



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE INGENIERÍA

Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de Magister en
Tecnologías de la Información, mención en Gestión y Administración de Tecnologías

**DESARROLLO DE UN CURSO DE CAPACITACIÓN CONTINUA
PARA LA PYME “INDUCALSA LTDA” APOYADO EN LAS TICS A
TRAVÉS DEL MODELO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE FLIPPED
CLASSROOM.**

Autor: Lic. Darwin Xavier Ordóñez Blacio

Director: Ing. Nelson Esteban Salgado Reyes

Quito, 20 de diciembre del 2022



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE INGENIERÍA

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Darwin Xavier Ordóñez Blacio, titular de la Cédula de Identidad N° 0703760603, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

A través de la presente declaración cedo y autorizo mis derechos de propiedad intelectual correspondientes a este trabajo, a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador – PUCE, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normatividad institucional vigente.



Darwin Xavier Ordóñez Blacio,

C.I. 0703760603

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi carácter de Director (a) – Tutor (a) del Trabajo de Posgrado Titulado: “**DESARROLLO DE UN CURSO DE CAPACITACIÓN CONTINUA PARA LA PYME “INDUCALSA LTDA” APOYADO EN LAS TICS A TRAVÉS DEL MODELO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE FLIPPED CLASSROOM**”, presentado por el maestrante Darwin Xavier Ordóñez Blacio, titular de la Cédula de Identidad N° 0703760603 para optar al Grado de Magister en Tecnologías de la Información, mención en Gestión y Administración de Tecnologías, 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 23 días de enero del 2023



NELSON ESTEBAN SALGADO REYES

C.I. 1709609588

nesalgado@puce.edu.ec

NRO TELEFONO: 0993602372

NOTA:

Se comunica que en el servicio de análisis Turnitin, el referido trabajo de titulación alcanzó el siguiente resultado: **2 %** índice de similitud con otras fuentes.

TURNITIN: INCLUIR HOJA DEL INFORME CON EL PORCENTAJE

Tesis v1

por Darwin Ordoñez

Fecha de entrega: 23-ene-2023 07:23a.m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 1997667259
Nombre del archivo: TESIS_DARWIN_ORDO_EZ_20-01-2023.docx (2.38M)
Total de palabras: 11787
Total de caracteres: 66764

Tesis v1

INFORME DE ORIGINALIDAD

2%	0%	0%	2%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Abierta para Adultos	2%
	Trabajo del estudiante	

Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 1%
Excluir bibliografía Activo

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Darwin Xavier Ordóñez Blacio, titular de la Cédula de Identidad N° 0703760603, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

A través de la presente declaración cedo y autorizo mis derechos de propiedad intelectual correspondientes a este trabajo, a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador – PUCE, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normatividad institucional vigente.



Darwin Xavier Ordóñez Blacio,

C.I. 0703760603

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1. Formulación del problema	14
1.2. Objetivos de la Investigación.....	15
1.2.1. Objetivo General	15
1.2.2. Objetivos Específicos	16
1.3. Justificación de la Investigación	16
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	18
2.2. Bases Teóricas	20
2.2.1. Plataformas e-learning para gestionar el aprendizaje.....	20
2.2.2. LMS.....	21
2.2.3. Plataformas educativas	22
2.2.4. El aprendizaje	22
2.2.5. Aprendizaje con las TIC.....	22
2.2.6. La taxonomía de Bloom	23
2.2.7. Moodle.....	24
2.2.8. Análisis de metodologías activas	27
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	28
3.1. Tipo de Metodología.....	28

3.2. Diseño de la investigación	28
3.3. Técnica de recolección de datos	28
3.4. Unidades del estudio, población y muestra	29
3.5. Metodología a aplicar en la propuesta	29
3.6. Operacionalización de variables	32
CAPÍTULO IV. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.....	33
4.1. Resultados del cuestionario aplicado.....	33
4.2. Factibilidad	37
CAPÍTULO V. PROPUESTA	39
5.1. Descripción del proyecto	39
5.2. Estructura y datos generales de la capacitación.....	40
5.3. Descripción de las actividades	41
5.4. Materiales educativos y recursos	54
5.5. Evaluación del alumnado.....	54
CONCLUSIONES	56
RECOMENDACIONES.....	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58
ANEXOS	64
Anexo 1. Cuestionario aplicado a distribuidores de la empresa Inducalsa Ltda	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cuadro comparativo de plataformas educativas	26
Tabla 2. Ventajas y desventajas de las metodologías de enseñanzas	27
Tabla 3. Operacionalización de variables	32
Tabla 4. Desarrollo del tema 1	41
Tabla 5. Desarrollo del tema 2	43
Tabla 6. Desarrollo del tema 3	44
Tabla 7. Desarrollo del tema 4	45
Tabla 8. Desarrollo del tema 5	46
Tabla 9. Desarrollo del tema 6	48
Tabla 10. Desarrollo del tema 7	49
Tabla 11. Desarrollo del tema 8	50
Tabla 12. Desarrollo del tema 9	51
Tabla 13. Desarrollo del tema 10	52
Tabla 14. Desarrollo del tema 11	53

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Modelo tradicional de capacitación.....	20
Figura 2. Taxonomía de Bloom	24
Figura 3. Capacidades para el desempeño del trabajo	33
Figura 4. Conocimientos necesarios para cumplir con su trabajo	34
Figura 5. Logros de la empresa a través de la capacitación.....	34
Figura 6. Determinación de la toma de decisiones	34
Figura 7. Ha recibido cursos	35
Figura 8. Capacitación es una herramienta importante.....	35
Figura 9. Interés de la capacitación recibida.....	36
Figura 10. Determinación de la importancia de las TIC´s en la capacitación	36
Figura 11. Aula invertida como método importante para la capacitación	37
Figura 12. Capacitarse en temas de e-commerce.....	37
Figura 13. Sección de inicio al curso	40
Figura 14. Desarrollo del tema 1 en la plataforma.....	42
Figura 15. Desarrollo del tema 2 en la plataforma.....	43
Figura 16. Desarrollo del tema 3 en la plataforma.....	44
Figura 17. Desarrollo del tema 4 en la plataforma.....	45
Figura 18. Desarrollo del tema 5 en la plataforma.....	47
Figura 19. Desarrollo del tema 6 en la plataforma.....	48
Figura 20. Desarrollo del tema 7 en la plataforma.....	50
Figura 21. Desarrollo del tema 8 en la plataforma.....	51
Figura 22. Desarrollo del tema 9 en la plataforma.....	52
Figura 23. Desarrollo del tema 10 en la plataforma.....	53
Figura 24. Desarrollo del tema 11 en la plataforma.....	54

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE INGENIERÍA

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, MENCIÓN EN

GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE TECNOLOGÍAS

**DESARROLLO DE UN CURSO DE CAPACITACIÓN CONTINUA PARA LA PYME
“INDUCALSA LTDA” APOYADO EN LAS TICS A TRAVÉS DEL MODELO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE FLIPPED CLASSROOM**

Autor: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

Director -Tutor: Nelson Esteban Salgado Reyes

Fecha: 20 de diciembre del 2022

RESUMEN

La industria de calzado y artículos de cuero a nivel mundial es una de las actividades económicas más competitivas; sin embargo debido a la gran variedad de productos existentes, situación económica del país, salvaguardias arancelarias entre otras causas estas empresas tienen grandes problemas para posicionarse. En el caso particular, la empresa productora y comercializadora de calzado y productos de cuero “Inducalsa Ltda”, tiene un mercado aceptable que le ha permitido durante muchos años desarrollar una tendencia de crecimiento y sostenibilidad debido a la naturaleza de sus productos; pese a ello la entidad se encuentra en una desventaja competitiva al no lograr consolidar el uso de las herramientas digitales en el e-commerce, actividad que se realiza actualmente con estrategias tradicionales. Por lo que, este trabajo se enfoca en el desarrollo de un curso de capacitación continua orientado a los distribuidores del área comercial de dicha empresa utilizando para ello las TICs y el modelo de enseñanza-aprendizaje Flipped Classroom. Para ello, se desarrolla una investigación con alcance descriptivo y diseño no experimental transversal, donde se aplica la técnica de encuesta como herramienta para recopilación de la información, la cual brinda la necesidad de realizar la capacitación.

Palabras clave: capacitación continua, TIC, Flipped Classroom, e-commerce.

PONTIFICAL CATHOLIC UNIVERSITY OF ECUADOR

FACULTY OF ENGINEERING

MASTER'S DEGREE IN INFORMATION TECHNOLOGIES WITH A MENTION IN IT
MANAGEMENT AND ADMINISTRATION

**DEVELOPMENT OF A CONTINUING TRAINING COURSE FOR THE SME
"INDUCALSA LTDA" SUPPORTED BY ICT THROUGH THE TEACHING-
LEARNING MODEL FLIPPED CLASSROOM**

Author: Darwin Xavier Ordoñez Blacio

Director-Tutor: Nelson Esteban Salgado Reyes

Date: 20 December 2022

ABSTRACT

The footwear and leather goods industry worldwide is one of the most competitive economic activities; however, due to the great variety of existing products, the country's economic situation, tariff safeguards, among other causes, these companies have great problems to position themselves. In the particular case, the company that produces and markets footwear and leather products "Inducalsa Ltda" has an acceptable market that has allowed it to develop a trend of growth and sustainability for many years due to the nature of its products; Despite this, the entity is at a competitive disadvantage by failing to consolidate the use of digital tools in e-commerce, an activity that is currently carried out with traditional strategies. Therefore, this work focuses on the development of a continuous training course aimed at distributors of the commercial area of said company using ICTs and the Flipped Classroom teaching-learning model. For this, an investigation with descriptive scope and cross-sectional non-experimental design is developed, where the survey technique is applied as a tool for the collection of information, which provides the need for training.

Keywords: continuous training, TIC, Flipped Classroom, e-commerce.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día las TIC se encuentra en constante evolución y desarrollo, lo que origina que su uso sea una herramienta indispensable para las actividades que realizan las personas, instituciones, gobiernos, etc. Los sinnúmeros de herramientas que ésta nos brinda han permitido que la humanidad dependa en muchos aspectos de la tecnología.

Las actividades comerciales en el mundo se desarrollan de forma vertiginosa por lo que el uso del marketing digital es primordial. El e-commerce permite que los usuarios tengan acceso a una información condensada que se resumen con datos puntuales y que le permiten al cliente tomar una decisión inmediata.

Por otro lado, la preparación de los trabajadores es de suma importancia para los departamentos de recursos humanos de las empresas, puntualizando las necesidades para su formación; permitiendo una retroalimentación constante de los mismos, y manteniéndolos al mismo tiempo incentivados.

El presente estudio se encuentra orientado a la implementación de un curso de capacitación continua en e-commerce dirigido a distribuidores del área comercial de la empresa “Inducalsa Ltda”, productora y distribuidora a nivel nacional de calzado y productos de cuero de la provincia de Guayas. El desarrollo tecnológico actual obliga a las a empresa a cambiar la forma de comercialización y estas herramientas permiten el ingreso a nuevos segmentos de mercado, por lo que la organización requiere un cambio en su comportamiento de ventas y en el manejo de los procesos relacionados al e-commerce.

La propuesta de capacitación se apoya en las TIC’s, y se emplea puntualmente el innovador modelo de enseñanza-aprendizaje “Flipped Classroom” a través de una plataforma LMS en Moodle, permitiendo de esta forma alcanzar niveles óptimos de conocimientos.

El modelo Flipped Classroom en un esquema pedagógico que altera el papel del docente y del estudiante, transportándose al exterior del aula, específico procedimiento de aprendizaje, que emplea la duración de la clase en el aula para potenciar los conocimientos que se adquirirán mediante los contenidos expuestos (Sosa, 2018).

La técnica del aula invertida, como otras orientaciones de metodología en el procedimiento de aprendizaje, se fundamenta en un enfoque cognitivo inclinado a los ciclos de

aprendizaje determinados en la taxonomía de Bloom (Santiago Campión, 2019).

En este sentido, Berenguer (2016) señala que el Flipped Classroom está enfocado en una técnica constructivista y conectivista, el cual su objetivo clave es proporcionar al alumno un papel activo y motivador, donde extrae contenidos desde su hogar para luego establecerlo con labores colaborativos dentro del aula.

Como parte del presente estudio se establecen los referentes teóricos de la misma, la metodología aplicada, los principales resultados obtenidos en los instrumentos de recopilación aplicados y finalmente la propuesta del proyecto.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Formulación del problema

La industria de calzado y artículos de cuero a nivel mundial es una de las actividades económicas más competitivas realizadas y los productores tienen sus respectivas ventajas para posicionarse en los diferentes mercados del sector. Esta afirmación es muy acertada debido a que la variedad de productos que existe es grande en cuestión de calidad, precio, diseño, modelo, colores y más.

La producción de calzado y productos de cuero en el Ecuador es un área direccionada grandemente al desarrollo de la productividad del país, se considera que es un sector industrial muy variado y muestra calidad de manera nacional e internacional. Este sector representa un gran aporte a la economía; sin embargo, en los últimos años se ha observado una tendencia decreciente que simboliza una disminución en las ventas de los productores. Esto es ocasionado por varios factores externos como: la situación económica actual del país, las salvaguardas arancelarias que se retiraron, el contrabando por las fronteras libres de aranceles, entre otros. Por lo que es necesario que las empresas del sector comiencen a implementar modelos de gestión de ventas y estrategias que ayuden a alcanzar sus objetivos.

En la actualidad la empresa productora y comercializadora de calzado y productos de cuero “Inducalsa Ltda”, tiene un mercado aceptable que le ha permitido durante muchos años desarrollar una tendencia de crecimiento y sostenibilidad debido a la naturaleza de sus productos. Sin embargo, debido a las problemáticas planteadas anteriormente la entidad se encuentra en una desventaja competitiva al no lograr consolidar el uso de las herramientas digitales en el e-commerce, actividad que se realiza actualmente con estrategias tradicionales como cuñas radiales, spots publicitarios en tv local y regional, campañas en medios impresos, etc.

De aquí que el problema central, se presenta porque en la empresa “Inducalsa Ltda”, no cuenta con el conocimiento suficiente sobre herramientas de marketing digital para impulsar el comercio electrónico (e-commerce), cuyos resultados se observan en el posicionamiento del mercado. Las causas principales son: un limitado segmento de mercado lo que ocasiona un insuficiente desarrollo empresarial, otra de las causas es la inexperiencia en el comercio electrónico ocasionando pérdida de mercado, además de que el desconocimiento de

herramientas tecnológicas (NTIC'S), tiene un limitado impacto en lograr ventas digitales.

Si la empresa “Inducalsa Ltda” no cuenta con un suficiente desarrollo empresarial, no se encontraría alineada con la globalización de la economía, pues las empresas deben innovar en sus métodos, procedimientos y especialmente en su tecnología, solo de esta manera se logrará la competitividad y productividad empresarial. De igual forma, al no incursionar en el comercio electrónico, se enfrenta a un gran riesgo de perder el mercado frente a la competencia. Por lo que el principal reto será entonces el de utilizar el marketing digital e integrar dichas herramientas dentro de los procesos de valor, considerando el nuevo rol de las mismas y el mercado electrónico de consumo..

Por otro lado, existen metodologías de enseñanza-aprendizaje innovadoras como el modelo Flipped Classroom, diferentes a los modelos tradicionales y que otorgan a las personas en capacitación el rol de ser su propio generador de aprendizaje, externamente al aula acoplándose al espacio del aprendizaje (Canizales, 2020).

En base a lo expuesto se presenta el siguiente problema científico:

¿Cuál será el impacto de un curso de capacitación continua en “e-commerce” dirigido a distribuidores independientes de la empresa “Inducalsa Ltda” apoyado en las TICs a través del modelo de enseñanza-aprendizaje, “flipped classroom”.

Para ello se establecen las siguientes interrogantes:

- ¿La aplicación de técnicas de e-commerce permite a la empresa optimizar las estrategias de comercialización en el mercado?
- ¿Los conocimientos en e-commerce, facilitará a la empresa transformar sus niveles de competitividad y mejorará el desarrollo comercial de la empresa?
- ¿La implementación de un curso de capacitación dirigido a distribuidores de la empresa promoverá la marca, creará preferencias e incrementará las ventas?

1.2. Objetivos de la Investigación

1.2.1. Objetivo General

Desarrollar un curso de capacitación continua en e-commerce para la PYME “Inducalsa Ltda” sustentado en las TICs a través del modelo de enseñanza-aprendizaje flipped classroom.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Establecer los referentes teóricos sobre el e-commerce, herramientas tecnológicas para el aprendizaje y el modelo de enseñanza Flipped Classroom.
- Identificar las necesidades de capacitación en e-commerce para la empresa Inducalsa Ltda.
- Definir las actividades del modelo de capacitación continua para la empresa Inducalsa Ltda.
- Implementar el aula virtual con los cursos de capacitación continua en e-commerce para la PYME Inducalsa Ltda usando las TICs y siguiendo la metodología Flipped Classroom.

1.3. Justificación de la Investigación

La globalización de los mercados ha empujado a que la competitividad crezca en todos los sectores económicos empresariales, con esto surge la exigencia de mejores estrategias de diferenciación entre las organizaciones. Uno de los servicios que más beneficios económicos ha traído a todos los sectores comerciales es el comercio electrónico (e-commerce). Las fuerzas internas y externas a las empresas ejercen mucha presión para que implementen cambios especialmente en el ámbito tecnológico e innoven la forma de comercializar sus productos y servicios siendo de gran importancia para el futuro desarrollo empresarial.

En este sentido, Saavedra (2016), refiere que no es suficiente que el producto sea de calidad si el proceso de ventas y distribución, no se maneja de manera adecuada. Por lo que el propósito de la presente investigación es el de capacitar al personal de la PYME Inducalsa Ltda en nuevas formas de comercialización de sus productos mediante estrategias de e-commerce, que le permita desarrollar su comercio en el mundo electrónico y la posibilidad de ofertar sus productos en diferentes mercados.

El presente estudio beneficiará directamente a los accionistas, clientes fidelizados, distribuidores e indirectamente a las empresas asociadas a Inducalsa Ltda. El comercio electrónico se ha constituido en una herramienta esencial e importante para el crecimiento, desarrollo y permanencia en el mercado de las empresas cuyas ventajas se visualizan en términos de costos a nivel general de la empresa, comunicación rápida y atención oportuna con los clientes. Se trata de un nuevo modelo de gestión comercial de las empresas.

El aporte tecnológico para la empresa Inducalsa Ltda, facilitará capacitar al personal en la innovación de comercio de los productos a través del internet, los beneficios directos se reflejarán en el ahorro de tiempo y dinero, obviamente bajará los costes de todos los elementos que la empresa necesita para las transacciones comerciales incluido el talento humano, en definitiva, los registros pasarán de lo manual a lo digital.

Como efecto de ello, el crear una capacitación continua a través de las TIC se potenciará las competencias y las destrezas de los distribuidores de la empresa de tal forma que éstos, tengan la capacidad de modificar e incrementar su desarrollo como conocedores de sus labores. Es por ello que al incorporar las tecnologías actuales a un modelo de formación esta pasa a ser una herramienta de ventaja para el empleado y empresa.

El comercio electrónico originado constituye una invención para los procesos de comercialización de servicios, sin importar la localización geográfica, Estas son las razones que justifican la realización de la presente investigación. El impacto que generará el proyecto es de tipo social, pretendiendo que la PYME Inducalsa Ltda amplie sus posibilidades de éxito, tenga una oportunidad de crecimiento, pueda iniciarse con una inversión mínima, abrir la oferta de sus productos a mercados mundiales en los que pueda ser más competitivo, acredite un aumento progresivo en el crecimiento de las ventas, entre otros.

En este mismo contexto al utilizar recursos tecnológicos y un innovador modelo de enseñanza como el Flipped Classroom, se logra una menor curva de aprendizaje en los temas necesarios y con ello menor costo de capacitación.

Finalmente es factible realizar el proyecto en razón de que se cuenta con la debida autorización de los accionistas de la entidad, facilidad de acceso a la información, disponibilidad de infraestructura, el conocimiento técnico y los recursos económicos necesarios para desarrollar el estudio.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

Se toma como antecedente el trabajo de Llanos (2021) “Analítica de aprendizaje como estrategia de apoyo al aula invertida en cursos de programación: una revisión sistemática de literatura”, cuyo objetivo: Identificar los métodos y las técnicas que se están utilizando en la analítica de aprendizaje, como apoyo al aula invertida para los cursos de programación. Metodología: Se realizó la búsqueda de artículos publicados en revistas y conferencias científicas, a partir de herramientas bibliográficas que ayudaron a construir el corpus de referencias. Luego se analizó la información más significativa de los documentos, para el desarrollo de la revisión sistemática. Resultados: Esta revisión identificó que los métodos y las técnicas han contribuido en la preparación de los estudiantes, la definición de estrategias para el aprendizaje de la programación, herramientas de detección de errores en el código fuente y sistemas de tutorías inteligentes. Mejorando la retención de los estudiantes, los hábitos de estudio y las experiencias de aprendizaje. Conclusiones: Las investigaciones han analizado los datos almacenados en sistemas de gestión de aprendizaje (LMS), con el fin de generar modelos de predicción que permitan mejorar la formación en línea, el rendimiento académico y la retroalimentación personalizada. Todos estos aportes han apoyado a las áreas de conocimiento de aprendizaje automático y minería de datos, con la solución de problemas relacionados al aprendizaje supervisado, no supervisado y la minería de datos educativa.

Así mismo en el trabajo de López (2019), “Modelo para fomentar el aprendizaje activo en las Plataformas LMS con base en Design Thinking y la Taxonomía de Bloom con un enfoque ágil”; se plantea un modelo que ayuda a fomentar el aprendizaje activo en las plataformas LMS para este caso particular Moodle. Como principal herramienta se utiliza el Design Thinking o Diseño del Pensamiento combinado con los verbos de la taxonomía pues con ello ofrece mayor claridad al estudiante de cómo abordar un problema o caso y todo lo vincula a través de un enfoque ágil. La revolución de la educación ha venido a cambiar la forma tradicional en que vemos las clases por un enfoque digital donde el principal actor es la tecnología y las formas variantes que esta incluye dentro de plataformas interactivas o clases virtuales.

De la misma forma, para Muñoz (2020), en su trabajo “Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano”, el aprendizaje en línea o e-learning, tiene un uso

intensivo de la web y el incremento de los dispositivos móviles, lo cual ha facilitado el desarrollo de nuevas plataformas, formas de educación y metodologías de aprendizaje que combinan las ya existentes con las activas como aula invertida, Design Thinking, rubricas, entre otras. Fomentar el aprendizaje colaborativo e interactivo es unas de las características más importantes y de los cuales los estudiantes siempre son los más beneficiados.

De acuerdo a Gaitán (2021), la OIT, Organización Internacional del Trabajo, mediante el Proyecto CERALC o Proyecto Conducta Empresarial responsable en América Latina y el Caribe, el SCORE, denominado así por sus siglas en Ingles o más reconocido como El Programa Empresas Competitivas, Responsables y Sostenibles de la OIT, con el respaldo del Ministerio de Relaciones Exteriores y Movilidad Humana, Ministerio de Producción, Comercio Exterior, Inversiones y Pesca, Ministerio de Agricultura y Ministerio de Trabajo, propone la formación continua como garantía de la Responsabilidad Social Empresarial para las pequeñas y medianas compañías (PYMES), enfocado en la dimensión laboral de la Responsabilidad Social Empresarial (RSE).

Bajo ese aspecto Zumba (2021), también establece que el propósito de la formación constante es poder posibilitar y ayudar a las PYMES a entender e implantar las disposiciones laborales de los mecanismos nacionales e internacionales claves para el progreso de la empresa, así como implantar movimientos comerciales comprometidos, de tal forma que se mejore la producción y las circunstancias de trabajo en su operatividad.

La OIT requiere que los guías empresariales que quieran generar ingresos puedan entender las disposiciones laborales, que actualmente están requiriendo los principales adquirentes nacionales e internacionales y como perfeccionar las condiciones en el trabajo puede sugerir un beneficio para las PYMES.

De acuerdo a Vera Solis (2022), los programas de formación constante deben respaldarse en contribuir un estímulo de resolución a un inconveniente estructural del desarrollo en los estados de América Latina y de Ecuador. Aún es poca la cantidad de PYMES que tienen una participación directa en el comercio nacional e internacional, esto es fundamentalmente a su poco desempeño con respecto a la competencia y una clara diferencia en cuanto a la producción. En los países de Brasil y Argentina, las PYMES generan valores alrededor del 10% del total nacional, y por otro lado en Ecuador su producción es menor al 2%

Este desarrollo también está sujeto al marco del Plan Nacional de Acción sobre Empresas y Derechos Humanos de Ecuador, en donde se pretende incentivar la conducta organizacional, responsable a través del respaldo al progreso y aplicación de Planes nacionales de Acción en Empresas y Derechos Humanos, el refuerzo de la pertinente diligencia y la retroalimentación de mejores prácticas empresariales.

En los procedimientos de aprendizaje y enseñanza en las PYMES, usualmente se encuentran complejidades muy puntuales; Gómez (2020), expresa la necesidad que tienen las pequeñas organizaciones en particular del sector tecnológico de reafirmar constantemente los conocimientos del target del negocio.

Hinojo (2019), argumenta que los trabajadores que adquieren una capacitación alcanzan a captar de forma más inmediata y rápida los contenidos expuestos, con el progreso de los trabajos y las tareas colaborativas junto con sus compañeros y formadores, mediante una vinculación activa en los trabajos significativos y del interés del individuo en capacitación.

Para Duque (2020), otro de los conflictos en el plano de la capacitación es la pasividad del trabajador en dicho procedimiento; esta situación se debe al mecanismo convencional al que ha estado expuesto en las capacitaciones basadas en la magistralidad, tal y como se visualiza en la figura 1.



Figura 1. Modelo tradicional de capacitación

Fuente: (Hinojo, 2019).

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Plataformas e-learning para gestionar el aprendizaje

La revolución del periodo digital y de las innovadoras tecnologías de la información es lo que ha promovido que las organizaciones capaciten cada vez más a todo su personal, para

de acuerdo a ello estar preparados a las distintas tendencias del sector y poder mantener la competitividad activa. Para ello, hay varias plataformas e-learning que gestionan el aprendizaje del capital humano de una empresa, las cuales van a poder permitir la creación de un programa de capacitación apegado a los requerimientos de cada empresa, dichas plataformas están constituidas en dos grupos:

Plataformas e-learning de código abierto. Es un software creado para ser de dominio público y esparcido gratuitamente, aunque posteriormente se le adjudique un costo por el mantenimiento de la misma.

Plataformas e-learning comerciales. Se entiende por éstas a las plataformas LMS (Learning Management System) las cuales tienen un costo de licencia por un puntual tiempo, hay las de pago por licencia y por utilidad en la nube, la misma, es un mecanismo más empleado.

2.2.2. LMS

LMS es una plataforma de e-learning. Las propiedades se pueden encontrar expuestas en el siguiente acrónimo:

- **L – Learning – Aprendizaje.** Con el LMS se puede establecer una base de datos de los cursos online y los elementos de la capacitación. El LMS será la única plataforma de conocimiento dirigida a un tema en específico de tal forma que se pueda mantener o aumentar la experiencia de la empresa.
- **M – Management – Gestión.** Se puede gestionar los cursos y a los alumnos e incluso poder mejorar la eficiencia. Diferenciándola de los servicios de intercambio de los archivos, LMS no es tan solo varios archivos, sino que, al revés, es un mecanismo claramente estructurado para el manejo de la capacitación. Para empezar la capacitación solamente se añade y se asigna a los trabajadores a cualquier curso. Debido a los beneficios del calendario, se podrá asignar y manejar no solo los cursos de capacitación de forma presencial sino también clases regulares. De esa forma, LMS también podría ser una aplicación destinada a los estudiantes en línea para el control y manejo de sus tareas.
- **S – System – Sistema.** Para puntualizar, es un modelo informático, incluso si los trabajadores viven en distintas zonas horarias, se los puede capacitar a todos, sin

la necesidad de salir del espacio de trabajo. Adicional a ello, un LMS automatiza el trabajo más tedioso y complejo, como, por ejemplo, el proceso de la clasificación, el de estadísticas y la preparación de los reportes.

Por lo tanto, los LMS son una universidad digital, la cual ayuda a diseñar y archivar cursos de e-learning, proporcionar a los alumnos el acceso a un contenido y poder analizar los resultados.

2.2.3. Plataformas educativas

Según Pearson (2021), las plataformas educativas son un Sistema de Gestión de Aprendizaje, LMS (*Learning Management System*), cuya principal característica es la de administrar diferentes entornos de capacitación y aprendizaje, permitiendo de una manera correcta la de interacción entre el alumno y el profesor. En la actualidad hay tipos de plataformas virtuales de aprendizaje, siendo la gran cantidad de estas diseñadas para trabajar desde un computador, cabe recalcar que en los últimos años han surgido versiones para diferentes dispositivos móviles que permiten la conectividad a cualquier hora y en cualquier lugar, es importante mencionar que hay versiones libres y pagadas, existiendo entre estas grandes diferencias

2.2.4. El aprendizaje

Para Morales (2019), el aprendizaje es un proceso que, por medio de la observación, la experiencia, la enseñanza, el estudio o el razonamiento se modifica las conductas, la habilidad, el conocimiento, la actitud, hábitos y diferentes valores de las personas.

En la actualidad el aprendizaje es de mucha importancia, ya que este permite adquirir muchos conocimientos y adaptarnos a cambios que hoy en día no podemos dejar pasar.

2.2.5. Aprendizaje con las TIC

Ciertamente hay una interrogante acerca de cómo era el mundo antes de la existencia del internet, el cual surgió en los años 90s, antes de esto el método de comunicación era totalmente distinto a lo que es actualmente; como por ejemplo, el enviar una carta por correo demandaba un tiempo considerable por todos los pasos que debía pasar, como el traspaso por el correo, los aeropuertos, los mensajeros y más puntos que se sumaban a la transferencia de

comunicación; con la llegada del internet hace más de 25 años se ha posibilitado el poder compartir, historias, ideas y contenidos con otras personas, de tal forma que resulte algo cotidiano y que se puede realizar con toda la libertad del caso.

En medio de la Revolución Industrial, hace 200 años cuando el mundo pasaba por una fase de transformación de modo, social, tecnológico y económico, el método de educación corresponde a los requerimientos de ese momento que se establecía a un gran número de alumnos de forma equitativa, las tecnologías de anteriores siglos han ido evolucionando conforme han transcurrido los años.

Bajo esta óptica y evaluando desde los análisis de la ciencia y la tecnología y sociedad (CTS) se origina una forma de evaluación novedoso y estructural para de esta forma poder comprender los distintos elementos que se ajustan a los que se establece como el uso de la TIC dentro del aula, manteniendo las definiciones conceptuales que plantean en base a la tecnología como gestionadora del mundo, la consideración de los grupos sociales importantes para su utilización.

Los que se encargan de mantener un significado a una tecnología establecida; esto quiere decir de cómo se utiliza, sus funciones y sus limitaciones y cómo es su interpretación con respecto a un equipo, etc., y de esta forma poder indicar a los artefactos elaborados por varios grupos sociales relevantes y sus actores, representando en sí, una serie de relaciones que lo establecen de manera como significa y se aplica y a su vez, como métodos tecnológicos, tienen injerencia en la modificación de esas relaciones, de los significados y utilización.

Primordialmente se basa en la idea de crear una tecnología que sea operativa, la cual no solo está sujeta a sus componentes físicos, sino que también tendrá que mantener una relación con las adaptaciones de las innovaciones sociales y de los variados intereses políticos, sociales y económicos, los mismo que inciden en la evolución de una tecnología, pues, la misma articula a la sociedad para que puedan seguir establecidos comportamientos y una construcción interrelacionada. (Peñaherrera, 2017).

2.2.6. La taxonomía de Bloom

Concluyendo la década de los años 50, existió una corriente en Estados Unidos que estuvo precedida por la escuela de Chicago acerca de la preocupación sobre el aprendizaje y su

evaluación. Corroboraron que las actividades de cognición no son complejas de igual forma, estableciendo que no es semejante el recordar una información o su análisis. (Parra, 2017).

De acuerdo a lo que concierne, Bloom formuló un orden de los propósitos de educación estableciéndolos en tres aspectos: el de cognición, el que es afectivo y el que es psicomotor. En el factor de la cognición nace la taxonomía de Bloom, como se visualiza en la figura 2.

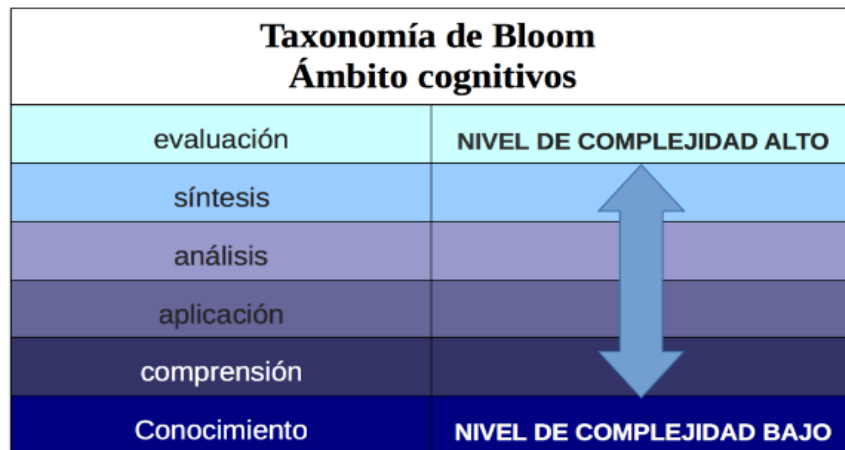


Figura 2. Taxonomía de Bloom
Fuente: (Mazuera, 2018)

En este sentido, Churches (2020) argumenta que la taxonomía de Bloom contiene varios aspectos así también como segmentación que se refieren mediante los verbos claves de las actividades y de los procedimientos efectuados dentro del aula. Los verbos son:

- Recordar
- Entender
- Implantar
- Comparar
- Evaluar
- Diseñar

2.2.7. Moodle

La plataforma Moodle es un método de enseñanza creado para elaborar y gestionar áreas nuevas de aprendizaje online y que se acoplan a los requerimientos de los profesores, alumnos y los facilitadores. A modo más técnico, es un mecanismo web de dinamismo diseñado para gestionar ambientes de aprendizaje virtual, fundamentado en una tecnología PHP y con la

base de datos MySQL.

En el 2002 fue creada la primera versión por el académico e informático australiano Martin Dougiamas y su original nombre proviene del acrónimo Module Object-Oriented Dynamic Learning Environment traducido al español Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos.

Las plataformas dirigidas a las enseñanzas como lo es Moodle también obtienen el nombre de LMS, el acrónimo de Learning Management System (sistema de gestión de aprendizaje).

En el sector dedicado a ello se pueden encontrar varios LMS como lo son Chamilo, e-Doceo, Canvas, Sakai, FirstClass, etc. La lista es muy extensa, sin embargo, Moodle es la más relevante de todas por los puntos fuertes implícitos en ella es donde se convierte en la plataforma de enseñanza online más grande a nivel mundial

El primer punto relevante de Moodle es que es un modelo libre que se genera de acuerdo a la licencia GPL (General Public License). Esto quiere decir que cualquier individuo u organización puede hacer uso de la plataforma y acomodarla a los requisitos sin tener que cancelar ninguna remuneración monetaria. Se puede descargar, instalar, usar, cambiar y personalizar sin ningún costo. Se aplica de forma gratuita y abierta, es por ello que se convierte en un recurso ventajoso que además tiene muchos beneficios.

Tabla 1. Cuadro comparativo de plataformas educativas

PLATAFORMAS EDUCATIVAS					
	Chamilo	Dokeos	Google Classroom	Moodle	Canvas LMS
Ventajas	<ul style="list-style-type: none"> * Posee herramientas de seguimiento y gestión. * Permite una gran gestión Documentaría. * Permite realizar Videoconferencia. * Se puede Personalizar. 	<ul style="list-style-type: none"> * Es sencilla e intuitiva. * Está disponible en Internet para el uso libre. * Estimula la participación y el trabajo colaborativo entre los alumnos. * Permite escalar las clases presenciales. 	<ul style="list-style-type: none"> * Es gratuito para todos, incluidos profesores y alumnos. * Almacenamiento de datos centralizado en Google Drive. * El aprendizaje es colaborativo. * Se puede usar en cualquier lugar y en cualquier momento. * Los estudiantes participan más. * Es fácil de utilizar. 	<ul style="list-style-type: none"> * Está desarrollada bajo Software libre. * Tiene una interfaz amigable. * Lleva registro completo y seguimiento de los accesos del alumno. * Como es Libre es un proyecto en continuo desarrollo – Actualización permanente. * Puede contener diversos cursos y clasificarlos en diferentes categorías. * Dispone de varios temas o plantillas fáciles de modificar. 	<ul style="list-style-type: none"> * Interfaz amigable. * Puedes descargar los archivos en diferentes formatos (PNG, JPG, PDF y PDF). * Se puede trabajar online e incluso hay una versión para celular. * Facilita hacer cambios de manera rápida, fácil y práctica.
Desventajas	<ul style="list-style-type: none"> * Es difícil de utilizar. * Necesita de actualizaciones seguidas. * Necesitas instalarla en un servidor e integrar para poder vender cursos por Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> * Carece de integraciones con herramientas de marketing digital. * Interfaz no muy amigable. * Tiene una comunidad muy pequeña de usuarios por lo que encontrar ayuda en algunos blogs es un poco difícil. * No tiene la posibilidad de generar un Marketplace. * No está calificada como una plataforma LMS. 	<ul style="list-style-type: none"> * Difícil para dar seguimiento. * No se actualiza automáticamente. * La plataforma, aunque es integral posee limitaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> * Es necesario el servicio de internet para acceder a la plataforma. * Los docentes necesitan ser capacitados para poder editar sus cursos y subir los recursos. * Si el docente quiere tener su propia aula virtual con dominio propio es necesario pagar por la licencia. * Interfaz gráfica no es muy avanzada ni amigable con el usuario 	<ul style="list-style-type: none"> * Muchos de sus diseños son para versión pro (pagada). * A veces se pausa la aplicación y no guarda los cambios. * No es compatible con todos los navegadores.

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

2.2.8. Análisis de metodologías activas

Desde la observancia de las diferentes metodologías activas vistas, se toma como método de estudio para la creación del curso de capacitación en e-commerce al aula invertida, porque representa un aprendizaje activo basado en el constructivismo y el conexionismo; además promover el aprendizaje basado en la práctica. A través de esta metodología, los distribuidores de la empresa tendrán la oportunidad de capacitarse utilizando una herramienta innovadora que les permitirá adquirir conocimientos para beneficio personal y de la empresa.

Tabla 2. Ventajas y desventajas de las metodologías de enseñanzas

Aspecto	Aula invertida	Aprendizaje de Proyectos	Aprendizaje lúdico	Pensamiento de diseño	Aprendizaje Basado en Problemas
Ventajas	Es flexible, alienta el aprendizaje activo, promueve el aprendizaje basado en la práctica.	Promueve la creatividad, desarrolla su autonomía, atiende la diversidad.	Atrae a los alumnos a la lección de forma más activa, los alumnos comprenden mejor el procedimiento y el valor de los caminos alternativos.	Proceso claro para abordar retos, testeo de soluciones reales.	Fomenta la autonomía, prepara a los estudiantes para su futuro, permite un aprendizaje significativo.
Desventajas	Los profesores deben tener mucho conocimiento en TICs, lo cual es una limitante en algunos casos.	Requiere más tiempo de planificación y ejecución de los proyectos, El docente necesita desarrollar un trabajo adicional para motivar a los estudiantes en esta metodología de aprendizaje ya que muchos prefieren el sistema tradicional de memorizado.	Puede implicar el uso de materiales caros, problemas de acceso y brecha digital.	Mas enfocada en la innovación y no en el alcance del aprendizaje del alumno.	Mayor carga de trabajo y un mayor tiempo para el aprendizaje.

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Metodología

El presente estudio tiene un enfoque mixto que combina la investigación cualitativa con la cuantitativa. La primera de ellas, se emplea fundamentalmente en la primera parte del trabajo permitiendo el establecimiento de los referentes teóricos respecto al tema abordado, a través técnicas y métodos de recopilación bibliográfica (Hernández Sampieri, 2016).

Por otro lado, se utilizan métodos de investigación aplicada; la cual busca la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas de la sociedad o el sector productivo. Esta se basa fundamentalmente en los hallazgos tecnológicos de la investigación básica, ocupándose del proceso de enlace entre la teoría y el producto (Lozada, 2021).

Es importante mencionar además que la investigación utiliza como método de recopilación de información la encuesta, obtenidos datos certeros y que permiten realizar un diagnóstico sobre la necesidad del personal de la empresa dedicado a la distribución de los productos. En concordancia la información recabada en un archivo Excel será vertido al software de tratamiento estadístico SPSS v25.0 para su respectivo análisis, lo cual hace que la investigación tenga un alcance descriptivo realizando una caracterización del problema y un diagnóstico de la necesidad de capacitación.

3.2. Diseño de la investigación

El presente estudio presenta un diseño no experimental de corte transversal, puesto que los datos recabados se llevan a cabo en un mismo momento de tiempo, lo cual permiten caracterizar el tema abordado y un diagnóstico de la situación actual correspondiente a la necesidad de capacitación de los distribuidores de los productos de la empresa Inducalsa Ltda.

3.3. Técnica de recolección de datos

Según Bastis (2020), las técnicas de recolección de datos, son aquellos procedimientos y actividades que tiene un investigador para obtener la información necesaria con la finalidad de dar cumplimiento al objetivo de una investigación. Así también esta técnica indica que hacer, para alcanzar un fin o hecho deseado. En concordancia, en la presente investigación la

información fue recopilada a través de la encuesta, a partir de un cuestionario administrado vía web, diseñado y aplicado en “Google Forms”

3.4. Unidades del estudio, población y muestra

La unidad principal de estudio fueron los trabajadores de la empresa Inducalsa Ltda”, productora y distribuidora a nivel nacional de calzado y productos de cuero de la provincia de Guayas.

Como **población** se tienen los 20 distribuidores que pertenecen al área comercial de la mencionada empresa y como **muestra** se tomarán la totalidad de los mismos, lo cual permite obtener calidad en la información recopilada, a través de la representatividad de la muestra.

3.5. Metodología a aplicar en la propuesta

La metodología de Flipped Classroom tiene una íntegra orientación en la cual se conecta la directa instrucción con mecanismos constructivos, posibilitando que todo el alumnado entienda la información, la evalúe y la implemente, es por ello que brinda un manejo y un desarrollo de las habilidades de cognición, este componente último denota lo relevante que tiene el modelo de acciones que creen el diseño de las actividades que incentiven a un autoaprendizaje o inclinado en el trabajo individual de alumnado (Tucker, 2018).

Se han documentado varias evidencias sobre cómo se usa el Flipped Classroom en el área de educación, que beneficia al procedimiento de la enseñanza y del aprendizaje. De acuerdo al reporte de observación innovador de educación del tecnológico de Monterrey (2014), se denotan resultados y vivencias de parte de los docentes, lo cual resalta la parte positiva del entorno laboral en el aula que se van a desarrollar las actividades más relevantes, el incremento en toda la motivación de los estudiantes y más compromiso con el proceso de educación (Díaz y Reyes, 2022). De igual forma, señalan óptimos resultados de los aprendizajes obtenidos de parte del estudiantado.

Los resultados del aprendizaje y en el incentivo del alumnado enfocado hacia la utilización de las TICs dentro del procedimiento de aprendizaje son algunos y se tienen que medir para analizar el efecto de la incorporación del método de Flipped Classroom. Por ello se tienen que considerar en el momento del diseño de dicha aplicación (Strelan, 2020). Adicional

a ello se tiene que adaptar a ciertos modelos que son de aprendizaje los cuales le brinden un respaldo teórico a la propuesta, en el cual se prime la teoría del constructivismo de tipo social.

El procedimiento el aprendizaje autónomo y de construcción del conocimiento se rige de acuerdo a la internalización del sujeto en los aprendizajes creados partiendo de la interacción con las demás personas. De acuerdo a este aspecto, el constructivismo social señala al conocimiento como el efecto entre la relación de las personas con su entorno sociocultural. (Díaz & Reyes, 2022). Partiendo de la relación con las demás personas, inevitablemente se tiene que considerar el papel que tienen en la actualidad las tecnologías y como las mismas se han adaptado a las acciones de enseñanza y aprendizaje en diferentes medios de educación.

Bajo esta óptica, el conectivismo hace hincapié no solo en la creación del conocimiento sino también en la transferencia del mismo mediante la acción social que se crea entre las personas que están conectados, con lo que se consigue el aprendizaje partiendo de las experiencias y de la interacción con demás individuos.

El conectivismo considera la presencia importante de las TIC's y en la asociación que se crea de acuerdo a su utilización. De acuerdo a este sentido, se crea un concepto señalado como la teoría del conectivismo del aprendizaje online, el cual señala al aprendizaje como un procedimiento en red, el cual hace un especial hincapié en que el conocimiento se encuentra en las conexiones entre las personas y el aprendizaje que se crea con la interacción y la retroalimentación de dichas conexiones (Jiménez, 2021). Se valora no solamente a la acumulación de la información que se encuentra disponible en la red o en la tecnología, sino que también en la capacidad de saber qué se puede hacer con dicha información.

Implementación metodológica del modelo flipped classroom

A criterio de Bergmann&Sams (2012), los pasos que se deben llevar a cabo para implementar Flipped Classroom son los siguientes:

- 1. Programación.** En esta etapa se elige el tema a tratar y se definen los objetivos de aprendizaje y las competencias que deben desarrollar tus alumnos.
- 2. Preparación de materiales.** Se preparan los recursos que servirán para familiarizarse con los principales conceptos del tema o se seleccionan aquellos que se encuentran

disponibles. Se elabora un test para comprobar si han visualizado, leído y comprendido los materiales.

3. **Estudio de los materiales en casa.** Enviar a los estudiantes los materiales didácticos que se han seleccionado y elaborado. Los mismos deben completar el cuestionario de control y anotar todas sus dudas.
4. **Diseño de las sesiones de clase.** Las actividades durante la clase pueden ser individuales o colaborativas, con diferentes niveles de complejidad. Pueden basarse en metodologías basadas en problemas, lúdicas, etc.
5. **Resolución de dudas.** En esta fase se deben dedicar unos minutos para revisar el formulario enviado a los estudiantes y resolver las dudas que los mismos anotaron de forma previa; para lo cual el docente puede valerse de diferentes recursos que ayuden a disolver las dudas y fomente la participación.
6. **Actividades de consolidación.** Se pueden diseñar actividades que ayuden a reforzar los conocimientos adquiridos.
7. **Aprendizaje fuera del aula.** Se animan a los estudiantes a trabajar en equipo, fuera del aula a través de entornos colaborativos.
8. **Revisión y repaso.** Las actividades realizadas por los estudiantes deben ser revisadas y socializadas dentro del grupo, explicando los conceptos aprendidos y la experiencia adquirida.
9. **Evaluación y autoevaluación.** En este punto se debe evaluar las actividades desarrolladas por los alumnos a través de rúbricas de evaluación que contengan los objetivos de conocimiento, destrezas y competencias definidas.

Para llevar a cabo este modelo, el profesor debe grabar las lecciones (vídeos de 5-7 minutos) en vez de explicar las lecciones en el aula. Estas lecciones deben colgarse en un sitio al que los alumnos puedan tener acceso para su visionado en casa. Además de ver el vídeo en casa, los alumnos deberán hacer alguna tarea relacionada con el vídeo, como, por ejemplo, realizar test de autoevaluación para dar feedback al profesor, apuntar las dudas que les hayan surgido, profundizar en ciertos contenidos, etc.

Por otro lado, el tiempo en el aula se utiliza para crear debates sobre los contenidos, hacer actividades con la ayuda del profesor, resolver las dudas que hayan surgido; es decir el tiempo en el aula se utiliza para trabajar los contenidos.

3.6. Operacionalización de variables

A continuación se describe la operacionalización de las variables objetivos de la investigación:

Tabla 3. Operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Indicadores	Escala
Curso capacitación en e-commerce	Se refiere a los diferentes temas que se desarrollan para capacitar a los distribuidores de la empresa.	Introducción al e-commerce Políticas de distribución digital. Herramientas para el e-commerce	Muy difícil Difícil Regular Fácil Muy fácil
Uso de las TICs	Se refiere al uso de las tecnologías en la creación del curso de capacitación	Uso de las tecnologías Desarrollo de cursos en la plataforma	Alto Medio Bajo
Flipped classroom	Se refiere al resultado de la aplicación de la metodología de enseñanza en el curso de capacitación	Nivel de capacitación Nivel de comprensión Nivel de conocimientos adquiridos	Alto Medio Bajo

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

CAPÍTULO IV. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

En este capítulo se recogen los resultados de la encuesta aplicada a los distribuidores asociados al departamento comercial de la empresa productora y comercializadora de calzado y productos de cuero Inducalsa Ltda; así como se describe la factibilidad de la investigación.

4.1. Resultados del cuestionario aplicado

P1. ¿Tiene usted todas las capacidades para desempeñar su trabajo correctamente?

El 80 % del personal encuestados manifiestan que (Siempre) tienen las capacidades para desempeñar correctamente el trabajo.

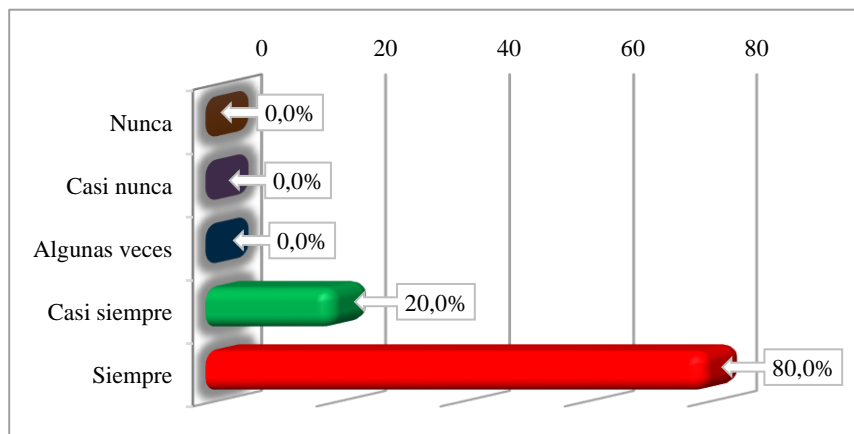


Figura 3. Capacidades para el desempeño del trabajo
Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

P2. Cree usted que teniendo los conocimientos necesarios para cumplir mejor con su trabajo?

El 90 % del personal encuestados manifiestan que (Siempre) tienen los conocimientos necesarios para cumplir de una mejor manera con su trabajo.

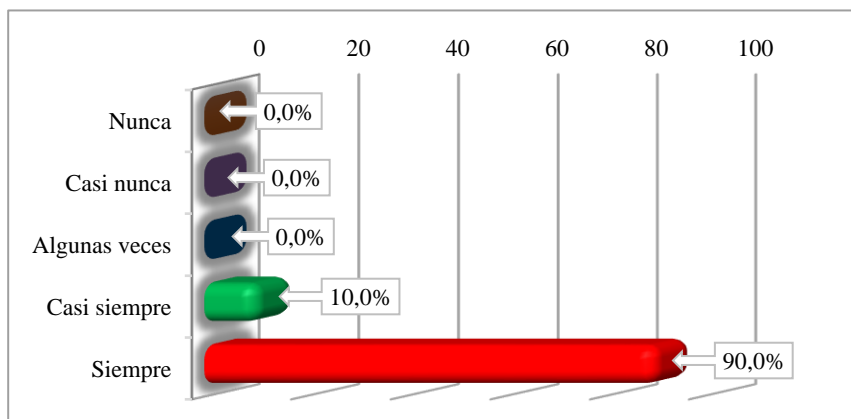


Figura 4. Conocimientos necesarios para cumplir con su trabajo
Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

P3. ¿Piensa usted que los logros de la empresa pueden ser alcanzados mediante la capacitación?

El 60 % del personal encuestados manifiestan que (Siempre) los logros y éxitos de la empresa pueden ser alcanzados mediante la capacitación.

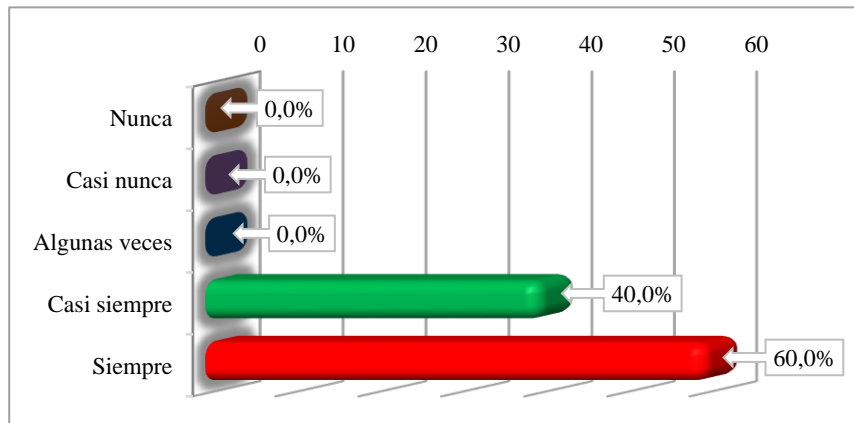


Figura 5. Logros de la empresa a través de la capacitación
Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

P4. ¿Si existe un problema, puede tomar decisiones para resolver al mismo?

El 90 % del personal encuestados manifiestan que (Siempre) pueden tomar decisiones para resolver algún problema.

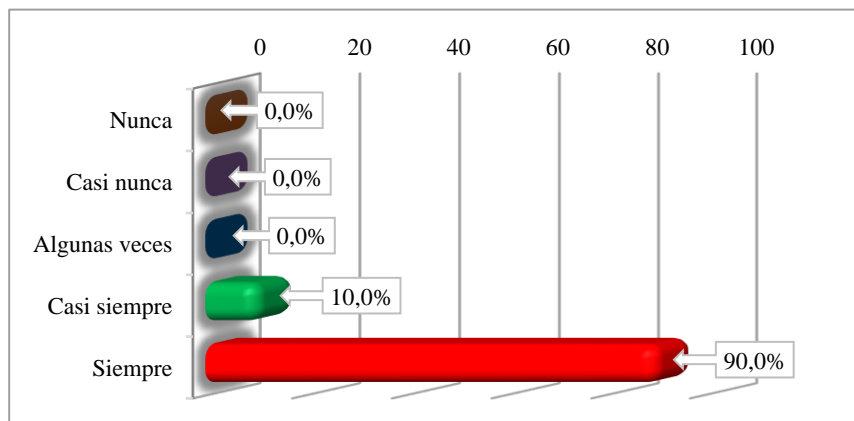


Figura 6. Determinación de la toma de decisiones
Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

P5. ¿Ha recibido cursos importantes aplicables a su lugar de trabajo?

El 50 % del personal encuestados manifiestan que (Nunca) ha recibido cursos aplicables a su lugar de trabajo, el 40% casi nunca y el 10% algunas veces.

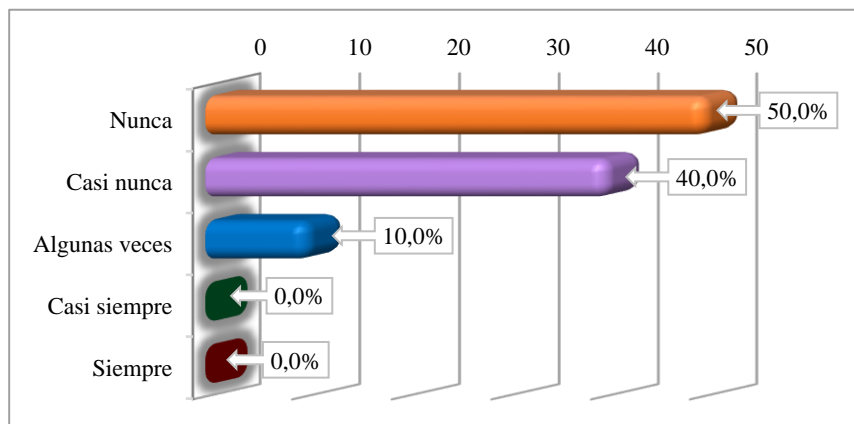


Figura 7. Ha recibido cursos
Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

P6. ¿Cree usted que hoy en día la capacitación es una herramienta importante?

El 60 % del personal encuestados manifiestan que (Siempre) los logros y éxitos de la empresa pueden ser alcanzados mediante la capacitación.

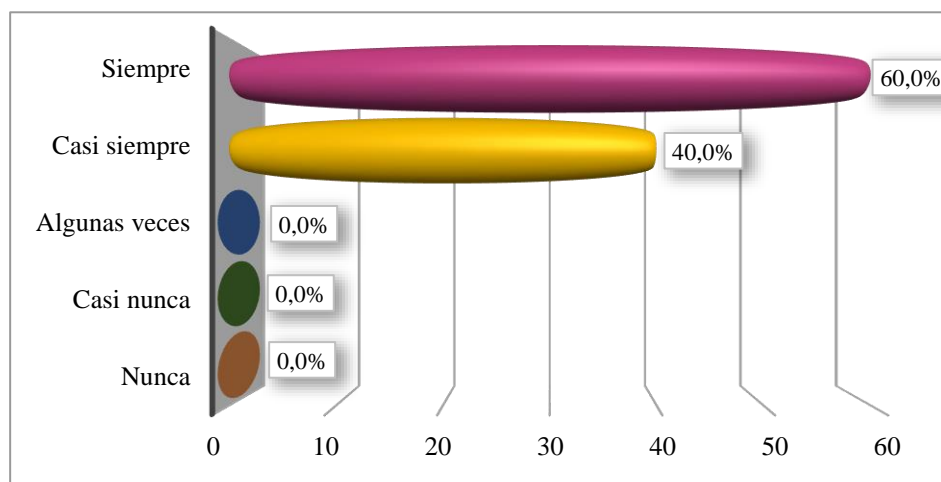


Figura 8. Capacitación es una herramienta importante
Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

P7. ¿La capacitación recibida ha sido de su interés?

El 70 % del personal encuestados manifiestan que (Siempre) la capacitación recibida ha sido de su interés.

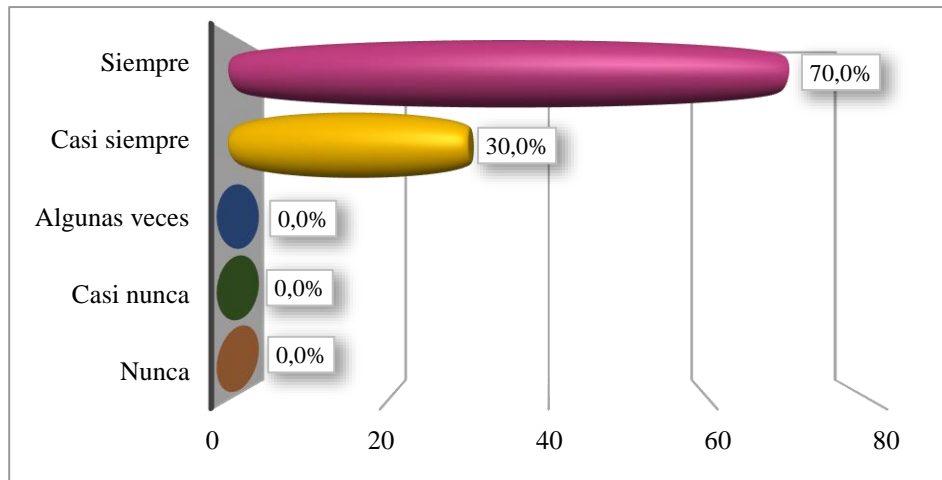


Figura 9. Interés de la capacitación recibida
Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

P8. ¿Cree usted que las TICs juegan un papel importante en la capacitación del personal de las empresas?

El 92 % del personal encuestados manifiestan que (Siempre) las Tics juegan un papel importante en la capacitación del personal de las empresas.

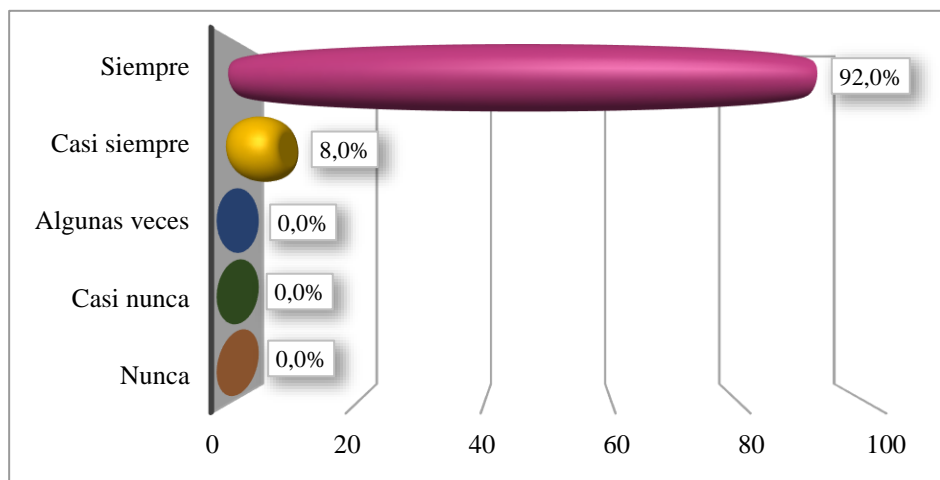


Figura 10. Determinación de la importancia de las TIC's en la capacitación
Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

P9. ¿Considera que el aula invertida es un método importante para la capacitación?

El 90 % del personal encuestados manifiestan que (Siempre) el aula invertida es un método importante para la capacitación.

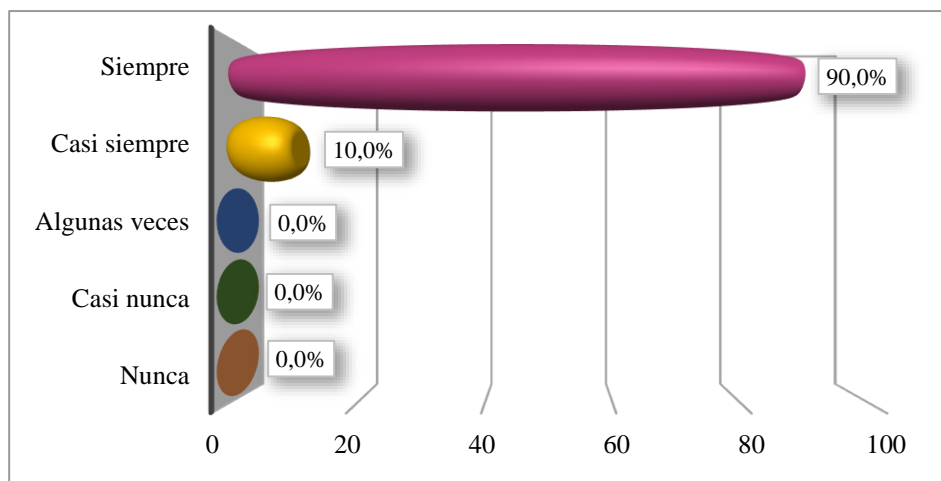


Figura 11. Aula invertida como método importante para la capacitación
Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

P10. ¿Le gustaría capacitarse en temas de e-commerce?

El 100% de los encuestados afirman que sería útil una capacitación en temas de comercio electrónico, puesto que les ayudaría a mejorar sus ventas.

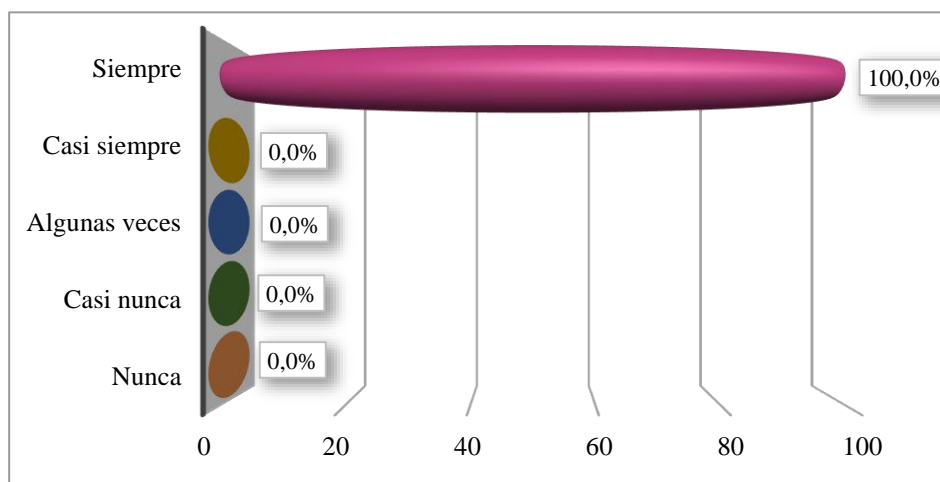


Figura 12. Capacitarse en temas de e-commerce
Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

4.2. Factibilidad

Se utilizará el método de Flipped Classroom como una técnica de pedagogía que modifica el papel del profesor y del alumno, transfiriendo al exterior del aula, puntuales procedimientos del aprendizaje, empleando la duración de la clase para poder potenciar la captación del conocimiento sobre los contenidos vertidos. El mecanismo del aula invertida, así también como otras perspectivas dentro de los procedimientos de aprendizaje, está

fundamentado en la cognición de interpretación relacionándolo a los fases de aprendizaje determinados por la taxonomía de Bloom, por lo tanto sirve para la construcción cuyo objetivo es fundamental en proporcionarle al alumno un rol participativo, activo y motivador, en donde extraen los contenidos desde su hogar para luego poder establecerlo con las actividades colaborativas en el proceso del aula.

En esa línea, la capacitación constituye un factor motivacional para cualquier persona, el entender que su capacitación lo puede ayudar personal y laboralmente a desarrollarse y podría ascender en su lugar de trabajo, recibir mayor remuneración y con esos beneficios adicionales compartir más tiempo de calidad con su familia, inspira a las personas, de allí que las pequeñas y medianas empresas que se comprometen con la implementación de un sistema de capacitación continuo de sus trabajadores utilizando tecnología de vanguardia a través de flipped classroom pueden tener resultados que se visualicen en sus procesos, que el personal esté capacitado para resolver situaciones inesperadas y que la empresa alcance un nivel de competición o posicionamiento de sus productos en el mercado y así garantizar su permanencia en el tiempo con calidad y satisfacción tanto de sus trabajadores como de sus clientes.

CAPÍTULO V. PROPUESTA

En el presente capítulo se recoge el diseño del curso de capacitación continua en e-commerce como propuesta de la investigación. En este sentido, se realiza la descripción del proyecto, la estructura general y datos de la capacitación, la descripción de las actividades a desarrollar, así como los materiales educativos, recursos y la forma de evaluación del alumnado.

5.1. Descripción del proyecto

Esta propuesta está dirigida a los distribuidores del departamento comercial de la empresa Inducalsa Ltda dedicada a la producción y comercialización de calzados y productos de cuero. De esta manera se presenta la aplicación efectiva de un mecanismo para la permanente capacitación de los empleados, buscando de esta manera el poder proporcionar conocimientos nuevos para el óptimo funcionamiento de las actividades laborales y de esta forma alcanzar los objetivos planteados. Para ello se propone la utilización de la plataforma virtual “Mil Aulas” la cual es un servicio de alojamiento gratuito Moodle.

Objetivos de la propuesta:

Objetivo General:

La capacitación tiene como objetivo introducir a los distribuidores de la empresa Inducalsa Ltda en los conceptos del comercio electrónico, exponiendo los beneficios del mismo para la empresa mediante el uso de las TICs y el método de enseñanza-aprendizaje flipped classroom.

Objetivos Específicos:

- Determinar los beneficios que el comercio electrónico puede reportar a la empresa.
- Desarrollar acciones para la comercialización de productos de la empresa en entornos online
- Aplicación de herramientas para el comercio electrónico de los productos de la empresa.

Alcance:

La capacitación en e-commerce envuelve a todos los distribuidores que pertenecen al departamento comercial de la empresa productora y comercializadora de calzado y productos de cuero Inducalsa Ltda.

5.2. Estructura y datos generales de la capacitación

Una vez se accede a la plataforma a través de la url: <https://capacitacioninducalsa.milaulas.com/course/view.php?id=2#section-3>; encontramos las secciones generales del curso

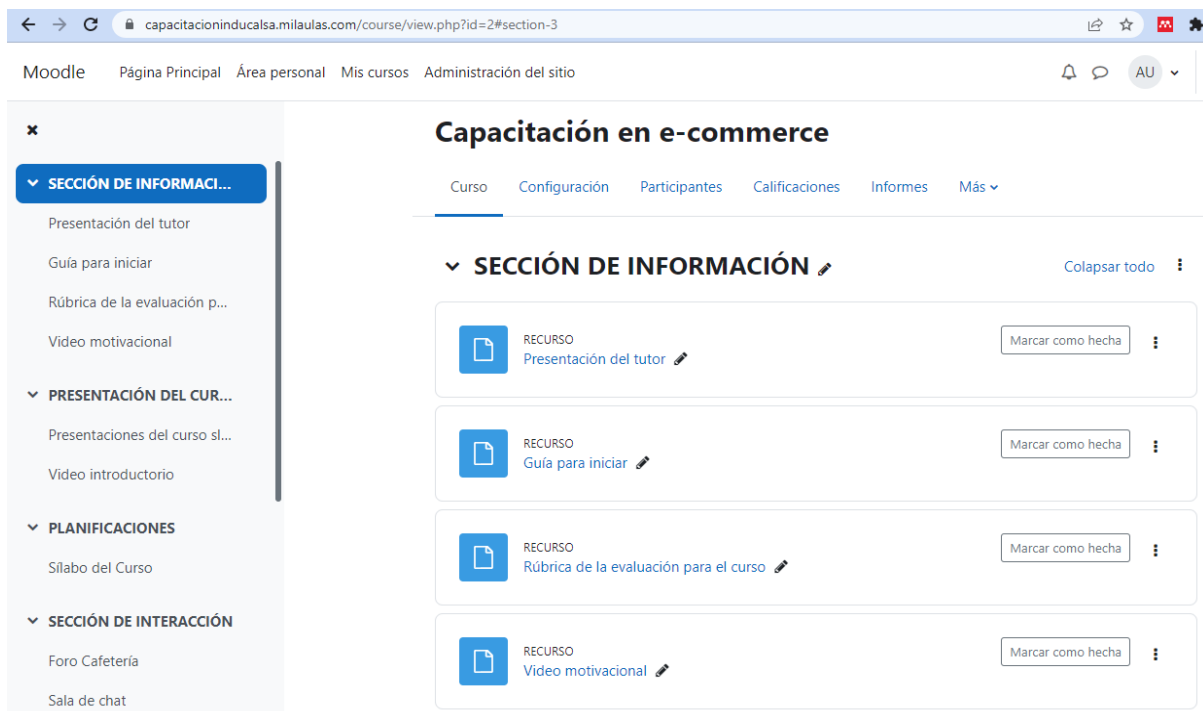


Figura 13. Sección de inicio al curso
Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

En esta sección se encuentran los siguientes elementos:

SECCIÓN DE INFORMACIÓN

- ✓ Presentación del tutor
- ✓ Guía para iniciar
- ✓ Rúbrica de la evaluación para la asignatura
- ✓ Video motivacional

PRESENTACIÓN DEL CURSO

- ✓ Presentaciones del curso slides
- ✓ Video introductorio

PLANIFICACIONES

- ✓ Sílabo de la Asignatura

SECCIÓN DE INTERACCIÓN

- ✓ Foro cafetería
- ✓ Sala de chat
- ✓ Glosario de la asignatura

5.3. Descripción de las actividades

A continuación se recoge la descripción de cada uno de los temas de capacitación:

Tabla 4. Desarrollo del tema 1

Tema 1	Introducción al e-commerce
Objetivo	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al comercio electrónico • Mejores prácticas Bechmarking (aprendizaje de los competidores). • Método CANVAS • Creación de una tienda online • La base de datos • Protección de datos • Técnicas LEAN
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Lección 1 • Comprueba tus conocimientos
Evaluación:	Rúbrica de evaluación

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

Añadir secciones

▼ **Tema1. Introducción al e-commerce** ✎

RECURSO
Lección 1 ✎ Marcar como hecha ⋮

TAREA
Tarea 1 ✎ Marcar como hecha ⋮

Apertura: viernes, 20 de enero de 2023, 00:00
Cierre: viernes, 27 de enero de 2023, 00:00

CUESTIONARIO
Cuestionario del tema 1 ✎ Marcar como hecha ⋮

+ Añadir una actividad o un recurso

Añadir secciones

Figura 14.Desarrollo del tema 1 en la plataforma

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

Tabla 5. Desarrollo del tema 2

Tema 2	Tipos de e-commerce
Objetivo	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de e-commerce • Tienda online vs marketplace • B2B frente a B2C • Productos digitales • Multiplataforma • Disrupción • Fijación de precios • Plataformas de comercio de anuncios de particulares • Cobuying o compra agrupada • Deals y cupones descuento.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Lección 2 • Comprueba tus conocimientos
Evaluación:	Rúbrica de evaluación

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

▼ **Tema 2. Tipos de e-commerce** ✎

RECURSO

Lección 2 ✎

Marcar como hecha

⋮

TAREA

Tarea 2 ✎

Marcar como hecha

⋮

Apertura: viernes, 20 de enero de 2023, 00:00

Cierre: viernes, 27 de enero de 2023, 00:00

CUESTIONARIO

Cuestionario del tema 2 ✎

Marcar como hecha

⋮

+

Añadir una actividad o un recurso

[Añadir secciones](#)

Figura 15. Desarrollo del tema 2 en la plataforma

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

Tabla 6. Desarrollo del tema 3

Tema 3	Los CMS
Objetivo	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un CMS y ¿Qué tipos existen • Hosting y dominio • Activar ssl • Utilizando un Hosting en local gratis
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Lección 3 • Comprueba tus conocimientos
Evaluación:	Rúbrica de evaluación

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

▼ Tema 3. Los CMS

RECURSO
 Lección 3

Marcar como hecha

TAREA
 Tarea 3

Apertura: viernes, 20 de enero de 2023, 00:00
 Cierre: viernes, 27 de enero de 2023, 00:00

Marcar como hecha

CUESTIONARIO
 Cuestionario del tema 3

Marcar como hecha

+ Añadir una actividad o un recurso

Figura 16. Desarrollo del tema 3 en la plataforma

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

Tabla 7. Desarrollo del tema 4

Tema 4	Woocommerce
Objetivo	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Instalando woocommerce • Entendiendo la interfaz de wordpress • Creando un producto sencillo • Producto agrupado • Producto afiliado • Producto variable • Atributos globales • Envíos • Widgets de Woocommerce • Cupones • Configuración de pagos, pedidos e informes • PayPal con Woocommerce • MercadoPago con Woocommerce
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Lección 4 • Comprueba tus conocimientos
Evaluación:	Rúbrica de evaluación

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

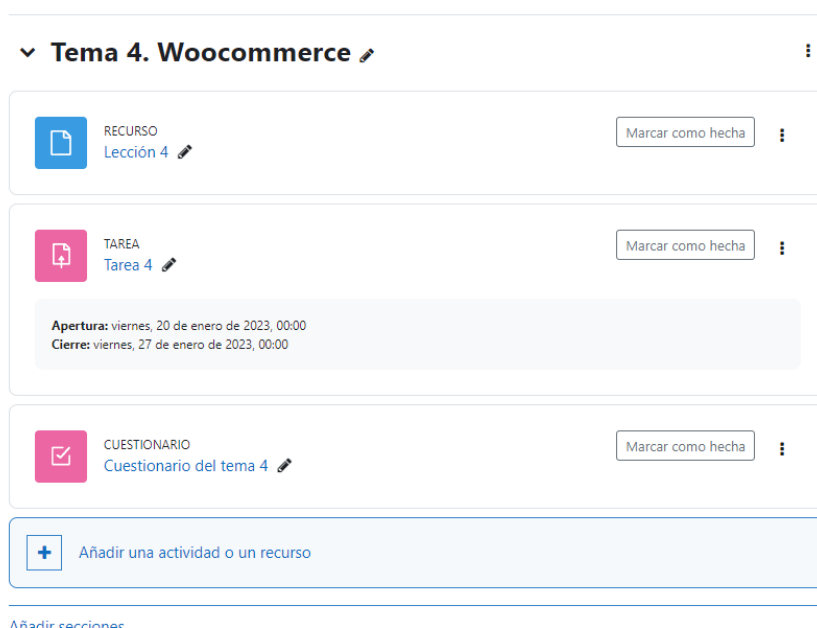



Figura 17. Desarrollo del tema 4 en la plataforma




Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio




Tabla 8. Desarrollo del tema 5

Tema 5	Prestashop
Objetivo	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Instalación automática de prestashop • Instalación manual de prestashop • Módulos en prestashop • Conseguir temas en prestashop • Creando producto estandar en Prestashop • Producto cantidad • Producto envío • Producto precio e impuestos • Producto estándar SEO • Producto estándar opciones avanzadas • Paquete de productos • Producto virtual • Categorías • Monitoreo y atributos • Marcas • Archivos, descuentos y stock • Productos, facturas y carritos de compra • Clientes • Servicio al cliente
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Lección 5 • Comprueba tus conocimientos
Evaluación:	Rúbrica de evaluación




Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

▼ **Tema 5. Prestashop** 

 RECURSO
Lección 5  Marcar como hecha 

 TAREA
Tarea 5  Marcar como hecha 

Apertura: viernes, 20 de enero de 2023, 00:00
Cierre: viernes, 27 de enero de 2023, 00:00

 CUESTIONARIO
Cuestionario del tema 5  Marcar como hecha 


 Añadir una actividad o un recurso

Figura 18. Desarrollo del tema 5 en la plataforma

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

Tabla 9. Desarrollo del tema 6

Tema 6	Shopify
Objetivo	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a Shopify • Configuración Primera parte • Configuración segunda parte • Configuración tercera parte • Taller de personalización • Añadiendo productos • Inventario • Informes y estadísticas • Colecciones • Clientes • Marketing • Tarjetas de regalo • Aplicaciones
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Lección 6 • Comprueba tus conocimientos
Evaluación:	Rúbrica de evaluación

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

▼ Tema 6. Shopify

- RECURSO**
 Lección 6
- TAREA**
 Tarea 6
 Apertura: viernes, 20 de enero de 2023, 00:00
 Cierre: viernes, 27 de enero de 2023, 00:00
- CUESTIONARIO**
 Cuestionario del tema 6


Figura 19. Desarrollo del tema 6 en la plataforma




Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio




Tabla 10. Desarrollo del tema 7

Tema 7	Dropshipping
Objetivo	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el dropshipping • Nichos en dropshipping • ¿Qué mercado elegir • Producto potencial • Estrategia de búsqueda 1 • Estrategia de búsqueda 2 • Eligiendo proveedor • ¿Qué nombre de tienda elegir • Conseguir un logo profesional • ¿Cuántos productos vender • Importadores de productos • Como elegir precios • Paginas necesarias y legales • Conseguir imágenes sin copyright • Extenciones recomendadas • Aumentar facturación • Tipos de ofertas • ¿Qué cms elegir
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Lección 7 • Comprueba tus conocimientos
Evaluación:	Rúbrica de evaluación




Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

▼ **Tema 7. Dropshipping** 

 **RECURSO**
Lección 7  Marcar como hecha 

 **TAREA**
Tarea 7  Marcar como hecha 

Apertura: viernes, 20 de enero de 2023, 00:00
Cierre: viernes, 27 de enero de 2023, 00:00

 **TALLER**
Taller 1  Marcar como hecha 




 **CUESTIONARIO**
Cuestionario del tema 7  Marcar como hecha 

Figura 20. Desarrollo del tema 7 en la plataforma


Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

Tabla 11. Desarrollo del tema 8

Tema 8	SEO en Ecommerce
Objetivo	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el SEO • Palabras clave • Factores de posicionamiento • Meta título y CTR • Optimizando nuestro ecommerce
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Lección 8 • Comprueba tus conocimientos
Evaluación:	Rúbrica de evaluación


Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

▼ **Tema 8. SEO en Ecommerce** 




RECURSO


Lección 8 

Marcar como hecha 




TAREA


Tarea 8 

Marcar como hecha 

Apertura: viernes, 20 de enero de 2023, 00:00
Cierre: viernes, 27 de enero de 2023, 00:00



CUESTIONARIO

Cuestionario del tema 8 

Marcar como hecha 

Figura 21. Desarrollo del tema 8 en la plataforma

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

Tabla 12. Desarrollo del tema 9

Tema 9	Diseño en tienda online
Objetivo	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • El diseño y la usabilidad • La atención de los usuarios • Una decisión sin pensar
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Lección 9 • Comprueba tus conocimientos
Evaluación:	Rúbrica de evaluación

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio



Figura 22. Desarrollo del tema 9 en la plataforma

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

Tabla 13. Desarrollo del tema 10

Tema 10	Social Media Marketing para e-commerce
Objetivo	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Qué publicar en las redes sociales • Tipos de anuncios • Buscar inspiración de anuncios • La importancia de la segmentación
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Lección 10 • Comprueba tus conocimientos
Evaluación:	Rúbrica de evaluación

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

▼ **Tema 10. Social Media Marketing para e-commerce** ⌵


RECURSO
Lección 10 ✎

Marcar como hecha
⋮


TAREA
Tarea 10 ✎

Marcar como hecha
⋮

Apertura: viernes, 20 de enero de 2023, 00:00
Cierre: viernes, 27 de enero de 2023, 00:00


CUESTIONARIO
Cuestionario del tema 10 ✎

Marcar como hecha
⋮

Figura 23. Desarrollo del tema 10 en la plataforma

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

Tabla 14. Desarrollo del tema 11

Tema 11	Atención al cliente
Objetivo	
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • La importancia de la atención al cliente • Las preguntas frecuentes • Los chats-bots
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Lección 11 • Comprueba tus conocimientos
Evaluación:	Rúbrica de evaluación

Elaborado por: Darwin Xavier Ordóñez Blacio

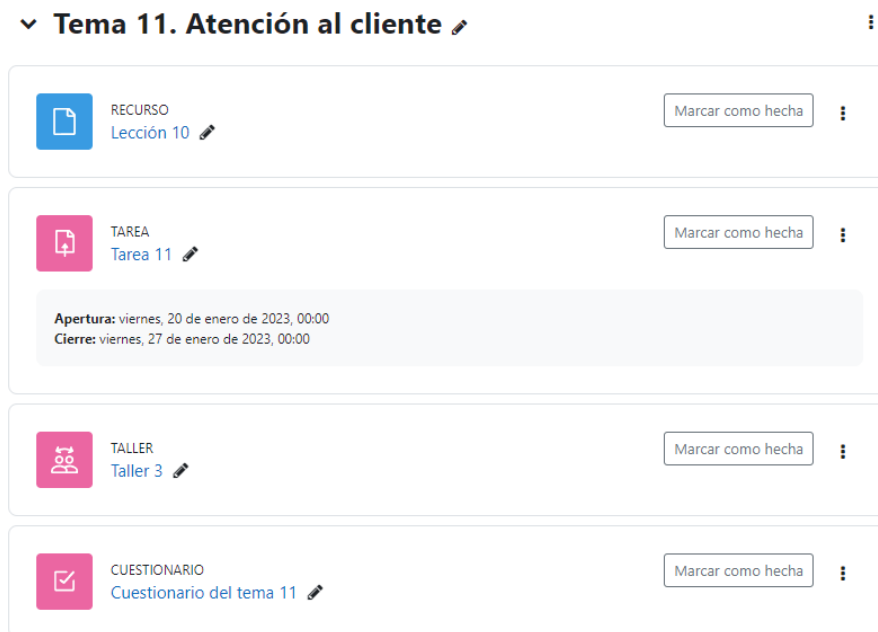


Figura 24. Desarrollo del tema 11 en la plataforma

5.4. Materiales educativos y recursos

Para el desarrollo del curso se utilizan los siguientes recursos y materiales:

- ✓ **Recursos tecnológicos:**
 - Contenido: materiales impresos, digitales en pdf, html, flash, slide player, material audiovisual.
 - Herramientas de colaboración: Chat, foros
 - Herramientas de seguimiento y evaluación: Evaluador de mil aulas, KAHOOT.
 - Otros recursos: sistemas operativos, navegadores, youtube
- ✓ **Recursos materiales:**
 - Laboratorios
 - Pizarra acrílica
 - Proyector multimedia

5.5. Evaluación del alumnado

La adopción de este nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje supone también una modificación en la evaluación del alumnado. La misma debe ser de forma consistente al tenerse una enseñanza más individualizada y con una mayor responsabilidad. Se propone una

evaluación que esté constituida por una evaluación pre-formativa, una evaluación formativa tal y como recomienda (Sevilla, Tarasow, & Luna, 2017).

- ✓ **Evaluación pre-formativa.** En esta evaluación tiene como objetivo aumentar el compromiso y la responsabilidad de los alumnos con la tarea de la visualización de vídeos.
- ✓ **Evaluación formativa.** Esta evaluación es la que se llevará a cabo durante el trabajo en clase. La continua interacción del alumno con el profesor permite identificar las dificultades que presenta el alumno, al igual que saber los contenidos que ya dominan.

CONCLUSIONES

- El recurso humano es uno de los activos más valiosos que disponen las PYMES y diferentes organizaciones, por tal motivo estos deben ser capacitados constantemente con la finalidad de tener un personal altamente calificado; ayudando a ser altamente competitivos en el mercado. Dicha capacitación debe ir de la mano con el uso de las TIC's, ya que en la actualidad se dispone de muchísimos métodos y herramientas que pueden ser utilizados y explotados al máximo en cualquier momento y lugar.
- El aula invertida es un método de capacitación innovador y eficaz, que permite al estudiante autocapacitarse y aclarar todas sus dudas e inquietudes con el maestro al momento de conectarse a clases.
- La empresa Inducalsa Ltda presenta necesidades de capacitación en e-commerce de sus distribuidores, lo cual permite ser más competitiva en el mercado tanto regional como nacional.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda capacitar a todo el personal de distribuidores de la empresa Inducalsa Ltda, con la finalidad de tener empleados altamente capacitados en sus respectivas áreas.
- Medir el avance y efecto de la capacitación continúa realizada.
- Poner en práctica la capacitación continua a través del aula invertida, ya que esta brinda técnicas y facilidades tanto para el estudiante como para el docente.
- Realizar estudios para identificar nuevas áreas de capacitación dentro de la empresa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre Aguilar, G., & Ruiz Méndez, M. del R. (2019). Competencias digitales y docencia: una experiencia desde la práctica universitaria. *Innovación Educativa*, 59.
- Alcalde, D. V., Zidán, E. R., & Piñeyrúa, G. B. (2017). Modalidad MOOC para educación media básica: Enseñanzas de una experiencia. *Perfiles Educativos*, 39(156).
- Andía Celaya, L. A., Santiago Campión, R., & Sota Eguizabal, J. M. (2020). ¿Estamos técnicamente preparados para el flipped classroom? Un análisis de las competencias digitales de los profesores en España. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, 25. <https://doi.org/10.18172/con.4218>
- Baloco Navarro, C. P., & Ricardo Barreto, C. T. (2018). LOS MOOC EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. *Saber, Ciencia y Libertad*, 13(2). <https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2018v13n2.4639>
- Bellido Medina, R. S., Morales Palao, B., Gamarra Castellanos, M. E., & Calizaya López, J. M. (2021). Satisfacción laboral en tiempos de Covid-19 en colaboradores de gobiernos locales de Arequipa. *Universidad Ciencia y Tecnología*, 25(108). <https://doi.org/10.47460/uct.v25i108.425>
- Bennasar-García, M. I., & Estrada, J. M. (2021). La evaluación de los aprendizajes, en la dicotomía educativa presencial-virtual. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(18). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.186>
- Berenguer-Albaladejo, C. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom. *Universidad de Alicante*.
- Boada, N. (2019). Satisfacción laboral y su relación con el desempeño laboral en una Pyme de servicios de seguridad en el Perú. *Journal of Economics Finance and International*

Business, 3(October).

Bonilla Murillo, E. (2020). MOOC y educación basada en competencias. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 38.

Bras, I. (2016). Los MOOC en números, un análisis para comenzar la reflexión. *Revista Digital Universitaria*, 17.

Canizales, W., Ries, F., & Rodríguez, C. (2020). Estilos de aprendizaje y ambiente de aula: situaciones que anteceden a la innovación pedagógica en estudiantes de deporte. *Retos*, 38.

CEPAL. (2020). Educar en la Sociedad de la Información. *Education in the Knowledge Society*, 3(1). <https://doi.org/10.14201/eks.14174>

Churches, A. (2020). Eduteka - Taxonomía de Bloom para la Era Digital Taxonomía de Bloom para la Era Digital. *Eduteka*.

Duque Espinoza, G., Córdova León, F., González Soto, K., & Aguirre Quezada, J. C. (2020). Evaluación de la gestión financiera y cualidades gerenciales en empresas ecuatorianas. *INNOVA Research Journal*, 5(3.1). <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.1.2020.1562>

Escudero Nahón, A., & Núñez Urbina, A. A. (2017). Impacto del fenómeno MOOC: la personalización en la educación superior / MOOC phenomenon impact: Personalization in higher education. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(15). <https://doi.org/10.23913/ride.v8i15.300>

Gaitán Aguilera, F. J., & Golovina, N. S. (2021). La competitividad de la micro, pequeña y mediana empresa mediante la gestión de sus recursos. *Revista Científica de FAREM-Estelí*. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i0.11611>

García, A. C., Gil-Mediavilla, M., Álvarez, I., & Casares, M. de los Á. (2020). Evaluación entre

- iguales en entornos de educación superior online mediante el taller de Moodle. Estudio de caso. *Formación Universitaria*, 13(2). <https://doi.org/10.4067/s0718-50062020000200119>
- García Barrera, A. (2017). LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN LOS MOOCS: UNA PROPUESTA METODOLÓGICA | García Barrera | Educación XX1. *Educación XX1*, 20(2).
- Gómez, H., Bastidas, L., & Guzmán, B. (2020). Pandemia sin Amnesia: no dejemos el capital humano al olvido - Sintec Consulting. *Capital Humano* .
- González Fernández, M. O., & Huerta Gaytán, P. (2019). Experiencia del aula invertida para promover estudiantes prosumidores del nivel superior. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22(2). <https://doi.org/10.5944/ried.22.2.23065>
- Guerrero Salazar, C., Prieto López, Y., & Noroña Medina, J. (2018). La aplicación del aula invertida como propuesta metodológica en el aprendizaje de matemática. *Espí-ritu Emprendedor TES*, 2(1). <https://doi.org/10.33970/eetes.v2.n1.2018.33>
- Hernández Sampieri, R. Fernández Collao, C. (2016). Libro Metodología de la investigación SAMPIERI. In Mc Graw Hill (Ed.), *Metodología de la investigación*. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Hinojo Lucena, F. J., Aznar Díaz, I., Romero Rodríguez, J. M., & Marín Marín, J. A. (2019). Influencia del aula invertida en el rendimiento académico. Una revisión sistemática. *Campus Virtuales*, 8(1).
- Iñigo Mendoza, V. (2015). Flipped classroom y la adquisición de competencias en la enseñanza universitaria online. *Opcion*, 31(Special Issue 5).

- Janssen, C. H. C. (2020). El aula invertida en tiempos del COVID-19. *Educación Química*, 31(5). <https://doi.org/10.22201/fq.18708404e.2020.5.77288>
- Lagunes Dominguez, A., Tafur Jiménez, L. A., & Giraldo Ocampo, J. D. (2017). Propuesta de Flipped Classroom para el desarrollo de las competencias genéricas en estudiantes de ingeniería. *Ingenierías USBMed*, 8(1). <https://doi.org/10.21500/20275846.2762>
- López Chavarrío, M., Hincapié Parra, D. A., Rodríguez Rodríguez, M., Peña Ospino, A. I., Pinzón Rojas, N. R., & Consuelo Rodríguez, N. (2020). Consideraciones acerca del aula invertida AI (FLIPPED CLASSROOM). *Revista Repertorio de Medicina y Cirugía*. <https://doi.org/10.31260/repertmedcir.01217372.1087>
- Maldonado, F. J., González, J. C., & Abril, A. J. (2020). B-Learning y Moodle como estrategia en la educación universitaria. *Revista Conrado*, 16(76).
- Mazuera-Arias, R., Albornoz-Arias, N., Vivas-García, M., Cuberos, M.-A., Carreño-Paredes, M.-T., Morffe Peraza, M. Á., Vera, M., Tinoco Guerra, A. E., Alba Niño, M., Arias Contreras, F. R., Sotelo Barrios, M. E., Pérez Herrera, P. J., Aguilar Barreto, A. J., Roger Meneghatti, M., Oliveira de Fariña, L., Flor Bertolini, G. R., Molina Monsalve, M. M., Nimo Parra, D. C., & Bernal Jiménez, M. C. (2018). Emprendimiento, empleabilidad y políticas: Una mirada globalizadora. In *Emprendimiento, empleabilidad y políticas: Una mirada globalizadora*. <https://doi.org/10.17081/bonga.2652>
- Montes-Rodríguez, R., Herrada-Valverde, R., & Martínez-Rodríguez, J. (2018). Análisis del sistema de mediaciones en los procesos formativos de un MOOC: Educación Expandida y Habilidades Blandas. *Campo Abierto*, 37.
- Parra Giménez, F. J. (2017). La Taxonomía de Bloom en el modelo Flipped Classroom. *Publicaciones Didácticas*, 86.
- Peñaherrera León, M. (2017). Uso de TIC en escuelas públicas de Ecuador: análisis, reflexiones

- y valoraciones. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 40.
<https://doi.org/10.21556/edutec.2012.40.364>
- Pérez-Sanagustín, M. (2017). Los MOOC para la educación media: oportunidades y desafíos. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 9(18).
<https://doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2017.18.64940>
- Prieto, A., Barbarroja Escudero, J., Corell, A., & Álvarez Álvarez, S. (2021). Eficacia del modelo de aula invertida (flipped classroom) en la enseñanza universitaria : una síntesis de las mejores evidencias. *Revista de Educación*. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2021-391-476>
- Ruiz Bolívar, C. (2015). El MOOC: ¿un modelo alternativo para la educación universitaria? The MOOC: ¿An alternative model for higher education? *Revista Apertura*, 7(2).
- Sánchez, R. (2017). Aula invertida, metodología del siglo XXI. *Universitat de Les Illes Balears*.
- Lozada, J. (2021). Investigación Aplicada,
- Santiago Campión, R. (2019). Conectando el modelo Flipped Learning y la teoría de las Inteligencias Múltiples a la luz de la taxonomía de Bloom. *Magister*, 31(2).
- Sosa Díaz, M. J., & Palau Martín, R. F. (2018a). Flipped classroom para adquirir la competencia digital docente: una experiencia didáctica en la Educación Superior. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, 52. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i52.03>
- Sosa Díaz, M. J., & Palau Martín, R. F. (2018b). Flipped Classroom para la Formación del Profesorado: Perspectiva del alumnado. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 16(2).
<https://doi.org/10.4995/redu.2018.7911>
- Torrecilla, S. (2018). Flipped Classroom: Un modelo pedagógico eficaz en el aprendizaje de

Science Flipped Classroom: An effective pedagogical model in Science learning.
Educacion CTS, 7604(101), 9–22.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6424934>

Velasteguí, P. (2019). Plataformas virtuales y su impacto en la Educación Superior. *Explorador Digital*, 1(4). <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v1i2.318>

Vidrio Talaver, P., Gómez Zermeño Marcela, & Zambrano Izquierdo David. (2015). Valoración didáctica del uso de Moodle en la educación media superior. *Apertura. Revista de Innovación Educativa*7, .

Yanicelli, C., Aguilera-ruiz, C., Manzano-león, A., Martínez-moreno, I., & Lozano-segura, M. C. (2017). *Redalyc.EL MODELO FLIPPED CLASSROOM*.

Zumba-Lucero, R. A., Erazo-Álvarez, J. C., Andrade-Mena, G. I., & Erazo-Álvarez, C. A. (2021). Gestión del conocimiento y competitividad. *CIENCIAMATRIA*, 7(12). <https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.454>

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario aplicado a distribuidores de la empresa Inducalsa Ltda

P1. ¿Tiene usted todas las capacidades para desempeñar su trabajo correctamente?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

P2. ¿Cree usted que teniendo los conocimientos necesarios para cumplir mejor con su trabajo?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

P3. ¿Piensa usted que los logros de la empresa pueden ser alcanzados mediante la capacitación?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

P4. ¿Si existe un problema, puede tomar decisiones para resolver al mismo?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

P5. ¿Ha recibido cursos importantes aplicables a su lugar de trabajo?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

P6. ¿Cree usted que hoy en día la capacitación es una herramienta importante?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

P7. ¿La capacitación recibida ha sido de su interés?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

P8. ¿Cree usted que las Tics juegan un papel importante en la capacitación del personal de las empresas?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

P9. ¿Considera que el aula invertida es un método importante para la capacitación?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca

P10. ¿Le gustaría capacitarse en temas de e-commerce?

- a) Siempre
- b) Casi siempre
- c) A veces
- d) Casi nunca
- e) Nunca