

## Diseño de guía metodológica con herramienta Google Classroom, para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión

### Design of a methodological guide using Google Classroom for learning entrepreneurship and management

Christopher Jackson Bustos Gonzalez <sup>1</sup> ([cjbustos@ube.edu.ec](mailto:cjbustos@ube.edu.ec)) (<https://orcid.org/0009-0009-1287-1261>)

María Elisa Alcívar Alcívar <sup>2</sup> ([mealcivara@ube.edu.ec](mailto:mealcivara@ube.edu.ec)) (<https://orcid.org/0009-0000-0836-3162>)

Silvia María Moy-Sang Castro <sup>3</sup> ([smmoysangc@ube.edu.ec](mailto:smmoysangc@ube.edu.ec)) (<https://orcid.org/0009-0000-3722-1008>)

Tatiana Tapia Bastidas <sup>4</sup> ([ttapia@ube.edu.ec](mailto:ttapia@ube.edu.ec)) (<https://orcid.org/0000-0001-9039-5517>)

### Resumen

La presente investigación se desarrolla en la Unidad Educativa Rocafuerte, ubicada en el cantón Rocafuerte, provincia de Manabí, Ecuador, durante el período lectivo 2024-2025. El estudio aborda la problemática relacionada con el bajo rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, donde el 77 % de ellos no alcanza la nota mínima de aprobación. Se identifica una limitada comprensión de conceptos como educación financiera, emprendimiento con responsabilidad social aplicada a las finanzas. El objetivo principal es desarrollar en los estudiantes las habilidades y conocimientos necesarios para identificar oportunidades de negocio, crear y gestionar proyectos empresariales, mediante la implementación de Google Classroom. Se aplica una metodología con enfoque mixto, de tipo descriptivo y aplicado. La muestra incluye a 50 estudiantes de primero de bachillerato, seleccionados mediante muestreo aleatorio simple, y a cinco docentes, a quienes se les aplican encuestas y entrevistas. Los instrumentos fueron validados por cinco expertos en educación. Entre los resultados

---

<sup>1</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

<sup>2</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

<sup>3</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

<sup>4</sup> Universidad Bolivariana del Ecuador, Ecuador

obtenidos, se destaca que el 58 % de los estudiantes usaban Google Classroom a diario; el 62 % considera que es muy útil para la organización de tareas, y el 60 % expresa satisfacción con su uso. Por parte del profesorado, el 70 % considera que la plataforma es moderadamente efectiva, aunque el 75 % manifiesta la necesidad de mayor capacitación. Se concluye que el diseño de una guía didáctica estructurada por bloques temáticos, que integra recursos digitales y estrategias pedagógicas, consolida el uso de la plataforma como un recurso asincrónico de fácil acceso.

### **Abstract**

This research was conducted at the Rocafuerte Educational Unit, located in the Rocafuerte canton, Manabí province, Ecuador, during the 2024-2025 academic year. The study addresses the issue of low academic performance among students in the Entrepreneurship and Management course, where 77% of them do not achieve the minimum passing grade. A limited understanding of concepts such as financial education and entrepreneurship with social responsibility applied to finance is identified. The main objective is to develop in students the skills and knowledge necessary to identify business opportunities, create and manage business projects, through the implementation of Google Classroom. A mixed methodology, both descriptive and applied, is applied. The sample includes 50 first-year high school students, selected by simple random sampling, and five teachers, who are surveyed and interviewed. The instruments were validated by five education experts. Among the results obtained, it is noteworthy that 58% of students used Google Classroom daily; 62% consider it very useful for organizing tasks, and 60% express satisfaction with its use. On the part of the teachers, 70% consider the platform to be moderately effective, although 75% express the need for further training. It is concluded that the design of a teaching guide structured by thematic blocks, which integrates digital resources and pedagogical strategies, consolidates the use of the platform as an easily accessible asynchronous resource.

**Palabras clave:** google classroom, emprendimiento y gestión, metodología educativa, aprendizaje digital, capacitación docente

**Keywords:** google classroom, entrepreneurship and management, educational methodology, digital learning, teacher training

## Introducción

A nivel mundial, en la Encuesta de Población Adultamérica (APS) del (Global Entrepreneurship Monitor, 2024) tanto en 2019 (prepandemia) y 2024, en 50 y 51 economías, respectivamente en el 2019, el 44 % de los encuestados coincide en que no inicia un negocio por temor a que pudiera fallar; para 2024, esta proporción ha aumentado al 49 %, pues la población no está preparada para el abordaje del reto o desafío del emprendimiento. Según la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) el 70 % de los jóvenes latinoamericanos carece de capacidades técnicas, profesionales y de gestión avanzadas, lo que limita su inserción en el mercado laboral formal, este porcentaje del 70 % de los jóvenes emprendedores en la región, operan en el sector informal, con negocios de baja productividad y escaso crecimiento. Aproximadamente, el 90 % de los pequeños negocios en América Latina, fracasan dentro de los primeros tres años de operación, siendo factores determinantes la falta de financiamiento y la escasa preparación en gestión empresarial.

Según el Programa de Emprendimiento Juvenil en América Latina y el Caribe, (2021) se capacitan y se fortalecen cerca de 20.000 negocios, se crearon más de 13.000 empleos y el 86 % de los negocios reciben apoyo y aumentan sus ventas un año después. Sin embargo, el gasto público en fomento del emprendimiento en América Latina es bajo, representando solo el 0.04 % del PIB, según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE)

Según (Global Entrepreneurship Monitor, 2024) la Tasa de Actividad Emprendedora (TEA) en Ecuador, la TEA alcanza aproximadamente el 30 %, En Ecuador, el miedo al fracaso sube hasta el 38 % entre emprendedores, cifra que guarda relación con el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) quien señala que en marzo de 2025, el empleo informal alcanza el 55,5 %, la cifra más alta registrada desde diciembre de 2007, a esta realidad se suma la afirmación de Márquez (2020) quien señala que el 53 % de la población ecuatoriana, tiene intención de emprender dentro de 3 años o menos. Sin embargo, un 36,2 % logra iniciar un negocio, pero no supera los 3 meses de operatividad.

El Ministerio de Educación de Ecuador (2019) implementa en el currículo, la asignatura de Emprendimiento y Gestión, como parte del tronco común del bachillerato general unificado desde el 2016, en todas las unidades educativas. La asignatura tiene como objetivo fundamental,

desarrollar en los estudiantes las habilidades y conocimientos necesarios para identificar oportunidades de negocio, crear y gestionar proyectos empresariales, y fomentar una mentalidad emprendedora.

En Rocafuerte, provincia de Manabí, cada 15 de septiembre se celebra un festival gastronómico y artístico que impulsa ferias de emprendimientos familiares, como parte de una estrategia local para incentivar la reactivación económica. En estos espacios se comercializan productos gastronómicos representativos de la cultura manabita, tales como el boyo, la tonga, el caldo y seco de gallina criolla, biche de pescado y mixto, los tradicionales bolones, fritadas, morcilla, arroz con longaniza y patacones, entre otras delicias. Asimismo, se ofertan dulces típicos como suspiros, bocadillos de maní, rompopo, huevo mollos, el tradicional alfajor, suspiros, cocadas, dulce de grosellas, de higo, de pechiche y otros productos elaborados con técnicas ancestrales. Este evento constituye una oportunidad concreta para vincular el aprendizaje académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión con el contexto socio productivo local, permitiendo que los estudiantes formulen proyectos reales de negocio. De este modo, cada grupo puede diseñar un emprendimiento factible a partir de las variantes culinarias de los platos típicos mencionados, integrando conocimientos sobre costos, manejo de inventario, marketing digital, responsabilidad social y finanzas básicas, fortaleciendo así sus competencias emprendedoras con un enfoque técnico, contextualizado y culturalmente pertinente.

La problemática abordada se centra en la Unidad Educativa “Rocafuerte” provincia de Manabí en el periodo 2024-2025, que cuenta con 5 paralelos del primer año de BGU, con un total de 175 estudiantes; en base a los resultados de la evaluación del primer trimestre, donde el 77 % de ellos no alcanzan la nota mínima de 7 sobre 10, lo que señala el bajo rendimiento académico y se presenta la problemática del déficit de conocimientos y la merma en el desarrollo de las competencias personales, digitales y laborales, que impiden la formación de ciudadanos con potencial de emprendedores exitosos.

En el diagnóstico realizado al ingreso del año lectivo 2024-2025, se detectó que los estudiantes no desarrollan los dominios mínimos necesarios en la educación financiera, en la estadística aplicada que reciben en los años de educación básica superior, de acuerdo con el currículo del

Ministerio de Educación, lo que incide en un retraso cognoscitivo que es un requisito de la asignatura Emprendimiento y Gestión y consecuente justifica la investigación

Frente a la problemática de bajo niveles de dominios cognitivos, desarrollo de destrezas, competencias digitales, personales, académicas de los estudiantes en la referida asignatura, este tuvo como **objetivo** desarrollar en los estudiantes las habilidades y conocimientos necesarios para identificar oportunidades de negocio, crear y gestionar proyectos empresariales, mediante la implementación de Google Classroom.

Consecuentemente, se constata que el alumnado no logra comprender los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, no se desarrolla las competencias digitales, ni personales, ni laborales, lo que genera desmotivación y desperdicio escolar (deserción y repitencia que se presenta en 15 % anual, tal como indica los informes de secretaria de la institución educativa) lo que impide formar ciudadanos con potencial de emprendedores exitosos. Entre las causas que originan el problema se encuentra: Falta de vinculación entre los programas educativos y las necesidades del mercado, lo que dificulta la formación de competencias emprendedoras efectivas. El tratamiento tradicional que abordan los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin la utilización de los mecanismos actuales como son las herramientas digitales, debido al desconocimiento de las mismas y de la metodología para aplicar en las aulas. Otro de los elementos que incide en el abordaje solo teórico y con poca práctica, es la limitada infraestructura tecnológica que existe en la Unidad Educativa Rocafuerte.

Otra causa es la poca actualización de conocimientos de los docentes, por la falta de políticas internas de capacitación y mejoramiento de las prácticas, así como, la escasa integración de herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, lo que restringe las oportunidades de aprendizaje activo y autónomo (Baca, 2022). Aunque Google Classroom muestra eficiencia en diversos contextos educativos, su aplicación en esta área particular, no ha sido suficientemente estudiada (Mayorga & Martínez, 2025 ) Según Barcos et al. (2022) “la integración de Google Classroom en este ámbito específico, favorece un entorno flexible y colaborativo que contribuye al desarrollo de competencias en gestión y emprendimiento” (p. 1812). Este planteamiento comprende el potencial de esta herramienta, más allá del soporte tecnológico. Sin embargo, la situación actual en la Unidad Educativa Rocafuerte, revela que el

uso de Google Classroom en esta asignatura aún es limitado, lo que genera la desconexión entre el objetivo educativo planteado y los resultados alcanzados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entre las evidencias teóricas sobre Emprendimiento y Gestión, se encuentra el trabajo de Campo (2023) quien indica que “la implementación de una planificación por competencias en esta área fomenta el desarrollo integral de habilidades críticas, creativas y estratégicas, necesarias para enfrentar los desafíos del entorno empresarial actual” (p. 32) el autor destaca la planificación para el desarrollo de las habilidades, la misma que está contenida en el currículum educativo permitiendo al docente llegar al estudiante y que adquiera los conocimientos de un emprendedor. Espinoza (2020), en su estudio, señala que “la incorporación de entornos digitales inmersivos en la enseñanza de emprendimiento facilita la construcción de conocimientos prácticos y promueve un aprendizaje activo y contextualizado, que fortalece la autonomía y la capacidad de resolución de problemas en los estudiantes” (p. 12). Es decir, que el mundo del emprendimiento no es ajeno al uso de tecnologías; estas se han fusionado y permiten estructurar una pequeña empresa con la capacidad suficiente para adaptarse a entornos dinámicos, optimizar procesos y responder eficazmente a las demandas del mercado actual.

Esta postura se relaciona teóricamente con la propuesta de Salas (2024), quien en su trabajo Estrategias pedagógicas innovadoras para potenciar la enseñanza de emprendimiento en entornos digitales, argumenta que “estas estrategias integran tecnologías digitales deben centrarse en la interacción colaborativa y en la aplicación práctica de los contenidos, para potenciar competencias emprendedoras que respondan a las necesidades de los nuevos emprendedores” (p. 7). Por lo que su aplicación independientemente de los textos con los que trabaja el docente de manera física, existe una interacción dinámica y activa de productividad, cuyo conocimiento se plasma en la práctica comercial.

Entre las evidencias teóricas sobre el uso de Google Classroom, para perfeccionar el aprendizaje en Emprendimiento y Gestión, se encuentran los aportes de Chong (2020) quien afirma que “la tecnología educativa, permite nuevas formas de interacción y aprendizaje autónomo en espacios digitales” (p. 43). Esto evidencia un cambio estructural en las dinámicas pedagógicas tradicionales. La transformación digital de la educación es un proceso que, según Mesa (2023)

“facilita el acceso a recursos desde múltiples dispositivos y fomenta la flexibilidad en el estudio” (p. 19). La accesibilidad amplía las posibilidades de formación continua. Plataformas como Google Classroom, demuestran ser útiles para promover la colaboración entre estudiantes, mejorar la comunicación con los docentes y facilitar el acceso a contenidos educativos. Como señala Lee (2021) “los entornos virtuales bien gestionados fortalecen la participación activa y la retroalimentación inmediata” (p. 58) lo que contribuye a un aprendizaje más eficaz, autónomo y de interacción con la tecnología.

Teóricamente, la investigación se apoya en el constructivismo como teoría de aprendizaje (Gardner, 1996). Martínez (2020) destaca que “el aprendizaje significativo ocurre cuando los estudiantes interactúan con problemas reales desde su contexto” (p. 77). Este enfoque permite conectar los contenidos académicos con experiencias concretas. El uso de herramientas digitales como Google Classroom, facilita actividades prácticas que estimulan el desarrollo cognitivo. Según Salas et al. (2024), “las plataformas digitales promueven la resolución colaborativa de tareas en ambientes virtuales” (p. 11), lo cual fortalece las competencias aplicadas. Al integrar estas herramientas en Emprendimiento y Gestión, los estudiantes participan en proyectos, comparten ideas y reciben retroalimentación continua. Inga et al. (2024) indican que “las plataformas educativas mejoran la construcción del conocimiento y el trabajo cooperativo” (p. 66). Esta dinámica favorece el aprendizaje activo, donde el conocimiento se pone en práctica en un ambiente previamente planificado con un enfoque pedagógico con la explicación y acompañamiento del docente.

Según Strasser (2023) “El aprendizaje autónomo es otro concepto central en este estudio (p. 13). Rodríguez (2023) afirma que “el entorno digital estimula la autogestión del tiempo y la planificación del estudio” (p. 40). Esta capacidad de organización, fortalece la disciplina personal del estudiante. Este enfoque resulta pertinente en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, ya que potencia la independencia, la investigación y la toma de decisiones. Sandoval (2022) sostuvo que “los estudiantes desarrollan habilidades para actuar con iniciativa en contextos virtuales de aprendizaje” (p. 28). Esto responde a las exigencias actuales del perfil emprendedor, donde se requiere autonomía, adaptabilidad y disposición, para afrontar desafíos en entornos digitales cambiantes. Huanca et al (2020) subraya que “una implementación exitosa de plataformas

digitales depende en gran medida de la capacidad de los educadores para integrar estas herramientas en su práctica pedagógica” (p. 369). Esto refleja que, la competencia digital docente es indispensable para lograr una integración pedagógica efectiva. Asimismo, Pérez (2024) afirma que “el uso de Google Classroom, promueve el aprendizaje autónomo al ofrecer a los estudiantes la posibilidad de gestionar el proceso de aprendizaje” (p. 27). Esta autonomía es esencial en el contexto del emprendimiento, donde se requiere iniciativa y autorregulación.

Rivera (2023) señala que “las plataformas digitales, al proporcionar un acceso fácil a recursos educativos, favorecen la autogestión del aprendizaje, lo cual es un factor pedagógico en la formación de futuros emprendedores” (p. 23) es decir que, los estudiantes asuman un rol más activo y responsable en su propio proceso formativo, fortaleciendo su autonomía y capacidad para resolver problemas reales, aspectos integrales en la formación. Sánchez Águila (2024) y Coello (2023) plantean que “el aprendizaje en línea debe ser complementado con la orientación constante a los estudiantes, al estar alejados del aula física, pueden experimentar dificultades para mantenerse comprometidos con el contenido” (p. 45). En este sentido, la creación de una guía metodológica estructurada para el uso de Google Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, es una solución efectiva para superar estas barreras y garantizar que los estudiantes, logren los objetivos educativos establecidos. La literatura sobre el uso de Google Classroom en la enseñanza del Emprendimiento y Gestión, subraya la importancia de la implementación adecuada, tanto en términos de formación docente, como en la creación del entorno de aprendizaje, que fomenta la autonomía, la colaboración y la creatividad. La necesidad de un diseño metodológico bien estructurado, es crucial para maximizar los beneficios de esta herramienta en la formación de futuros emprendedores.

## **Materiales y métodos**

La investigación adopta un enfoque mixto (cuantitativos y cualitativos) que analiza de forma amplia, la situación actual del uso de la plataforma Google Classroom, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esta combinación metodológica, facilita la recolección de datos objetivos, así como, la interpretación de percepciones, actitudes y experiencias de los actores

educativos involucrados. El enfoque cuantitativo mide estadísticamente, aspectos relacionados con la frecuencia del acceso, la organización y la percepción de utilidad de la plataforma, mientras que el enfoque cualitativo, aborda la comprensión de la experiencia docente en la integración de esta herramienta en el proceso educativo.

El alcance de la investigación es descriptivo, empírico y aplicado. Según Hernández et al. (2014), "la investigación descriptiva se utiliza para especificar las propiedades, características y perfiles de personas, grupos o comunidades" (p. 92). Este tipo de investigación, permite caracterizar el uso de Google Classroom en la Unidad Educativa Rocafuerte y documentar patrones recurrentes en el comportamiento de estudiantes y docentes, frente a la plataforma.

Desde un enfoque empírico, se busca observar y analizar fenómenos directamente en el contexto natural donde se desarrollan. De acuerdo con García (2023) "la investigación empírica parte de datos observables, verificables y medibles, que se recogen directamente del campo" (p. 65). Se trabaja con información obtenida mediante encuestas aplicadas a los estudiantes y entrevistas realizadas a los docentes, lo que garantiza que las conclusiones derivadas del análisis, estén basadas en hechos concretos y no en suposiciones teóricas.

Se asume al estudio un carácter aplicado. Como indica Cuarán (2021), "la investigación aplicada tiene como finalidad resolver problemas prácticos mediante la generación de propuestas viables y contextualizadas" (p. 37).

La investigación se desarrolla en la Unidad Educativa Rocafuerte, ubicada en el cantón Rocafuerte, provincia de Manabí, Ecuador. La población está conformada por 175 estudiantes, de primero de bachillerato general unificado (BGU) y cinco docentes, encargados de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. La muestra de estudiantes se determina, con un muestreo aleatorio simple, utilizando una fórmula estadística para poblaciones finitas, con un nivel de confianza del 90 %, una proporción estimada de 0.5 y un margen de error del 10 %, resultando una muestra de 50 estudiantes. Bernal (2010), quien señala que "esta fórmula calcula el número de sujetos necesarios cuando la población es conocida, finita y accesible" (p. 179). Esta herramienta estadística es adecuada para el contexto de estudio, dado que se disponía del total de estudiantes matriculados y se requiere una muestra representativa. La fórmula aplicada fue:

$$n = (N \times Z^2 \times p \times q) / [e^2 \times (N - 1) + Z^2 \times p \times q]$$

donde:

n: Tamaño de la muestra,

N: Tamaño de la población,

Z: Valor crítico asociado al nivel de confianza (1.96 para el 95 %),

P: Proporción esperada (0.5 si se desconoce),

q:  $1 - p$ ,

e, es el margen de error permitido.

El uso de esta fórmula determina, con rigor estadístico, el número mínimo de estudiantes requeridos para obtener resultados válidos y generalizables dentro del universo de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Rocafuerte. Esta decisión metodológica responde a la necesidad de trabajar con una muestra controlada, sin comprometer la representatividad ni la precisión de los hallazgos. Se establecen criterios de inclusión, como ser estudiante matriculado en primero de BGU, durante el año lectivo 2024-2025, haber utilizado Google Classroom, durante el primer trimestre y contar con autorización para participar. Los criterios de exclusión, incluyen estudiantes con ausencias prolongadas, sin acceso a la plataforma o que no completan el instrumento en su totalidad.

Para la recolección de datos, se emplean dos técnicas principales: la encuesta estructurada aplicada a los estudiantes y la entrevista semiestructurada, dirigida a los docentes. La encuesta consta de quince preguntas distribuidas en tres bloques. El primero, indaga sobre el acceso, la frecuencia de uso y la familiaridad con la plataforma; el segundo, evalúa su eficacia en la organización de contenidos, la interacción con los docentes y la percepción de utilidad en el aprendizaje; el tercero, explora barreras relacionadas con la conectividad, el diseño pedagógico y el acompañamiento docente. El instrumento es validado por cinco expertos en educación, quienes revisan la congruencia, claridad y pertinencia de los ítems, realizándose ajustes conforme a sus recomendaciones. Las encuestas se aplican de forma presencial y son anonimizadas para resguardar la confidencialidad de los participantes.

Las entrevistas a docentes, obtienen una perspectiva cualitativa sobre el uso pedagógico de Google Classroom. Se entrevista a los cinco docentes, que imparten la asignatura en los paralelos

de primero de bachillerato, todos con al menos un año de experiencia, en el uso de la plataforma. Las entrevistas son grabadas, transcritas y codificadas, con consentimiento previo de los participantes.

El análisis cuantitativo se realiza mediante estadística descriptiva, utilizando Microsoft Excel y el software SPSS v25, herramientas que facilitan el procesamiento de los datos, la generación de tablas de frecuencia, gráficos comparativos y medidas de tendencia central. Estas operaciones identifican patrones de uso, niveles de aceptación de la plataforma y percepciones comunes entre los estudiantes. El análisis cualitativo, se desarrolla mediante el método de análisis temático, identificando códigos emergentes, categorías y subcategorías, que ayudan a comprender las experiencias, expectativas y dificultades mencionadas por los docentes.

La elección de los métodos, técnicas e instrumentos, responde a la necesidad de comprender el fenómeno desde múltiples dimensiones: cuantitativa, para establecer tendencias generalizables, y cualitativas, para explorar la subjetividad de los actores educativos. El rigor metodológico se sostiene a través de un diseño cuidadosamente planificado, la validación de instrumentos, la aplicación sistemática de técnicas de análisis y la observancia de criterios éticos. Todos los participantes son informados del propósito de la investigación y participan de forma voluntaria.

## Resultados

Los resultados obtenidos fueron interpretados bajo el enfoque constructivista, el cual sostiene que, el aprendizaje ocurre mediante la interacción con el entorno, la resolución de problemas y la participación activa. Desde esta perspectiva, se analizan los datos recolectados a partir de las encuestas a estudiantes y entrevistas a docentes, con el propósito de identificar el nivel de implementación, percepción y eficacia del uso de Google Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Rocafuerte.

**Tabla 1. Resultados del uso de Google Classroom**

Indicador de evaluación	Pretest (%)	Postest (%)	Variación
Uso autónomo de Google Classroom	32 %	58 %	+26 %
Organización efectiva de tareas y contenidos	40 %	62 %	+22 %
Satisfacción general con el uso de la plataforma	36 %	60 %	+24 %

Desarrollo de competencias digitales básicas	28 %	64 %	+36 %
Capacidad para gestionar recursos educativos en línea	30 %	66 %	+36 %
Participación activa en actividades asincrónicas	35 %	61 %	+26 %
Percepción de utilidad para la asignatura Emprendimiento y Gestión	38 %	67 %	+29 %

**Nota:** Los porcentajes reflejan la distribución de las respuestas más comunes dentro de la muestra de 50 estudiantes.

Los resultados obtenidos en la Tabla 1 sobre el uso de Google Classroom por parte de los estudiantes evidencian avances sustanciales tras la aplicación de la guía metodológica. Al comparar los datos del pretest y postest, se observa una mejora notable en la frecuencia de uso autónomo de la plataforma, que pasó del 32 % al 58 %, lo cual coincide con Espinoza (2020), quien argumenta que la constancia en el uso de plataformas digitales fortalece entornos de aprendizaje más integrados y propicios para alcanzar los logros educativos. Esta mejora sugiere que la intervención metodológica contribuyó a promover un aprendizaje más autónomo y sostenido.

En relación con la percepción de utilidad para la organización de tareas y contenidos académicos, el porcentaje aumentó del 40 % al 62 %. Este dato respalda las conclusiones de Benítez (2022), quien señala que herramientas como Google Classroom permiten estructurar y planificar de manera eficiente las actividades escolares, optimizando la gestión del tiempo y el esfuerzo estudiantil. Respecto a la facilidad de uso y manejo autónomo de la plataforma, el incremento del 30 % al 66 % indica una disminución significativa de las barreras tecnológicas iniciales. Sin embargo, este aspecto también reafirma lo planteado por González (2022), quien advierte que el uso efectivo de plataformas digitales requiere de una capacitación técnica continua, tanto para estudiantes como para docentes.

Finalmente, el aumento de la participación activa en actividades asincrónicas, que pasó del 35 % al 61 %, confirma lo señalado por Proaño-Arteaga et al. (2023), en cuanto a que los entornos digitales favorecen una dinámica de aprendizaje más participativa e interactiva. Este resultado pone de manifiesto que el acompañamiento pedagógico y el uso intencionado de recursos digitales pueden transformar la experiencia educativa, fortaleciendo la motivación y el compromiso del alumnado.

## Resultados de las entrevistas a docentes

Las entrevistas realizadas a los docentes, brindan información valiosa sobre su experiencia en el uso de Google Classroom. A continuación, se presentan los resultados obtenidos de las entrevistas con cinco docentes.

**Tabla 2. Experiencia de los docentes con Google Classroom**

Pregunta	Respuesta Más Frecuente	Porcentaje (%)
Nivel de experiencia con plataformas digitales	Intermedio	80 %
Uso de Google Classroom en Emprendimiento y Gestión	Regular	60 %
Percepción sobre la efectividad de Google Classroom para el aprendizaje	Moderadamente efectiva	70 %
Dificultades encontradas al usar la plataforma	Problemas de conectividad y acceso	40 %
Recomendación sobre el uso de Google Classroom	Más capacitación y recursos	75 %

**Nota:** Las respuestas reflejan las experiencias de los cinco docentes entrevistados.

De acuerdo con la **Tabla 2**, los resultados obtenidos de las entrevistas a los docentes, reflejan un panorama que coincide en varios aspectos, con los hallazgos de estudios previo. En cuanto al nivel de experiencia con plataformas digitales, el 80 % de los docentes señala tener un nivel intermedio, lo cual está en línea con la observación de González-Díaz (2022), quien subraya que la capacitación de los docentes en tecnologías digitales, es esencial para garantizar un uso efectivo de herramientas como Google Classroom. A pesar de la experiencia intermedia, la necesidad de formación adicional persiste, lo que también es señalado por Benítez (2022), quien destaca que los docentes deben recibir preparación continua, para mejorar la implementación de tecnologías educativas.

Respecto a la percepción sobre la efectividad de Google Classroom para el aprendizaje, el 70 % de los docentes, considera la plataforma moderadamente efectiva, lo cual se alinea con los resultados de Huanca y Geldrech (2020), mencionan que las plataformas digitales tienen un impacto positivo en el aprendizaje, la eficacia depende de varios factores, como la preparación

del docente y el diseño pedagógico. La respuesta de los docentes sobre el uso "regular" de la plataforma en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, también refuerza la importancia de uso óptimo y bien estructurado, tal como lo señala Espinoza (2020), que argumenta, el “éxito de herramientas como Google Classroom depende de su integración adecuada en el contexto educativo y su alineación con los objetivos de la asignatura”.

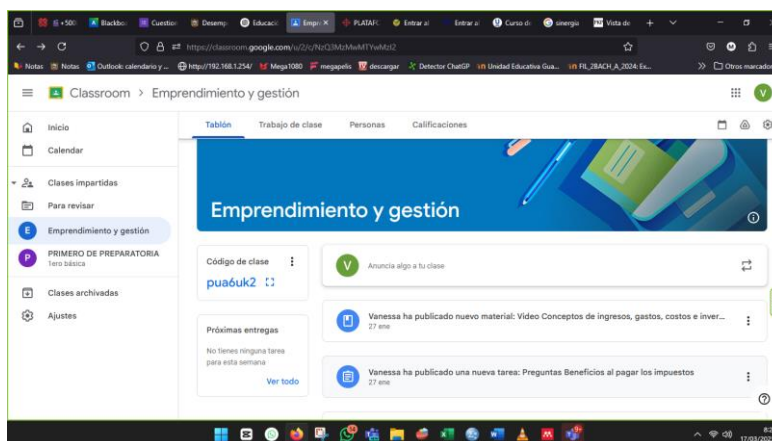
Los problemas de conectividad y acceso mencionados por el 40 % de los docentes, reflejan un reto recurrente en la implementación de tecnologías digitales en diversas investigaciones, como la de Proaño (2023), quien indica que los problemas técnicos, son una de las principales barreras para el uso efectivo de plataformas educativas. Asimismo, la recomendación de los docentes sobre la necesidad de mayor capacitación y recursos, coincide con las sugerencias de Rubiano (2024) quien enfatiza que para optimizar el uso de estas herramientas, es fundamental contar con programas de formación docente adecuados y accesibles.

### **Propuesta**

La propuesta consiste en una guía didáctica interactiva, diseñada con el propósito de mejorar la comprensión de conceptos fundamentales en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, mediante la incorporación de herramientas digitales, con énfasis en el uso de Google Classroom. La guía es accesible a través de un aula virtual, específicamente creada para este fin (<https://classroom.google.com/u/2/w/NzQ3MzMwMTYwMzI2/t/all>), y se estructura con base en bloques temáticos, que integraron recursos como videos, evaluaciones digitales, juegos interactivos y contenidos descargables.

Imagen 1

*Ventana principal del diseño de la guía metodológica*



Esta solución educativa responde a la necesidad diagnosticada de reducir la escasa familiarización de los estudiantes, con el uso pedagógico de tecnologías digitales y de fortalecer su comprensión en áreas como finanzas personales, gestión contable y cumplimiento tributario. A través de la plataforma, los docentes pueden organizar contenidos, distribuir tareas, realizar seguimiento académico y retroalimentar a los estudiantes de manera personalizada. Además, la propuesta busca superar brechas de aprendizaje vinculadas a la interpretación y aplicación de conceptos financieros, esenciales para el desarrollo de habilidades emprendedoras en contextos educativos de bachillerato. En cada bloque, se desarrollan objetivos específicos de aprendizaje, alineados con el currículo nacional, favoreciendo el trabajo autónomo, el desarrollo del pensamiento crítico y la participación activa de los estudiantes, dentro y fuera del aula.

En el desarrollo de la propuesta, para la implementación de la herramienta digital Google Classroom en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, se organiza por bloques, lo que facilita la integración de esta plataforma en el proceso de enseñanza-aprendizaje, junto con otras herramientas como Wordwall, Quizizz y Educaplay, las mismas que ayudan a la participación activa de los estudiantes, el acceso a materiales didácticos interactivos y la realización de evaluaciones en línea. Cada bloque incluye una introducción teórica acompañada de un video explicativo, así como, el diseño de actividades pedagógicas orientadas al fortalecimiento de competencias emprendedoras y de gestión. Además, se definieron estrategias de seguimiento y retroalimentación, para garantizar el logro de los objetivos de aprendizaje.

La plataforma al ser accesible desde celular o computadora, permite que los estudiantes trabajen de forma asincrónica. Los docentes pueden monitorear y retroalimentar las tareas semanalmente, asignando tiempo específico (por ejemplo, cada lunes por la mañana) para revisar las entregas y proveer comentarios a los estudiantes. Si hay limitaciones de acceso a internet, la institución busca soluciones como la entrega de materiales descargables y la programación de actividades de acceso offline.

El aspecto tecnológico se refiere a la infraestructura y herramientas necesarias para llevar a cabo el aprendizaje digital, de manera efectiva. La plataforma Google Classroom, es una herramienta accesible y flexible que permite organizar actividades, recursos y evaluaciones, de manera eficiente. El uso de tecnologías como internet, dispositivos móviles y programas adicionales, refuerzan la experiencia de aprendizaje, haciendo posible que los estudiantes trabajen de manera asincrónica y colaborativa, sin limitaciones de tiempo y espacio.

En cuanto a los fundamentos legales, se considera la Constitución de la República del Ecuador, en el artículo 26, que establece que “la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y una obligación ineludible e inexcusable del Estado”, lo cual respalda la incorporación de herramientas digitales como medio para garantizar una educación inclusiva y de calidad. Asimismo, se toma en cuenta la Ley Orgánica de Educación Intercultural, en su artículo 2, que establece que el sistema educativo debe promover el acceso, la permanencia, la calidad y la equidad, en los procesos formativos. Además, se incluyen los lineamientos del Código de Convivencia Institucional, en lo referente al uso adecuado y responsable de plataformas digitales dentro y fuera del aula.

## Discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación, comprueba que el uso de Google Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, genera un entorno de aprendizaje más activo, autónomo y participativo (por bloques), tal como lo plantea Chong (2020), al afirmar que la tecnología educativa, transforma las formas de interacción en los espacios digitales. El 58 % de los estudiantes, reporta utilizar la plataforma diariamente, y más del 60 % expresa que les resulta útil para organizar sus tareas, lo cual coincide con lo sostenido por Mesa (2023), quien destaca

que la accesibilidad desde diversos dispositivos y la flexibilidad de uso, fomentan la continuidad en el estudio. Esta percepción también es respaldada por Lee (2021), al indicar que la participación activa y la retroalimentación inmediata, se potencian en entornos virtuales bien gestionados. En este sentido, la propuesta implementada responde eficazmente a la necesidad de fortalecer el aprendizaje a través de recursos digitales adecuados, como actividades interactivas, videos y evaluaciones, dentro de la plataforma.

Desde el enfoque teórico, el constructivismo de Piaget proporciona el marco ideal para interpretar los beneficios del uso de Google Classroom acorde a la teoría del aprendizaje. Tal como lo indica Martínez (2020), el aprendizaje significativo, ocurre cuando los estudiantes enfrentan situaciones reales de informa autónoma y participativo, lo que se facilita, a través de actividades centradas en problemas concretos de emprendimiento. La participación en proyectos colaborativos y la retroalimentación continua, promueven una construcción del conocimiento en entornos virtuales planificados, tal como afirman Salas et al. . (2024) e Inga et al. (2024). Estas condiciones, además de reforzar habilidades cognitivas, fortalecen la interacción social y el trabajo en equipo.

La relación entre la estructura pedagógica de la propuesta y el enfoque constructivista, reafirma la importancia de diseñar guías metodológicas, que no solo organicen los contenidos, sino que los sitúen en prácticas contextualizadas. Los datos obtenidos validan este enfoque, demostrando que los estudiantes no solo comprenden los conceptos, sino que logran aplicarlos en contextos simulados, desarrollando competencias, como la planificación financiera y el análisis de costos.

Otro eje de análisis fue el aprendizaje autónomo, una dimensión fundamental en el área de emprendimiento. Strasser (2023) coincide en que el entorno digital promueve la autogestión del tiempo y la planificación del estudio. En la presente investigación, los estudiantes manifiestan sentirse más responsables de su aprendizaje, al poder acceder a los contenidos y tareas con mayor flexibilidad. Esto fortalece su autodisciplina, capacidad de investigación y toma de decisiones, cualidades necesarias para el perfil emprendedor. Sandoval (2022) también aporta que en entornos virtuales, los estudiantes desarrollan iniciativa y capacidad de actuar con independencia, lo que fue evidenciado en el proceso formativo. La propuesta metodológica diseñada, integra actividades orientadas a este propósito, cumpliendo así, con uno de los objetivos centrales de la investigación. La autonomía en el aprendizaje, no es asumida como una simple libertad de

acceso, sino como, una responsabilidad orientada al cumplimiento de objetivos específicos, que son seguidos y evaluados por los docentes mediante rúbricas y retroalimentación formativa.

En relación con el rol docente, la capacitación y el diseño metodológico, son aspectos necesarios para el uso de Google Classroom. Garzón (2022) enfatiza que el diseño de estrategias adecuadas, optimiza el uso de plataformas digitales, mientras que Chilingua (2023) destaca la necesidad de contenidos contextualizados, secuencias didácticas claras y recursos interactivos. Estos elementos están presentes en la guía elaborada, la cual es validada por expertos, asegurando su pertinencia pedagógica.

Cartuja (2022) y González (2022) coincidieron en que sin una planificación estructurada y una interacción constante entre docentes y estudiantes, el uso de plataformas puede volverse superficial. Guevara (2021) y Huanca et al. (2020) también insisten en la necesidad de una formación docente continua, aspecto que fue confirmado en esta investigación al identificar que el 75 % de los docentes, solicita mayor capacitación y recursos. Por su lado, Rivera (2023) y Rubiano (2024) advierten que sin un acompañamiento adecuado, las plataformas pierden efectividad. Por ello, se concluye que la implementación de Google Classroom, no solo debe enfocarse en el acceso, sino en la construcción de entornos pedagógicos sólidos, sostenibles y contextualizados, que permitan a los estudiantes alcanzar las competencias necesarias, para comprender los conceptos financieros y realizar acciones como la declaración de impuestos.

## Conclusiones

Los resultados de esta investigación, demuestran que los estudiantes de la Unidad Educativa Rocafuerte, manifiestan una actitud favorable hacia el uso de Google Classroom, reconociendo su utilidad para la organización académica. El 62 % de los encuestados, considera que la plataforma es muy útil para actitud favorable hacia el uso de Google Classroom, lo que refleja su potencial para facilitar la planificación del estudio.

Desde la perspectiva docente, se constata que el uso de Google Classroom en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, es aún incipiente. Aunque los docentes valoran la plataforma como moderadamente efectiva, reconocen que su aplicación pedagógica no alcanza su máximo potencial.. Esto confirma que la tecnología por sí sola, no garantiza mejoras en el aprendizaje, sino que, requiere un acompañamiento metodológico coherente.

Ante este escenario, el diseño de una guía metodológica estructurada emerge como una propuesta pertinente. Google Classroom se constituye en una herramienta de apoyo, que favorece la planificación pedagógica, promueve el aprendizaje autónomo y fortifica la participación estudiantil en contextos digitales.

La investigación confirma que la incorporación de plataformas digitales como Google Classroom, cuando es acompañada por un diseño didáctico planificado y una formación docente adecuada, puede contribuir significativamente a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. En el área de Emprendimiento y Gestión, su uso permite desarrollar competencias como la toma de decisiones, la autonomía y el trabajo colaborativo, alineándose con las demandas formativas del siglo XXI. No obstante, su aprovechamiento óptimo depende de políticas institucionales que garanticen acceso, capacitación y seguimiento pedagógico continuo.

## Referencias

- Agila, L., Torres, C., Figueroa, E., & Tapia, T. (2024). Capacitación docente para el uso de Classroom en el proceso de enseñanza aprendizaje Ciudad de Ibarra. *MQRInvestigar*, 8(4), 1–25. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.1-25>
- Baca, L. (2022). La evaluación formativa en entornos virtuales en los estudiantes del nivel secundaria. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1598-1613. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3668>
- Barcos, E. et al. (2022). Uso de recursos educativos digital para mejorar las competencias pedagógicas en la enseñanza de Historia. *Episteme Koinonía. vol.5 no.10 Revista Electrónica de Ciencias de la Educación*. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1850>
- Benítez, D. (2022). *Evaluación del aprendizaje y el enfoque por competencias. Revisión de antecedentes teóricos*. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i6.4136](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4136)
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. Bogotá: Pearson. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Campo, Y. (2023). Educación transformadora en Ecuador: Planificación por competencias en emprendimiento y gestión. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(6), 223. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1435>

- Cartuja, J. (2022). *Definición de calificación escola*. <https://juanxxiiicartuja.com/glosario-educacion/calificacion-escolar>
- Chiliquinga, V. (2023). *Libro digital interactivo sobre emprendimiento y gestión para estudiantes de bachillerato*. . <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/40236>
- Chong, G., & Marcillo, E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en herramientas virtuales de aprendizaje. *Revista científica dominio de las ciencias*, 6(3), 56-77. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1274>
- Coello, S. (2023). Herramienta digital Google Classroom en la enseñanza aprendizaje de Ciencias Naturales en noveno año de. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(4), 83. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i4.1200>
- Cuarán, G. (2021). Implementación guía didáctica informatizada para el proceso de enseñanza aprendizaje de la contabilidad . *Sigma*, 9(1), 30-40. <https://doi.org/10.24133/sigma.v9i01.2623>
- Espinoza-Guzmán, L. V., G.-H. D., Erazo-Álvarez, J. C., & Narváe-Zurita, C. I. (2020). Educación inmersiva aplicada a la asignatura de Emprendimiento y Gestión: Una experiencia con Los entornos digitales. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 3(1), 289–309. <https://doi.org/10.35381/e.k.v3i1.1010>
- García, M. (2023). Guía didáctica basada en recursos digitales para la enseñanza. *Revista Social Fronteriza*, 3(6), 96-104. [https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3\(6\)96-104](https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(6)96-104)
- Gardner, H. (1996). *La mente no escolarizada. Cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas*. [http://www.terras.edu.ar/biblioteca/3/EEDU\\_Gardner\\_2\\_Unidad\\_1.pdf](http://www.terras.edu.ar/biblioteca/3/EEDU_Gardner_2_Unidad_1.pdf)
- Garzón, A. (2022). Estudio de la Brecha Digital y el Proceso de Enseñanza- Aprendizaje en Ecuador - Caso De Estudio: Universidad Técnica De Machala. *Revista angolana de ciências*, 4(2), 1-22. <https://doi.org/https://www.redalyc.org/journal/7041/704173402006/html/>
- Global Entrepreneurship Monitor. (2024). *Global Entrepreneurship Monitor*. [https://eventos.utpl.edu.ec/sites/default/files/files/informe%20GEM22\(1\).pdf](https://eventos.utpl.edu.ec/sites/default/files/files/informe%20GEM22(1).pdf)
- González-Díaz, R. (2022). Latin American professors' research culture in the digital age. *Comunicar*(70), 71-83. <https://doi.org/https://doi.org/10.3916/C70-2022-06>

- Hernández, R. (2014). Metodología de la Investigación 6ta edición. 173.  
[https://doi.org/https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_-\\_roberto\\_hernandez\\_sampieri.pdf](https://doi.org/https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)
- Huanca, J., & Geldrech, P. (2020). Planificación educativa y gestión pedagógica-estratégica-operacional en las instituciones del nivel inicial en el sur del Perú. *Conrado*, 17(76).  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000500369&script=sci\\_arttext&lng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000500369&script=sci_arttext&lng=pt)
- Inga Jara, J. P., & Cacoango-Yucta, W. I. (2024). Herramientas digitales para fortalecimiento de las competencias de Emprendimiento y Gestión del Segundo Bachillerato Técnico. *MQRInvestigar*, 8(1), 3840–3860. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.3840-3860>
- Lee, C. (2021). *¿Cuál es la diferencia entre evaluar y calificar? ¿Por qué es importante?*  
<https://latam.turnitin.com/blog/cual-es-la-diferencia-entre-evaluar-y-calificar-por-que-es-importante>
- Márquez, Y. (2020). *El emprendimiento en tiempos de pandemia en Ecuador*.  
<https://emprendimiento.ec/emprendimiento-ecuador/el-emprendimiento-en-tiempos-de-pandemia-en-ecuador/>
- Martínez Garcés, J. (2020). *Competencias digitales docentes y el reto de la educación virtual derivado de la covid-19*.  
<http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/4114>
- Mayorga, M., & Martínez, S. (2025). El uso de plataformas de aprendizaje online: ventajas y desafíos para los Docentes. *593 Digital Publisher CEIT*, 10(1), 369-388.  
<https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.3071>
- Mesa, Z. (2023). *Didactic guides, a necessary resource for autonomous learning in Medical Education*. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-897X2023000400940](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2023000400940)
- Ministerio de Educación de Ecuador. (2019). *Guía de emprendimiento y Gestión*.  
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/Texto-1ero-BGU-Emprendimiento-y-Gestion.pdf>
- Pérez, S. (2024). *El proceso enseñanza-aprendizaje basado en el aprendizaje colaborativo*.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1561-31942024000100027](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-31942024000100027)

- Proaño-Arteaga, G. L., Alcívar-Moreira, G. I., & De-la-Peña-Consuegra, G. (2023). Herramientas Digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. *MQRInvestigar*, 7(3), 2017–2038.  
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2017-2038>
- Rivera-Vargas, P. M.-L. (2023). Digitalización de los Centros Educativos y Uso de Teléfonos Móviles en el Aula. Análisis del Caso Español. *REICE. Ibero-American Journal on Quality, Effectiveness & Change in Education / REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio En Educación*, 21(4), 25–43.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.15366/reice2023.21.4.002>
- Rodriguez, V. (2023). *Estrategias metodológicas: Google Classroom para desarrollar las competencias digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, Guayaquil – Ecuador 2023*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/133693>
- Rubiano, S. (2024). El desempeño académico como un comportamiento en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Ciencia Latina*, 8(2), 5247-5261.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.10941](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10941)
- Salas, C., Valero, E., Maliza, W., & Pérez, H. (2024). Estrategias pedagógicas innovadoras para potenciar la enseñanza de emprendimiento en entornos digitales. . *Código Científico Revista De Investigación*, 5(1), 525–550. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/394>
- Sandoval, P. (2022). Educational Assessment of Learning Achievements: Basic Conceptualizations. *Páginas de Educación*, 15(1), 1688-7468.  
<https://doi.org/10.22235/pe.v15i1.2638>
- Strasser, K., Balladares, J., Garu, V., Marín, A., & Precio, D. (2023). Efficacy and perception of feasibility of structured games for achieving curriculum learning goals in pre-kindergarten and kindergarten low-income classrooms. *Early Childhood Research Quarterly*, 65, 396-406. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.08.006>
- Youth Entrepreneurship Program. (2021). *El Programa de Emprendimiento Juvenil en América Latina y el Caribe*. <https://youthbusiness.org/wp-content/uploads/2023/12/YBI-YEP-Report-Spanish-Digital-Spreads.pdf>