



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN. ENTORNOS DIGITALES DE APRENDIZAJE

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
ENTORNOS DIGITALES DE APRENDIZAJE

TEMA

Narrativas digitales para incentivar el espíritu emprendedor de estudiantes de segundo año Bachillerato en Ciencias, en la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Autores:

Lic. Isaac Frank Silva Ramos

Lic. Narcisa Karol Silva Ramos

Tutora:

PhD. Rosalina Soler Rodríguez

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



DEDICATORIA

A nuestra madre Norma Reina Ramos Arreaga, que desde temprana edad nos han inculcado que nada es imposible para los que creen en Dios y en los talentos que Él ha depositado en nosotros, que luchemos por nuestros sueños y metas.

A nuestros hermanos y a cada uno de los miembros de sus familias que con sus palabras de aliento hicieron de nosotros mejores seres humanos y en nuestros momentos de adversidad, extendieron su mano en momentos difíciles nos brindaron su amor y solidaridad. Ahora juntos a compartir este logro.

Finalmente, queremos dedicar esta tesis a nuestro padre Isacc Silva Alava, que estaría orgulloso de nosotros por cristalizar nuestra metas y sueños, pero está en nuestra mente porque están en nuestro corazón, te veremos en el cielo.





AGRADECIMIENTO

Queremos expresar nuestro más profundo agradecimiento a nuestra directora de tesis, Dr.C. Rosalina Soler Rodríguez, quien con su orientación, paciencia y sabiduría nos condujo en cada etapa de este trabajo. Sus comentarios constructivos y su constante apoyo académico fueron esenciales para el desarrollo de esta investigación.

A mi familia, especialmente a nuestra madre Normita, por su amor incondicional, apoyo emocional y paciencia durante los momentos más desafiantes de este proceso. Gracias por creer en nosotros y darnos la fuerza para continuar, incluso en los momentos de mayor dificultad. Este logro no habría sido posible sin ustedes.

Isaac y Karol Silva Ramos





RESUMEN

La implementación de la tecnología digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de Emprendimiento y Gestión puede resultar un recurso didáctico de importancia para motivar a los estudiantes hacia el estudio del contenido, mucho más si el docente ha sido el creador de estos medios. Sin embargo, la práctica pedagógica en esta área demuestra no ser común el uso de estos recursos didácticos. En tal sentido la investigación se encamina a abordar como problema científico ¿cómo incentivar el espíritu emprendedor del estudiante de 2do año de Bachillerato en la materia Emprendimiento y Gestión? Teniendo en cuenta el análisis teórico de las aportaciones didácticas de dichos medios y para la solución del problema científico se propone como objetivo general elaborar una serie de narrativas digitales para incentivar el espíritu emprendedor en los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Augusto Mendoza Moreira”. Los métodos científicos utilizados son de los niveles teóricos, empíricos y Matemáticos Estadísticos. A partir del método criterio de especialistas se pudo constatar la validez pedagógica del aporte científico práctico en el cual se constata eficiencia para los propósitos con los que han sido elaboradas las narrativas. Se infiere de sus opiniones que estos medios, están en condiciones de ser implementados a la práctica pedagógica en la materia para elevar el interés de los estudiantes por emprender y gestionar su futuro negocio.

Palabras clave: narrativa digital, asignatura Emprendimiento y Gestión, espíritu emprendedor, recurso didáctico audiovisual.





ABSTRACT

The implementation of digital technology in the teaching-learning process of the subject Entrepreneurship and Management can be an important educational resource to motivate students to engage with the content, especially if the teacher is the creator of these materials. However, pedagogical practice in this area shows that the use of such resources is not common. In this regard, the research aims to address the scientific problem: how to encourage the entrepreneurial spirit of second-year high school students in the subject of Entrepreneurship and Management? Considering the theoretical analysis of the didactic and educational contributions of these tools, the proposed general objective is to develop a series of digital narratives to foster the entrepreneurial spirit among second-year high school students at the Augusto Mendoza Moreira Public Educational Unit. The scientific methods used are theoretical, empirical, and statistical mathematical. Through the expert criterion method, the pedagogical validity of the practical contribution was confirmed as efficient for the purposes for which the narratives were developed. Based on their feedback, it is inferred that these narratives are ready to be implemented in the pedagogical practice of the subject to increase students' interest in starting and managing their future business.

Keywords: digital storytelling, Entrepreneurship and Management subject, entrepreneurial spirit, audiovisual didactic resource.





ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
Presentación y Contextualización	1
Justificación del Problema	1
Planteamiento del Problema.....	3
Objetivos específicos de la investigación	5
Universo y muestra.....	5
Resultados previstos en la investigación.....	7
CAPITULO 1. MARCO TEÓRICO	10
1.1 Fundamentos Teóricos que sustentan las categorías de investigación proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, mediado por narrativas digitales.....	10
1.2. Antecedentes investigativos del uso de la narrativa digital en la asignatura emprendimiento y gestión	22
1.3 Criterios de los investigadores acerca del uso de la narrativa digital en la asignatura Emprendimiento y Gestión.....	27
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	31
2.1 Delimitación de la población y la muestra, justificación del tipo de muestreo	38
2.2 Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial.....	38
CAPÍTULO 3. ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA. VALIDACIÓN DE SU EFECTIVIDAD 49	
3.1 Fundamentos teóricos que sustentan la creación de la serie de narrativas digitales para incentivar el espíritu emprendedor en estudiantes de bachillerato	49
3.2 CREACIÓN DE UNA SERIE DE NARATIVAS DIGITALES PARA FOMENTAR EL ESPIRITU EMPRENDEDOR	51
3.3 Valoración de la serie de narrativas digitales creadas, por el método criterio de especialistas	72
CONCLUSIONES	79
RECOMENDACIONES	80
BIBLIOGRAFÍA	81





ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de las principales categorías de la investigación	33
Tabla 2. Guion de la narrativa digital sabores de éxitos.....	54
Tabla 3. Guion de la narrativa digital Gloria Saltos, un viaje de resiliencia	56
Tabla 4. Guion de la narrativa digital “Digitalizarte”	58
Tabla 5. Guion técnico para narrativa digital “Sabores de Éxito”	61
Tabla 6. Guion técnico para narrativa digital Gloria Saltos, un viaje de resiliencia.....	66
Tabla 7 . Guion técnico para narrativa digital “Digitalizarte”	69

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Metodología para crear narrativa digital, aulaPlaneta (www.aulaplaneta.com)	20
---	----

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Respuesta #1 del test psicológico a los estudiantes	40
Gráfico 2. Respuesta #2 del test psicológico a los estudiantes	40
Gráfico 3. Respuesta #3 del test psicológico a los estudiantes	41
Gráfico 4. Respuesta #4 del test psicológico a los estudiantes	42
Gráfico 5. Respuesta #5 del test psicológico a los estudiantes	43
Gráfico 6. Respuesta #6 del test psicológico a los estudiantes	43
Gráfico 7. Respuesta #7 del test psicológico a los estudiantes	44
Gráfico 8. Respuesta #8 del test psicológico a los estudiantes	45
Gráfico 9. Respuesta #9 del test psicológico a los estudiantes	45
Gráfico 10. Respuesta #10 del test psicológico a los estudiantes	46
Gráfico 11. Indicador 1 de la guía de valoración de los especialistas	74
Gráfico 12. Indicador 2 de la guía de valoración de los especialistas	74
Gráfico 13. Indicador 3 de la guía de valoración de los especialistas	75
Gráfico 14. Indicador 4 de la guía de valoración de los especialistas	76
Gráfico 15. Indicador 5 de la guía de valoración de los especialistas	76
Gráfico 16. Indicador 6 de la guía de valoración de los especialistas	77





LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1. Ficha de Observación Áulica	85
Anexo 2. Test psicológico a estudiantes.....	87
Anexo 3. Entrevista grupal a docentes	89
Anexo 4. Escenas de las narrativas digitales creadas en Storyboard that	90
Anexo 5. Ficha Didáctica de Uso de Narrativa Digital como Recurso Didáctico.....	93
Anexo 6. Guía de valoración por especialistas	98





INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización

El emprendimiento es fundamental para el desarrollo económico, político y social de las naciones, porque tiene la capacidad de generar nuevas ideas, convertirlas en proyectos sostenibles, viables y llevarlos al mercado para la creación de empleos, la innovación y el mejoramiento de las condiciones de vidas de los ciudadanos. En este contexto, la educación juega un papel crucial en el fomento de ideas emprendedoras desde temprana edad, preparando a los estudiantes no solo para ser empleados, sino también para convertirse en empleadores y líderes empresariales.

En Ecuador, la enseñanza del emprendimiento ha sido reconocida como un componente vital del sistema educativo, especialmente en el nivel de bachillerato. Es por ello, que la asignatura de "Emprendimiento y Gestión", fue introducida con la intención de inculcar en los estudiantes las habilidades y capacidades necesarias para iniciar y gestionar proyectos empresariales. La cual no busca solo proporcionar una base teórica sobre conceptos económicos y empresariales, sino también generar prácticas innovadoras y la aplicación de dichos conceptos a través de proyectos y actividades extracurriculares.

Incentivar el espíritu emprendedor en los estudiantes de segundo año de bachillerato en la asignatura "Emprendimiento y Gestión" en Ecuador y en el mundo requiere un enfoque multidimensional que combine la mejora de la metodología de enseñanza, la capacitación continua de docentes y la adaptación de los programas educativos a las necesidades y contextos locales.

Es crucial porque les permite desarrollar habilidades clave como la creatividad, la toma de decisiones y la resolución de problemas, fomentando la autonomía y preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo laboral, ofreciéndoles herramientas para ser más eficientes, efectivos y proactivos. Este enfoque también contribuye a fortalecer su capacidad para identificar oportunidades, asumir riesgos calculados y generar soluciones que puedan traducirse en proyectos o iniciativas valiosas para el desarrollo de la sociedad.

Justificación del Problema

En el contexto histórico social actual, caracterizado por el vertiginoso adelanto de la ciencia y la tecnología, se convierte en una necesidad para los ciudadanos fortalecer el aspecto económico desde el emprendimiento de negocios como parte de su desarrollo humano. Para esto, es preciso





incentivar el espíritu emprendedor, que se constituye en una de las formas de gestar un crecimiento económico de manera independiente y alcanzar las expectativas en el plano personal.

Para satisfacer dichos propósitos, el campo educativo tiene total protagonismo en hacer cumplir la demanda social de preparar al hombre para que viva según su tiempo. En este sentido, la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en el Bachillerato en Ciencias, tiene como una de sus destrezas principales que el estudiante desarrolle su espíritu emprendedor. Esto constituye una vía fundamental para prepararlos en cuanto a los desafíos del entorno empresarial contemporáneo. Piaget (1972) argumenta que el aprendizaje se construye mejor cuando los estudiantes son activos participantes en la creación de su propio conocimiento, lo cual se potencia en clases que promueven el desarrollo de proyectos emprendedores.

El espíritu emprendedor se analiza como una actitud y aptitud que el estudiante adquiere desde su experiencia educativa. Gardner (1983) manifiesta en su teoría de las inteligencias múltiples, que los estudiantes tienen diversas formas de aprender, y la actitud emprendedora se fortalece cuando se utilizan métodos que permiten a cada estudiante desarrollar su potencial. La actitud se refiere a la disposición de la persona para hacer las cosas, mientras que la aptitud está relacionada con la capacidad para realizar acciones de manera adecuada, vinculándose con las habilidades, destrezas y competencias que el sujeto necesita. En ambos casos, el espíritu emprendedor del estudiante requiere que se estimule su creatividad e innovación, cualidades esenciales para su desarrollo.

No obstante, se puede apreciar que los métodos tradicionales de enseñanza sobre emprendimiento pueden resultar poco atractivos y efectivos para involucrar a los estudiantes de manera significativa y despertar su interés por alcanzar un buen emprendimiento. Vygotsky (1978) menciona que las interacciones sociales y el aprendizaje en contextos colaborativos son importantes en el desarrollo holístico del ser humano, algo que las tecnologías pueden facilitar al ofrecer plataformas interactivas para el trabajo en grupo y la simulación de entornos empresariales reales.

La temática que se investiga en la presente tesis se fundamenta en la necesidad de encontrar métodos innovadores y efectivos para estimular el espíritu emprendedor en los estudiantes de segundo año de Bachillerato en Ciencias. A medida que el panorama empresarial en Ecuador y en el mundo evoluciona hacia un enfoque más centrado en la creatividad, innovación y capacidad





de adaptación, es fundamental preparar a los jóvenes para enfrentar los desafíos del entorno empresarial actual y futuro, mediado por las tecnologías informáticas que caracterizan la existente sociedad digital. Drucker (1985) hace referencia que el emprendimiento puede aprenderse, y que es fundamental desarrollar habilidades prácticas a través de la educación para tener éxito en un mundo empresarial cambiante. Es notorio que los estudiantes responden positivamente a las experiencias de aprendizaje interactivas y basadas en la tecnología, como el uso de materiales audiovisuales, videojuegos, gamificación o simulaciones virtuales, apoyando la idea de que la tecnología tiene un papel central en la formación del espíritu emprendedor.

Planteamiento del Problema

Sin embargo, a partir de todo el análisis del panorama pedagógico actual, la práctica en la asignatura Emprendimiento y Gestión, en segundo año de Bachillerato en Ciencias, permite constatar una serie de falencias que dan lugar a plantear la siguiente situación problema:

En la actualidad, estos estudiantes presentan falta de participación activa y entusiasmo en el aprendizaje tradicional sobre emprendimiento. Se ha observado que las metodologías convencionales y los recursos didácticos no están logrando captar su interés para motivarlos a explorar sus habilidades empresariales. Kolb (1984) menciona que, el aprendizaje es más efectivo cuando se basa en la experiencia directa, lo cual muchas veces no se cumple en los métodos tradicionales. Por ende, la implementación de nuevas formas de aprender y enseñar es primordial para lograr un óptimo desarrollo de los estudiantes.

Muchas veces, los estudiantes no reconocen la importancia de aprender a emprender porque no le atribuyen el valor social de este conocimiento para su aplicación en la vida, lo que puede limitar su interés y participación en el estudio de la asignatura. Vygotsky (1978) destaca que, el contexto social influye enormemente en la motivación de los estudiantes. Si no se les muestra cómo el emprendimiento está conectado con el mundo real y con sus intereses, su motivación disminuye. La motivación juega un papel importante al momento del desarrollo psico-bio-social de los estudiantes, el aprendizaje está ligado a muchos factores exógenos que el maestro necesita identificar para lograr el objetivo de la educación.

No siempre se aprovechan los aspectos psicológicos para estimular al estudiante, desde las características de la etapa de su desarrollo, alrededor de los quince años, para fortalecer su autoeficacia y motivación intrínseca. Bandura (1997) señala que los jóvenes que creen en sus





capacidades son más propensos a intentar nuevos retos, como el emprendimiento. Si no se trabaja esta creencia en ellos, difícilmente asumirán proyectos empresariales. A su vez, el desarrollo de habilidades como la resiliencia y el trabajo en equipo es crucial para el emprendimiento, tal como lo plantean Goleman (1995) en su trabajo sobre la inteligencia emocional, y Dweck (2006) con su concepto de mentalidad de crecimiento. Estos autores destacan que los estudiantes necesitan entender que el fracaso no es una barrera, sino una oportunidad para el aprendizaje, lo que fomenta una actitud más proactiva y emprendedora.

De la situación problemática anterior surge el siguiente **problema científico**:

¿Cómo incentivar el espíritu emprendedor del estudiante de segundo año de Bachillerato en Ciencias para su desarrollo humano desde la asignatura Emprendimiento y Gestión?

Objeto de la investigación

En relación con el problema científico se ha delimitado como objeto de investigación el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato en Ciencias mediado por el uso de narrativa digitales para potenciar el espíritu emprendedor del estudiante.

Objetivo general

Para abordar el problema científico se ha determinado el siguiente objetivo general: Crear una serie de narrativas digitales para incentivar el espíritu emprendedor del estudiante de segundo año de Bachillerato en Ciencias en vinculación con su desarrollo humano, desde la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Idea a defender

La predicción científica determinada en la investigación es la idea a defender que plantea que si se crea una serie de narrativas digitales para la asignatura Emprendimiento y Gestión entonces se contribuye a incentivar el espíritu emprendedor de los estudiantes de segundo año de Bachillerato en Ciencias y así elevar la calidad de su desarrollo humano.





Objetivos específicos de la investigación

1. Fundamentar teóricamente cómo se potencia el espíritu emprendedor en los estudiantes en vinculación con el desarrollo humano desde la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
2. Determinar el comportamiento histórico del espíritu emprendedor en estudiantes en vinculación con el desarrollo humano desde la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
3. Diagnosticar el estado actual del espíritu emprendedor en los estudiantes de segundo año de ciencias en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
4. Crear una serie de narrativas digitales para incentivar el espíritu emprendedor en los estudiantes de segundo año de ciencias en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en vinculación con el desarrollo humano.
5. Validar la serie de narrativas digitales como aporte científico de la investigación, mediante el criterio de especialistas.

Universo y muestra

La población objeto de estudio son estudiantes de la Unidad Educativa fiscal “Augusto Mendoza Moreira” donde asisten 135 estudiantes en segundo año, en el nivel de Bachillerato en Ciencias. Se utiliza una muestra probabilística de 45 estudiantes seleccionados mediante la técnica de muestreo aleatorio simple porque, de forma general, se aprecia en toda la población de estudiantes un deficiente espíritu emprendedor.

Métodos científicos

Los métodos utilizados en la investigación se corresponden con los del nivel teórico, empírico y Matemáticos estadísticos. Todos basados en el método dialéctico que constituyó el pilar fundamental para el desarrollo de todo el proyecto, apreciar sus transformaciones fundamentales para alcanzar el objetivo general.

Métodos teóricos

Análisis-síntesis. Ha sido implementado en cada etapa de la investigación para determinar los aspectos esenciales que contribuyen a su desarrollo y arribar a las conclusiones pertinentes. Inductivo-deductivo y el histórico-lógico en el análisis de todos los referentes teóricos asumidos. El método sistémico-estructural-funcional para la creación de las narrativas digitales asumiendo las teorías que explican cómo se potencia este aspecto en los estudiantes.

Métodos empíricos





La observación directa y participante para constatar el nivel de desarrollo del espíritu emprendedor en los estudiantes desde la clase de Emprendimiento y Gestión, así como en otras actividades docentes y cotidianas. Encuesta a los estudiantes para conocer sus opiniones acerca del emprendimiento, conocer sus motivaciones e intereses en este sentido. Revisión de documentos como las resoluciones del MINEDUC y el currículo de la asignatura Emprendimiento y Gestión. Asimismo, del método criterio de especialistas para constatar sus valoraciones acerca de la serie de narrativas digitales creadas como aporte científico práctico.

Métodos Matemáticos Estadísticos

Análisis porcentual para el procesamiento de los datos cuantitativos aportados por las encuestas y su interpretación.

Declaración de las categorías de investigación

En la presente investigación se analizan como principales categorías o conceptos claves las siguientes: proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión a partir de las ideas de Kuratko (2005). La siguiente categoría de interés es espíritu emprendedor vinculado al desarrollo humano analizado por Hisrich, et al. (2020) y la categoría narrativa digital según los conceptos de Robin (2016). A continuación, se describen algunas ideas relacionadas con cada categoría de investigación.

Proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura Emprendimiento y Gestión.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión se concibe como un enfoque dinámico e interactivo que busca promover el desarrollo de habilidades empresariales y el espíritu emprendedor entre los estudiantes. Dentro de este proceso tenemos dimensiones importantes como la cognitiva que promueve el aprendizaje basado en proyecto (Mazur, 2014) y el desarrollo de habilidades que permita a los estudiantes reconocer oportunidades de negocio, administrar proyectos eficientemente y promover una actitud emprendedora.

Espíritu emprendedor

En el contexto de la investigación, se considera el espíritu emprendedor como un conjunto de habilidades, actitudes y comportamientos que pueden ser fomentados y desarrollados a través de la educación, la experiencia y el entorno social y cultural. Es necesario comprender los factores que influyen en la formación y manifestación del espíritu emprendedor, así como su impacto en el éxito empresarial y el desarrollo socioeconómico. Autores recientes como Brush (2014), indican





que el desarrollo de competencias está centrado en proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para crear, gestionar y liderar proyectos empresariales de manera efectiva.

Narrativas digitales

La narrativa digital en la actualidad se constituye en un componente de influencia en las campañas de marketing en el mundo de los negocios. Aplicado al emprendimiento, es un medio de comunicación fundamental para comunicar y crear la base para que podamos vender. Las narrativas digitales son un cambio revolucionario en la forma en que se cuenta la historia. Se refieren a la creación de narrativas que se desarrollan a través de plataformas digitales. Estas narrativas tienen el poder de inspirar y motivar a las audiencias, sobre todo a los jóvenes y adolescentes, ya que les permiten sentirse conectados y participativos en la trama.

Tipo y enfoque de investigación

El paradigma de la metodología de investigación educativa que se sigue en esta tesis se relaciona con la investigación acción. Predomina un enfoque mixto de investigación aplicada a la educación y en desarrollo porque se asumen teorías antecedentes para conformar la propuesta científica. Posee un alcance descriptivo. El paradigma de investigación que se sigue en esta tesis es el socio-crítico y constructivista.

Resultados previstos en la investigación

Los resultados previstos de este proyecto se concretan en una serie de tres narrativas digitales creadas por los investigadores que se espera sean valoradas como pertinentes por el criterio de especialistas y cuando sean implementadas en la clase como recurso didáctico posteriormente, tengan un efecto positivo en los estudiantes en cuanto a:

- El impacto en el espíritu emprendedor: Se espera que las narrativas digitales diseñadas para fomentar el espíritu emprendedor tengan un impacto positivo en los estudiantes, aumentando su motivación, conocimientos y habilidades relacionadas con el emprendimiento.
- La mejora del aprendizaje: Se anticipa que el uso de narrativas digitales en el aula mejore la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al hacerla más atractiva, interactiva y relevante para su contexto.





- El desarrollo de competencias: Proveyendo que los estudiantes adquieran competencias clave para el emprendimiento, como la creatividad, la resolución de problemas, la toma de decisiones y la comunicación efectiva, a través de la exposición a las narrativas digitales.

Este proyecto genera resultados que promuevan el desarrollo del espíritu emprendedor entre los estudiantes, preparándolos mejor para enfrentar los desafíos del mundo empresarial y contribuir al crecimiento económico y social en el futuro.

Importancia de la investigación

La investigación revela su importancia en cuanto a la preparación del estudiante como futuro emprendedor que desde la asignatura puede formarse para la innovación, la toma de riesgos, proporcionar inspiración y motivación a través de ejemplos de éxito, aprender conceptos empresariales de manera accesible y atractiva, promover la empatía y la colaboración en un negocio, conecta a los estudiantes con escenarios del mundo real, los prepara para aprovechar oportunidades en el ámbito del emprendimiento.

Necesidad social

El estudio realizado es necesario para los fines sociales contemporáneos porque fomenta la formación de una generación de jóvenes, nativos digitales, proactivos que pueden contribuir al desarrollo económico y social de sus comunidades y a su desarrollo humano. Esta investigación sirve para empoderar a los estudiantes, según las exigencias sociales en la actualidad, brindándoles las herramientas e ideas para identificar oportunidades, resolver problemas y crear valores humanos, al promover el emprendimiento, se pueden generar nuevas empresas y empleos, lo que impulsa el crecimiento económico y reduce el desempleo. Socialmente, esta investigación también ayuda a cultivar una cultura de colaboración, empatía y responsabilidad social, ya que los jóvenes emprendedores son más propensos a desarrollar proyectos que aborden problemas locales y globales, contribuyendo así a una sociedad más justa y sostenible.

Actualidad de la investigación

Es un tema actual porque la era digital está en constante cambio y disrupción, donde la capacidad de innovar y adaptarse es más importante. La tecnología y la globalización han transformado el mercado laboral y digital, entre otras denominaciones que implican el área de negocios en el mundo digital. Creando la necesidad de desarrollar habilidades emprendedoras que permitan a





los individuos identificar oportunidades, resolver problemas y adaptarse rápidamente a nuevas circunstancias. En un mundo postpandemia, el emprendimiento se ha convertido en una vía crucial para la recuperación económica y la generación de empleo.

Estructura de la tesis

Esta tesis está organizada en introducción, tres capítulos, que exploran en detalle diversos aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, así como el espíritu emprendedor vinculado al desarrollo humano y el uso de narrativas digitales, se presentan las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos. A continuación, se detalla la estructura de cada capítulo:

Capítulo 1. Marco Teórico. Este capítulo se dedica a explorar los fundamentos teóricos que sustentan la investigación. Se abordan conceptos clave relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el espíritu emprendedor y las narrativas digitales como herramienta educativa.

Capítulo 2. Metodología de la investigación. Se describe detalladamente el diseño metodológico utilizado en la investigación. Se explican los métodos teóricos, empíricos y matemático-estadísticos empleados, así como el proceso de selección de la muestra y la recolección de datos. Se analizan los resultados del diagnóstico inicial.

Capítulo 3. Elaboración de la propuesta. En este capítulo se demuestra la elaboración de la serie de narrativas digitales creadas por los investigadores para dar solución al problema científico, así como la valoración realizada a través del método criterio de especialistas.





CAPITULO 1. MARCO TEÓRICO

El presente capítulo permite realizar el análisis de los fundamentos teóricos fundamentales que sustentan el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión para desarrollar el espíritu emprendedor del estudiante de segundo año de bachillerato en Ciencias. En él se analiza cómo la elaboración de narrativa digital como recurso didáctico contribuye a este fin, se determinan los antecedentes históricos del objeto de investigación y se plantean los principales criterios de los investigadores con respecto a las teorías asumidas.

1.1 Fundamentos Teóricos que sustentan las categorías de investigación proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, mediado por narrativas digitales

El proceso de enseñanza aprendizaje ha sido sistemáticamente estudiado por las ciencias de la educación a causa del valor profesional que este posee en los procesos de formación integral de los estudiantes. También reconocido como acto didáctico porque constituye el objeto de estudio de la ciencia Didáctica. Abreu et al. (2018) argumentan que el proceso de enseñanza y aprendizaje conforman una unidad, con el fin de contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante mediante la adquisición de los diferentes saberes: conocimientos, habilidades, competencias, destrezas y valores.

Al analizar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión para el nivel de Bachillerato General Unificado es preciso atender los lineamientos curriculares para el segundo curso establecidos por el Ministerio de Educación del Ecuador, (2015) conjuntamente con la Guía didáctica de Emprendimiento y Gestión, (2016) que se constituyen en documentos metodológicos rectores. Todos se centran en la importancia de desarrollar competencias emprendedoras en los estudiantes para que puedan enfrentar los desafíos laborales y profesionales del siglo XXI.

La concepción curricular de la asignatura posee un marco legal basado en lo establecido por la Constitución de El Ecuador, específicamente en la cuestión de la soberanía económica que posibiliten el buen vivir de los ciudadanos. Se relaciona con la Ley Orgánica de Economía Popular y Solidaria y del Sector Financiero Popular y Solidario aprobada por la Asamblea Nacional, (2011). Es por esto que se tiene la intención de fomentar en el estudiante de Bachillerato la cultura del emprendimiento, la visión de futuro y el autoempleo, contribuyendo al perfeccionamiento de los sistemas de cualificación y formación profesional.





A partir de estos preceptos legales se organiza el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión. Se aplica una metodología práctica y vivencial basada en las innovaciones pedagógicas que trasciendan la actividad del aula para ampliar el conocimiento y desarrollar actitudes para el emprendimiento. Es por esto que el curso se estructura en talleres que combinan teoría y práctica, promoviendo la comprensión de conceptos a través de casos prácticos y la elaboración de un proyecto para el emprendimiento. Al finalizar el bachillerato, se espera que los estudiantes puedan asumir desafíos, identificar oportunidades, planificar, comunicar efectivamente, trabajar colaborativamente y utilizar herramientas para la toma de decisiones.

Los contenidos de la asignatura se organizan en torno a temas relevantes para el emprendimiento y la gestión empresarial, como la identificación de oportunidades de negocio, la elaboración de planes de negocio, la gestión financiera, el marketing y la innovación. Se enfatiza el aprendizaje basado en proyectos, donde los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar los conceptos y habilidades aprendidas en situaciones prácticas y reales.

El currículo sugiere la utilización de recursos didácticos y herramientas tecnológicas, simulaciones empresariales, plataformas en línea y herramientas de colaboración, para enriquecer la experiencia de aprendizaje y proporcionar un entorno de aprendizaje más interactivo y atractivo para los estudiantes. Sin embargo, este aspecto no se aborda en detalles si se tiene en cuenta que los medios de enseñanza son un componente didáctico necesario para apoyar a los métodos instructivos y educativos para alcanzar los objetivos propuestos. En el caso de esta asignatura deben implementarse recursos creados por el docente, en función de atender las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes.

El rol del docente en este proceso de enseñanza aprendizaje es el de facilitador y guía, proporcionando orientación y retroalimentación a los estudiantes a lo largo del proceso de aprendizaje. Es necesario fomentar un ambiente de aprendizaje activo y participativo, donde se valoran las experiencias individuales y se promueve el desarrollo de la autonomía y la iniciativa empresarial.

El proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión se basa en un enfoque práctico, interactivo y orientado hacia el desarrollo de habilidades empresariales y el espíritu emprendedor entre los estudiantes, utilizando una variedad de métodos y recursos pedagógicos para proporcionar una experiencia de aprendizaje enriquecedora y significativa.





Una de las aspiraciones de este currículo es el desarrollo del talento emprendedor del estudiante para ofrecer sus servicios, comprar, generar una cultura de servicio, atención al usuario y obtención de financiamiento. En todo lo cual es preciso incentivar el espíritu emprendedor. Así lo ha determinado el currículo como el primer objetivo de la asignatura, mediante diferentes perspectivas y formas del emprendimiento, por ejemplo, en lo comunitario, empresarial, cultural, deportivo, artístico, social, etc.

Las metodologías de enseñanza activas que se aplican a este proceso de enseñanza aprendizaje requieren de teorías psicológicas de aprendizaje constructivista y significativo. Estas teorías de aprendizaje se desarrollan gradualmente a través de la interacción social y el contexto cultural. Además, que el aprendizaje se adquiere a través de la colaboración entre los sujetos y que la cultura influencia significativamente en la forma en que se aprende y se enseña. Esta teoría sociocultural destaca la importancia de la interacción social y cultural en el desarrollo cognitivo. Destaca cómo las herramientas de adaptación intelectual proporcionadas por cada cultura permiten desarrollar habilidades mentales de manera culturalmente relevante. Estas teorías son asumidas por los autores de esta investigación en tanto constituyen la base gnoseológica para incentivar el espíritu emprendedor del estudiante como un aprendizaje.

Incorporar la asignatura Emprendimiento y Gestión en el ciclo de Bachillerato implica un proceso de enseñanza aprendizaje de innovaciones pedagógicas que trasciendan el aula y salgan de los muros de la unidad escolar, para dar lugar al conocimiento mediante la práctica para su crecimiento personal, desarrollo de actitudes que potencien el autoconocimiento desde perspectivas que le eran desconocidas al estudiante.

Por lo tanto, el proceso de enseñanza y aprendizaje la asignatura Emprendimiento y Gestión, debe involucrar variedad de metodologías activas, tales como trabajos de campo, encuentros con empresarios, charlas magistrales de líderes de emprendimientos de la comunidad, venta de productos o servicios, participación en ferias y eventos. Esta asignatura se fundamenta en la metodología del aprender haciendo, porque el estudiante tiene mayor asimilación de conocimientos y destrezas cuando participa activamente en su proceso de aprendizaje que produce el bienestar propio y la búsqueda del bienestar común.

Las investigaciones anteriormente realizadas dan cuenta de que el tema del emprendimiento desde la educación ha sido de interés social. Kuratko (2005) menciona que la evolución de la educación en emprendimiento, destacando tendencias y desafíos. Propone un enfoque integrador que combine teoría, práctica y desarrollo de competencias emprendedoras.





Hynes (2007) manifiesta cómo la educación en emprendimiento puede ser un mecanismo efectivo para la participación y el intercambio con el sector de pequeñas empresas. Destaca la necesidad de metodologías educativas que promuevan el aprendizaje a través de la práctica y la interacción con emprendedores reales.

Neck (2011) explora nuevos enfoques en la educación en emprendimiento, destacando la necesidad de pedagogías innovadoras que incorporen la experimentación y el aprendizaje basado en la acción. Subraya la importancia de un aprendizaje práctico y reflexivo que permita a los estudiantes desarrollar sus capacidades emprendedoras.

Ofrece una visión comprehensiva y detallada sobre los enfoques pedagógicos y los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación de emprendimiento y gestión.

Espíritu emprendedor del estudiante

Isenberg (2011) define el espíritu emprendedor como la disposición y capacidad de los individuos para identificar y explotar oportunidades para crear valor. Destaca que el espíritu emprendedor no solo se refiere a la creación de empresas, sino también a la capacidad de innovar y transformar sectores enteros de la economía. Esto quiere decir que el espíritu emprendedor es un conjunto de actitudes, habilidades y valores que permiten a una persona identificar y aprovechar oportunidades para crear o mejorar algo, como un negocio, un producto o un servicio.

Este mismo autor refiere algunos de los rasgos claves del espíritu emprendedor, incluyen:

- **Iniciativa:** capacidad para tomar la iniciativa y liderar proyectos o ideas.
- **Innovación:** disposición para probar nuevas ideas y encontrar soluciones creativas.
- **Riesgo calculado:** capacidad para asumir riesgos informados y manejar la incertidumbre.
- **Persistencia:** determinación para superar obstáculos y mantenerse enfocado en los objetivos.
- **Orientación al logro:** motivación para alcanzar metas y lograr resultados.
- **Flexibilidad:** capacidad para adaptarse a cambios y circunstancias imprevistas.
- **Orientación al cliente:** enfoque en satisfacer las necesidades y expectativas de los clientes.
- **Visión:** capacidad para ver oportunidades y tendencias futuras.
- **Liderazgo:** habilidad para inspirar y motivar a otros a trabajar hacia un objetivo común.
- **Aprendizaje continuo:** disposición para aprender de los errores y mejorar continuamente.





El espíritu emprendedor puede aplicarse en diversos contextos, como a la creación de un nuevo negocio. La innovación dentro de una empresa existente, al desarrollo de proyectos sociales o sin fines de lucro y en la mejora de procesos o productos en una organización.

El proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en el segundo año de Bachillerato, debe potenciar el espíritu emprendedor de los estudiantes desde el estudio de los contenidos de este currículo. Manzanilla (2024) quien lo conceptualiza como la capacidad o iniciativa de un sujeto que le permite identificar la oportunidad de emprender un negocio. Implica motivación, responsabilidad y trabajo en equipo todo lo cual conduce al desarrollo humano.

En esta definición se puede apreciar que el espíritu emprendedor es una actitud y aptitud de los sujetos. Porque son condiciones necesarias que confirman que no es suficiente tener disposición sino va acompañada por el talento, del interés, motivación y el optimismo son necesarias las destrezas que permitan emprender un negocio. De todo lo cual se infiere que el espíritu emprendedor es educable.

Unido al estudio de este concepto, es preciso analizar diversos criterios acerca de la importancia de esta categoría de investigación.

En el caso de Hisrich, et al. (2020) estos autores destacan que el espíritu emprendedor involucra la creación y gestión de nuevas empresas, así como la innovación dentro de organizaciones existentes. Subrayan la importancia de las habilidades de gestión y la capacidad de adaptación en el éxito emprendedor.

Baumol (2010) recalca la importancia del entorno institucional y económico en el fomento del espíritu emprendedor. Argumenta que las políticas y las estructuras económicas pueden incentivar o desalentar la actividad emprendedora.

Lackéus (2015) afirma que el espíritu emprendedor desde una perspectiva educativa, destacando la importancia de desarrollar competencias emprendedoras en los estudiantes a través de la educación experiencial. Argumenta que el espíritu emprendedor implica la habilidad de crear valor en situaciones inciertas y complejas.

Estos autores proporcionan una visión amplia y variada del espíritu emprendedor, abordando aspectos como la identificación de oportunidades, la innovación, la educación emprendedora y el impacto del entorno económico e institucional.

Otro fundamento psicológico importante que sustenta esta investigación desde el análisis del espíritu emprendedor, es la psicología del espíritu. En el contexto del emprendimiento se refiere





al estudio de cómo las creencias, valores y motivaciones internas de una persona influyen en su capacidad para emprender y tener éxito en sus iniciativas empresariales. Este enfoque se alinea con conceptos ampliamente estudiados en la psicología del emprendimiento y la motivación, que han sido tratados por varios autores como se describe a continuación.

Mentalidad Emprendedora: Dweck (2006) plantea la actitud y las creencias fundamentales que tiene un emprendedor respecto a su capacidad para enfrentar desafíos, aprender de los fracasos y aprovechar oportunidades. Esto incluye la mentalidad de crecimiento, la resiliencia y la autoeficacia.

Motivaciones Internas: Ryan (2000) argumenta que la motivación intrínseca es relevante para el estudio del emprendimiento. Lo que impulsa a una persona a emprender, como la pasión, el propósito, el deseo de independencia o el impacto social. La psicología del espíritu explora cómo estos motivadores afectan la perseverancia y la toma de decisiones.

Valores y Creencias: Schwartz (1992) afirma que, las convicciones profundas guían las decisiones y acciones del emprendedor. Los valores pueden influir en la ética de trabajo, el enfoque en la sostenibilidad y el tipo de productos o servicios que se desarrollan.

Autoconocimiento y Autoeficacia: Bandura (1997), manifiesta que la autoeficacia es clave en la psicología del espíritu emprendedor. La comprensión de uno mismo y la confianza en las propias habilidades y competencias. Estos factores juegan un papel crucial en la formulación de estrategias y la superación de obstáculos.

Gestión del Estrés y la Ansiedad: Lazarus (1984) argumenta que es necesario tener la capacidad de manejar el estrés y la ansiedad los cuales están asociados con el emprendimiento. La psicología del espíritu investiga cómo las prácticas como la meditación, la reflexión y el autocuidado pueden mejorar la resistencia emocional.

Visión y Propósito: Sinek (2009) manifiesta que el desarrollo de la visión personal y profesional, y cómo esto guía el camino del emprendimiento. Un fuerte sentido de propósito puede motivar y orientar las decisiones estratégicas.

En la asignatura de emprendimiento, los fundamentos de la psicología del espíritu constituyen un sustento gnoseológico para ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades emprendedoras y enfrentar los desafíos con una perspectiva más profunda y personal.

Al aplicar estos principios, se puede fomentar un espíritu emprendedor de forma intencionada didácticamente, consciente, creativa y resiliente. En correspondencia con ellos se toman en





cuenta las características psicopedagógicas del estudiante de segundo año de Bachillerato, el cual transita por la adolescencia tardía. De estas se asumen las que se relacionan más directamente con el espíritu emprendedor.

Es importante recalcar que según la Organización Mundial de la Salud (OMS), en su última revisión del año 2018, define la adolescencia como la etapa que transcurre entre los 10 y 19 años. La dividen en dos fases; adolescencia temprana de 12 a 14 años y adolescencia tardía de 15 a 19 años. En este último período de la vida del adolescente, se desarrollan los procesos de maduración psicológica que le permiten tomar decisiones, ser más independientes de la familia y querer un sustento financiero individual.

Ya tienen definidas sus motivaciones profesionales, en esta edad ellos se proyectan qué quieren hacer y en qué desean trabajar para tener un sustento en el futuro. Es por esto que estas características psicopedagógicas que tiene el estudiante adolescente tardío favorecen desarrollar en ellos el espíritu emprendedor.

A partir de esas edades hay una oportunidad para incentivar el espíritu emprendedor del estudiante. Otra característica psicopedagógica de esa etapa es que ya va a ocurrir el tránsito a la juventud. Dejan de ser adolescentes para transitar al periodo de la juventud de la adultez y sus procesos psíquicos van madurando, van cambiando sus concepciones, sus maneras de ver el mundo y la responsabilidad se desarrolla más en el adolescente.

Narrativa digital

En el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión se aplican diversos recursos didácticos como apoyo a los métodos de enseñanza para incentivar el espíritu emprendedor de los estudiantes. Entre estos medios se significa a la narrativa digital, un novedoso recurso que posee ventajas didácticas comprobadas en los resultados de las investigaciones precedentes.

Según Lituma (2023) la narrativa digital es una forma de comunicación que combina la narración tradicional con las tecnologías digitales, permitiendo la creación de historias interactivas y multimedia. Esta autora retoma las ideas de la asociación española de Digital Storytelling (2022) quienes definen a la narrativa digital como el arte moderno de contar historias a través de medios digitales, que permiten integrar elementos visuales y sonoros para narrar el relato.

Son variados los estudios que se pueden constatar acerca del uso de la narrativa digital en la educación. Estas pueden ser utilizadas a partir de numerosas ventajas didácticas reconocidas como son fomentar la creatividad, la innovación y el aprendizaje significativo. Sin embargo, su





implementación en el aula requiere de una comprensión profunda de los principios psicopedagógicos y técnicos involucrados.

Robin (2016) se centra en el uso de narrativas digitales en la educación, discutiendo cómo estas técnicas pueden mejorar el aprendizaje y el compromiso de los estudiantes. Barrett (2018), explora el uso de narrativas digitales como una herramienta para el desarrollo de portafolios electrónicos en la educación, ayudando a los estudiantes a reflexionar sobre su aprendizaje.

La narrativa digital se define por la interactividad, la capacidad del usuario para influir en la historia o el contenido. Hipertextualidad: La presencia de enlaces que conectan diferentes partes del contenido. Multimodalidad: La combinación de texto, imágenes, sonido y video para contar la historia. Inmersión: La capacidad del usuario para sentirse sumergido en la historia o el entorno virtual. No linealidad: La capacidad del usuario para explorar el contenido en un orden no secuencial. Colaboración: La capacidad de los usuarios para colaborar en la creación o modificación del contenido. Actualización constante: La capacidad de actualizar el contenido de manera regular.

Estas características permiten que la narrativa digital se adapte a las necesidades y preferencias de los estudiantes ofreciendo una experiencia más personalizada y dinámica que la narrativa tradicional.

La narrativa digital combina tecnología y narración para crear experiencias inmersivas, interactivas y a menudo no lineal, que permiten al usuario explorar, interactuar e influir en la historia de manera innovadora. La interacción con la historia a través de dispositivos digitales puede incrementar la empatía y el compromiso con el contenido, lo que puede ser especialmente beneficioso para los emprendedores, se combina narraciones con contenido digital, incluyendo imágenes, sonido y video, para crear una película corta, típicamente con un fuerte componente emocional.

Los estudiantes, como nativos digitales, tienen una mayor facilidad para crear e interactuar con contenido digital, pero es importante considerar sus características psicopedagógicas para diseñar experiencias de aprendizaje efectivas. La narrativa digital puede ser utilizada para desarrollar habilidades como la creatividad, la crítica y la resolución de problemas.

Existen diferentes tipos de narrativas digitales, incluyendo narrativas multimedia, hipertexto, hipermedia y transmedia. Cada tipo requiere de una comprensión diferente de los lenguajes y códigos utilizados para transmitir la historia.





Las formas de uso de la narrativa digital en la educación radican en implementarlas como recurso didáctico o mediante la creación, por parte del estudiante o del docente, cuando las elabora para ser usada como medio de enseñanza. La creación de narrativa digital responde a una metodología que conduce mediante sus procedimientos a la elaboración de la historia digital. Es importante que los docentes consideren la teoría cognitiva de aprendizaje multimedia y las funciones de los medios de comunicación audiovisuales en el proceso de socialización del estudiante para diseñar experiencias de aprendizaje efectivas sobre emprendimiento.

Los estudios de Neira y Erazo (2021) acerca del aprendizaje de emprendimiento y gestión a través de narrativas digitales en bachillerato, acercan al uso de este recurso didáctico favorable al desarrollo del espíritu emprendedor de este estudiante. Para esto proponen una capacitación docente para aprender a implementar las herramientas digitales para la creación de narrativas.

Se ha podido revisar uno de los resultados de evaluación en la Maestría en Entornos Digitales de Aprendizaje, desarrollada por la UBE (2023), que muestra una adaptación del cuento infantil “Los tres cerditos”, realizado en narrativa digital con el título: “Los tres cerditos emprendedores y el lobo feroz de la crisis” con el objetivo de ser implementada en la asignatura Emprendimiento y Gestión para la comprensión de diversos contenidos de este currículo. Se encuentra publicada en YouTube donde, se pueden encontrar otras narrativas digitales que cuentan historias de emprendimiento como es “Una historia de Emprendimiento LEGO Negocios Klob” y “Ana emprende por primera vez”.

Estos resultados previos demuestran que el uso de las narrativas digitales en esta área del conocimiento le da la posibilidad al docente de elaborarlas atendiendo a las necesidades de aprendizaje que tienen sus estudiantes. En otros estudios también se reconoce el uso de la narrativa digital en el campo de la comunicación social para promover marcas empresariales, según reflejan los estudios de Lizcano y Morales (2021) en su trabajo de grado.

Para crear narrativas digitales como recurso didáctico el docente debe atender fundamentos teóricos aportados por diversas ciencias que permiten obtener un producto audiovisual pertinente a los fines didácticos para los que ha sido elaborado. Desde la perspectiva filosófica de la Teoría del Conocimiento. Esta teoría sugiere que el conocimiento humano transita desde la percepción sensorial hasta el pensamiento abstracto, y luego a la práctica. En este proceso, los recursos didácticos audiovisuales juegan un papel crucial, especialmente en el nivel sensorial donde las narrativas digitales estimulan las sensaciones y ayudan a configurar la realidad a través de la actividad pedagógica y la comunicación del estudiante.





El conocimiento racional, por su parte, se basa en los significados que emergen de estas sensaciones, las cuales provienen de objetos independientes de la conciencia humana. Así, la narrativa digital impacta tanto en el nivel sensorial como en el racional del conocimiento, ayudando a los estudiantes a desarrollar actividades cognitivas y prácticas, formar conceptos y aplicar teorías en la práctica, lo que facilita el tránsito del conocimiento concreto al abstracto y viceversa.

Desde la filosofía, también se considera la Teoría General de Sistemas de Bertalanffy (1976) relevante para el uso educativo de la narrativa digital, ya que esta se integra en un sistema de recursos audiovisuales que interactúan con otros componentes didácticos, creando una sinergia que mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión para potenciar el espíritu emprendedor del estudiante.

La perspectiva psicológica, particularmente la teoría histórico-cultural de Vygotsky (1987), también sustenta el uso educativo de la narrativa digital. Vygotsky destaca la mediación instrumental, donde los recursos didácticos, como las narrativas digitales, actúan como herramientas de mediación en el proceso pedagógico. Esto facilita la interacción entre el docente, los estudiantes y el conocimiento, promoviendo procesos de aprendizaje mediado que evolucionan desde lo interpsicológico a lo intrapsicológico para el desarrollo del aprendizaje sobre emprendimiento y gestión.

La teoría de la comunicación, base del proceso de comunicación educativa según se contextualiza al uso de la narrativa digital como un medio de expresión de mensajes mediante el lenguaje audiovisual y las herramientas informáticas.

Este tipo de comunicación, fundamental desde las ciencias psicológicas y lingüísticas, permite a los individuos interactuar y analizar críticamente mensajes audiovisuales expresados en un relato digital que se relaciona con los contenidos de emprendimiento, y de ese modo se desarrollan competencias para expresarse en el ámbito comunicativo digital.

La capacidad narrativa, inherente a los seres humanos, se manifiesta en la creación y comprensión de historias a través de diversos lenguajes y canales. Se identifican dimensiones clave de la comunicación audiovisual, como el lenguaje, la tecnología, los procesos de producción, la ideología, los valores, la recepción y la estética, todas importantes en la metodología para crear narrativas digitales que debe tener en cuenta el docente para crear un recurso audiovisual de calidad pedagógica.



Por su parte, la teoría Cognoscitiva del Aprendizaje Multimedia (Mayer, 2005), explica cómo el aprendizaje se adquiere a través de configuraciones audiovisuales, destaca los procesos cognitivos de selección, organización e integración de la información audiovisual. Este enfoque enfatiza la importancia de la sincronización de los sentidos de la vista y el oído para decodificar mensajes audiovisuales, beneficiando la construcción del conocimiento y su permanencia a largo plazo en la memoria.

Siempre que el docente elabora una narrativa digital con fines didácticos, debe acudir a implementar una de las metodologías que conducen ese proceso de creación. En el caso que se analiza es asumida la metodología consistente en los ocho pasos según se muestra en la infografía elaborada por Aulaplaneta, (2015).



Figura 1. Metodología para crear narrativa digital, aulaPlaneta (www.aulaplaneta.com)

Estos pasos que conforman la metodología constituyen una guía para el docente que elabora narrativa digital con la función didáctica de despertar el interés de los estudiantes por el estudio de la materia e incentivar el espíritu emprendedor. Los ocho pasos conforman un sistema de procedimientos por tanto algún error en uno de ellos altera el resultado final que es la creación de la narrativa digital con calidad. Todo comienza con una idea, aunque hay pasos esenciales como escribir la narrativa o lo que se conoce como elaborar el guion narrativo.

Conjuntamente con la metodología seleccionada, es necesario tener en cuenta los diferentes tipos de historias digitales (Aulaplaneta, 2015) que se pueden crear para la clase de la materia Emprendimiento y Gestión:



Narrativas personales: Estas pueden ser historias de experiencias personales o relatos ficticios creativos que narren acontecimientos del emprendimiento para que el estudiante tome ejemplos, valore actitudes, reconozca y compare situaciones. Deben tener un inicio atractivo, un desarrollo y un desenlace con una conclusión, permitiendo potenciar el espíritu emprendedor.

Historias que analizan eventos significativos: Estas narraciones examinan hitos históricos relacionados con relatos ocurridos a figuras reconocidas en el mundo del emprendimiento y del negocio.

Historias informativas o instructivas: Utilizadas para exponer y desarrollar diferentes temas o contenidos específicos de la asignatura o para explicar procesos que ocurren en el emprendimiento de un negocio.

Al analizar a la narrativa digital como recurso didáctico es importante reconocer sus ventajas pedagógicas en el contexto de la asignatura Emprendimiento y Gestión son esenciales las siguientes:

Simulación de Experiencias Empresariales: La narrativa digital permite crear simulaciones y escenarios interactivos en los que los estudiantes pueden experimentar situaciones empresariales reales, como la toma de decisiones estratégicas, la gestión de recursos o la resolución de problemas. Esto les permite aprender de manera práctica y contextualizada, lo cual es fundamental para el desarrollo de competencias emprendedoras.

Desarrollo de Pensamiento Crítico y Creativo: Al enfrentarse a historias que presentan desafíos y dilemas empresariales, los estudiantes deben analizar situaciones, explorar soluciones creativas y tomar decisiones informadas. Esto fomenta el pensamiento crítico, la creatividad y la innovación, habilidades esenciales para cualquier emprendedor.

Personalización del Aprendizaje: Las narrativas digitales permiten adaptar el contenido a los intereses y necesidades individuales de los estudiantes. Por ejemplo, un estudiante interesado en el sector tecnológico puede seguir una narrativa relacionada con startups tecnológicas, mientras que otro podría explorar el emprendimiento en el sector social. Esta personalización aumenta la relevancia del aprendizaje y motiva a los estudiantes a involucrarse más profundamente.

Fomento de la Colaboración y el Trabajo en Equipo: Muchas narrativas digitales están diseñadas para ser exploradas en grupos, lo que promueve la colaboración entre los estudiantes.





A través del trabajo en equipo, los estudiantes pueden compartir ideas, debatir soluciones y aprender de las perspectivas de sus compañeros, habilidades clave en el mundo emprendedor.

Integración de la Tecnología y las Herramientas Digitales: El uso de narrativas digitales en la enseñanza del emprendimiento permite a los estudiantes familiarizarse con herramientas tecnológicas que son vitales en el entorno empresarial moderno, como el uso de software de gestión, análisis de datos y plataformas de marketing digital.

Igualmente es importante que el docente conozca cuáles son las limitaciones pedagógicas del uso didáctico de la narrativa digital, entre otras se señalan:

Dependencia de la Tecnología: El uso de narrativas digitales requiere acceso constante a dispositivos tecnológicos y a Internet. Esto puede ser una limitación en entornos con recursos limitados, donde los estudiantes no tienen acceso equitativo a la tecnología necesaria.

Curva de Aprendizaje para Docentes y Estudiantes: Tanto los docentes como los estudiantes pueden enfrentar una curva de aprendizaje al adaptarse al uso de narrativas digitales. Los docentes necesitan capacitación en el diseño y la implementación efectiva de estos recursos, mientras que los estudiantes deben aprender a interactuar de manera productiva con estos medios.

Riesgo de Superficialidad en el Aprendizaje: Si las narrativas digitales no están bien diseñadas, existe el riesgo de que los estudiantes se enfoquen más en el aspecto lúdico de la narrativa que en los objetivos de aprendizaje profundos. Es crucial que las narrativas estén alineadas con los objetivos pedagógicos y que incluyan actividades que promuevan la reflexión y el análisis crítico.

Desafíos en la Evaluación: Evaluar el aprendizaje a través de narrativas digitales puede ser complejo. Es necesario desarrollar métodos de evaluación que capturen tanto el proceso como los resultados del aprendizaje, lo que puede ser un desafío en comparación con métodos de evaluación más tradicionales.

Posible Desconexión Emocional: Aunque las narrativas digitales pueden ser inmersivas, existe el riesgo de que algunos estudiantes no se conecten emocionalmente con las historias, lo que puede limitar su efectividad como herramienta pedagógica. Es importante diseñar narrativas que sean emocionalmente resonantes y relevantes para los estudiantes.

1.2. Antecedentes investigativos del uso de la narrativa digital en la asignatura





emprendimiento y gestión

El espíritu emprendedor es un tema ampliamente estudiado en la literatura académica actual, especialmente en tesis de maestría, doctorado y de grado que exploran diversos aspectos de la actividad emprendedora. Diversas investigaciones, en el contexto internacional y nacional, constituyen antecedentes importantes para esta investigación como se analiza a continuación:

La tesis doctoral de Jiménez (2020), realizada en la Universidad Complutense de Madrid, se centra en identificar y analizar los factores que influyen en el desarrollo del espíritu emprendedor entre los estudiantes universitarios en América Latina. El estudio aborda diversas dimensiones que afectan la inclinación de los jóvenes hacia el emprendimiento, incluyendo factores personales, familiares, educativos y socioeconómicos. Explica cómo las características individuales, como la motivación personal, las habilidades emprendedoras y las actitudes hacia el riesgo, contribuyen al espíritu emprendedor. Se examina la influencia del entorno familiar, con el apoyo de los padres y el antecedente de tener familiares emprendedores, en la decisión de emprender. La investigación también evalúa el papel de las instituciones educativas en fomentar el emprendimiento, analizando la efectividad de los programas de formación emprendedora y el impacto de las actividades extracurriculares relacionadas con el emprendimiento.

Se exploran asimismo las barreras que enfrentan los estudiantes, tales como la falta de acceso a financiamiento, la percepción de un entorno empresarial adverso y las limitaciones burocráticas. Para obtener una comprensión integral, utiliza una metodología mixta, combinando encuestas y entrevistas con estudiantes universitarios de diferentes países de América Latina. Los hallazgos de la tesis ofrecen una visión detallada de los factores que pueden potenciar o inhibir el espíritu emprendedor en este grupo demográfico, proporcionando recomendaciones para políticas y programas que puedan apoyar el emprendimiento juvenil en la región.

La tesis ofrece una exploración profunda y multifacética de los diversos elementos que influyen en el desarrollo del espíritu emprendedor entre los estudiantes universitarios en América Latina, destacando tanto los facilitadores como las barreras y proponiendo estrategias para fomentar una cultura emprendedora más robusta en el contexto educativo.

Asimismo, se investiga cómo la innovación influye en el desarrollo del espíritu emprendedor dentro de pequeñas y medianas empresas (Pymes) en España. El estudio se enfoca en comprender de qué manera las prácticas y estrategias innovadoras pueden fomentar una cultura emprendedora y contribuir al éxito empresarial. Se analizan diversos aspectos de la innovación, incluyendo la adopción de nuevas tecnologías, la implementación de procesos innovadores, y el





desarrollo de productos y servicios novedosos. La investigación explora cómo estas prácticas innovadoras pueden estimular la creatividad y la toma de riesgos entre los empleados y los líderes empresariales, fortaleciendo así el espíritu emprendedor dentro de las organizaciones.

La tesis de Li (2018), explora el papel de la educación emprendedora en el fomento del espíritu emprendedor, comparando los contextos de China y los Estados Unidos. Este estudio se centra en analizar cómo los programas educativos dedicados al emprendimiento pueden influir en la disposición de los estudiantes para iniciar y gestionar negocios propios. Li (2018) investiga varios componentes de la educación emprendedora, incluyendo los currículos académicos, las metodologías de enseñanza, y las oportunidades de aprendizaje práctico, como pasantías y proyectos empresariales.

El estudio evalúa cómo estas experiencias educativas impactan la motivación, las habilidades y las actitudes emprendedoras de los estudiantes en ambos países. Para llevar a cabo esta investigación comparativa, utiliza una metodología mixta que incluye encuestas, entrevistas y análisis de datos educativos. La tesis compara las diferencias y similitudes en los enfoques pedagógicos y los resultados de los programas de educación emprendedora en universidades seleccionadas de China y los Estados Unidos.

Se presta especial atención a cómo las diferencias culturales y económicas entre ambos países pueden influir en la efectividad de estos programas. El estudio también examina el entorno educativo y de apoyo en cada país, incluyendo políticas gubernamentales, el acceso a recursos financieros y la existencia de redes de mentoría y apoyo empresarial. Analiza cómo estos factores externos pueden complementar o limitar el impacto de la educación emprendedora.

La tesis aborda los desafíos comunes que enfrentan las instituciones educativas en la implementación de programas de emprendimiento, como la falta de profesores capacitados, la necesidad de actualizar los currículos constantemente y la integración de experiencias prácticas relevantes. La investigación sugiere que las instituciones educativas deben adaptar sus programas a las necesidades y características específicas de sus estudiantes y entornos, y que un enfoque equilibrado que combine teoría y práctica es esencial para fomentar el emprendimiento de manera efectiva.

Las recomendaciones finales de la tesis destacan la importancia de políticas educativas que promuevan la innovación en la enseñanza del emprendimiento, el fortalecimiento de las redes de apoyo empresarial y la creación de un ecosistema favorable para los emprendedores emergentes en ambos contextos nacionales.





El espíritu emprendedor del estudiante en Ecuador ha sido objeto de estudio en diversas tesis que analizan factores contextuales, culturales, económicos y educativos que influyen en la actividad emprendedora en el país. También existen algunas tesis que se detallan a continuación: Gómez (2019), se centra en identificar y analizar los factores que influyen en el desarrollo del espíritu emprendedor entre los jóvenes universitarios en Quito. Este estudio tiene como objetivo comprender qué elementos motivan a los estudiantes a emprender y qué barreras enfrentan en su camino hacia el emprendimiento. Examina una variedad de factores que pueden afectar el espíritu emprendedor, incluyendo características personales, el entorno familiar, el sistema educativo y el contexto socioeconómico. La investigación se basa en métodos cualitativos y cuantitativos, utilizando encuestas y entrevistas con estudiantes universitarios de distintas instituciones en Quito para recopilar datos detallados sobre sus experiencias y percepciones.

El estudio indaga cómo las características individuales, como la motivación personal, la creatividad, la tolerancia al riesgo y la capacidad de innovar, contribuyen al desarrollo del espíritu emprendedor. Se analiza la influencia del entorno familiar, considerando el apoyo de los padres, la presencia de familiares emprendedores y los recursos disponibles en el hogar.

En el ámbito educativo, evalúa la efectividad de los programas de formación emprendedora ofrecidos por las universidades. Se analiza cómo estos programas impactan las habilidades y conocimientos emprendedores de los estudiantes, así como su confianza para iniciar sus propios negocios. También se exploran las actividades extracurriculares relacionadas con el emprendimiento y su rol en el fomento del espíritu emprendedor.

El estudio también considera el contexto socioeconómico, incluyendo las oportunidades y desafíos que presenta el mercado local y examina las políticas gubernamentales de apoyo al emprendimiento, el acceso a financiamiento y los recursos disponibles para los jóvenes emprendedores. Se discuten las barreras estructurales, como la burocracia, la falta de redes de apoyo y las dificultades para acceder a mercados.

Los hallazgos de la investigación sugieren que el espíritu emprendedor de los jóvenes está influenciado por una combinación de factores personales, familiares, educativos y socioeconómicos. Destaca que un entorno de apoyo integral, que incluya programas educativos efectivos, redes de mentoría y acceso a recursos financieros, es crucial para fomentar el emprendimiento juvenil, ofrece una visión comprensiva de los factores que influyen en el espíritu emprendedor de los jóvenes universitarios. Las recomendaciones finales del estudio proponen estrategias para fortalecer los programas de educación emprendedora, mejorar las políticas de





apoyo y crear un ecosistema favorable que permita a los jóvenes emprendedores superar las barreras y aprovechar las oportunidades en el mercado local.

Un estudio de caso en instituciones de educación superior en Cuenca, se centra en el papel de la educación en el desarrollo del espíritu emprendedor en instituciones de educación superior. El estudio tiene como objetivo investigar cómo las universidades y otros centros educativos fomentan el espíritu emprendedor entre los estudiantes, identificando las prácticas educativas más efectivas y los desafíos que enfrentan.

Examina diversos componentes del sistema educativo que pueden influir en el espíritu emprendedor, incluyendo el currículo académico, las metodologías de enseñanza, y las oportunidades de aprendizaje práctico. La investigación evalúa cómo estos elementos contribuyen a la motivación, las habilidades y las actitudes emprendedoras de los estudiantes. A través de entrevistas con profesores, administradores y estudiantes, así como el análisis de programas educativos y actividades extracurriculares, identifica las mejores prácticas y áreas de mejora en la educación emprendedora.

La tesis también aborda el papel de las actividades extracurriculares, como clubes de emprendimiento, competencias de negocios y programas de incubación, en el desarrollo del espíritu emprendedor. Se evalúa cómo estas experiencias prácticas complementan la educación formal y preparan a los estudiantes para los desafíos del emprendimiento.

Investiga los desafíos y obstáculos que enfrentan las instituciones educativas en la promoción del emprendimiento. Estos incluyen la falta de recursos, la resistencia al cambio en los métodos de enseñanza y la necesidad de actualizar constantemente los contenidos académicos para reflejar las tendencias actuales del mercado.

Los hallazgos del estudio sugieren que una educación emprendedora efectiva debe ser holística, combinando teoría y práctica, y debe estar integrada en todo el currículo académico. Destaca la importancia de un enfoque educativo que fomente la creatividad, la innovación y la toma de riesgos, y que proporcione a los estudiantes las herramientas y el apoyo necesarios para desarrollar sus propios emprendimientos. Ofrece una visión comprensiva del impacto de la educación en el espíritu emprendedor en Cuenca.

Las recomendaciones finales del estudio sugieren que las instituciones de educación superior deben fortalecer sus programas de emprendimiento, fomentar una cultura de innovación y colaboración, y proporcionar recursos y apoyo continuo a los estudiantes emprendedores para maximizar su potencial y contribuir al desarrollo económico local.





Todo lo analizado hasta aquí, demuestra que la temática del espíritu emprendedor del estudiante tiene auge en la sociedad actual y el campo educacional ya tiene definido su rol para contribuir a la preparación de las nuevas generaciones para emprender, como una manera de contribuir al desarrollo humano que se puede alcanzar.

Estas investigaciones evidencian la importancia del uso de la tecnología de la información y las comunicaciones aplicadas al contexto educativo del emprendimiento en tanto, las herramientas digitales están mediando el desarrollo de negocios y en otros casos son imprescindibles, por ejemplo, para el comercio digital.

La asignatura Emprendimiento y Gestión en el currículo del Bachillerato tiene gran importancia. Sin embargo, en las investigaciones precedentes prevalecen estudios enmarcados en la Educación Superior, porque es un nivel más próximo al comienzo de la vida profesional del estudiante, no obstante, se reconoce que desde niveles educativos iniciales es pertinente desarrollar la educación para el emprendimiento.

Asimismo, se ha podido constatar que entre los recursos didácticos que se implementan en la clase de Emprendimiento y Gestión se encuentra la narrativa digital, por sus potencialidades pedagógicas pueden ser creadas por el docente para incentivar el espíritu emprendedor del estudiante, desde una historia o relato mediado por tecnología digital.

1.3 Criterios de los investigadores acerca del uso de la narrativa digital en la asignatura Emprendimiento y Gestión

La tecnología educativa ha evolucionado significativamente desde mediados del siglo XX, comenzando con medios audiovisuales y avanzando hacia el uso de tecnologías informáticas aplicadas al contexto didáctico. El objetivo inicial fue mejorar la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante la incorporación de recursos de comunicación.

Una muestra de la evolución de estos medios audiovisuales son las narrativas digitales aplicadas a la educación. La investigación sobre narrativas digitales se centra en comprender cómo estas herramientas pueden ser diseñadas, implementadas y evaluadas de manera efectiva para alcanzar objetivos educativos y promover el desarrollo personal y profesional de los individuos. Se examinan aspectos como el diseño de contenido, la interactividad, la accesibilidad y la usabilidad de las narrativas digitales, así como su capacidad para motivar, involucrar y retener la atención del estudiante.





El Digital Storytelling, o narración digital, es el arte de contar historias utilizando herramientas digitales como videos, interactivos, audio y otros recursos tecnológicos. Esta técnica puede involucrar tanto a profesores como a estudiantes en el aula. Los profesores pueden crear historias digitales para captar el interés de los alumnos sobre un tema específico o presentar la materia de manera más atractiva.

Las narrativas aprovechan los lenguajes audiovisuales para proporcionar recursos educativos que no solo facilitan la transmisión de conocimientos, sino que también mejoran significativamente la asimilación y retención de la información por parte de los estudiantes. Los autores destacan que el uso de tecnologías como videos, presentaciones multimedia e interactivos transforma la experiencia educativa, haciéndola más dinámica y accesible. Estas herramientas permiten a los alumnos interactuar con el contenido de maneras innovadoras, fomentando una comprensión más profunda y duradera, subrayan que estas prácticas pedagógicas modernas pueden adaptarse a diversos estilos de aprendizaje, contribuyendo a un entorno educativo más inclusivo y eficaz

La narrativa digital también conocidas como digital storytelling, se han convertido en una herramienta poderosa en el ámbito educativo, aprovechando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aunque contar historias es una práctica ancestral, las nuevas tecnologías han ampliado significativamente sus posibilidades, permitiendo una integración más dinámica y multimodal de diversos recursos como videos, audios e interactivos.

En el contexto educativo, tanto profesores como estudiantes pueden beneficiarse de las narrativas digitales. Los docentes pueden emplearlas para captar el interés de los alumnos sobre un tema específico o presentar contenidos de manera más atractiva y accesible. Por su parte, los estudiantes pueden utilizar estas narrativas como una herramienta de aprendizaje activa, desarrollando no solo competencias digitales y lingüísticas, sino también fomentando su creatividad y habilidades cognitivas, como la comprensión, el análisis y la síntesis de la información.

Otro factor importante de las narrativas digitales es que permiten a los estudiantes pasar de ser simples receptores de información a convertirse en creadores de contenido. Este proceso implica la elaboración de historias personales, el análisis de eventos históricos o la creación de narraciones informativas e instructivas. Independientemente del tipo de historia, las narrativas digitales deben ser cautivadoras, concisas y estructuradas adecuadamente, incluyendo un inicio





atractivo, un desarrollo coherente y un desenlace significativo, todo ello enriquecido con recursos digitales variados.

Las narrativas digitales ofrecen una forma innovadora y eficaz de mejorar el proceso educativo, haciendo el aprendizaje más interactivo y participativo. Al integrar estas técnicas en el aula, se puede potenciar el desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos mejor para los desafíos del mundo digital actual. Es muy importante porque aumenta la motivación, a diferencia de los métodos tradicionales, la comprensión del contenido se hace evidente porque aumenta la creatividad y se puedan expresar de manera creativa.

Los estudiantes desarrollan habilidades digitales porque aprenden a navegar, crear y criticar el contenido digital.

Cuando el docente es un creador de historias digitales como recurso didáctico en la asignatura Emprendimiento y Gestión está desarrollando sus competencias digitales, se manifiesta como prosumidor de contenidos digitales porque la narrativa va a ser utilizada a través de espacios en la Web u otro tipo de medios. De esta manera prepara a los estudiantes para un futuro laboral cada vez más digital.

La narrativa digital como medio de enseñanza audiovisual es una herramienta valiosa en la tecnología educativa, facilitando la comunicación y el aprendizaje significativo a través de la combinación de lenguajes visuales y sonoros. Sin embargo, es esencial que los docentes adquieran competencias digitales y metodológicas para guiar efectivamente a los estudiantes en la creación de narrativas digitales, garantizando así un proceso de enseñanza-aprendizaje innovador y eficaz.

Todo lo analizado hasta aquí, demuestra que el tema del uso de narrativas digitales es un innovador y dentro del ámbito educativo ya ha definido su papel como recurso didáctico para ayudar a preparar a las nuevas generaciones para emprender, contribuyendo así al desarrollo humano que pueden alcanzar. Estas investigaciones subrayan la importancia del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación del emprendimiento, dado que las herramientas digitales están facilitando el desarrollo de negocios y, en muchos casos, resultan imprescindibles, como en el caso del comercio digital.

Las narrativas digitales son pertinentes pedagógicamente porque fomentan un aprendizaje más activo y participativo, adaptándose a diversos estilos de aprendizaje al integrar texto, imágenes, audio y video. Esto no solo aumenta la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también





desarrolla habilidades esenciales del siglo XXI, como la creatividad, el pensamiento crítico y la alfabetización digital.

Las narrativas digitales promueven la reflexión personal y la conexión con contextos de la vida real, haciendo que el aprendizaje sea más significativo y relevante. Al facilitar el trabajo colaborativo, también fortalecen habilidades sociales e interpersonales. En conjunto, estas características hacen de las narrativas digitales una herramienta poderosa para preparar a los estudiantes para los desafíos de un mundo mediado por la tecnología digital.

El hecho de que el docente diseñe las actividades específicamente para la asignatura de Emprendimiento y Gestión permite abordar la diversidad dentro del grupo y satisfacer las principales necesidades de conocimiento de los estudiantes, ayudándoles a fomentar su espíritu emprendedor.



CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1. Conceptualización y operacionalización de las categorías de investigación

Hernández et al. (2014) manifiesta que, las categorías de análisis de la investigación se emplean para describir, clasificar y organizar información relevante relacionada con el objeto de estudio o fenómeno investigado. Con base en esta premisa, se realizó la operacionalización de las categorías claves mediante la descomposición del concepto en dimensiones e indicadores. El objetivo de este proceso es transformar los conceptos abstractos en términos concretos, visibles y medibles, permitiendo así un análisis más preciso y objetivo de los datos recopilados durante la investigación.

Lo anterior permite configurar el diagnóstico de la situación actual que presenta el objeto de investigación que, a su vez, está relacionado con la variable dependiente: proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato en Ciencias para incentivar el espíritu emprendedor del estudiante.

A partir de la comprensión de las variables dependiente e independiente se han determinado las categorías de investigación que se operacionalizan, para elaborar los instrumentos empíricos para su aplicación, análisis posterior y finalmente arribar a las conclusiones diagnósticas.

Categoría	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión	Adquisición de los diferentes saberes: conocimientos, habilidades, competencias, destrezas y valores. Abreu et al. (2018)	En el contexto de la materia Emprendimiento y Gestión, es el proceso que se desarrolla para formar individuos capaces de crear y gestionar iniciativas innovadoras,	<ul style="list-style-type: none">• Pedagógica• Tecnológica	<ul style="list-style-type: none">• Planificación y organización• Acciones didácticas para incentivar el espíritu emprendedor• Uso de recursos tecnológicos para incentivar el espíritu emprendedor del estudiante acorde al contexto social





		con un enfoque práctico y adaptable a la realidad del entorno empresarial y social.		actual del emprendimiento.
Espíritu emprendedor	Disposición y capacidad de los individuos para identificar y explotar oportunidades para crear valor, capacidad de innovar y transformar sectores enteros de la economía. Icemberg (2011)	Implica un comportamiento observable y medible que facilita la creación de valor, ya sea económico, social o cultural, mediante la gestión de iniciativas innovadoras y sostenibles.	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación • Toma de decisiones • Trabajo en equipo • Capacidad para asumir riesgos • Competitividad • Forma de enfrentar problemas y frustraciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizan sus tareas. • Tomar la iniciativa o ceder a otros. • Disposición a tomar riesgos • Actitud hacia el trabajo en colaboración. • Disposición a delegar tareas a otros. • Postura frente a situaciones competitivas. • Enfrentar los desafíos o problemas.



			<ul style="list-style-type: none"> • Gestión de las finanzas personales 	<ul style="list-style-type: none"> • Control que tienen sobre sus finanzas personales
Narrativa digital	<p>Arte moderno de contar historias a través de medios digitales, que permiten integrar elementos visuales y sonoros para narrar el relato.</p> <p>Asociación Española de Digital Storytelling (2022)</p>	<p>Forma de contar historias usando medios digitales, como videos, imágenes, sonido y texto.</p> <p>En lugar de solo usar palabras escritas, se combinan diferentes elementos multimedia (como fotos, música o animaciones) para hacer que la historia sea más interactiva y atractiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formas de utilización en clases de Emprendimiento y Gestión: Como recurso didáctico, creada por otros autores o por el docente de la asignatura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodología utilizada para crear narrativa digital como recurso didáctico en la clase de emprendimiento y gestión • El contenido del relato digital propicia el desarrollo del espíritu emprendedor en el estudiante. • Se elabora una guía de observación por parte del docente para utilizar la narrativa digital en la clase.

Tabla 1. Operacionalización de las principales categorías de la investigación

Enfoque metodológico de la Investigación

El análisis teórico de los antecedentes sobre el espíritu emprendedor y la creación de narrativa digital en la educación permite orientar esta investigación hacia la evaluación de la realidad actual y su manifestación a través de un diagnóstico pedagógico.





Este estudio se basa en un enfoque de metodología de investigación mixta que integra métodos cualitativos y cuantitativos para obtener conclusiones y tomar decisiones informadas, con el objetivo de hallar soluciones al problema científico planteado. Implica la recolección y análisis de datos con el fin de lograr una comprensión integral del objeto de estudio.

Taylor & Bogdan (1997) argumenta que, la metodología con enfoque mixto genera datos descriptivos que permiten un análisis holístico e inductivo-deductivo del objeto de investigación. Fernández (2014) afirma que, este estudio empírico se apoya en estrategias basadas en la epistemología positivista, hermenéutica y de investigación-acción participativa, con el fin de investigar mediante acciones que transformen positivamente la realidad social, implicando a los sujetos e instituciones.

La investigación cualitativa facilita una comprensión más profunda del significado de los comportamientos en procesos educativos relacionados con el espíritu emprendedor, las actividades académicas y educativas de los estudiantes, sus motivaciones, valores y significados subjetivos. Paralelamente, los datos cuantitativos permiten un análisis estadístico del comportamiento de fenómenos y hechos en el campo pedagógico, influidos por otras ciencias relacionadas. Beneficia la comprensión de la realidad humana a través de hechos sociales, promoviendo el mejoramiento social y facilitando la evolución de aspectos que requieren transformaciones, como la integración de las narrativas digitales en el contexto pedagógico y su influencia en el desarrollo del espíritu emprendedor.

La combinación efectiva de enfoques cualitativos y cuantitativos permite una investigación precisa y una comprensión holística del problema científico para proponer mejoras en la práctica pedagógica. En este sentido, se han aplicado técnicas de investigación como la observación científica a las clases de la asignatura Emprendimiento y Gestión, entrevistas a docentes que la imparten, y un test psicológico a estudiantes para para recopilar datos e información sobre la situación actual con el desarrollo del espíritu emprendedor

Alcance de la investigación

Hernández (2014) manifiesta que, las investigaciones pueden ser atendiendo a su alcance: exploratoria, descriptiva, correlacional y explicativa. Todos se refieren al grado de profundidad que se indaga en una investigación. En el contexto del presente estudio encaminado a resolver la problemática de cómo incentivar el espíritu emprendedor del estudiante, mediante la materia Emprendimiento y Gestión, en el Bachillerato, es válido un alcance explicativo para analizar las relaciones causa-efecto, al valorar de qué manera las narrativas digitales influyen en la motivación





y disposición emprendedora de los estudiantes. Por su parte el alcance correlacional indica que se realiza un estudio no experimental, en el cual se examinan varias categorías de análisis, previamente señaladas en el marco teórico referencial, en su relación sistémica. Finalmente, el alcance descriptivo facilita una comprensión detallada de las características claves del proceso de creación de estas narrativas digitales en el nivel de bachillerato, permitiendo identificar los elementos que contribuyen a fomentar el espíritu emprendedor en los estudiantes.

Declaración y justificación del tipo de investigación

Se sigue el paradigma socio-crítico y constructivista. La investigación acción, se aplica al campo de la educación donde se investiga el problema científico. Es un estudio transversal desarrollado en un período de tiempo determinado sobre la muestra seleccionada en la investigación. La recolección de los datos en los estudios transversales se realiza en un solo momento determinado por el investigador. Con el objetivo de describir las categorías esenciales de la investigación para así analizar cómo acontecen en un momento dado.

Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Para el desarrollo de la investigación se han aplicado métodos del nivel teórico como el análisis síntesis que ha permitido realizar todo el estudio epistemológico del objeto de investigación, descomponer el todo en partes esenciales y reconstruir mediante la síntesis una conceptualización que se expresa en el marco teórico de la investigación. Igualmente, el método inductivo deductivo, utilizado en toda la investigación para arribar a las principales inferencias en la búsqueda de solución al problema científico. El método dialéctico ha constituido la base metodológica de la investigación, para la búsqueda de transformaciones favorables al objeto de estudio. Por su parte, el método sistémico estructural funcional se aplica posteriormente, a la elaboración del aporte científico, mediante las relaciones sistémicas de todos los componentes que permiten la creación de las narrativas digitales para potenciar el espíritu emprendedor del estudiante de Bachillerato.

En coherencia con estos métodos teóricos fueron seleccionados los del nivel empírico. Importantes en la obtención de información empírica para diagnosticar el estado actual del espíritu emprendedor del estudiante y su posterior transformación. Se citan la observación científica directa que acorde al tipo de investigación aplicada y de investigación acción, el docente forma parte de los sujetos involucrados. Por tanto, observa y mide la realidad que requiere estudio sin modificarla. Este método es básico y fundamental en la investigación educativa, el cual constituye un punto de partida para el análisis fáctico del problema en cuestión. La observación





aporta los criterios necesarios acerca de las categorías que se pretende describir. Se aplica mediante el análisis, la síntesis, la abstracción, la inducción y la deducción.

También se utilizó la entrevista a docentes como un instrumento de indagación que permite obtener información necesaria para el estudio del estado actual del objeto de investigación. En este caso se aplicó una entrevista semiestructurada que permitió una conversación formal con los entrevistados para conocer sus valoraciones acerca del espíritu emprendedor de los estudiantes. Estas son flexibles en el proceso de desarrollo para lograr interpretaciones afines con los objetivos de la investigación.

Yela (1996) menciona que, el test psicológico es un proceso que se ajusta a determinadas normas generales en el cual se somete a una persona utilizando cierto material, para diagnosticar alguna característica con un propósito determinado. Este mismo autor define que entre las clasificaciones de test existe una según el rasgo que miden, entonces pueden ser test de aptitud práctica. Como lo es en el caso de los que miden la disposición de los sujetos hacia los trabajos y profesiones. En este caso se utiliza este tipo para medir el espíritu emprendedor del estudiante de Bachillerato. El objetivo es determinar si el estudiante tiene características que lo identifican como un emprendedor. Las respuestas a cada pregunta se dan en tres opciones A, B, C. Para el análisis e interpretación de los resultados se indica que si la mayoría de las respuestas fueron la A es el momento de fortalecer las habilidades del estudiante. Porque aún no muestra aptitudes para ser un emprendedor. En el caso de que respondieran casi todas con la B: entonces sus características de emprendedor están en la media. Si la mayoría de las respuestas fueran C entonces posee habilidades de un emprendedor.

El test anteriormente referido cumple con las condiciones para ser aplicado a estudiantes de Bachillerato porque las características psicopedagógicas que los identifican en esta etapa del desarrollo le permiten realizarlo sin dificultades.

Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

Se ha utilizado la observación, la cual contiene una guía elaborada por los investigadores con el objetivo de registrar de manera organizada y detallada lo que ocurre en el aula durante una clase, para luego analizar una información y utilizarla para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. En el caso de la observación a los docentes que imparten la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

La investigación se basó en los siguientes métodos empíricos:





Observación directa y participante en la materia Emprendimiento y Gestión (anexo 1) con el objetivo de obtener información de cómo los profesores imparten sus clases para despertar el espíritu emprendedor y qué recursos didácticos utilizan para dentro del proceso de enseñanza aprendizaje. En este documento se detalla cada uno de los ítems para verificar si se desarrolla dentro de las clases fomentar el Espíritu emprendedor, se realiza:

Planificación y Organización de la Clase: Cómo el docente estructura la clase, si los objetivos se relacionan con incentivar el espíritu emprendedor del estudiante.

Estrategias y Metodologías de Enseñanza: Qué métodos pedagógicos emplea el docente para desarrollar el espíritu emprendedor.

Interacción y Participación Estudiantil: Nivel de participación de los estudiantes y su implicación en las actividades propuestas.

Clima de Aula: Relación docente-estudiante. Motivación que muestran los estudiantes por el tema de emprendimiento.

Evaluación del Aprendizaje: Cómo el docente evalúa a los estudiantes y si proporciona retroalimentación adecuada.

Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación: recursos didácticos que utiliza para incentivar el espíritu emprendedor en la clase.

El siguiente instrumento de análisis de la información empírica es el test psicológico a los estudiantes (anexo #2) con el objetivo de valorar su espíritu emprendedor, está diseñado para identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes en esta área. Consta de diez preguntas, se utilizó la aplicación Google Forms para aplicar el test y procesar de forma óptima los resultados a través de los gráficos.

El test psicológico incluye preguntas sobre hábitos de planificación, preferencia por el trabajo en equipo, disposición para tomar riesgos, capacidad de liderazgo, manejo de la frustración, competitividad, actitud ante los problemas, y control de finanzas personales. Las respuestas ayudan a perfilar el nivel de espíritu emprendedor de los estudiantes y a proporcionar una base para recomendaciones educativas.

La entrevista grupal semiestructurada a los profesores (anexo #3) se llevó a cabo para recabar información sobre el tratamiento metodológico que los docentes realizan en las clases de esta materia para incentivar el espíritu emprendedor en sus estudiantes. La combinación de estos métodos permitirá obtener una visión más amplia y detallada de los resultados y conclusiones de la investigación.





La entrevista semiestructurada consta de cinco preguntas abiertas. Este instrumento explora aspectos conceptuales sobre la incorporación de las narrativas digitales en la práctica docente, así como la percepción de los docentes sobre su efectividad en el aprendizaje de los estudiantes en la asignatura Emprendimiento y Gestión, específicamente para incentivar el espíritu emprendedor del estudiante.

2.1 Delimitación de la población y la muestra, justificación del tipo de muestreo

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa "Augusto Mendoza Moreira". Ubicada en el cantón Guayaquil, de la provincia del Guayas, Ecuador. Esta institución de tipo fiscal, tiene 55 años de creada, pues inició sus actividades en el año 1969. Posee una adecuada estructura constructiva y cuenta con recursos materiales e infraestructura tecnológica digital necesaria para aplicar el estudio de la presente tesis. En la enseñanza del bachillerato a nivel de 2do., cuenta con una matrícula total de 135 estudiantes que representan la población total de la investigación distribuidos en 3 paralelos, uno de cada grado.

De esta población se utilizó una muestra probabilística de estudiantes seleccionando de forma aleatoria el paralelo A, con 45 estudiantes. Estos representan el 33% de la población. La caracterización psicopedagógica de ellos responde a las edades entre 15 y 16 años, en la etapa de la adolescencia tardía.

Metodología de acuerdo con los objetivos de investigación

Etapa de construcción del marco teórico de investigación que orienta conceptualmente las categorías esenciales.

Etapa del diagnóstico inicial de la situación actual del objeto de la investigación

Etapa de la modelación de la propuesta científica para dar solución al problema de investigación declarado.

Etapa de valoración de la pertinencia pedagógica de la propuesta científica a través del método criterio de especialistas.

2.2 Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

En la puesta en práctica de las técnicas empíricas concebidas se ha podido comprobar el estado actual del problema investigado. Según se presentan a continuación:

En la observación directa, se pudo evidenciar que el docente no utiliza estrategias adecuadas para fomentar el espíritu emprendedor en los estudiantes, como la resolución de problemas o





simulaciones de negocios. No existen métodos innovadores que motiven la participación activa de los estudiantes, se recomienda utilizar técnicas más interactivas o prácticas.

Se observa que el docente no emplea recursos digitales, ni herramientas tecnológicas, tampoco estudios de caso, y otros materiales relevantes para la materia. No existe un buen uso de plataformas digitales o ejemplos reales de empresas puede ser evaluado positivamente. El uso es limitado, se podría recomendar diversificar los recursos para hacer la clase más dinámica.

En cuanto a la interacción entre el docente y los estudiantes, se observó que, sí fomenta un ambiente de trabajo colaborativo, facilita el diálogo y los estudiantes participan activamente. En una asignatura como Emprendimiento y Gestión, esta interacción es crucial para motivar a los estudiantes a compartir ideas y proyectos.

También se observó que el docente domina los contenidos de la asignatura y los presenta de manera clara y organizada. En asignaturas como Emprendimiento y Gestión, es importante que el docente no solo explique teorías, sino que también conecte los contenidos con la realidad del entorno empresarial. Como sugerencia se pide actualizar o mejorar la manera de impartir conceptos clave.

En las clases observadas, se evidenció que los docentes no impulsan de manera efectiva la participación activa de los estudiantes ni fomenta que tomen la iniciativa para resolver problemas. Durante las diferentes visitas áulicas, hubo escasas oportunidades para que los estudiantes propusieran ideas nuevas o defendieran sus opiniones con claridad. Aparte, no se observó la organización de actividades que incentivaran el trabajo colaborativo, ni se motivó a los estudiantes a asumir riesgos calculados o a generar soluciones creativas cuando alguna opción no resultaba viable.

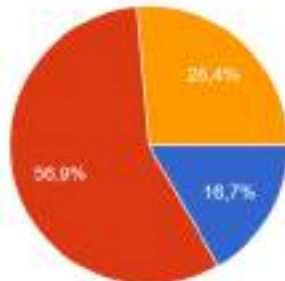
Tampoco se promovió la flexibilidad o la adaptación ante obstáculos, y el ambiente en el aula no reflejaba un espacio de respeto mutuo y apoyo entre los estudiantes. Asimismo, no se fomentó de manera explícita la toma de decisiones fundamentadas. Esta situación muestra una carencia en la orientación necesaria para desarrollar habilidades emprendedoras en los alumnos, limitando su capacidad para pensar de manera innovadora.

En el test psicológico a estudiantes se aplicó a los 45 estudiantes de la muestra a través de la herramienta Google Forms. Se destacan los resultados claves que permiten diagnosticar su espíritu emprendedor.



1. ¿Sueles planear las cosas antes de hacerlas?

45 respuestas



- a. No, prefiero dejar que todo fluya y sea más natural
- b. A veces. Si la tarea lo requiere, de lo contrario no.
- c. Sí, planeo todo a detalle y paso a paso

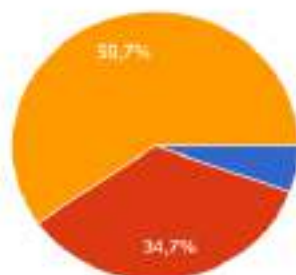
Gráfico 1. Respuesta #1 del test psicológico a los estudiantes

La pregunta 1 indaga en cómo el estudiante se planifica en su vida cotidiana. La mayor cantidad de respuestas proporcionadas, el 56,90% indica que a veces lo hacen. Por el contrario, la minoría afirma no realizar planificaciones de las cosas antes de hacerlas. Solo el 26,47% se planifica en todo, paso a paso.

Al interpretar estos resultados se puede constatar que uno de los aspectos que se consideran imprescindibles en el desarrollo del espíritu emprendedor del estudiante es que sepa planificarse. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes demuestran que este aspecto lo tienen afectado, lo cual puede incidir negativamente en el desarrollo como emprendedor. Es preciso que el docente conciba acciones que le ayuden a reconocer y desarrollar la importancia de la planificación para gestar un emprendimiento de calidad.

2. En un trabajo en grupo, ¿usualmente prefieres hacer las cosas a tu manera?

45 respuestas



- a. Sí, por lo general mi método es el mejor.
- b. Si mi manera parece ser la más práctica, sí. De lo contrario, puede ceder.
- c. No. Prefiero conversarlo con todos y encontrar una forma en la que todos coincidamos.

Gráfico 2. Respuesta #2 del test psicológico a los estudiantes



En el caso de la pregunta 2 del test psicológico se mide el liderazgo para el trabajo en grupo. Al 59,7% de los estudiantes prefiere socializar los criterios entre todos los miembros del grupo y encontrar una forma en las que todos coincidan. Por otra parte, el 34,7% de los estudiantes consideran que la forma de ellos trabajar sería la más práctica y pueden ceder, y el 5,6% prefieren su método personal como el mejor, en estos se evidencia una conducta impositiva ante las formas de realizar las cosas.

Estos resultados muestran que la mayoría de los estudiantes tienen la capacidad de trabajar en grupo, consultando las opiniones de los integrantes y logrando un consenso sobre la información que deben desarrollar. Este enfoque colaborativo se puede aplicar a fomentar el espíritu emprendedor de manera efectiva. Al trabajar en equipo, los estudiantes pueden compartir ideas, debatir diferentes perspectivas y construir emprendimientos sencillos pero innovadores.

Este proceso de colaboración no solo fomenta la cohesión del grupo, sino que también permite que los estudiantes aprendan unos de otros, valorando la diversidad de opiniones y mejorando su capacidad para comunicarse y trabajar en conjunto. Esta metodología ayuda a desarrollar habilidades esenciales como la negociación, la toma de decisiones en equipo y la resolución de conflictos, elementos fundamentales para el éxito tanto en el ámbito académico como en el profesional.

3. ¿Cuántos riesgos sueles tomar en tu vida?

45 respuestas



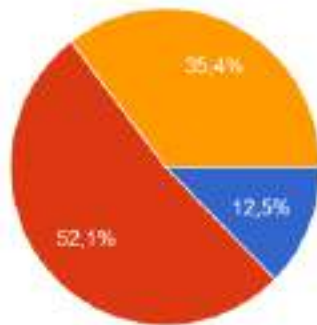
Gráfico 3. Respuesta #3 del test psicológico a los estudiantes

El análisis cualitativo de las respuestas a la pregunta 3 demostró que el 60,40% prefieren correr riesgos en su vida solo cuando lo consideran necesario, mientras, el 22,2% manifestó que disfruta mucho de tomar riesgos y el 17,40% no le gustan los riesgos, prefiere las cosas seguras.

Este resultado indica que, al involucrarse en la creación de un emprendimiento, probablemente preferirán probar nuevas ideas o enfoques solo cuando perciban un beneficio claro o una necesidad específica que justifique el riesgo. En lugar de experimentar de manera abierta o improvisada, es probable que prefieran un enfoque más calculado, evaluando los posibles resultados antes de aventurarse en territorios desconocidos. En este sentido, el profesor debe trazar estrategias que le permitan al estudiante reconocer que todo emprendimiento es tendencioso a riesgos que se deben saber enfrentar para ser un buen emprendedor.

4. ¿Disfrutas trabajando en equipo?

45 respuestas



- a. No realmente. Prefiero trabajar por mi cuenta y a mi ritmo.
- b. No me molesta, pero solo lo hago si es necesario.
- c. Me encanta cooperar con otros.

Gráfico 4. Respuesta #4 del test psicológico a los estudiantes

La pregunta 4, indaga en el trabajo en equipo, para conocer la disposición del estudiante. En las respuestas se observó que, el 52,10% disfruta trabajar en equipo, pero solo hacen lo necesario. Al 35,40% le encanta cooperar con otros, y el 12,50% prefiere trabajar por su cuenta y a su ritmo. El trabajo en equipo es considerado un elemento esencial para gestar muchos tipos de emprendimiento. En su mayoría los estudiantes no conciben esta forma de organización por lo que merece un tratamiento determinado en la formación como emprendedores, para que reconozcan la importancia y necesidad del trabajo colaborativo en el éxito de un negocio.

5. En tus trabajos en grupo, ¿sueles coordinar al grupo?

45 respuestas

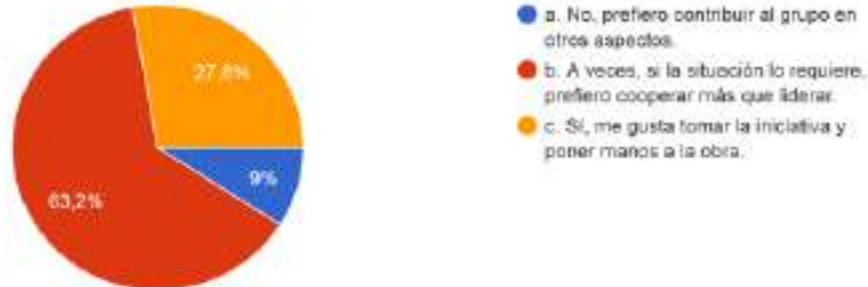


Gráfico 5. Resposta #5 del test psicológico a los estudiantes

La pregunta 5 indaga sobre la coordinación de los trabajos en grupo desde el liderazgo que puede conducir a un emprendedor. El 63,20% prefiere cooperar más que liderar, el 27,80% le gusta tomar la iniciativa y poner manos a la obra y el 9% no le gusta ser líder, prefiere contribuir al grupo en otros aspectos.

Esta inclinación hacia la cooperación sugiere que los estudiantes se sienten más cómodos contribuyendo como parte de un equipo y apoyando a sus compañeros en lugar de asumir el rol de líder. Está estrechamente relacionada con habilidades clave del espíritu emprendedor, ya que la capacidad de trabajar en equipo, coordinar esfuerzos y liderar son fundamentales para el éxito de cualquier emprendimiento. La forma en que prevalecen las respuestas a esta pregunta, puede proporcionar información sobre la incapacidad capacidad para colaborar, liderar y gestionar proyectos, todas ellas competencias esenciales para un emprendedor.

6. En tus proyectos de grupo, ¿sueles delegar responsabilidades?

45 respuestas

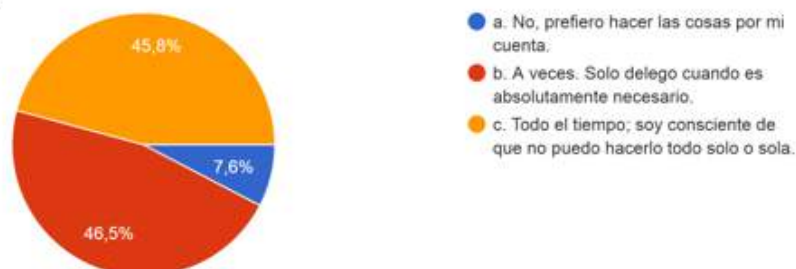


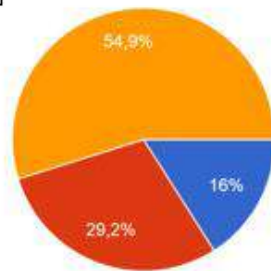
Gráfico 6. Resposta #6 del test psicológico a los estudiantes



En cuanto a la pregunta 6, analiza sobre los proyectos de grupo, y la capacidad que se tiene para delegar responsabilidades. El 46,50% lo realiza a veces cuando considera necesario, el 45,80% es consciente que no puede hacerlo todo solo, el 7,60% prefiere hacer las cosas por su cuenta. Estos resultados son alentadores porque los estudiantes comprenden la importancia de saber delegar responsabilidades en otros sujetos. Esta actitud hacia la delegación puede ser aprovechada para fomentar un equilibrio entre la colaboración y la autonomía en los proyectos de emprendimiento.

7 ¿Cómo lidias con la derrota y la frustración?

45 respuestas



- a. Muy fatal. Me desmotivan mucho.
- b. No muy bien. Me cuenta continuar con mis proyectos luego de una derrota.
- c. Bien, entiendo que son parte de la vida y que no pueden impedirme volver a intentar.

Gráfico 7. Respuesta #7 del test psicológico a los estudiantes

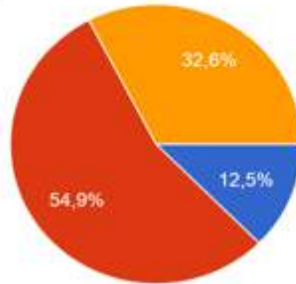
En la pregunta 7, sobre cómo lidiar contra la derrota y la frustración, el 54,90% entiende que son partes de la vida y que no pueden impedir volver a intentar, el 29,20 % no les resulta fácil continuar con sus proyectos luego de una derrota y el 16% se desmotivan mucho.

Este enfoque resiliente es una actitud positiva de los estudiantes para ser integrado en el proceso de desarrollo de proyectos de emprendimiento al promover una mentalidad de aprendizaje y mejora continua. En lugar de desanimarse por los errores o fracasos, los estudiantes pueden ser alentados a ver las revisiones y ajustes como oportunidades para fortalecer y perfeccionar sus narrativas. Implementar revisiones periódicas, proporcionar retroalimentación constructiva y celebrar los esfuerzos y aprendizajes obtenidos durante el proceso ayuda a mantener una actitud positiva frente a los desafíos. Este enfoque no solo fomenta la perseverancia y la creatividad, sino que también enseña a los estudiantes a enfrentar y superar obstáculos, desarrollando habilidades valiosas para su crecimiento académico y profesional.

Gráfico 8. Respuesta #8 del test psicológico a los estudiantes

8. ¿Te consideras una persona competitiva?

45 respuestas



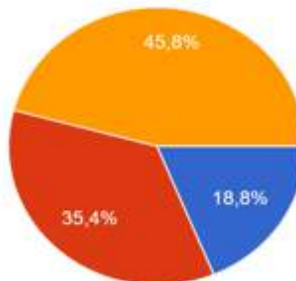
- a. No, las competencias me intimidan.
- b. Cuando hay competencia, puedo manejarla, pero generalmente no busco que todo sea competencia.
- c. Sí, me gusta la competencia porque me ayuda a sacar lo mejor de mí

Siguiendo con el test psicológico en la pregunta 8 si se considera una persona competitiva, el 54,90% indica que cuando hay competencia puede manejarla, pero generalmente no busca que todo sea competencia. Al 32,60% sí le gusta la competencia y saca lo mejor de ellos, por el contrario, al 12,50% le intimidan las competencias.

Al analizar las respuestas de esta pregunta, se identifica a los estudiantes que se consideran altamente competitivos, aunque son la minoría. A ellos se les pueden ofrecer oportunidades que capitalicen esa energía, como la creación de un emprendimiento, la competitividad, cuando se canaliza correctamente, es una gran aliada del emprendimiento. Por su parte a los que representan la mayoría y no se consideran competitivos es preciso fomentarles un entorno que les ayude a descubrir el emprendimiento como el espacio ideal para desarrollar sus habilidades, al tiempo que se enfrentan y superan los desafíos del mercado.

9. ¿Cuál es tu opinión sobre los problemas?

45 respuestas



- a. Me frustran, preferiría que nunca aparezcan.
- b. Me molestan, pero no me detienen si quiero hacer algo.
- c. Entiendo que los problemas hacen parte del progreso. Detrás de un problema hay una oportunidad de mejorar

Gráfico 9. Respuesta #9 del test psicológico a los estudiantes



En la pregunta 9 sobre cuál es la opinión del estudiante acerca de los problemas el 45,80% de las respuestas reconocen los problemas como parte del progreso, detrás de un problema hay una oportunidad para mejorar. Al 35,40% les molesta, pero no los detiene si quieren hacer algo. Al 18,80% los problemas los frustran, prefieren que nunca aparezcan.

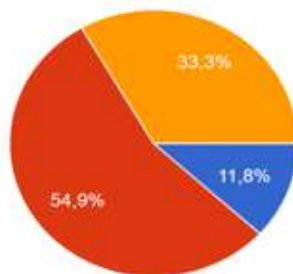
Esta perspectiva puede ser integrada al fomentar un enfoque positivo hacia los desafíos y dificultades que surgen durante el proceso de desarrollo de proyectos de emprendimiento.

Un emprendedor ve los problemas como oportunidades. Las respuestas que reflejen una actitud proactiva (por ejemplo, "los problemas son oportunidades para mejorar" o "me gusta encontrar soluciones") pueden ser un indicativo de una mentalidad emprendedora.

Asimismo, proporcionar retroalimentación constructiva y fomentar la reflexión sobre los problemas enfrentados y las soluciones encontradas puede ayudar a los estudiantes a reconocer el valor de los desafíos en su proceso de aprendizaje. Esta actitud también puede ser reforzada mediante la celebración de innovaciones y mejoras que surjan a partir de la resolución de problemas, destacando cómo estos desafíos contribuyen al progreso y a la calidad del producto final.

10. ¿Tienes control de tus finanzas personales?

45 respuestas



- a. No, realmente no llevo registro de mis gastos o tengo metas financieras.
- b. Conozco mis gastos, pero no soy meticuloso con su seguimiento.
- c. Sí, soy meticuloso al analizar cada ingreso o salida de dinero y tengo metas de ahorro o inversión.

Gráfico 10. Respuesta #10 del test psicológico a los estudiantes

La pregunta 10, se pretende reconocer si los estudiantes tienen control sobre sus finanzas personales. El 54,90% conoce sus gastos, pero no es meticuloso con su seguimiento. El 33,30% si analiza cada ingreso o salida de dinero y tiene metas de ahorro o inversión aspecto necesario para la gestión y el emprendimiento de un negocio. Por su parte el 11,80% no lleva registro de datos ni tienen metas financieras lo cual atenta contra el espíritu emprendedor de estos estudiantes.



Para potenciar el espíritu emprendedor del estudiante es necesario ayudarlo a desarrollar el control financiero personal con las habilidades necesarias para emprender. Mostrar cómo una buena gestión de las finanzas personales puede traducirse en éxito financiero en los negocios. Porque sería una habilidad que luego le ayudaría como emprendedor. En este sentido sería productivo analizar algunas formas de enseñar sobre el plan de finanzas personales.

Los resultados del test psicológico han permitido obtener información empírica importante en la investigación para constatar la situación actual del nivel de espíritu emprendedor del estudiante. Ha ayudado a identificar fortalezas y áreas de mejora, personalizando el enfoque pedagógico de la propuesta de solución al problema científico. Se verifican como las principales debilidades en los estudiantes para emprender: la planificación, asumir riesgos, el rol de líder, ser competitivo y aplicar el control de las finanzas personales.

Como fortalezas en su espíritu emprendedor se reconocen actitudes como la resiliencia, el trabajo en equipo y el enfrentamiento a los problemas. Que deben ser aprovechados para fortalecer el emprendimiento y la gestión en los estudiantes

Una vez aplicado y analizado el test psicológico fue necesario conocer las opiniones de los docentes de la asignatura Emprendimiento y Gestión. Para ello fue aplicada la entrevista semiestructurada. De la cual se muestran los principales resultados:

1. Visión del docente acerca del espíritu emprendedor del estudiante

Ven como una actitud activa, vinculada a la creatividad, la resiliencia y la capacidad de crear valor., también los consideran una característica innata en algunas personas, y no algo que pueda desarrollarse o enseñarse en profundidad.

2. Enfoque en la enseñanza

Fomentan la participación activa de los estudiantes, como el aprendizaje basado en proyectos. Consideran que el emprendimiento se puede desarrollar mediante la experiencia práctica y el contacto con situaciones reales.

3. Barreras para el emprendimiento

Que existen barreras emocionales, como el miedo al fracaso y la falta de confianza, se enfoca más en la falta de motivación de los estudiantes, atribuyendo las dificultades a una falta de interés o esfuerzo por parte de ellos.

4. Valor del aprendizaje práctico

El aprendizaje práctico es fundamental para desarrollar el espíritu emprendedor, ya que permite aplicar conocimientos y habilidades en situaciones reales o simuladas.





5. Tecnologías y recursos digitales

Reconocen el papel de las tecnologías, pero con enfoques muy distintos. Ven las herramientas digitales como esenciales para fomentar la creatividad y desarrollar habilidades necesarias para el emprendimiento, pero también consideran las tecnologías como simples herramientas, útiles para cumplir con el currículo, pero no determinantes para inspirar o motivar a los estudiantes.

Después de haber aplicado la entrevista a los docentes que imparten la asignatura de Emprendimiento y Gestión a nivel de bachillerato, estos muestran que el éxito en la enseñanza del emprendimiento depende no solo del currículo, sino también del enfoque, compromiso y actitud del docente.

En sentido general, los resultados de este diagnóstico inicial, realizado mediante las técnicas cualitativas y cuantitativas, ha permitido corroborar el problema científico que se determinó en la investigación. La impresión diagnóstica se resume en que:

- ✓ Los estudiantes no están completamente estimulados en su espíritu emprendedor que los conduzca a desarrollar futuros emprendimientos de calidad.
- ✓ Los docentes de la asignatura requieren de metodologías y recursos didácticos motivadores, que inspiren al estudiante a reconocer la importancia de emprender como parte del desarrollo humano.

De todo lo cual se constata la necesidad de proponer alternativas de solución que desde las ciencias de la educación permitan fomentar el espíritu emprendedor en los estudiantes. Por lo que se considera que la creación de un sistema de narrativas digitales, por parte del docente, como recurso didáctico, que aborde en el contenido del relato los aspectos esenciales del emprendimiento y gestión, es una propuesta de solución al problema científico.





CAPÍTULO 3. ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA. VALIDACIÓN DE SU EFECTIVIDAD

3.1 Fundamentos teóricos que sustentan la creación de la serie de narrativas digitales para incentivar el espíritu emprendedor en estudiantes de bachillerato

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial, que evidencian la necesidad de fomentar el espíritu emprendedor en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en estudiantes de 2do año de Bachillerato. En este orden de ideas, se analiza como una vía pertinente para atender las insuficiencias antes detectadas es la creación de una serie de narrativas digitales, como recursos didácticos audiovisuales, para fortalecer el espíritu emprendedor del estudiante en la asignatura.

En esta investigación, los autores conciben una serie de narrativas digitales como el conjunto de relatos o historias digitales como recurso audiovisual que se suceden unas a otras, por la temática central de su unidad argumental que las relaciona entre sí, para incentivar el espíritu emprendedor del estudiante. Son elaboradas y transmitidas a través de tecnología digital.

La creación de narrativas digitales implica un conjunto coherente de técnicas y acciones, coordinadas de forma lógica, que permiten al docente obtener un recurso didáctico que responda a las necesidades educativas de su grupo de estudiante en la materia. Para la creación de estos recursos didácticos audiovisuales se han tomado en cuenta fundamentos teóricos aportados por varias ciencias que van a conformar un sustento epistemológico de sustento científico. Tales como:

- ✓ La teoría histórico-cultural de Vygotsky, que destaca el papel de las mediaciones en el proceso cognitivo. En este sentido se considera la narrativa digital como un medio de expresión que utiliza el lenguaje audiovisual. En este caso, los códigos visuales y sonoros se combinan de manera armónica para comunicar historias que promuevan el emprendimiento.
- ✓ La didáctica de la asignatura Emprendimiento y Gestión para el tratamiento metodológico del contenido a través de un recurso audiovisual.
- ✓ La teoría general de los sistemas de Bertalanffy la cual permite concebir la serie de narrativas digitales desde su carácter sistémico para obtener el objetivo general. A partir de las relaciones coherentes y armónicas entre los elementos que conforman las narrativas digitales basados en potenciar el espíritu emprendedor del estudiante de 2do año de Bachillerato.





- ✓ La teoría de la comunicación. Considerando a las narrativas digitales como medio de comunicación audiovisual que contienen un mensaje que será transmitido al estudiante a través de un medio de comunicación digital (red social, mensajería instantánea, aula virtual).
- ✓ La teoría de aprendizaje multimedia de Mayer (2005). De la cual se interpreta que en las narrativas digitales confluyen diversos medios (visuales, sonoros, audiovisuales) que activan el pensamiento del estudiante en el análisis de los elementos del emprendimiento y la gestión de negocios.
- ✓ El modelo TPACK teniendo en cuenta la integración entre el conocimiento pedagógico y tecnológico que debe poseer el docente para crear un recurso digital como lo es la narrativa digital e integrar el producto logrado en la clase.
- ✓ La metodología para la creación de narrativa digital propuesta por la organización AulaPlaneta (2015).

A partir de los fundamentos teóricos anteriores se plantea como objetivo general de la propuesta:

- Incentivar el espíritu emprendedor del estudiante de 2do año de Bachillerato y cultivar una mentalidad proactiva y orientada hacia su futuro profesional.

Objetivos específicos de la propuesta científica

1. Potenciar la habilidad para reconocer oportunidades de negocio y resolver problemas, mediante el uso de ejemplos prácticos y ejercicios en situaciones reales.
2. Estimular el pensamiento creativo y la innovación a través de actividades que inviten a idear soluciones únicas y efectivas para problemas cotidianos.
3. Desarrollar la autoconfianza y la capacidad de resiliencia, inspirando a los estudiantes con relatos de emprendedores que han superado dificultades.
4. Promover la planificación y organización de proyectos, guiando a los estudiantes en la estructuración de sus ideas en pasos claros y ejecutables.
5. Inculcar valores éticos y responsabilidad social en el emprendimiento, destacando el impacto positivo que pueden generar los proyectos más allá de lo económico.

La serie de narrativas digitales tiene como características que la singularizan las siguientes:

- ✓ Constituyen un recurso didáctico audiovisual que a través de un relato digital propicia el análisis del contenido de la asignatura Emprendimiento y Gestión.





- ✓ Toma el lenguaje audiovisual como medio de comunicación audiovisual se usan códigos de imagen y sonido, relacionados en armonía, para darle sentido al mensaje relacionado con el contenido de la materia Emprendimiento y Gestión.
- ✓ Propicia una forma diferente de analizar el contenido de la asignatura, motivando al estudiante a través del uso de la tecnología digital.
- ✓ Igualmente, se le reconocen ventajas y desventajas pedagógicas a la creación de la serie de narrativas digitales. Entre las más significativas ventajas se señalan la posibilidad de que el docente elabore un recurso didáctico audiovisual para el tratamiento del contenido en su clase, despertar el interés de los estudiantes hacia el conocimiento de la asignatura, promover el uso racional de la tecnología digital en la educación, desarrollar competencias digitales en estudiantes y docentes. Sin dejar de señalar los aspectos que limitan en este sentido. Entre ellos la falta de habilidades tecnológicas del docente para crear un recurso didáctico digital o la resistencia al cambio que ellos ofrecen para actualizarse en estos temas novedosos porque lo consideran como un incremento de trabajo.

3.2 CREACIÓN DE UNA SERIE DE NARRATIVAS DIGITALES PARA FOMENTAR EL ESPIRITU EMPRENDEDOR

A partir de los elementos conceptuales discutidos en este capítulo, se planificó la creación de una serie de narrativas digitales orientada a fomentar el espíritu emprendedor en estudiantes de bachillerato ha sido diseñadas y elaboradas en base a la metodología para producir narración digital (AulaPlaneta, 2015). La misma consiste en 8 pasos fundamentales que dan lugar a los procedimientos que se aplican para construir este recurso.

Comenzar con una idea

En este paso se realizó la búsqueda de las ideas que pueden conformar las historias reales de jóvenes emprendedores ecuatorianos. Se escogieron tres historias que se identifican con la problemática social de los estudiantes, con el objetivo que puedan emprender a pesar de las circunstancias.

La idea se centra en cómo cada uno de ellos logró superar desafíos únicos en su contexto para desarrollar un negocio exitoso.

Investigar, explorar y aprender

En este paso se procedió a investigar en revistas, entrevistas, internet, blogs, para recabar información sobre sus vidas, sus motivaciones, los retos que enfrentaron y cómo los superaron.





Se llevó a cabo una investigación sobre el contexto del entorno de sus negocios y los logros alcanzados por cada uno en Ecuador, con el propósito de dar mayor profundidad a la historia y destacar la relevancia de sus éxitos.

Escribir la narración

La narración se estructuró para conectar emocionalmente con la audiencia, los estudiantes de segundo año de Bachillerato. Fueron tomadas en cuenta sus características psicopedagógicas en esta etapa de su desarrollo. Para mostrarles cómo los emprendedores comenzaron, los obstáculos que superaron y el éxito que alcanzaron.

Para realizar un bosquejo de las escenas para las narrativas se utilizó el programa Storyboard That, la cual es una herramienta en línea que permite crear storyboards o guiones gráficos de manera sencilla y visual. Es especialmente útil para planificar narrativas visuales, ya que permite organizar una historia en escenas de forma gráfica. Su interfaz intuitiva y sus diversas plantillas y personajes lo convierten en una herramienta accesible y práctica tanto para profesionales como para estudiantes.

Se utilizó la aplicación para planificar y estructurar visualmente las tres narrativas digitales sobre emprendedores ecuatorianos. Permitted organizar de manera clara cada escena, definiendo los momentos clave de la historia, los diálogos, las imágenes y los recursos audiovisuales necesarios. Esto facilitó la visualización de la secuencia narrativa y ayudó a asegurar la coherencia en el desarrollo de cada historia, optimizando el proceso de producción al proporcionar una guía detallada para la creación de cada segmento. **(Anexo 4)**

A continuación, se detallan los 3 guiones narrativos que sirvieron posteriormente para elaborar el diseño audiovisual.

NARRATIVA DIGITAL # 1

TÍTULO	Sabores de Éxito
SENTIDO	Inspira a jóvenes a seguir sus pasiones, mostrando cómo una idea sencilla puede convertirse en un negocio exitoso con autenticidad, esfuerzo y creatividad.
TEMA	El emprendimiento juvenil y la valorización de la gastronomía ecuatoriana como herramienta de crecimiento empresarial.
GÉNERO	Narración basada en hechos reales.
PERSONAJES	<ul style="list-style-type: none">Diego Vallejo: Joven emprendedor apasionado por la gastronomía ecuatoriana.





	<p>Digitalizarte les enseña a Sara, Lucas y Martín que el emprendimiento va más allá de una simple idea. Requiere perseverancia, planificación, disposición para asumir riesgos, competencia y liderazgo colaborativo. Con estos aprendizajes, su proyecto se convierte en un pilar para seguir creciendo, con la visión de crear un negocio sólido y útil para su comunidad.</p>
--	---

Tabla 4. Guion de la narrativa digital "Digitalizarte"

4. Dibujar, planificar el guion

Se creó un guion gráfico o "storyboard" para cada historia, esbozando las escenas principales, los momentos de tensión, las imágenes o videos que se usarán, y los diálogos o narraciones en voz en off. Todo ellos dieron lugar a crear un guion técnico narrativo.

Las escenas muestran a los emprendedores en su contexto de trabajo, sus momentos de fracaso o desafío importante, así como el reconocimiento de sus logros.

A continuación, se presenta los guiones técnicos de las historias de los emprendedores ecuatorianos:

Título: "Sabores de Éxito"

Escena	Imagen	Sonido
1	<p>Plano general. Vista aérea de Guayaquil al amanecer</p> <p>Texto con el título de la narrativa. Texto con animación. Aparece sobre la imagen de fondo de la vista aérea de Guayaquil</p> <p>Sabores de Éxito</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Música instrumental que sugiere motivación por un nuevo día</p>
2	<p>Plano general Diego preparando snacks en su cocina</p> <p>Plano medio Se observan más cercanos los alimentos que prepara junto a su madre</p>	<p>Voz en off del narrador Música instrumental de fondo.</p> <p>Él es Diego Vallejo, un chico que, a los 16 años, decidió emprender con lo que mejor sabía hacer: cocinar alimentos con los sabores de su tierra, El Ecuador.</p> <p>Voz en off de Diego, pensando:</p>





	<p>Primer plano del rostro de Diego en la cocina que denote su reflexión</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Siempre me gustó la idea de compartir la comida que preparábamos en casa. Puede ser algo más que un simple pasatiempo.</p> <p>Puedo pensar en cómo sacarles provecho a mis habilidades en la cocina y obtener ganancias.</p>
3	<p>Plano general Diego vendiendo chifles y bolones en el recreo, rodeado de amigos y profesores comprando.</p> <p>Plano medio de los amigos y profesores comiendo</p> <p>Plano general de Diego observando a sus amigos y profesores comiendo de sus productos</p> <p>Plano medio de Diego que denote su reflexión mientras observa comer a sus compañeros</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Voz en off del narrador Fue así que, preparando chifles frescos, tostadas y bolones de queso, Diego capturó rápidamente la atención de sus compañeros y hasta de los profesores en el recreo escolar. Su toque casero marcaba la diferencia</p> <p>Voz en off de Diego Cada recreo es una nueva oportunidad para mí. Me emociona ver que mis productos les gustan y puedo venderlos</p>
4	<p>Plano general Diego con cara de preocupación, contrariado, pero organizando pedidos</p> <p>Plano medio de Diego en la cocina preparando y organizando pedidos</p> <p>Primer plano del rostro de Diego en la cocina que denote su reflexión</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Sonido estridente Voz en off del narrador Sin embargo, no todo fue fácil. La competencia con productos industriales y la logística de atender cada pedido fueron desafíos importantes.</p> <p>Música instrumental que denote desánimo</p> <p>Voz en off de Diego Hay días difíciles, pero siempre supe que la clave es mantener la autenticidad de mis productos</p>
5	<p>Plano general, medio y primer plano</p>	<p>Voz en off del narrador Música instrumental motivadora</p>





	<p>Imágenes de eventos sociales con mesas decoradas con los productos de Diego.</p> <p>Plano medio de los clientes comentando</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Con 19 años, Diego sabía que no era un camino fácil emprender en su propio negocio, sin embargo, ya no se limitaba a su escuela. Su emprendimiento creció hacia el catering para fiestas y eventos. Sus productos se convirtieron en protagonistas de momentos especiales, lo cual lo alentaba a ser perseverante, enfrentar los obstáculos y continuar.</p> <p>Ya tenía el reconocimiento de sus clientes</p> <p>Voz en off de los clientes ¡Los bolones de Diego nunca faltan en nuestras reuniones!" ¡Sí!</p> <p>¡Tienen un sabor único! ¡Tienen un gusto exquisito! ¡Mmm delicioso!</p>
6	<p>Plano general Diego recibiendo un reconocimiento en un evento de jóvenes emprendedores</p> <p>Primer plano del reconocimiento, trofeo, diploma...</p> <p>Primer plano Rostro feliz de Diego reflexionando sobre su camino.</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Música instrumental de triunfo Voz en off del narrador El esfuerzo tuvo su recompensa. Diego fue reconocido como un referente entre los jóvenes emprendedores, demostrando que la autenticidad y la pasión siempre abren puertas</p> <p>Voz en off de Diego Ser reconocido me hizo ver que cualquiera puede lograrlo si cree en su proyecto</p>
7	<p>Plano general Diego trabajando con su equipo en la preparación de pedidos</p>	<p>Música instrumental de fondo Voz en off del narrador La historia de Diego es un recordatorio de que toda gran idea comienza con un primer paso. A veces, lo más sencillo puede convertirse en algo extraordinario para emprender en un negocio propio.</p>



	<p>Primer plano del rostro de Diego reflexionando</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Voz en off de Diego "Si tienes una idea, trabaja en ella. Nunca sabes hasta dónde puede llevarte.</p> <p>Y tú, ¿has pensado en qué pudieras emprender tu propio negocio?</p>
8	<p>Texto escrito sobre fondo de color Créditos Guion y producción Karol Narcisa SILVA RAMOS ISAAC FRANK SILVA RAMOS Maestría en Entornos Digitales de Aprendizaje UBE 2024</p>	<p>Música de fondo</p>

Tabla 5. Guion técnico para narrativa digital "Sabores de Éxito"

Título: "Gloria Saltos: un viaje de resiliencia"

Escena	Imagen	Sonido
1	<p>Plano general. Vista aérea de Guayaquil al amanecer</p> <p>Texto con el título de la narrativa. Texto con animación. Aparece sobre la imagen de fondo de la vista aérea de Guayaquil</p> <p>" Gloria Saltos: un viaje de resiliencia "</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Música instrumental que sugiere motivación por un nuevo día</p>
2	<p>El Primer Impulso Empresarial</p> <p>Plano general- Vista de un mercado de útiles escolares de la ciudad de Guayaquil</p> <p>Plano general - Gloria de niña y su hermano en un bullicioso mercado, rodeados de gente comprando.</p>	<p>Música o Sonido de fondo: Melodía alegre y optimista, capturando la emoción y curiosidad de la infancia.</p> <p>Narración en off: "Desde pequeña, Gloria Saltos mostró una energía única para el comercio. En el mercado, junto a su hermano, descubría la emoción de una venta lograda, el arte de ganar la</p>





	<p>Primer plano - Gloria entregando un cuaderno a un cliente con una sonrisa, mientras observa a su hermano atender.</p> <p>Plano medio - Gloria, de apenas 11 años, mira con admiración a su hermano, quien cuenta el dinero de una venta.</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>confianza de los clientes, y también el miedo al rechazo. Aunque tan solo era una niña, ya soñaba con algún día tener un negocio propio.”</p> <p>Voz en off de Gloria (Voz infantil de Gloria en off) “¿Cómo hará mi hermano para convencer a tantos clientes? Quiero aprender a hacerlo yo también.”</p>
3	<p>El Primer Negocio y las Dificultades</p> <p>Plano general - Vista del pequeño bazar de Gloria, abarrotado de productos de belleza y Gloria organizándolos.</p> <p>Plano medio - Clientes en fila, impacientes, mientras Gloria, algo nerviosa, busca productos que no encuentra.</p> <p>Primer plano - Un cliente mirando su reloj y frunciendo el ceño.</p> <p>Primer plano – Gloria muy consternada y preocupada.</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Música o Sonido de fondo: Música con un tono más agitado, que refleje la tensión y el caos de un negocio en problemas.</p> <p>Narración en off: “En 1987, con apenas unos ahorros, Gloria abrió un pequeño bazar de belleza. Sin embargo, la falta de planificación pronto le pasó factura. Cada día era un caos: clientes frustrados por la espera y la falta de productos en stock.”</p> <p>Narración interna de Gloria (off): (Voz de Gloria, joven) “¿Cómo pude olvidarme de ordenar más productos? No quiero decepcionar a estos clientes... necesito mejorar.”</p>



4	<p>El Cierre y la Decisión de No Rendir</p> <p>Plano general - Vista del pequeño bazar de Gloria, abarrotado de productos de belleza y Gloria organizándolos</p> <p>Plano general - Policías desalojando el local de Gloria.</p> <p>Primer plano - Gloria observando con tristeza.</p> <p>Plano medio - Gloria en casa, hablando con su familia, quienes muestran rostros de preocupación.</p> <p>Primer plano - Gloria toma una profunda respiración, con expresión decidida.</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Música o Sonido de fondo: Sirena de policía seguida por una música que evoca determinación y esperanza.</p> <p>Narración en off:</p> <p>“Un día, la policía desalojó su pequeño negocio por no tener los permisos adecuados. Desesperada, Gloria escuchó a su familia sugerirle que buscara un empleo más seguro. Sin embargo, la pasión por su bazar la impulsó a seguir adelante.”</p> <p>Narración interna de Gloria (off): (Voz decidida de Gloria) “No, no me rendiré. Trabajaré más duro y regularizaré este negocio.”</p>
5	<p>Crecimiento y Liderazgo</p> <p>Plano medio - Gloria y su amiga Rosa organizando los productos en el bazar, sonriendo mientras trabajan.</p> <p>Primer plano - Gloria señalando el registro de ventas, mientras explica su sistema de organización.</p> <p>Plano americano - Gloria hablando con Rosa, delegando tareas y mostrando empatía.</p>	<p>Música o Sonido de fondo: Música inspiradora que transmita crecimiento y colaboración.</p> <p>Narración en off:</p> <p>“Con el negocio en marcha, Gloria contrató a su amiga Rosa para ayudarla. Pero el liderazgo no fue fácil para ella: acostumbrada a controlarlo todo, tendía a sobrecargar a Rosa. Fue cuando Rosa cometió un error en el cobro que Gloria comprendió que necesitaba un cambio.”</p>



	<p>Primer plano - Gloria organizando sus productos y reflexionando.</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Narración interna de Gloria (off): (Voz reflexiva de Gloria) “Tengo que aprender a confiar en ella. Si la capacito bien, Rosa también puede aportar mucho al negocio.”</p>
6	<p>La Transformación del Negocio</p> <p>Plano medio - Gloria brindando asesoría a una clienta, mostrándole productos de maquillaje con expresión atenta.</p> <p>Plano general - Gloria organizando una sesión de demostración de maquillaje, con varias clientas observando.</p> <p>Plano general - Vista del bazar y la academia de belleza en expansión, con clientas saliendo satisfechas.</p> <p>Plano americano – Gloria atendiendo personalmente a un cliente.</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Música o Sonido de fondo: Música triunfal que resalte el éxito y el logro de Gloria en su transformación.</p> <p>Narración en off: “Para diferenciarse de la competencia, Gloria decidió ofrecer servicios adicionales como asesoría en maquillaje y sesiones de demostración. Esta estrategia no solo atrajo a nuevos clientes, sino que también creó una base de clientas fieles, que valoraban el servicio personalizado y la calidad.”</p> <p>Narración interna de Gloria (off): (Voz reflexiva de Gloria) “Cada clienta merece sentirse única. No es solo vender, es compartir lo que amo.”</p>
7	<p>Control Financiero y Diversificación</p>	<p>Música o Sonido de fondo: Música calmada que evoque la reflexión y la superación de Gloria</p>



	<p>Plano general - Vista del bazar y la academia de belleza en expansión, con clientas saliendo satisfechas.</p> <p>Plano medio - Gloria revisando sus finanzas, con expresión preocupada.</p> <p>Plano detalle - Un gráfico de ingresos y gastos que Gloria ha anotado en un papel.</p> <p>Plano general - Vista del nuevo spa y peluquería junto al bazar, con clientas entrando.</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Narración en off:</p> <p>“Al crecer, Gloria comprendió que necesitaba llevar un control financiero riguroso. Después de enfrentar una crisis por falta de fondos, empezó a llevar un registro detallado de sus ingresos y gastos. Su disciplina le permitió abrir una peluquería y spa junto a su bazar, diversificando así sus servicios y consolidando su negocio.”</p>
8	<p>Cierre Final</p> <p>Plano medio - Gloria alzando sus brazos afuera de sus locales en señal de victoria</p> <p>Plano General – Collage de todas las sucursales del negocio de Gloria.</p> <p>Primer plano – Gloria con rostro de reflexión y sonriendo afuera de su academia de belleza.</p>	<p>Música o Sonido de fondo: Música inspiradora, culminando en un tono positivo y esperanzador.</p> <p>Narración en off:</p> <p>“La historia de Gloria Saltos es un testimonio de que, con perseverancia, los sueños se pueden hacer realidad.</p> <p>Voz en off de Gloria:</p> <p>Nunca fue fácil iniciar mi negocio, hubo altos y bajos y muchos momentos en los que creí que no lo lograría, sin embargo, con un buen diseño del negocio, trabajo colaborativo, ahorros y una planificación financiera adecuada he</p>



	Transición de video a la siguiente escena	podido expandirlo y diversificarlo para cumplir mi sueño Y tú, ¿has pensado en qué pudieras emprender tu propio negocio?
9	<p>Texto escrito sobre fondo de color</p> <p>Créditos</p> <p>Guion y producción</p> <p>Karol Narcisa SILVA RAMOS</p> <p>ISAAC FRANK SILVA RAMOS</p> <p>Maestría en Entornos Digitales de Aprendizaje</p> <p>UBE 2024</p>	Música instrumental de fondo

Tabla 6. Guion técnico para narrativa digital Gloria Saltos, un viaje de resiliencia

Título de la narrativa digital: Digitalizarte

Escena	Imagen	Sonido
1	<p>Plano general. Vista aérea de Guayaquil al amanecer</p> <p>Texto con el título de la narrativa. Texto con animación. Aparece sobre la imagen de fondo de la vista aérea de Guayaquil</p> <p>"Digitalizarte"</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	Música instrumental que sugiere motivación por un nuevo día
2	<p>El nacimiento de Digitalizarte</p> <p>Gran Plano general: Vista aérea del colegio de Santa Luz.</p> <p>Plano general: Aula con los tres personajes sentados en círculo.</p> <p>Primer plano: Martín mirando a sus amigos y proponiendo la idea.</p>	<p>Música de fondo: Melodía alegre y motivacional.</p> <p>Narración en off (Narrador): "En la secundaria de Santa Luz, tres estudiantes, Sara, Lucas y Martín, comienzan a idear un proyecto escolar."</p>





	<p>Plano medio: Sara y Lucas reaccionan entusiasmados.</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Voz en off (Martín): "¿Y si ayudamos a los adultos a usar mejor la tecnología?"</p> <p>Narración en off (Narrador): "La propuesta de Martín entusiasma al grupo; creen que pueden hacer una diferencia en la comunidad."</p>
3	<p>El Desafío de la Planificación</p> <p>Plano general: Vista de la casa de Sara donde decidieron reunirse.</p> <p>Plano general: Mesa de trabajo con papeles desordenados y los personajes revisando apuntes.</p> <p>Plano medio: Martín propone el plan de acción semanal.</p> <p>Plano general: El equipo trabajando organizado y revisando sus planes.</p> <p>Plano general: Vista de la casa de Sara donde decidieron reunirse cada semana</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Música de fondo: Melodía suave que representa la transición del caos a la organización.</p> <p>Narración en off (Narrador): "El inicio del proyecto fue caótico. Sin una planificación adecuada, la organización parecía imposible."</p> <p>Voz en off (Martín): " Vean compañeritos, creo que necesitamos un plan de acción. ¿Qué les parece si establecemos reuniones semanales?"</p> <p>Narración en off (Narrador): "Con la sugerencia de Martín, establecieron reuniones semanales que les permitieron organizarse y avanzar en sus tareas."</p>
4	<p>Arriesgarse en el Primer Taller</p>	<p>Música de fondo: de motivación.</p> <p>Narración en off (Narrador): "Emocionados por su progreso,</p>





	<p>Plano americano: Sara y Martín entregan volantes para el taller a personas de la comunidad.</p> <p>Primer plano: Lucas preocupado.</p> <p>Plano general: Escena del taller con adultos participando y aprendiendo.</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>organizaron su primer taller gratuito para atraer participantes."</p> <p>Voz en off (Lucas): "¿Y si no vuelven después de la primera clase? ¿No sería mejor cobrar algo?"</p> <p>Narración en off (Narrador): "A pesar de las dudas de Lucas, el taller fue un éxito. La comunidad respondió positivamente y la asistencia fue mayor de lo esperado."</p>
5	<p>Organización Financiera y Competencia</p> <p>Gran Plano general: Vista aérea del colegio de Santa Luz.</p> <p>Plano medio: Lucas revisando una libreta donde lleva las cuentas junto a Sara</p> <p>Plano medio: El equipo observa un anuncio de un taller competidor frente al computador, Sara comenta y Martín sugiriendo ofrecer servicios personalizados.</p> <p>Plano general: Escena del taller con adultos participando y aprendiendo.</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Música de fondo: Ritmo de tensión.</p> <p>Narración en off (Narrador): "A medida que el proyecto crecía, se dieron cuenta de que necesitaban manejar sus finanzas de manera responsable."</p> <p>Voz en off (Sara): "Miren, otros están ofreciendo talleres similares. ¿Creen que eso afectará nuestro proyecto?"</p> <p>Voz en off (Martín): "Podemos diferenciarnos ofreciendo tutoriales personalizados y apoyo adicional."</p>
6	<p>Presentación Final y Reflexión</p> <p>Plano general: Vista del colegio de Santa Luz, con personas ingresando para presenciar el evento.</p>	<p>Música de fondo: Melodía triunfante y emotiva.</p> <p>Narración en off (Narrador): "El día de la feria de emprendimiento llegó, y el equipo de Digitalizarte presentó su proyecto con orgullo."</p>



	<p>Plano general: El equipo de Digitalizarte en el escenario presentando su proyecto.</p> <p>Plano americano y plano medio: Los tres personajes, cada uno con su aporte.</p> <p>Primer plano – Collage de todas las escenas pasadas desde el nacimiento de la idea hasta la puesta en marcha de la misma.</p> <p>Plano general: El equipo sonrío y recibe aplausos.</p> <p>Transición de video a la siguiente escena</p>	<p>Voz en off (Sara): “Aprendimos a organizarnos y a trabajar juntos para lograr nuestras metas.”</p> <p>Voz en off (Lucas): “La experiencia nos enseñó que arriesgarse y manejar las finanzas es clave.”</p> <p>Voz en off (Martín): “Queremos que Digitalizarte crezca y llegue a otros lugares.”</p> <p>Efectos de Sonido: Aplausos y murmullos según corresponda.</p> <p>Narración en off (Narrador): "Digitalizarte no solo fue un proyecto escolar, sino una lección de vida. Su éxito les mostró que la autenticidad y el trabajo en equipo pueden llevarlos lejos."</p> <p>Y tú, ¿has pensado en qué pudieras emprender tu propio negocio?</p>
7	<p>Texto escrito sobre fondo de color</p> <p>Créditos</p> <p>Guion y producción</p> <p>Karol Narcisa SILVA RAMOS</p> <p>ISAAC FRANK SILVA RAMOS</p> <p>Maestría en Entornos Digitales de Aprendizaje</p> <p>UBE 2024</p>	Música de fondo

Tabla 7 . Guion técnico para narrativa digital “Digitalizarte”

5. Crear o seleccionar los recursos

Para desarrollar la narrativa digital, se elaboraron diversos recursos multimedia como ilustraciones, música, sonidos y animaciones. Estos elementos fueron diseñados para reforzar y enriquecer la historia, facilitando la transmisión de emociones y asegurando la atención del público. Cada recurso fue alineado con el tono de la narrativa y con el mensaje principal que se





buscaba comunicar. El proceso incluyó la creación de imágenes personalizadas, acompañadas de música, animaciones y escenarios específicos para cada personaje.

El desarrollo de los recursos se realizó de la siguiente manera:

Imágenes de los personajes y escenarios:

Las imágenes fueron generadas utilizando la herramienta digital Leonardo AI. Para garantizar la continuidad visual de los personajes, se ajustaron los prompts de manera precisa. Se seleccionó el programa 3D Animation Style para las narrativas de Diego Vallejo y Gloria Saltos, y Leonardo Kino XL para la narrativa de Digitalizarte.

Animaciones de las imágenes:

Las animaciones se desarrollaron mediante el uso de Runway y Kling AI 1.5. Para ello, se editaron los prompts de manera específica, asegurando la continuidad de las escenas y la coherencia con los mensajes y emociones que se deseaba transmitir.

Música y sonidos de fondo:

La selección de música y efectos de sonido se realizó a través de Pixabay, asegurando el uso exclusivo de materiales libres de derechos de autor.

Narraciones:

Las narraciones, consideradas un elemento esencial en la narrativa digital, fueron grabadas por Isaac Silva (voces masculinas) y Karol Silva Ramos (voces femeninas). Para estas grabaciones, se empleó el software profesional Ableton Live 11, configurado con un efecto de reverberación al 30%, y se utilizó un micrófono Shure SM58 para garantizar una mejor calidad de audio.

6. Editar y montar

Este paso consiste en ensamblar todos los elementos, ajustando la duración de cada parte y asegurando que los recursos visuales y auditivos se complementen de manera armoniosa. Durante la edición, se revisó la coherencia y la fluidez de la historia, haciendo ajustes para que el mensaje se comunique de forma clara y sin distracciones.

Se utilizó el software de edición Adobe Premiere Pro para organizar las imágenes, videos y sonidos en una narrativa coherente y atractiva. Dando la forma final a cada historia, ajustando la duración de las escenas y agregando efectos que mejoren la experiencia.

Las tres narrativas digitales se han realizado en el programa Adobe Premiere y Davinci I.A. Resolve.





ADOBE PREMIERE PRO

Es un software de edición de video profesional ampliamente utilizado en la industria audiovisual. Sirve para editar y montar videos de forma avanzada, permitiendo a los usuarios trabajar con una variedad de herramientas que les ayudan a crear producciones visuales de alta calidad. Es especialmente útil para la edición de películas, documentales, videos para redes sociales, comerciales y cualquier tipo de contenido visual.

Se lo utilizo para para editar y montar las tres narrativas digitales de emprendedores ecuatorianos. Con esta herramienta, se organizaron y ajustaron los clips de video, se añadieron transiciones, se mejoraron los colores y se corrigieron detalles de audio, logrando una presentación audiovisual profesional y coherente. Permitted integrar efectos visuales y textos en puntos específicos de las historias para resaltar momentos clave, creando un flujo narrativo atractivo y manteniendo el interés del espectador a lo largo de cada historia.

DAVINCI I.A. RESOLVE

Es un software de edición de video y corrección de color profesional que incluye herramientas avanzadas de inteligencia artificial (IA) a través de su motor DaVinci Neural Engine. Este motor de IA está diseñado para facilitar y mejorar el flujo de trabajo de los editores, proporcionando una serie de funciones automáticas que optimizan el proceso de edición y postproducción.

Se lo aplicó para la corrección de color y la mejora de la calidad visual en las tres narrativas digitales de emprendedores ecuatorianos. Con este software, se ajustaron los tonos y contrastes de cada escena para lograr una estética uniforme y atractiva, destacando los detalles importantes y creando una atmósfera que reforzara el mensaje de cada historia, su motor de inteligencia artificial permitió aplicar estabilización de video y reducción de ruido en tomas específicas, optimizando así la calidad general de los videos y proporcionando una experiencia visual profesional y pulida.

7. Compartir la historia

En este paso se presentó y publicó la narración digital en el formato más adecuado y accesible (mp4), el cual es un tipo de archivo multimedia y un método de compresión de video y audio. Se trata de un documento que contiene un video y una pista de audio, que pueden codificarse de distintas maneras para que los docentes lo puedan incorporar como un recurso didáctico a sus clases de Emprendimiento y Gestión y que los estudiantes puedan acceder a las narrativas. Fueron publicadas en el canal de YouTube en los siguientes enlaces:

- <https://youtu.be/upoXv60UA24> narrativa digital “Sabores del éxito”





- o <https://youtu.be/xJEBjWbp0I0> narrativa digital “Gloria Saltos, un viaje de resiliencia”
- o <https://youtu.be/HNijV8cZIEs> narrativa digital “Digitalizarte”

8. Reflexionar y comentar

Una vez que la historia ha sido compartida, en los enlaces antes referidos, se elaboraron las fichas didácticas que conducen al estudiante a reflexionar sobre el contenido de las historias según los objetivos didácticos que se han determinado para la clase. Cada ficha funciona como un instrumento metodológico para que el uso de la narrativa sea más efectivo.

A partir de los aspectos que se indiquen en las fichas se realizan las actividades durante la observación de la narrativa, indicando los aspectos esenciales en donde deben concentrar su análisis y atención. Luego, para el momento del debate grupal se pueden utilizar espacios presenciales o virtuales (sincrónico o asincrónico) (anexo 5).

3.3 Valoración de la serie de narrativas digitales creadas, por el método criterio de especialistas

El método de criterio de especialistas es ampliamente aplicado en la evaluación funcional de investigaciones que emplean una metodología de investigación mixta (cualitativa y cuantitativa), ya que permite verificar la fiabilidad de las propuestas prácticas. Cabero y Llorente (2013) describen esta técnica como el conjunto de opiniones emitidas por profesionales que han obtenido resultados positivos en la temática de estudio, y que son reconocidos por otros como expertos y cualificados en esa área específica. Gracias a su conocimiento y experiencia, estos especialistas pueden ofrecer evidencias, juicios y valoraciones que el investigador considera valiosos.

En esta tesis, se empleó el método de criterio de especialistas para verificar la pertinencia pedagógica de la creación de narrativas digitales para fomentar el espíritu emprendedor en los estudiantes de segundo bachillerato.

La evaluación de la metodología propuesta se abordó tanto desde su concepción teórica como práctica, analizando el impacto pedagógico que se espera lograr en su implementación y anticipando posibles factores que podrían dificultar su éxito. Según Valledor (2019), el desarrollo del método de criterio de especialistas requiere los siguientes pasos:

- ✓ Seleccionar una muestra de especialistas.
- ✓ Confirmar su disposición para participar en el estudio.





- ✓ Enviarles el material con el aporte científico, junto con una guía de valoración para que expresen sus opiniones.
- ✓ Recoger los resultados.
- ✓ Realizar un análisis estadístico de las respuestas.
- ✓ Evaluarlas cualitativamente.
- ✓ Reflexionar para mejorar la propuesta, si es necesario.

Con base en el objeto de estudio de esta investigación, se contactó a ocho especialistas para evaluar la viabilidad, aplicabilidad y factibilidad de la metodología diseñada en esta tesis para que los docentes puedan utilizar la serie de narrativas digitales como recurso para fomentar el espíritu emprendedor en los estudiantes.

Los criterios de selección de los especialistas fueron: experiencia profesional pedagógica en el uso y creación de recursos didácticos digitales, impartir la materia Emprendimiento y Gestión; contar con investigaciones en el ámbito del uso educativo de narrativas digitales y poseer una actitud crítica y disposición para colaborar.

La muestra estuvo compuesta por ocho docentes con más de 25 años de experiencia pedagógica. Dos de ellos son directivos y 3 profesores de la Unidad Educativa Augusto Mendoza Moreira, tres son directivos de otras instituciones del mismo distrito, con amplia experiencia en la formación de estudiantes de Bachillerato, tres son profesores de Emprendimiento y Gestión. Asimismo, han publicado investigaciones en el ámbito de la Tecnología Educativa y el uso de herramientas digitales.

Para recopilar sus opiniones, se aplicó una guía de valoración desde Google forms, (anexo 6). Cada especialista recibió un archivo PDF con los guiones narrativos y técnicos de las narrativas digitales elaboradas en la tesis y el enlace a YouTube, para que pudiera evaluarla de acuerdo con los aspectos planteados en la guía. Este instrumento fue diseñado con indicadores que permiten demostrar la factibilidad pedagógica de la propuesta.

Los indicadores de evaluación, se calificaron cada uno de forma cualitativa en las escalas: "de acuerdo", "parcialmente de acuerdo" y "en desacuerdo". A continuación, se analizan cada uno de estos.





El objetivo general para la creación de las narrativas digitales se cumple en cada una de ellas.
8 respuestas



Gráfico 11. Indicador 1 de la guía de valoración de los especialistas

En cuanto a la primera pregunta de la guía se constata como resultado que todos coinciden que el objetivo general en la creación de las tres narrativas cumple con las historias propuestas de los emprendedores ecuatorianos.

Este resultado sugiere que el proyecto de creación de narrativas digitales ha sido exitoso en términos de cumplimiento de metas y de alineación de los participantes con los objetivos establecidos.

Las bases teóricas de las narrativas digitales respaldan adecuadamente el desarrollo de habilidades emprendedoras en un contexto educativo.

8 respuestas



Gráfico 12. Indicador 2 de la guía de valoración de los especialistas

En la pregunta 2, todos están de acuerdo que existe un consenso sobre la relevancia y la efectividad de usar narrativas digitales (historias, relatos interactivos, multimedia) para promover habilidades emprendedoras en los estudiantes.





Dentro del contexto educativo un emprendedor se considera como un estudiante o individuo que demuestra una serie de características y habilidades clave que le permiten identificar oportunidades, tomar riesgos calculados, y desarrollar proyectos o iniciativas con un enfoque innovador.

Esto implica que se reconoce que las narrativas digitales no solo son herramientas atractivas o innovadoras, sino que tienen una base teórica sólida que respalda su aplicación para ayudar a los estudiantes a desarrollar competencias clave para el emprendimiento, como creatividad, resolución de problemas, comunicación, colaboración, y toma de decisiones. Las narrativas digitales pueden ser vistas como un enfoque pedagógico efectivo para preparar a los estudiantes para el mundo empresarial y las oportunidades emprendedoras.

Se aplica de forma adecuada la metodología de los 8 pasos para la creación de las narrativas
8 respuestas



Gráfico 13. Indicador 3 de la guía de valoración de los especialistas

En esta pregunta los especialistas coinciden en que el proceso estructurado para crear las narrativas está siendo aplicado correctamente y está contribuyendo al logro de los objetivos educativos o de aprendizaje, como el desarrollo de habilidades emprendedoras o la comprensión de conceptos relacionados con la narración digital.



Las historias están adaptadas a las características psicopedagógicas de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y motivador

8 respuestas

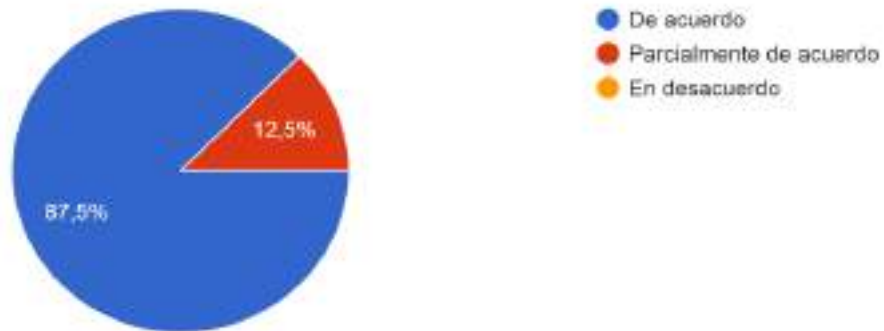


Gráfico 14. Indicador 4 de la guía de valoración de los especialistas

En esta pregunta los especialistas, en su mayoría, indica que está correcto el uso del lenguaje audiovisual en la narrativa para comunicar el mensaje, mientras que una minoría está parcialmente de acuerdo indicando que la imagen y sonido puede mejorar en el sentido de la calidad del sonido con la coherencia entre las imágenes y el mensaje para que la historia se desarrolle de forma más efectiva.

El uso del lenguaje audiovisual en la narrativa para comunicar el mensaje es correcto (imagen y sonido)

8 respuestas

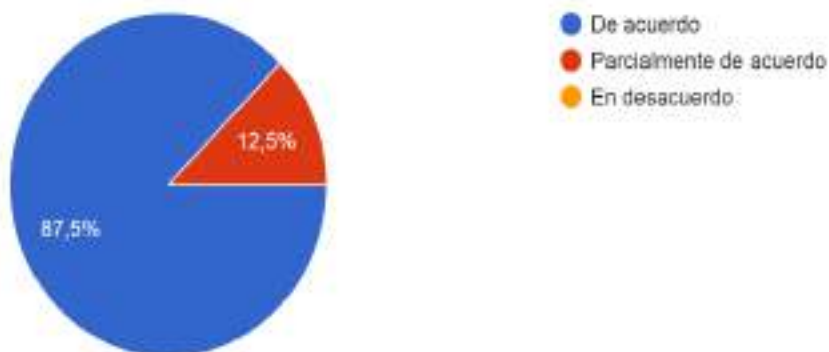


Gráfico 15. Indicador 5 de la guía de valoración de los especialistas



En esta pregunta, corresponde al indicador número cinco, ellos consideran que las historias están diseñadas con la intención de ser relevantes y atractivas para los estudiantes, pero puede que no lo estén completamente en todos los casos. Este grupo podría considerar que, en algunas situaciones, las historias no abordan de manera óptima las características psicológicas, cognitivas o emocionales de los estudiantes, lo que podría hacer que el aprendizaje no sea tan significativo o motivador en algunos aspectos de aprendizaje.

Las técnicas narrativas empleadas facilitan la comprensión de los conceptos de emprendimiento

8 respuestas

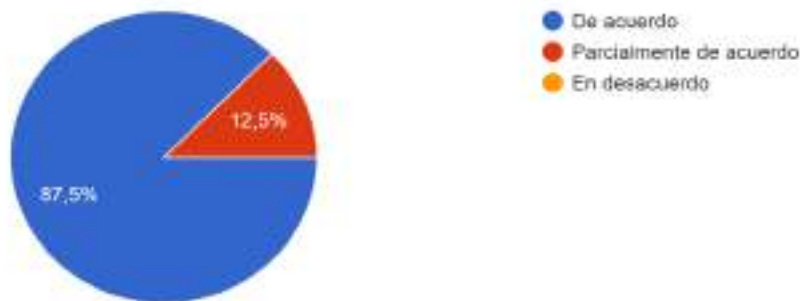


Gráfico 16. Indicador 6 de la guía de valoración de los especialistas

Como última pregunta tenemos que la mayoría coincide que las técnicas empleadas de las narrativas facilitan la comprensión, pero una menor parte dice que si bien las técnicas narrativas ayudan en algunos aspectos de la comprensión de los conceptos de emprendimiento, podrían no estar siendo tan efectivas como deberían en todos los casos, y hay margen para su mejora. Puede que haya áreas en las que no sean lo suficientemente claras, efectivas o adecuadas para que los estudiantes comprendan de manera plena los conceptos de emprendimiento. Este grupo considera que las técnicas narrativas, como las historias o los recursos visuales y auditivos, podrían mejorarse para hacer la enseñanza del emprendimiento aún más accesible y comprensible.

Consideraciones generales de los especialistas

La mayoría de los especialistas coinciden en que las tres narrativas digitales propuestas están diseñadas para ser un recurso didáctico altamente eficaz, especialmente en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Estas narrativas no solo tienen como objetivo enseñar conceptos fundamentales sobre emprendimiento, sino que también están orientadas a fomentar el espíritu emprendedor en los estudiantes, alentándolos a superar obstáculos y circunstancias adversas, y motivándolos a crear sus propios negocios.





Este enfoque va más allá de la simple transmisión de conocimientos; las narrativas digitales se presentan como una herramienta adicional que proporciona a los estudiantes la posibilidad de transformar su realidad y mejorar su calidad de vida, mostrándoles que el emprendimiento no depende de la suerte, sino del esfuerzo, la resiliencia y la capacidad para aprovechar oportunidades.

Los especialistas también destacan que las narrativas digitales son un medio moderno, eficaz y atractivo para enseñar a los estudiantes, especialmente a los adolescentes de segundo año de bachillerato en la especialización de ciencias, utilizando tecnología actual y herramientas multimedia que captan su atención y fomentan su participación activa. Al integrar diversos elementos visuales, sonoros y textuales, las narrativas digitales permiten una enseñanza más dinámica y accesible, que conecta mejor con los intereses y las necesidades de los jóvenes, favoreciendo no solo la comprensión de los conceptos, sino también la motivación para ponerlos en práctica en su vida cotidiana y profesional futura.



CONCLUSIONES

1. La construcción del marco teórico referencial de la investigación ha permitido constatar que estudios precedentes se interesan por analizar vías metodológicas para el desarrollo de la materia Emprendimiento y Gestión, enfatizando en cómo incentivar el espíritu emprendedor del estudiante, aunque aún son escasos los estudios que favorecen la creación de narrativas digitales por parte del docente para ser utilizadas como un recurso didáctico audiovisual.
2. El análisis del estado actual del objeto de investigación demostró la situación que presenta la asignatura para incentivar el espíritu emprendedor del estudiante de 2do año de bachillerato, el cual reflejó falta de interés en estos sujetos y carencias en las vías metodológicas que aplica el docente para atender esta insuficiencia, ya que prevalecen métodos de enseñanza habituales, así como de los recursos didácticos que los apoyan.
3. La creación de narrativas digitales como recursos audiovisuales se ha realizado sobre la base de la metodología de los ocho pasos planteada por Aulaplaneta, la cual contribuyó a la secuencia lógica de procedimientos para obtener tres narrativas digitales. Esto ha favorecido el desarrollo de competencias digitales docentes. Cada una cuenta con la ficha didáctica que facilita su uso por parte del docente de la asignatura.
4. La validación de las narrativas digitales, respaldada por el criterio de especialistas, confirma que este enfoque tiene un valor considerable en el ámbito educativo. Han resaltado la relevancia de las narrativas como recursos didácticos para incentivar el espíritu emprendedor de estos estudiantes. Todo lo cual prevé su funcionalidad pedagógica al momento de ser implementadas en las clases de la asignatura Emprendimiento y Gestión.



RECOMENDACIONES

- Estimular a los estudiantes de segundo año de bachillerato para crear narrativas digitales donde expresen su espíritu emprendedor, de esta manera se incentivan a expresar sus ideas y experiencias relacionadas con el emprendimiento.
- Desarrollar capacitaciones docentes en cuanto a lo técnico y metodológico para crear narrativa digital para su uso didáctico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Dirigir la capacitación, además, a la preparación del docente para implementar la narrativa digital como recurso didáctico.
- Incitar a los docentes a la investigación científica educativa en la temática del uso educativo de la narrativa digital.



BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, Y., Barrera, A., & Breijo, T. y. (2018). *El proceso de enseñanza-aprendizaje. Mendive 16 (4)* . <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v16n4/1815-7696-men-16-04-610.pdf>
- Alvarado, L. ((2023).). *Test: ¿tienes espíritu de emprendedor?.* Obtenido de proyecto Poliverso, Politécnico Grancolombiano. Institución universitaria.: <https://www.poli.edu.co/blog/poliverso/test-espíritu-emprendedor>
- Asamblea Nacional de Ecuador. (2011). *Ley orgánica de economía popular y solidaria y del sector financiero popular y solidario.* <https://www.asambleanacional.gob.ec>
- Aulaplaneta. (2015). *Ocho pasos para usar en clase la narración digital o digital storytelling.* <https://www.aulaplaneta.com/2015/07/28/recursos-tic/ocho-pasos-para-usar-en-clase-la-narracion-digital-o-digital-storytelling>
- Ayala, J. C. (2014). The resilience of the entrepreneur. Influence on the success of the business. *En A longitudinal analysis. Journal of Economic Psychology* (págs. 42, 126-135.).
- Bandura, A. (1997). *Autoeficacia: El ejercicio del control.* (R. L. Rodríguez, Trad.). Editorial McGraw-Hill.
- Barrett, H. C. (2018). Narrativas digitales en la educación: Una herramienta para la reflexión de los estudiantes y los portafolios electrónicos. En E. C. (Eds.). *Enseñanza y aprendizaje innovadores: Nuevos enfoques en la educación superior* .
- Baumol, W. J. (2010). *La microteoría del emprendimiento innovador.* . Princeton University Press.
- Bertalanffy, V. L. (1976). *Teoría General de los Sistemas.* Obtenido de <https://cienciasyparadigmas.files.wordpress.com/2012/06>
- Drucker, P. F. (1985). *Innovación y emprendimiento:* . Principios y práctica (J. D. Pons, Trad.). Editorial McGraw-Hill.
- Dweck, C. S. (2006). *La mentalidad: La actitud del éxito.* . Editorial URANO.
- Gardner, H. (. (1983). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples.* (A. Gómez, Trad.). Editorial Fondo de Cultura Económica.





- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional: Por qué puede ser más importante que el coeficiente intelectual*. Editorial Kairós.
- Gómez, P. (2019). Factores que influyen en el espíritu emprendedor de los jóvenes universitarios en Quito. *Tesis de maestría, Universidad Central del Ecuador*.
- Hernández, R. F. (2014). *Metodología de la Investigación: enfoques cuantitativo, cualitativo y mixto (6ª ed.)*. México D.F.: McGrawHill/Interamericana.
- Hisrich, R. D. (2020). *Entrepreneurship (10th ed.)*. McGraw-Hill Education.
- Hynes, B. &. (2007). Entrepreneurship education: The new task for higher education? . En *International Journal of Entrepreneurship and Innovation*, (págs. 8(3), 175-183.).
- Isenberg, D. J. (2011). La mentalidad emprendedora: La definición de emprendimiento. . En *Harvard Business Review*, (págs. 89(11), 62-69.).
- Jiménez, C. (2020.). Factores determinantes del espíritu emprendedor en estudiantes universitarios de América Latina. . *Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid*.
- Kolb, D. A. (1984). *Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo*. (J. R. Ocampo, Trad.). Prentice Hall.
- Kuratko, D. F. (2016). *Emprendimiento: Teoría, proceso, práctica* . (10.ª ed.). Cengage Learning.
- Lackéus, M. (2015). El emprendimiento en la educación: Qué, por qué, cuándo, cómo. . *OECD Education Working Papers, No. 15. OECD*.
- Lazarus, R. S. (1984). *Estrés, valoración y afrontamiento*. . Springer Publishing Company.
- Li, H. (2018). The Role of Entrepreneurial Education in Fostering Entrepreneurial Spirit: A Comparative Study between China and the USA. . *Tesis de doctorado, Harvard University*.
- Lituma, S. J. (2023). Metodología para el desarrollo de la narrativa digital en el proceso pedagógico de la Educación Básica Superior. Tesis de maestría *UBE*.





- Manzanilla, V. H. (2024). *Espíritu Emprendedor: qué es, características y ejemplos*. . Obtenido de Obtenido de <https://metodoegm.com/emprendimiento/que-es-el-espiritu-emprendedor-y-sus-caracteristicas/>
- Mayer, R. E. (2005). *El manual de Cambridge sobre el aprendizaje multimedia*. Cambridge University Press.
- Ministerio Educación del Ecuador. (2016). *Guía de implementación del currículo de emprendimiento y gestión BGU*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Guia-de-implementacion-del-Curriculo-de-Emprendimiento-y-Gestion-BGU.pdf>
- Ministerio Educación del Ecuador. (2015). *Emprendimiento y Gestión*. Obtenido de <https://www.colegioadistancialase.edu.ec/wp-content/uploads/2018/02/Emprendimiento-y-Gesti%C3%B3n-gu%C3%ADa-BGU-1.pdf>
- Mishra, P. (2006). *Technological pedagogical content knowledge: a framework for teacher knowledge*. *Teachers College Record*. Obtenido de 108(6), 1017-1054: https://one2oneheights.pbworks.com/f/MISHRA_PUNYA.pdf
- Neck, H. M. (2011). Educación en emprendimiento: Mundos conocidos y nuevas fronteras. *Journal of Small Business Management*, (págs. 49(1), 55-70.).
- Neck, H. M. (2014). *Enseñando emprendimiento: Un enfoque basado en la práctica*. Edward Elgar Publishing.
- Neira, V. A. (2021). *Aprendizaje de emprendimiento y gestión a través de narrativas digitales en bachillerato*. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología.: https://www.researchgate.net/publication/358171554_Aprendizaje_de_emprendimiento_y_gestion_a_traves_de_narrativas_gigiales_en_bachillerato/fulltext/6380ebee554def61936e8011/Aprendizaje-de-emprendimiento-y-gestion-a-traves-de-narrativas-gigiales-en-bachi
- Northouse, P. G. (2019). *Liderazgo: Teoría y práctica* . (8.ª ed.). Sage Publications.





- Paredes, J. (2021). La influencia de la cultura local en el desarrollo del espíritu emprendedor en comunidades rurales de Ecuador. *Tesis de doctorado, Universidad Técnica de Ambato.*
- Piaget, J. (1972). *El nacimiento de la inteligencia en el niño. Fondo de Cultura Económica. El nacimiento de la inteligencia en el niño. Fondo de Cultura Económica.*
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17-29.
- Ryan, R. M. (2000). Teoría de la autodeterminación y la facilitación de la motivación intrínseca, el desarrollo social y el bienestar. *American Psychologist*.
- Salinas, J.(2009). *Investigación educativa y su aplicabilidad en contextos de aprendizaje.* Editorial Académica.
- Sinek, S. (2009). *Empieza con el porqué: Cómo los grandes líderes inspiran a todo el mundo a actuar.* Penguin Random House Grupo Editorial.
- Taylor, S. J. (1997). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: Un enfoque práctico.* Editorial Paidós.
- Valledor, R. (2019). *La innovación en la Investigación Educativa. Didáctica y educación*, 10(4), 17-32.
- Vygotsky, L. S. (1978). *El pensamiento y el lenguaje.* (A. V. de la Peña, Trad.). Editorial Crítica.
- Yela, M. (1996). *Introducción a la teoría de los test.* Obtenido de *Revista Psicothema* Vol. 8 (Suplem.1). D249-263:
<https://www.psychothema.com/pi?pii=660#:~:text=Un%20test%20es%20un%20proceso,El%20fin%20que%20se%20persigue>

