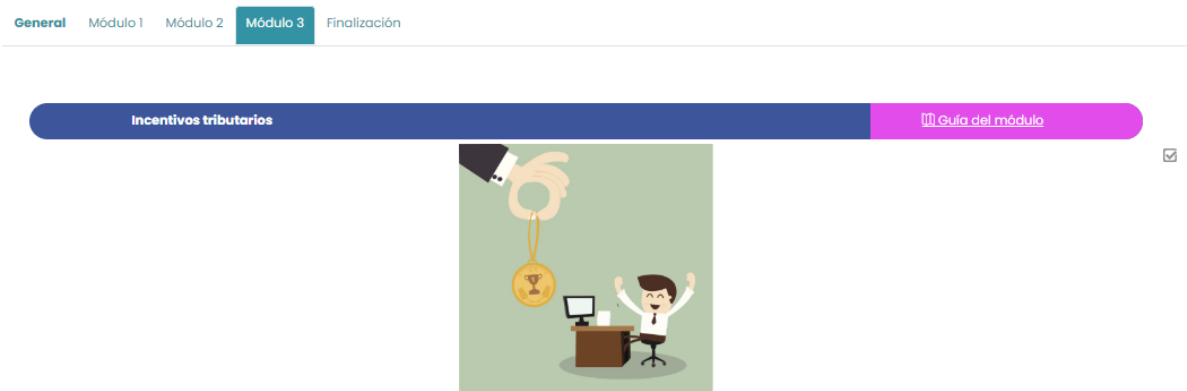
Tema del Módulo 2: Régimen y sistema tributario



Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 39

Tema del Módulo 3: Incentivos tributarios



Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Interacción

En esta fase, los estudiantes podrán interactuar de manera activa con el tutor y sus compañeros a través de diversas herramientas como el foro de novedades, foros de dudas en la pestaña general y en cada módulo, foro académico, video clases, chat general y glosario. Estas herramientas permiten a los estudiantes compartir conocimientos, plantear inquietudes y recibir retroalimentación de forma colaborativa.

Este tipo de interacción no solo facilita el intercambio de ideas, también, promueve un entorno de aprendizaje colaborativo, donde la comunicación constante entre todos los participantes es clave para reforzar el proceso formativo y mejorar el compromiso con la materia de Emprendimiento y Gestión.

Gráfico 40

Foro general de novedades

The screenshot shows the Moodle interface for the 'Foro de novedades' forum. At the top, the course title 'EMPRESARIADO Y GESTIÓN' is displayed. Below it, a breadcrumb trail shows the path: 'Inicio' > 'Mis cursos' > 'EMPRESARIADO Y GESTIÓN' > 'General' > 'Foro de novedades'. On the right side, there are icons for user profile, book, calendar, and a settings gear. The main heading is 'Foro de novedades'. Below the heading, there is a large, faint watermark of a scale of justice. To the right of the watermark is an icon representing a forum post with a speech bubble, a heart, a smiley face, and a checkmark. Below the icon, there is a green checkmark and the text: '✓ Estimado estudiante, en este espacio encontrará anuncios, avisos, recordatorios de actividades de su aula.' Below this text is a blue button labeled 'Añadir un nuevo tema de debate'. At the bottom, there is a note in parentheses: '(Aún no hay temas de debate en este foro)'.

Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 41

Foro general de dudas

The screenshot shows the Moodle interface for the 'Foro de dudas' forum. At the top, the course title 'EMPRESARIADO Y GESTIÓN' is displayed. Below it, a breadcrumb trail shows the path: 'Inicio' > 'Mis cursos' > 'EMPRESARIADO Y GESTIÓN' > 'General' > 'Foro de dudas'. On the right side, there are icons for user profile, book, calendar, and a settings gear. The main heading is 'Foro de dudas'. Below the heading, there is a large, faint watermark of a scale of justice. To the right of the watermark is an icon representing a forum post with two speech bubbles. Below the icon, there is a section titled 'Instrucciones' with three green checkmarks and the following text: '✓ Escriba un título claro.', '✓ Haga clic en "Añadir un nuevo tema de debate" y escribe tu duda.', and '✓ El docente responderá lo antes posible.' Below the instructions is a blue button labeled 'Añadir un nuevo tema de debate'. At the bottom, there is a note in parentheses: '(Aún no hay temas de debate en este foro)'.

Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 42

Sala de chat general



The screenshot shows the Moodle interface for a chat room. At the top, the course title 'EMPRESARIADO Y GESTIÓN' is displayed. Below it, a breadcrumb trail shows the path: 'Mis cursos' > 'EMPRESARIADO Y GESTIÓN' > 'General' > 'Sala de chat'. On the right side, there are icons for user management, a back arrow, and a settings gear. The main heading is 'Sala de chat'. In the center, there is a large icon of two overlapping speech bubbles, one light blue and one green. Below this, under the heading 'Recomendaciones', there are three green checkmark items: 'Es esencial usar un lenguaje adecuado y cortés en todo momento.', 'Evite enviar mensajes repetidos o temas que no sean acordes a la materia.', and 'Es importante mantener las conversaciones ordenadas y significativas.'. At the bottom left, there are two links: 'Entrar a la sala' and 'Usar interfaz más accesible'.

Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 43

Foro de dudas por módulo



The screenshot shows the Moodle interface for a forum. At the top, the course title 'EMPRESARIADO Y GESTIÓN' is displayed. Below it, a breadcrumb trail shows the path: 'Mis cursos' > 'EMPRESARIADO Y GESTIÓN' > 'Módulo 1' > 'Foro de dudas'. On the right side, there are icons for user management, a back arrow, and a settings gear. The main heading is 'Foro de dudas'. Under the heading 'Instrucciones', there are five green checkmark items: 'En este espacio puede publicar las dudas que tenga a lo largo del módulo.', 'Puede participar de manera colaborativa en el foro.', 'Su tutor y compañeros contribuirán con comentarios relacionados a sus inquietudes.', 'Recuerde participar siempre con respeto.', and 'El tutor responderá lo antes posible, pero si lo necesitan, puede enviarle un mensaje privado a través de la plataforma.'. Below the instructions, there is a blue button labeled 'Añadir un nuevo tema de debate'. At the bottom, it says '(Aún no hay temas de debate en este foro)'.

Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 44

Foro gamificado e interactivo

The screenshot shows a Moodle forum interface. At the top, the course title 'EMPREDIMIENTO Y GESTIÓN' is displayed. Below it, a breadcrumb trail indicates the location: 'Mis cursos > EMPREDIMIENTO Y GESTIÓN > Módulo 1 > Foro: Desafío de debate sobre la tasa de aportación al IESS'. The forum title is 'Foro: Desafío de debate sobre la tasa de aportación al IESS'. The description states that participants will discuss the importance of the contribution rate to the IESS and will earn points and badges based on the quality and depth of their contributions. The instructions are divided into three sections: 1. 'Participación inicial': Each student must post an initial response to the guiding question: '¿Por qué es importante para los emprendedores cumplir con la tasa de aportación al IESS?'. 2. 'Respuestas a compañeros': Students must comment on at least two of their peers' posts, providing new ideas or perspectives. 3. 'Puntaje y recompensas': 10 points for a well-developed initial post, 5 points for a significant contribution to the debate, and a badge for the student with the most positive comments. A button at the bottom says 'Añadir un nuevo tema de debate'.

Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 45

Glosario del módulo

The screenshot shows a Moodle glossary interface. At the top, the course title 'EMPREDIMIENTO Y GESTIÓN' is displayed. Below it, a breadcrumb trail indicates the location: 'Mis cursos > EMPREDIMIENTO Y GESTIÓN > Módulo 1 > Glosario M1'. The glossary title is 'Glosario M1'. There is a search bar with the text '¿Buscar en conceptos y definiciones?' and a 'Buscar' button. Below the search bar is an 'Añadir entrada' button. A navigation instruction says 'Navegue por el glosario usando este índice.' Below this is an alphabetical index: 'Especial | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | Ñ | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | TODAS'. The current page is 'Página: 1 2 (Siguiente) TODAS'. The first entry is 'A' with the sub-entry 'Afiliación', defined as 'Proceso por el cual una persona se inscribe en el IESS para recibir sus beneficios.' The second entry is 'C' with the sub-entry 'Capital', defined as 'Recursos financieros utilizados para iniciar o expandir un negocio.' There are icons for printing and settings at the bottom right.

Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 46

Video clase del módulo



The screenshot shows a Moodle course interface. At the top, the course title 'EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN' is displayed. Below it, a breadcrumb trail indicates the current location: 'Mis cursos' > 'EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN' > 'Módulo 1' > 'Video clase Módulo 1: IESS'. The main heading is 'Video clase Módulo 1: IESS'. Underneath, the 'Tema' (Topic) is 'Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS)'. An 'Acceso por zoom' section provides a Zoom link: <https://us04web.zoom.us/j/2173607897?pwd=BM4lT7TAkfnfNhoD7VLSgH8d4Hpm6T1>, along with the meeting ID '217 360 7897' and access code 'UV0qHB'. An 'Instrucciones' (Instructions) section lists three points: 1. Ingrese a la videoclase del Módulo 1 en la fecha y hora previamente establecida con el facilitador. 2. Revise con antelación los documentos, recursos multimedia y referencias sugeridas para conocer el contenido de la videoclase. 3. Participe activamente durante el encuentro sincrónico.

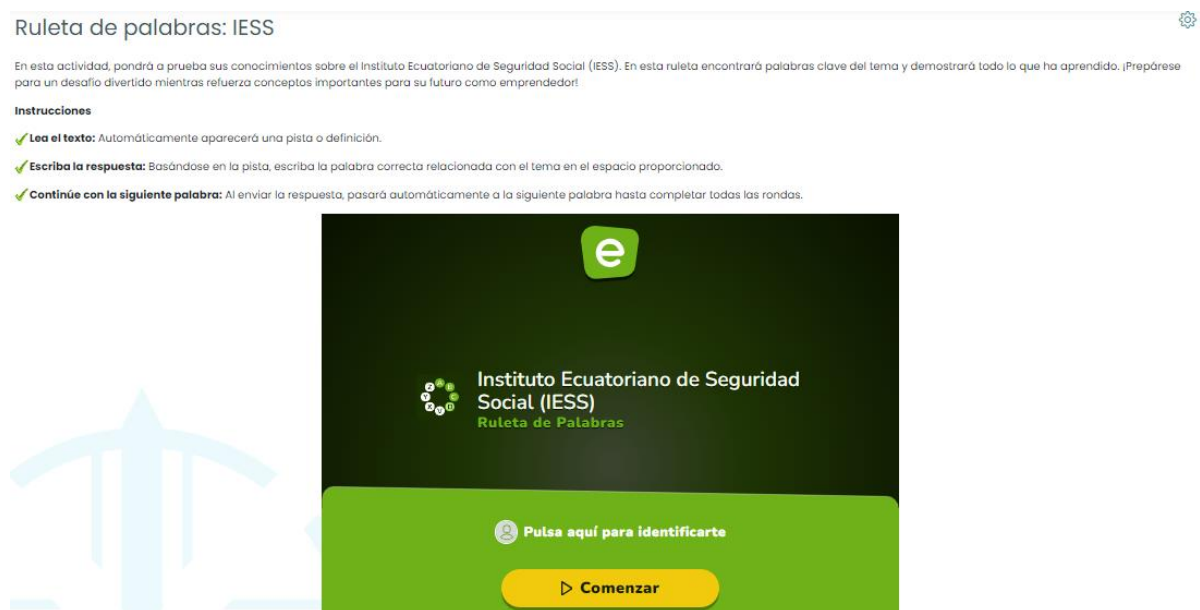
Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

E-learning

En esta fase y acorde a la metodología de la propuesta que es la gamificación, trata de las actividades que el estudiante realiza, por medio de recursos lúdicos que se encuentran en la Web 2.0 y que se pueden añadir dentro de la plataforma Moodle. Las herramientas que se incorporan dentro de la plataforma son Educaplay, Kahoot, Factile, entre otras.

Gráfico 47

Acceso a Educaplay desde Moodle

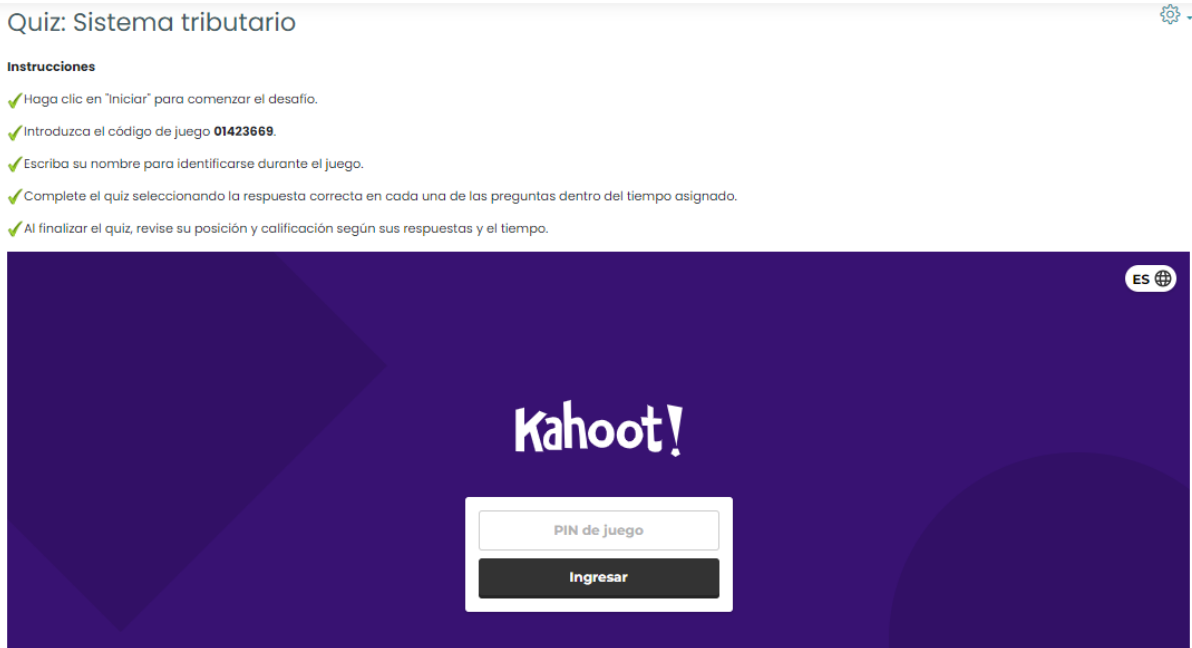


The screenshot shows a Moodle activity page titled 'Ruleta de palabras: IESS'. The activity description states: 'En esta actividad, pondrá a prueba sus conocimientos sobre el Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS). En esta ruleta encontrará palabras clave del tema y demostrará todo lo que ha aprendido. ¡Prepárese para un desafío divertido mientras refuerza conceptos importantes para su futuro como emprendedor!'. The 'Instrucciones' (Instructions) section lists three points: 1. Lea el texto: Automáticamente aparecerá una pista o definición. 2. Escriba la respuesta: Basándose en la pista, escriba la palabra correcta relacionada con el tema en el espacio proporcionado. 3. Continúe con la siguiente palabra: Al enviar la respuesta, pasará automáticamente a la siguiente palabra hasta completar todas las rondas. Below the text is a screenshot of the Educaplay interface. It features a green header with the 'e' logo, the text 'Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS) Ruleta de Palabras', a user identification prompt 'Pulsa aquí para identificarte', and a yellow 'Comenzar' button.

Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 48

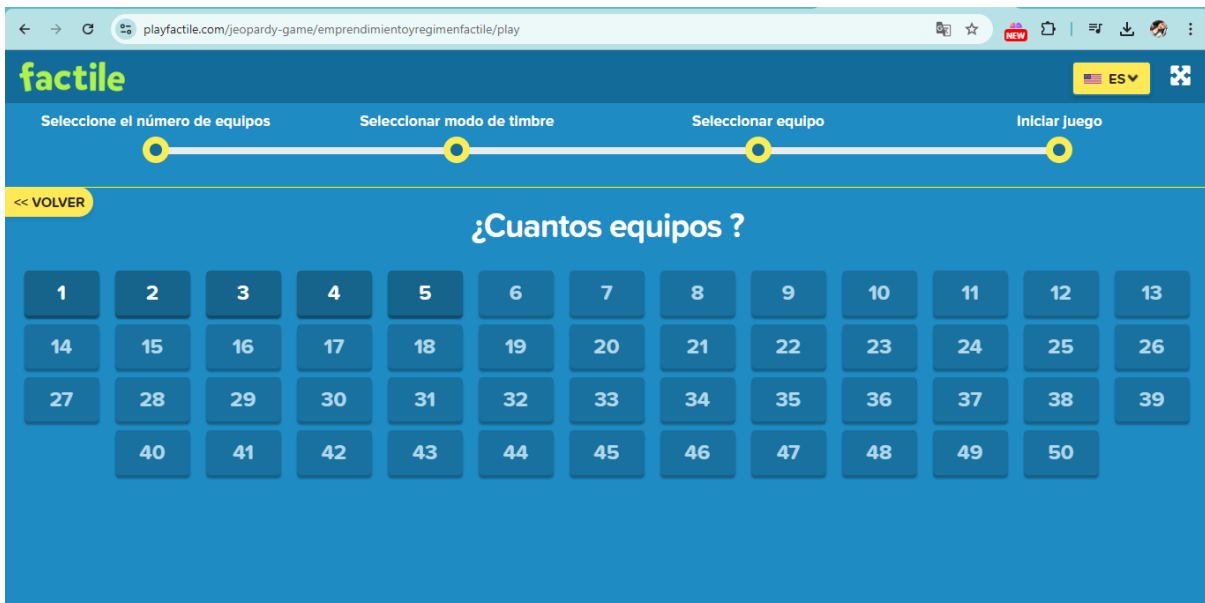
Acceso a Kahoot desde Moodle



Nota. Entorno virtual Moodle. Elaborado por: Dania García

Gráfico 49

Acceso a Factile



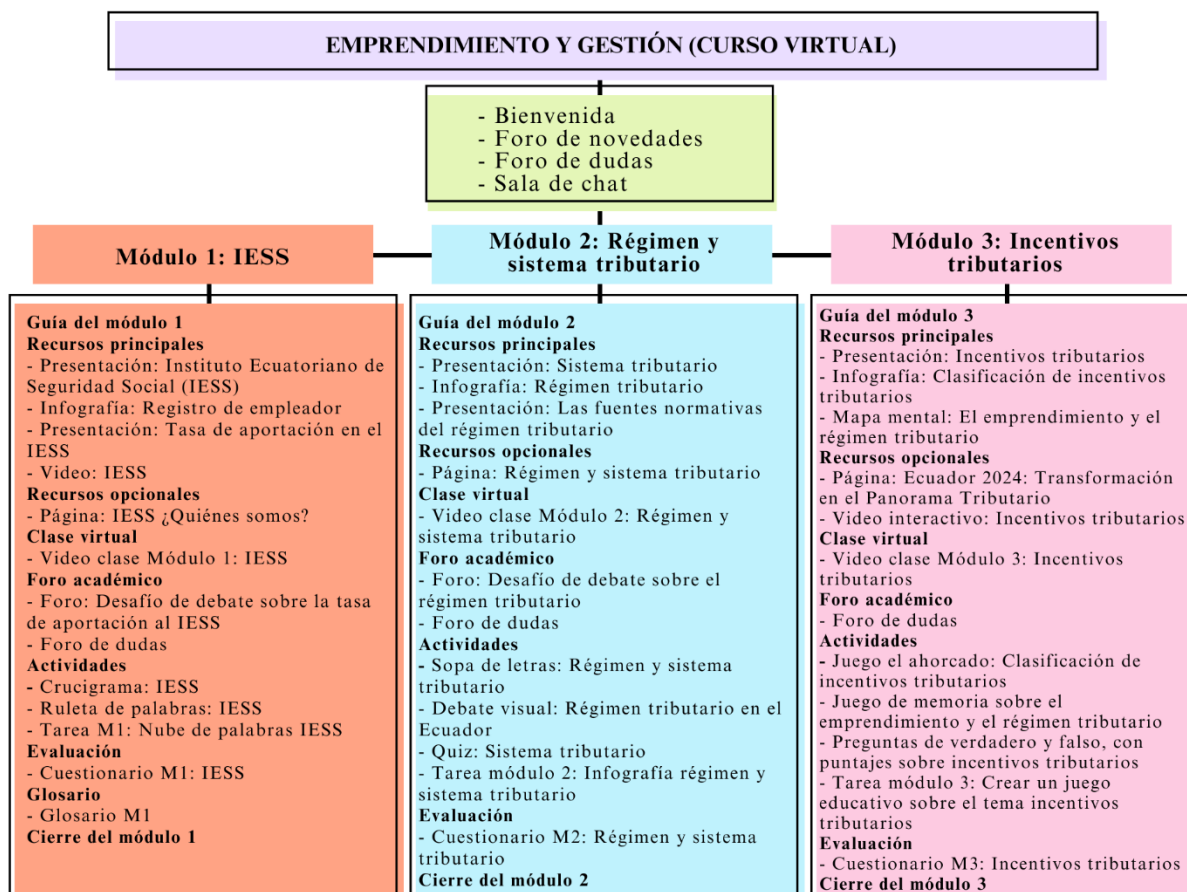
Nota. Entorno virtual Moodle (Página web). Elaborado por: Dania García

Síntesis gráfica de la estructura de los módulos.

El siguiente organizador gráfico, muestra la estructura de los módulos del curso, facilitando la comprensión de los contenidos y objetivos de aprendizaje de la propuesta.

Gráfico 50

Estructura de módulos



Nota. Gráfica de la estructura de los módulos. Elaborado por: Dania García

5.9. Evaluación

Es importante comprobar y evidenciar la efectividad y el valor de la plataforma Moodle una vez realizada la propuesta, esto debe hacerse observando una transformación notable en los alumnos en relación con su proceso de aprendizaje, ya que la propuesta está orientada a mejorar el aprendizaje en la materia de Emprendimiento y Gestión. Por esta razón, se sugiere que se utilice esta rúbrica destinada a los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional Santa María de Nazareth, para llevar a cabo la evaluación, tras la aplicación de los tres módulos en el aula virtual. En esta rúbrica se requirió una evaluación en cada uno de los aspectos que se describen a continuación en el texto.

Tabla 27*Validación de la plataforma virtual, en base a Moodle por los usuarios.*

CATEGORÍA	INDICADOR	SI	NO
Acceso	La plataforma Moodle es accesible y sin complicaciones.	X	
Instrucciones	Las directrices proporcionadas son precisas y fáciles de comprender.	X	
Navegación	La interfaz es intuitiva y sencilla de usar para los alumnos.	X	
Presentación	La información en Moodle está estructurada de manera lógica, clara y comprensible para el alumno.	X	
Contenidos	El material cubre temas pertinentes a la materia de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de primer año de bachillerato.	X	
Recursos	Los materiales multimedia, documentos, actividades, entre otros, están alineados con los temas del curso.	X	
Tareas	Los ejercicios propuestos contribuirán a mejorar el dominio de la asignatura.	X	
Foros	Este espacio promueve la interacción y el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes.	X	
Evaluación	Las pruebas están vinculadas a los temas de cada módulo y utilizan diversos métodos de evaluación.	X	
Utilidad	Considera útil la plataforma Moodle, como una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	X	

Nota. Rúbrica enfocada en los estudiantes. Elaborado por: Dania García

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para terminar esta propuesta, se detalla a continuación las conclusiones que resumen los hallazgos clave y las recomendaciones que ofrecen ideas prácticas para aplicar los resultados obtenidos, lo que asegura que el esfuerzo invertido en la investigación sea útil y relevante para el futuro.

Conclusiones

- Luego del análisis e interpretación de los datos obtenidos durante la investigación, se han identificado diversas ventajas y desventajas que enfrentan los estudiantes en su proceso de formación dentro del contexto educativo. Estos factores influyen en la relevancia de la materia en su vida cotidiana, la efectividad de la metodología de estudio utilizada, así como la desmotivación que experimentan algunos estudiantes al aprender, además del limitado acceso a la tecnología en cierto punto. En este sentido, la implementación de un entorno virtual gamificado en Moodle ha demostrado ser una herramienta efectiva para potenciar el aprendizaje de la materia de Emprendimiento y Gestión, incrementando la motivación y participación de los estudiantes de primer año de bachillerato.
- Los resultados indican el análisis del estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje, donde los educadores diseñan estrategias que ayudan a la formación continua de la materia, por ende, gracias a la importancia de utilizar el aula virtual, la investigación reveló áreas de oportunidad que pueden ser abordadas de manera práctica mediante la integración de elementos de gamificación en la plataforma Moodle.
- En gran parte los estudiantes demostraron su interés al utilizar un aula en la virtualidad de manera lúdica, para eso las estrategias didácticas identificadas dentro del proyecto para la asignatura se adaptaron exitosamente al entorno virtual, permitiendo una transición fluida hacia un modelo de aprendizaje más interactivo y atractivo para los estudiantes.
- Durante la investigación, el alumnado ha identificado un ambiente positivo al introducir estas herramientas de gamificación, ya que son novedosas para ellos. Esto ha ofrecido una estructura sólida para el refuerzo académico, facilitando un seguimiento más preciso del progreso de los estudiantes y permitiendo una retroalimentación más inmediata y personalizada, lo que demuestra el interés para que refuercen sus conocimientos y habilidades.

Recomendaciones

- Implementar el entorno virtual gamificado en Moodle para la asignatura de Emprendimiento y Gestión con los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Santa María de Nazareth, esta propuesta busca reforzar el aprendizaje de manera innovadora, ofreciendo una experiencia educativa interactiva, motivadora y adaptada a las necesidades de los estudiantes en la era digital.
- Fomentar el uso continuo de estrategias de gamificación en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, integrando elementos lúdicos con contenidos académicos, lo que no solo aumentará el interés y la participación de los estudiantes, sino que también desarrollará habilidades clave como la resolución de problemas, el pensamiento estratégico y la toma de decisiones, fundamentales para su futuro emprendedor.
- Aprovechar las diversas herramientas y funcionalidades de Moodle para crear actividades gamificadas que refuercen el aprendizaje en Emprendimiento y Gestión, ya que la plataforma permite diseñar desafíos, misiones y sistemas de recompensas que motivan a los estudiantes a profundizar en los conceptos de la asignatura de forma autónoma y colaborativa, promoviendo un aprendizaje activo y significativo.
- Promover la formación continua de los docentes en el uso de tecnologías educativas y técnicas de gamificación aplicadas a la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, es esencial que los educadores se mantengan actualizados en estas áreas para diseñar experiencias de aprendizaje atractivas y efectivas, alineadas con las tendencias educativas actuales y las expectativas de los estudiantes, lo que facilitará la creación de un ambiente de aprendizaje dinámico que motive a los estudiantes a explorar y desarrollar sus habilidades emprendedoras presentes y futuras.

REFERENCIAS

- Aguilera, C. (2023). *Qué son las estrategias de aprendizaje: definición, tipos y ejemplos*. Ispring: <https://www.ispring.es/blog/estrategias-de-aprendizaje>
- Arenas, A. (2021). *PACIE: Un modelo instruccional para la innovación educativa*. Anyflip: <https://anyflip.com/tvznx/pnir/basic/>
- Bastis Consultores. (2020). *¿Cómo realizar una investigación proyectiva?*. Online-Tesis: <https://online-tesis.com/como-realizar-una-investigacion-proyectiva/>
- Bello, E. (2022). *¿Qué es un emprendedor? Tipos y características*. IEBS: <https://www.iebschool.com/blog/que-es-emprendedor-creacion-empresas/>
- Cárdenas, F. (2023). *Qué es un emprendimiento, características y ejemplos exitosos*. HubSpot: <https://blog.hubspot.es/sales/guia-emprendimiento>
- Castro, X. (2020). *Estructura del Aula virtual según PACIE*. Educared: <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/tic-en-el-aula/estructura-del-aula-virtual-segun-pacie/>
- CEU. (2018). *Beneficios del aprendizaje basado en el emprendimiento*. Colegio San Pablo: <https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/beneficios-del-aprendizaje-basado-en-el-emprendimiento/#:~:text=A%20trav%C3%A9s%20del%20aprendizaje%20basado,la%20b%C3%BAqueda%20del%20bien%20com%C3%BAn.>
- Chacha, M. (2023). *Diseño de aula virtual en Moodle fundamentada en la técnica de gamificación para el refuerzo pedagógico de la asignatura Matemática*. Repositorio PUCE: <https://repositorio.puce.edu.ec/items/2e9d9da8-c2b6-4668-acb5-49218c52a444>
- Choya, B. (2023). *La importancia de formar a los profesores para actualizar el sistema educativo*. Aspasia, la formación de tu futuro: <https://grupoaspasia.com/es/2023/04/la->

- importancia-de-formar-a-los-profesores-para-actualizar-el-sistema-educativo/
Criado, J. (2024). *Importancia de la investigación de campo en la identificación de objetivos y contextos de estudio*. Saber actualizado: <https://saberactualizado.com/investigacion/investigacion-de-campo/>
- De Jesús Reyes, J. (2013). *Las TIC en el entorno empresarial*. Escuela de Organización Industrial: <https://www.eoi.es/blogs/mtelcon/2013/02/06/las-tics-y-la-gestion-empresarial/#:~:text=Las%20TIC%20son%20un%20elemento,nuestros%20productos%20en%20el%20mercado.>
- De Souza, I. (2023). *Conoce los principales tipos de modelo de gestión empresarial*. ZapSign: <https://zapsign.co/es/blog/conoce-los-principales-tipos-de-modelo-de-gestion-empresarial>
- Emprendedor. (2021). *El emprendimiento ha estado presente a lo largo de la historia del hombre*. El Emprendedor: <https://www.elemprendedor.pe/columnas/historia-del-emprendimiento/>
- Escarcega, J. (2023). *Investigación de campo: ¿Qué es y por qué hacerla?*. Berumen: <https://berumen.com.mx/investigacion-de-campo-que-es-y-por-que-hacerla/>
- Feijoo, P. (2023). *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*. Repositorio PUCE: <https://repositorio.puce.edu.ec/items/79a5f7e8-2bd3-45a3-bae3-b764481ce7e4>
- Flores, D., Limaymanta, C., & Uribe, A. (2021). La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 44(2), 1-13. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/RIB/article/view/342687/20805382>
- Gallo, C. (2021). Estrategias didácticas y el rendimiento académico en los estudiantes de la

- Escuela de Ingeniería. *Revista Peruana de Educación*, 37-48.
file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/articulo-no-3.pdf
- Gómez, M. (2023). *Qué es una encuesta, para qué sirve y qué tipos existen*. HubSpot:
<https://blog.hubspot.es/service/que-es-una-encuesta>
- González, J. (2023). *Las TIC en la educación: importancia y beneficios de aplicarlas*. Intec:
<https://www.intec.edu.do/oferta-academica/postgrado/articulos-de-postgrado/las-tic-en-la-educacion-importancia-y-beneficios-de-aplicarlas>
- Guzmán, E. (2019). *Propuesta de formación docente virtual para la integración de la tecnología en los colegios privados de Chile*. Repositorio PUCP:
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14136>
- Hasantana. (2015). *Ventajas y Desventajas de los EVA*. Capacítate:
<https://capacitatesite.wordpress.com/2015/11/25/ventajas-y-desventajas-de-los-eva/>
- Herrera, Á. (2021). *¿Qué es Moodle?*. Innovación y cualificación:
<https://www.innovacionycualificacion.com/plataforma-elearning/que-es-moodle-y-caracteristicas/>
- Honorio, R. (2021). *Aplicación de la gamificación a través de la herramienta “Mentimeter” con el fin de promover la participación de los estudiantes de niveles básicos de inglés en un instituto privado de Lima*. Repositorio PUCP:
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/17920>
- Hurtado de Barrera, J. (2023). *La investigación proyectiva*. Saber investigar la clave del conocimiento: <https://saberinvestigar.com/la-investigacion-proyectiva/>
- Jasinski, R. (2022). *¿Cuál es la importancia del diseño instruccional en el aprendizaje online?*. Enseñanza y aprendizaje digital: <https://robertojasinski.com/cual-es-la-importancia-del-diseno-instruccional-en-el-aprendizaje-online/>
- Magenta Redacción . (2020). *Las habilidades básicas en la gestión empresarial*. MAGENTA:

<https://magentaig.com/las-habilidades-basicas-en-la-gestion-empresarial/>

Marinilla. (2020). *Emprendimiento y la importancia de promoverlo en los menores*. UPB

Colegio: <https://www.upb.edu.co/es/colegio/emprendimiento-importancia-de-promoverlo-en-menores#:~:text=Fomentar%20el%20emprendimiento%20en%20ni%C3%B1os,confianza%20y%20el%20pensamiento%20positivo.>

Martínez, J., & Ortega, L. (2021). Modelos educativos que impulsan el emprendimiento en las instituciones de educación superior. *Revista académica científica TECTZAPIC*, 32-40.

file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-

ModelosEducativosQueImpulsanElEmprendimientoEnLasI-8525724.pdf

Mata, L. (2019). *El enfoque cuantitativo de investigación*. Investigalia:

<https://investigaliacr.com/investigacion/el-enfoque-cuantitativo-de-investigacion/>

Ministerio de Economía. (2014). *Uso de TICs en los Emprendimientos*. Ministerio de

Economía, Fomento y Turismo: <https://www.economia.gob.cl/wp-content/uploads/2014/03/Boletin-Uso-de-TICs-en-los-emprendimientos-EME-3.pdf>

Ministerio de Educación. (2015). *Currículo de Bachillerato Emprendimiento y Gestión*.

Educación EC: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Lineamientos_Emprendimiento_Gestion_2BGU.pdf

Morocho, M., & Flores, L. (2023). Competencias que fomentan el emprendimiento en la

Educación Superior. *Revista de Investigación en Ciencias de la Administración*, 128-142. <https://revistaenfoques.org/index.php/revistaenfoques/article/view/180/978>

Narvaez, M. (2023). *Gamificación en el aula: Qué es y cómo aplicarla*. QuestionPro:

<https://www.questionpro.com/blog/es/gamificacion-en-el-aula/>

Narvaez, M. (2024). *¿Qué es una población? Definición, tipos y métodos de estudio*.

- QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/es/que-es-una-poblacion/>
- Parra, F., & Mera, D. (2021). *Aula Virtual para el aprendizaje de la asignatura de Contabilidad de Costos en la Unidad Educativa "Fe y Alegría"*. Repositorio Universidad Israel: <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2818>
- Pastora, B. (2022). Estrategias de refuerzo académico para los estudiantes de educación superior. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 3(2), 203-214. [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/203-214%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/203-214%20(1).pdf)
- Pérez, D., Font, E., & Ortiz, M. (2016). Emprendimiento y Gestión del Conocimiento. *Unidades Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 3(3), 422-440. <https://www.redalyc.org/pdf/5646/564677241012.pdf>
- Ramírez, M., & Badillo, L. (2024). Estrategias didácticas visuales para mejorar el rendimiento académico en la asignatura Emprendimiento y Gestión. *Revista Científica*, 78-95. <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-EstrategiasDidacticasVisualesParaMejorarElRendimie-9498904.pdf>
- RECLA. (2023). *Descifrando el Modelo PACIE: revolucionando la educación virtual*. Red de Educación Continua de Latinoamérica y Europa: <https://recla.org/blog/modelo-pacie/>
- Reyes, D. (2018). Gamificación de espacios virtuales de aprendizaje. *Revista científica UMCE*, 41. <https://revistas.umce.cl/index.php/contextos/article/view/1390>
- Rodríguez, J. (2023). *Estadística descriptiva: Definición, conceptos y ejemplos*. Fundación para la investigación social avanzada: <https://isdfundacion.org/2023/08/22/estadistica-descriptiva-definicion-conceptos-y-ejemplos/>
- Romero, D. (2020). *Descubre cómo funcionan los Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) y qué aportan a la educación*. Rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>
- Rovira, I. (2018). *Estrategias didácticas: definición, características y aplicación*. Psicología y

- Mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/estrategias-didacticas>
- Saldarriaga, M., & Guzmán, M. (2018). Enseñanza del emprendimiento en la educación superior: ¿Metodología o modelo? *Revista EAN*(85), 125-142.
<https://doi.org/10.21158/01208160.n85.2018.2054>
- Salgado, J. (2023). El Emprendimiento en el Ecuador. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 09-46.
<https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/923/1255>
- SEO Soporte. (2021). *¿Qué es la plataforma MOODLE y para qué sirve?*. Máxima Formación:
<https://www.maximaformacion.es/blog-teleformacion/que-es-la-plataforma-moodle-y-para-que-sirve-2/>
- Sparano, H. (2014). Emprendimiento en América Latina y su impacto en la gestión de proyectos. *Revista Dimensión Empresarial*, 12(2), 95-106.
<http://www.scielo.org.co/pdf/diem/v12n2/v12n2a08.pdf>
- Sulbarán, I. (2023). *¿Qué son los entornos virtuales de aprendizaje (EVA)?*. TIFFIN University: <https://global.tiffin.edu/noticias/que-son-los-entornos-virtuales-de-aprendizaje>
- Torresburriel Estudio. (2023). *Ejemplos de encuestas con preguntas abiertas y cerradas*. TorresBurriel: <https://torresburriel.com/weblog/ejemplos-de-encuestas-con-preguntas-abiertas-y-cerradas/>
- Ulloa, N., & Torres, J. (2023). *5 herramientas de gamificación para transformar tu aula virtual*. Kimen: <https://kimengames.com/blog/5-herramientas-de-gamificacion-para-transformar-tu-aula-virtual/>
- UNIR. (2020). *¿Qué es la gamificación en el aula y cómo aplicarla?*. Universidad Internacional de La Rioja: <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>

- Urighuen, P., Pizarro, J., & Cedeño, J. (2018). Metodologías de emprendimiento, usadas en la Universidad Ecuatoriana: El caso de una institución de educación superior Orense. *Revista Científica de la Universidad de Cienfuegos*, 10(3), 309-315.
file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/jlleon,+Gestor_a+de+la+revista,+A.41.pdf
- Vasca, N. (2020). *Qué es Moodle y para qué sirve*. NEOLO: <https://www.neolo.com/blog/que-es-moodle-y-para-que-sirve.php>
- Verdín, E. (2022). La influencia de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje. *Formación Estratégica*, 6(02), 34-49.
<https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/66>

ANEXOS

Cuestionario

Pregunta	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Parcialmente de acuerdo	Totalmente en desacuerdo
1. ¿Considera que domina los conocimientos básicos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?				
2. ¿Cree que ha desarrollado las habilidades requeridas para el dominio de esta asignatura?				
3. ¿Siente que su aprendizaje en Emprendimiento y Gestión es efectivo y útil para su vida diaria?				
4. ¿Siente una interacción positiva con sus compañeros durante el desarrollo de las clases?				
5. ¿Considera que el trabajo en equipo es importante para el aprendizaje en esta asignatura?				
6. ¿Se siente motivado en aprender los contenidos planteados en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?				
7. ¿Cree usted que es capaz de utilizar los conocimientos adquiridos de manera eficaz en su quehacer académico y cotidiano?				

8. ¿Las estrategias didácticas que utiliza en clase facilitan su aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?				
9. ¿Los recursos que se utilizan en clase son los más adecuados para el aprendizaje de la asignatura?				
10. ¿Las actividades que realiza en clase son las más apropiadas para su formación en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?				
11. ¿El método de evaluación utilizado refleja convenientemente su aprendizaje en la asignatura?				
12. ¿Los dispositivos tecnológicos que dispone son suficientes y adecuados para el desarrollo de la clase?				
13. ¿El acceso a internet en la institución educativa es adecuado para realizar las actividades de la asignatura?				
14. ¿Las plataformas virtuales utilizadas son útiles para su aprendizaje?				
15. ¿Considera que las aplicaciones digitales que desarrollan el juego como				

medio de aprendizaje aumentan su interés por la asignatura?				
16. ¿Considera que sería necesario el diseño de un entorno virtual gamificado, que desarrolle el juego como medio para un aprendizaje significativo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?				
17. ¿Cree que el objetivo del entorno virtual debería ser contribuir de manera significativa con el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?				
18. ¿Piensa que los contenidos en un entorno virtual de la asignatura de Emprendimiento y Gestión deberían estar adecuados a las necesidades formativas?				
19. ¿Cree que las actividades propuestas en un entorno virtual deberían ser interactivas y motivadoras?				
20. ¿Considera que los recursos del entorno virtual deberían ser suficientes y adecuados con la finalidad de la asignatura y las necesidades formativas?				

<p>21. ¿Cree usted que los instrumentos de evaluación del entorno virtual deberán valorar de manera significativa su aprendizaje de la asignatura?</p>				
<p>22. ¿Piensa que sería necesario el diseño de un instrumento de evaluación para medir el impacto y la efectividad de la implementación de la propuesta del entorno virtual de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?</p>				

Encuesta



ENCUESTA

B *I* U ↗ ~~X~~

El presente cuestionario está dirigido a los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional "Santa María de Nazareth" y su finalidad es obtener información para plantear un diseño de un entorno virtual gamificado en Moodle, para el refuerzo académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Indicaciones generales:

- Recuerde que la información que usted brinde tiene fines educativos.
- La encuesta consta de 22 preguntas.
- Lea con atención cada una de las interrogantes y seleccione una opción con la que usted se sienta identificado.
- Sus respuestas serán tratadas con estricta confidencialidad.

1. ¿Considera que domina los conocimientos básicos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Parcialmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo.

2. ¿Cree que ha desarrollado las habilidades requeridas para el dominio de esta asignatura? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Parcialmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo.

3. ¿Siente que su aprendizaje en Emprendimiento y Gestión es efectivo y útil para su vida diaria? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Parcialmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo.

4. ¿Siente una interacción positiva con sus compañeros durante el desarrollo de las clases? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Parcialmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo.

5. ¿Considera que el trabajo en equipo es importante para el aprendizaje en esta asignatura? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Parcialmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo.

6. ¿Se siente motivado en aprender los contenidos planteados en la asignatura de Emprendimiento y Gestión? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Parcialmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo.

7. ¿Cree usted que es capaz de utilizar los conocimientos adquiridos de manera eficaz en su quehacer académico y cotidiano? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Parcialmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo.

8. ¿Las estrategias didácticas que utiliza en clase facilitan su aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Parcialmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo.

9. ¿Los recursos que se utilizan en clase son los más adecuados para el aprendizaje de la asignatura? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Parcialmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo.

10. ¿Las actividades que realiza en clase son las más apropiadas para su formación en la asignatura de Emprendimiento y Gestión? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Parcialmente de acuerdo
- Totalmente en desacuerdo.