



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA ECUADOR

Maestría en Educación Mención Entornos Digitales

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Título: Creación de un EVA de la materia emprendimiento y gestión para estudiantes de primero BGU

Tesis presentada en opción al título académico de Magister en Pedagogía en Entornos
Digitales

Autor/es. Paola Del Rocío Goyes Vélez
Vannesa Jazmín Ortega Vicuña
Tutor. Dr. Jorge William Tigrero Vaca

Guayaquil, 2024



La Universidad para todos



Dedicatoria

A Dios, nuestra fortaleza y guía divina, dedicamos esta tesis como testimonio de nuestra profunda fe y gratitud. En cada paso de este arduo recorrido, Su presencia ha sido nuestra inspiración y sostén. Agradecemos a nuestras familias, por ser nuestro soporte incondicional y por transmitirnos los valores que nos han llevado hasta aquí. A nuestros estimados profesores y tutor, gracias por su sabiduría y dedicación en nuestra formación académica. A nuestros amigos, por su aliento y compañía constante. A cada persona que ha sido parte de esta investigación, su colaboración ha sido invaluable. A Dios, nuestro eterno agradecimiento por permitirnos alcanzar este logro.



Agradecimiento

Queremos expresar nuestro sincero agradecimiento a todas las personas que hicieron posible la realización de esta tesis. En primer lugar, queremos agradecer a Dios por su ayuda, sabiduría y guía divina. Ha sido nuestra fortaleza y sostén durante todo este arduo pero gratificante camino de aprendizaje.

También queremos expresar nuestro profundo agradecimiento a nuestra familia por su apoyo incondicional, amor y paciencia. Este trabajo de tesis está dedicado a ustedes, ya que ustedes son nuestro pilar fundamental, mi constante inspiración y un ejemplo de constancia. Han sido el motor que impulsa nuestro crecimiento académico y personal.

No podemos dejar de agradecer a todos nuestros profesores y tutores que nos han guiado y enseñado a lo largo de este proceso. Su conocimiento, orientación y dedicación han sido invaluable para nosotros.

Además, queremos agradecer a nuestros amigos y compañeros de estudio por su apoyo y aliento constante. Han estado a nuestro lado en los momentos difíciles y han compartido con nosotros las alegrías de este logro.



Índice General

Introducción	1
Contextualización.....	1
Justificación del Problema	2
Planteamiento del Problema.....	2
Objeto de la investigación.....	2
Objetivo general.....	2
Preguntas Científicas.....	3
Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones (independiente, dependiente y ajenas).....	3
Objetivos específicos de la investigación.....	3
Métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos).....	4
Métodos Teóricos	4
Métodos Empíricos.....	5
Método Estadístico	5
Principales Aportes.....	5
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	6
Importancia:.....	6
Novedad y actualidad científica	6
Capítulo 1: Marco Teórico.....	7
1.1 Antecedentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.....	7
1.2 Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.....	9
1.3 Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.....	10
1.4 Impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el campo de la educación	11
1.5 Principios del entorno virtual.....	15
1.5.1 Dimensión de un entorno virtual	16
1.5.2 Dimensión de gestión	16
1.5.3 Dimensión Pedagógica.....	17
1.5.4 Dimensión de Evaluación	18



1.6 Plataforma Digital	18
1.6.1 Herramientas tecnológicas a utilizarse: su fundamento y características	18
1.6.2 Moodle:.....	19
1.6.3 GoConqr	19
1.6.4 Kahoot	20
1.6.5 Prezi	20
1.6.6 Google Forms	21
1.7 Diseño Instruccional en Entornos Virtuales de Aprendizaje.....	21
1.8 Diseño de la Interfaz en Entornos Virtuales de Aprendizaje	22
1.9 Conceptos teóricos, enfoques pedagógicos y estrategias didácticas	23
1.9.1 Análisis de las teorías abordadas en la investigación en relación a la implementación del EVA	27
Capítulo 2: Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico.....	29
2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías	29
2.1.1 Operacionalización de las variables	30
2.2 Enfoques de Investigación.....	32
2.3 Alcance de la investigación.....	32
2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación.....	32
2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	33
2.5.1 Análisis de documentos	33
2.5.2 Observación participante	33
2.5.3 Entrevista.....	34
2.5.4 Encuesta.....	34
2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.	34
2.7 Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.	34
2.8 Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas	34
2.9 Estrategia investigativa o proceder metodológico general.....	35
2.9.1 Etapas de diagnóstico inicial.....	35
2.9.2 Etapas de modelación de la propuesta.....	35



2.9.3 Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta	36
2.10 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico	36
2.10.1 Resultados obtenidos del análisis de documentos	36
Resultado de la encuesta a nivel de desempeño académico	53
Capítulo 3: Presentación y Validación de la Propuesta	56
3.1 Fundamentación	56
3.2 Modelación de la Propuesta.....	56
3.2.1 Nombre de la Propuesta.....	56
3.2.2 Definición del tipo de producto.....	56
3.3 Modelación de la Propuesta.....	57
3.3.1 Cumplimiento de los Lineamientos del Ministerio de Educación	57
3.3.2 Estrategia de Aprendizaje para el Diseño de las Unidades	57
3.3.3 Descripción del entorno virtual de aprendizaje para Emprendimiento y Gestión	58
3.3.4 Estructura	59
3.4 Beneficio de la Propuesta	61
3.5 Validación del Entorno Virtual de Aprendizaje	62
3.5.1 Validación de la propuesta a través del criterio de experto	62
3.6 Viabilidad y factibilidad de la propuesta	74
3.7 Sostenibilidad de la propuesta	75
Conclusiones	77
Recomendaciones	79
Referencia	80
Anexos.....	83

Índice de Tabla

Tabla 1 <i>Cuestionamientos Entornos Virtual</i>	14
Tabla 2 <i>Operacionalización de variables</i>	30
Tabla 3 <i>Análisis de respuesta de los entrevistados</i>	38
Tabla 4 <i>Puntajes obtenidos de la encuesta</i>	53



Tabla 5 Descripción general del entorno virtual de aprendizaje de Emprendimiento Gestión	59
Tabla 6 Caracterización de los Especialistas que validarán la estrategia metodológica	63
Tabla 7 Diagrama de Gantt	76
Tabla 8 Resultados de la Validación del Especialista 1	89
Tabla 9 Resultados de la Validación del Especialista 2	91

Índice de Ilustraciones

Gráfico 1 Representación gráfica de la observación participante	37
Gráfico 2 Representación gráfica de la pregunta 1	40
Gráfico 3 Representación gráfica de la pregunta 2	41
Gráfico 4 Representación gráfica de la pregunta 3	41
Gráfico 5 Representación gráfica de la pregunta 4	42
Gráfico 6 Representación gráfica de la pregunta 5	42
Gráfico 7 Representación gráfica de la pregunta 6	43
Gráfico 8 Representación gráfica de la pregunta 7	43
Gráfico 9 Representación gráfica de la pregunta 8	44
Gráfico 10 Representación gráfica de la pregunta 9	44
Gráfico 11 Representación gráfica de la pregunta 10	45
Gráfico 12 Representación gráfica de la pregunta 1 – Unidad 2	45
Gráfico 13 Representación gráfica de la pregunta 2 – Unidad 2	46
Gráfico 14 Representación gráfica de la pregunta 3 – Unidad 2	46
Gráfico 15 Representación gráfica de la pregunta 4 – Unidad 2	47
Gráfico 16 Representación gráfica de la pregunta 5 – Unidad 2	47
Gráfico 17 Representación gráfica de la pregunta 6 – Unidad 2	48
Gráfico 18 Representación gráfica de la pregunta 7 – Unidad 2	48
Gráfico 19 Representación gráfica de la pregunta 8 – Unidad 2	49
Gráfico 20 Representación gráfica de la pregunta 9 – Unidad 2	49
Gráfico 21 Representación gráfica de la pregunta 10 – Unidad 2	50



Gráfico 22 <i>Significado TIC</i>	50
Gráfico 23 <i>Tipo de TIC</i>	51
Gráfico 24 <i>Herramientas tecnológicas más conocidas</i>	51
Gráfico 25 <i>Redes sociales más conocidas</i>	52
Gráfico 26 <i>Tiempo de redes</i>	52
Gráfico 27 <i>Puntajes obtenidos del diagnóstico</i>	54

Índice de Anexos

Anexo 1. Ficha de observación participante.....	83
Anexo 2. Encuesta a docentes.....	84
Anexo 3. Evaluación Diagnóstica.....	85
Anexo 4. Link para entrar al EVA.....	88
Anexo 5. Resultados de validación de los especialistas	89



Resumen

Este trabajo de investigación se realizó en la unidad educativa "Ismael Pérez Pazmiño" en Naranjito, Guayas. El problema identificado fue la falta de motivación y bajo interés de los estudiantes por aprender emprendimiento y gestión debido a los métodos de enseñanza tradicionales. En respuesta a esto, se propuso elaborar una EVA que utilizara herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje de la asignatura. Para llevar a cabo este fortalecimiento, se realizó un diagnóstico situacional que incluyó observación participante, encuestas a los estudiantes y entrevistas a las autoridades del plantel. Además, se determinaron los temas más relevantes para la creación del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) y se eligieron herramientas tecnológicas adecuadas. El EVA fue luego validada por docentes especializados. El enfoque de esta propuesta se basa en teorías de aprendizaje, el entorno educativo digital y el aumento de herramientas tecnológicas. Se sugirió seguir las unidades y contenidos propuestos, así como investigar y añadir otras herramientas tecnológicas. También se recomienda realizar capacitaciones para estudiantes, docentes y autoridades, promoviendo el acceso, conocimiento y buen uso de las TIC. En el plan de estudios se destaca la importancia de integrar las TIC, utilizando plataformas, simuladores de negocios y herramientas de colaboración para mejorar la participación y el proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación también se puede llevar a cabo mediante herramientas digitales, permitiendo la adaptación de los métodos de enseñanza a las necesidades de cada estudiante. Además, se sugiere incluir la formación en habilidades digitales y facilitar conexiones entre estudiantes y profesionales de la industria.

Palabras claves: pedagogía, entornos virtuales, emprendimiento, guía, enseñanza, aprendizaje.



Abstract

This research work was carried out at the "Ismael Pérez Pazmiño" educational unit in Naranjito, Guayas. The problem identified was the lack of motivation and low interest of students in learning entrepreneurship and management due to traditional teaching methods. In response to this, it was proposed to develop an EVA that used digital tools to strengthen the learning of the subject. To carry out this strengthening, a situational diagnosis was carried out that included participant observation, student surveys and interviews with campus authorities. In addition, the most relevant topics for the creation of the Virtual Learning Environment (VLE) were determined and appropriate technological tools were chosen. The EVA was then validated by specialized teachers. The approach of this proposal is based on learning theories, the digital educational environment and the increase in technological tools. It was suggested to follow the proposed units and contents, as well as investigate and add other technological tools. It is also recommended to carry out training for students, teachers and authorities, promoting access, knowledge and good use of ICT. The curriculum highlights the importance of integrating ICT, using platforms, business simulators and collaboration tools to improve participation and the teaching and learning process. Assessment can also be carried out using digital tools, allowing the adaptation of teaching methods to the needs of each student. In addition, it is suggested to include training in digital skills and facilitate connections between students and industry professionals.

Keywords: pedagogy, virtual environments, entrepreneurship, guidance, teaching, learning.



Introducción

Con el paso de los años, han surgido nuevas tendencias en el pensamiento crítico, dando paso a nuevos modelos pedagógicos basados en la síntesis de conocimientos, códigos, habilidades y el desarrollo progresivo, de la mayor coherencia y diversidad de los estudiantes. La relación entre alumnos y profesores se basa en la complementariedad, por lo que alumnos y profesores aprenden juntos.

Ya en el siglo XXI los modelos pedagógicos se han visto complementados por los avances tecnológicos. Por tanto, la educación es un proceso de desarrollo humano holístico que nos permite crear sociedades más conscientes, en las que los estudiantes, como receptores activos, se vuelven proactivos en su propio aprendizaje y los profesores, como defensores.

Durante la investigación se contó con la cooperación de varios informantes clave que brindaron información relevante para proponer una solución al problema.

Esta investigación cuenta con todos los recursos necesarios (humanos, tecnológicos y económicos), así como el aporte de los directivos, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño.

Contextualización

La creación de un EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) para la asignatura de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de bachillerato es una solución que busca mejorar la forma en que se imparte esta materia y promover el aprendizaje a través de herramientas tecnológicas.

El problema que se plantea es que la enseñanza tradicional de esta asignatura puede resultar limitada en términos de recursos y dinamismo. Los métodos de enseñanza tradicionales, basados principalmente en clases teóricas y evaluaciones escritas, pueden no ser lo suficientemente efectivos para desarrollar habilidades emprendedoras y de gestión en los estudiantes.

El objeto de investigación es explorar cómo el uso de un EVA puede brindar una experiencia de aprendizaje más dinámica e interactiva, que promueva la participación activa de los estudiantes y les permita aplicar los conceptos teóricos en situaciones reales. Se busca evaluar la efectividad de este entorno virtual en el desarrollo y mejora de las habilidades emprendedoras y de gestión de los estudiantes.

El problema se manifiesta en la falta de motivación e interés de los estudiantes por la asignatura, así como en la limitada transferencia de conocimientos teóricos a situaciones prácticas. Además, se pueden identificar dificultades para acceder a recursos y fuentes de información actualizadas, así como la falta de retroalimentación inmediata y personalizada por parte del profesor.



La creación de un EVA pretende resolver estos problemas al proporcionar un entorno virtual interactivo y accesible, que permita a los estudiantes aprender de manera autónoma a través de actividades prácticas, ejercicios de simulación y recursos multimedia. Además, el uso de este entorno virtual permitirá una retroalimentación más rápida y personalizada por parte del docente, así como el acceso a fuentes actualizadas de información y casos de estudio.

Justificación del Problema

En el año 2015, el Ministerio de Educación implementó el proyecto “Sistema tecnológico integrado para la escuela y la sociedad” – CUP 91400000.378.4136; sin embargo, este proyecto educativo ecuatoriano no se cumplió en su totalidad debido al desconocimiento de las TIC. Por casos como estos, los estudiantes tienen pocos conocimientos, acceso limitado a las tecnologías y no pueden utilizarlas adecuadamente durante su preparación académica.

La aplicación de los métodos de enseñanza tradicionales origina desmotivación en los estudiantes, además de bajo rendimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Por lo tanto, se busca fortalecer el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura mediante el uso correcto de las TIC, adaptándolas a las nuevas exigencias que requiere esta generación de educandos. La justificación se basa en la necesidad de innovar en los procesos pedagógicos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes (UNICEF, 2016).

Planteamiento del Problema

¿Cómo fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando las tecnologías de Información y Comunicación en los estudiantes del primer año BGU de la Unidad Educativa “Ismael Pérez Pazmiño”?

Objeto de la investigación.

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando las tecnologías de información y Comunicación en los estudiantes del primer año BGU de la Unidad Educativa “Ismael Pérez Pazmiño”

Objetivo general.

Diseñar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) que permita mejorar el desempeño académico en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño. Y a partir del objetivo general, se plantean lo siguiente:



Preguntas Científicas

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos necesarios para la elaboración del EVA de la asignatura Emprendimiento y Gestión?
2. ¿Cuáles son los antecedentes históricos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Educación del Ecuador en el primero de bachillerato?
3. ¿Cuál es la situación actual que presenta la asignatura de Emprendimiento y Gestión a la Educación en los estudiantes de primero de bachillerato?
4. ¿Qué características debe tener el EVA para motivar el interés en los estudiantes por la asignatura y su desempeño académico en la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño?
5. ¿Cuál es la valoración de los especialistas acerca del EVA de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/ Dimensiones (independiente, dependiente y ajenas).

- Variable Dependiente: Mejora del desempeño académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del primer año BGU de la Unidad Educativa “Ismael Pérez Pazmiño”
- Variable Independiente: El uso de las Tecnologías de Información y comunicación (TIC), específicamente la EVA que contiene juegos, videos, mapas mentales, cuestionarios y videos interactivos en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Objetivos específicos de la investigación.

1. Fundamentar la teoría necesaria por medio de la elaboración de un EVA para la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
2. Indagar antecedentes históricos de la creación de EVA por medio de la investigación científica para aplicarla en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
3. Determinar la situación actual que presenta el área de Emprendimiento y Gestión por medio de una encuesta que permita plantear mejoras en el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiantado.
4. Elaborar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para motivar el interés de los estudiantes en el área de Emprendimiento y Gestión.



5. Analizar la valoración de la funcionalidad del EVA en la asignatura de Emprendimiento y Gestión a través del criterio de especialistas, para medir la viabilidad del mismo.

Métodos a emplear (teóricos, empíricos y matemáticos estadísticos).

En el marco de la investigación, se emplearon diversos métodos con propósitos específicos para abordar las variables estudiadas.

Métodos Teóricos

En cuanto a los métodos teóricos, se recurrió al **analítico-sintético** para desglosar y examinar en detalle la implementación de un EVA en el ámbito del aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión. Este método permitiría descomponer las prácticas educativas y posteriormente sintetizar las y emitir conclusiones extraídas de los datos recopilados.

El método **inductivo-deductivo** se empleará para partir del análisis de aspectos específicos la implementación de un EVA en el ámbito del aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión, para luego generalizar las observaciones y tomar decisiones informadas basadas en los resultados obtenidos.

El método de **abstracción-concreción** consiste en la capacidad de poder entender y representar algo de manera general y abstracta, para luego poder concretarlo y aplicarlo a situaciones específicas. En otras palabras, la abstracción implica la capacidad de poder separar las ideas o conceptos fundamentales de algo, desprendiéndolos de su contexto o situación específica. Esto nos permite formar conceptos generales y abstractos que pueden ser aplicados a diferentes situaciones.

La abstracción-concreción es un método teórico utilizado en diferentes disciplinas, como la filosofía, la psicología y la ciencia. Por ejemplo, en la filosofía, este método se utiliza para poder analizar y comprender conceptos abstractos como la justicia o la libertad, desprendiéndolos de situaciones y casos específicos y luego aplicándolos a diferentes contextos o problemas.

El **método de enfoque** de sistema es una metodología que se utiliza para analizar y comprender los sistemas complejos. Este enfoque se basa en la teoría general de sistemas, que sostiene que los sistemas son entidades complejas compuestas por diferentes componentes que interactúan entre sí y que no se pueden comprender completamente si se estudian de manera aislada.

También, se centra en el estudio de las interacciones y conexiones entre los elementos de un sistema, así como en la identificación de los patrones y estructuras emergentes que surgen de estas interacciones. Este



enfoque se basa en la idea de que comprender un sistema implica comprender no solo sus partes individuales, sino también cómo estas partes se relacionan entre sí y cómo sus interacciones dan lugar a propiedades y comportamientos emergentes.

Métodos Empíricos

En el ámbito de los métodos empíricos, se implementará **la observación**, que permitió registrar visualmente cómo se lleva a cabo la implementación del EVA en el ámbito del aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión. Además, se diseñó y aplicó una encuesta a los estudiantes de bachillerato, presentando ítems de respuesta en relación con las variables de estudio.

Método Estadístico

Para la presente investigación se va a utilizar la **estadística descriptiva** que es un tipo de análisis proporciona una descripción básica de los datos mediante el cálculo de medidas como la media, la mediana, la moda, la desviación estándar, el rango, etc. Esto ayuda a resumir y visualizar los datos de manera concisa. Pero en el actual estudio se va a analizar la frecuencia y porcentaje que se establece en las repuesta por los encuestados en razón a las dos variables de estudio.

La combinación de métodos teóricos, empíricos y estadísticos permitió abordar integralmente la investigación sobre la implementación de un EVA para la asignatura de emprendimiento y gestión, proporcionando una comprensión tanto profunda como cuantitativa de la implementación y efectividad de esta estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje.

Principales Aportes

La investigación ha logrado importantes avances en el ámbito educativo a través de la creación de un EVA para el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión. Este espacio didáctico disponible de manera online y accesible para cualquier persona interesada, se presenta como una herramienta innovadora que permite ampliar el acceso a la enseñanza de esta disciplina. Además, se destaca el uso de las TIC como parte del proceso de enseñanza de esta asignatura, brindando a los alumnos la oportunidad de desarrollar habilidades prácticas y aplicar los conocimientos teóricos adquiridos. Asimismo, con la implementación de recursos digitales y aplicaciones interactivas que favorecen la comprensión de conceptos y la práctica de habilidades informáticas. Estos elementos, sumados a otros aportes, han contribuido significativamente al fortalecimiento y modernización de la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión.



Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

Importancia:

La importancia de la EVA para el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión mediante la TIC, radica en la necesidad social de adaptar la educación a las nuevas exigencias tecnológicas. En la actualidad, los estudiantes están inmersos en un mundo cada vez más tecnológico y es necesario que la educación se adapte a estas nuevas exigencias para mejorar el aprendizaje y fomentar el trabajo colaborativo entre los miembros de la institución.

Novedad y actualidad científica

Lo novedoso y actual del EVA, radica en el ámbito científico, ya que propone soluciones efectivas a los problemas que se presentan en el proceso educativo, como la desmotivación y el bajo rendimiento de los estudiantes por aprender la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Por esta razón propone la inclusión de un entorno virtual y la aplicación Moodle como herramientas para el aprendizaje en línea.

La tesis se divide en tres capítulos. El primer capítulo contiene la posición teórica y criterios como investigadoras, el soporte y la respectiva justificación de aspectos teóricos relacionados con el problema. También incluye el análisis de las principales fuentes bibliográficas consultadas, relacionadas con el tema, el problema declarado y las variables que maneja. En él además se destacan reflexiones y análisis críticos sobre concepciones y puntos de vista de diferentes autores.

El segundo capítulo aborda la estrategia metodológica aplicada durante la investigación en relación con los objetivos específicos, métodos y técnicas. Trata el estudio y describe detalladamente los resultados obtenidos en el estudio diagnóstico, así como su interpretación y discusión científica, en correspondencia con el tipo de investigación realizada.

En el tercer capítulo presenta la propuesta con todos sus elementos, los mismos que facilitan la comprensión de su estructura y originalidad contiene además los beneficios, viabilidad y factibilidad de la propuesta, los mismos que serán verificados mediante su validación, aquí también encontramos las tablas, gráficos y esquemas.



Capítulo 1: Marco Teórico

1.1 Antecedentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión

En esta asignatura de Emprendimiento y Gestión en un solo bachillerato general dispuesto por el MINEDUC como Bachillerato General Unificado incentiva e impulsa a los estudiantes del sistema educativo nacional a prepararse para el desarrollo integral de una empresa, a despertar la naturaleza innata de que como muchos seres humanos hoy en día tenemos necesidades de crecimiento personal y económico, buscando la capacidad de impulsar proyectos individuales o familiares. En este tema tiene como objetivo fomentar jóvenes emprendedores que sean capaces de innovar, crear y asumir riesgos, a pesar de las vicisitudes que se puedan encontrar en el camino. Desarrollar liderazgo y habilidades independientes. Jóvenes que quieran aprovechar oportunidades y crear ideas emprendedoras. Para ello se requiere como herramienta fundamental tener conocimiento del desarrollo de la ciencia la cual está en pleno apogeo, la tecnología y los negocios, especialmente en tecnología, se discuten si bien es cierto la contabilidad, responsabilidad cívica o ciudadana y posibles partes que potencien el campo del emprendimiento.

Se conoce que en el año 2015 el Ministerio de Educación del Ecuador incluyó en el tronco común para el Bachillerato General Unificado la asignatura en mención, específicamente para los estudiantes de Bachillerato General Unificado, con la cual se pretende aportar con mucha importancia a la propuesta de un sistema político, económico, social y solidario que reconozca a la persona como sujeto y fin". Con el objetivo de una relación emprendedora y balanceada entre la sociedad inmersa logrando que el estado y mercado esté en armonía con la naturaleza. Con esta acción se puede asegurar el Buen Vivir; Por ende, promover la sociedad de consumo, un ambiente de desarrollo sano y comprometido. Todo aquello que esté reforzado en una política financiera y comercial que vigorice y anime al mercado interno y también impulse a la exportación de los pequeños y medianos productores del mercado.

En este tema se ajusta al Plan Nacional de Desarrollo el mismo que está basado en los principios de la Constitución de la República del Ecuador (2008); particularmente en el tercer eje para ser exactos se identifica con la igualdad, la cohesión y el orden, así como la ordenación del territorio. De igual forma, en tres de los doce objetivos nacionales del Buen Vivir (Fortalecer continuamente el sistema económico - social y solidario, Garantizar el trabajo digno en todas sus formas, Promover el cambio de la matriz productiva).

La materia de Emprendimiento y gestión está plenamente relacionada con la Ley Orgánica de la Economía Nacional y la Economía Solidaria del Sector Financiero de la Economía Nacional y Solidaria,



Adoptado en 2011 por la Asamblea Nacional del Ecuador y su reglamento en un año después. Luego de graduarse de bachilleres los estudiantes que han finalizado con la asignatura cuentan con las capacidades, habilidades y actitudes necesarias para así enfrentar los requerimientos de la sociedad ecuatoriana que los rodea, que involucra y exige cada día más y más a los jóvenes y pone todos sus esfuerzos en nuevos emprendedores innovadores y competentes. Por lo tanto, en el año 2015, el Ministerio de Educación del Ecuador da la implementación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los colegios la cual presenta las siguientes características para la implementación de la asignatura en mención:

- Para aumentar la habilidad de presentar nuevas empresas en el país y detectar oportunidades, es muy necesario desarrollar una observación detallada y una escucha atenta para aprovechar al máximo su potencial y utilizar estratégicamente las oportunidades disponibles que se hallan en el medio.
- Apertura mental, flexibilidad y equilibrio físico y emocional mediante la experiencia, se promueve el liderazgo atractivo que se centra en el bienestar tanto individual como colectivo, motivando a otros a unirse a un proyecto inspirador.
- Reflexión personal y la colaboración en equipo son fundamentales para impulsar la investigación, fomentar un deseo continuo de aprendizaje y maximizar la eficiencia en el uso de los recursos disponibles.
- Búsqueda constante de mejorar en ámbitos personales, familiares y comunitarios, promoviendo el desarrollo integral.
- Integridad, honestidad y ética, combinados con un enfoque equitativo y respetuoso hacia los demás, son pilares esenciales para asegurar el éxito y la sostenibilidad de cualquier emprendimiento.
- Importancia de combinar tanto la creatividad como el análisis profundo para tomar decisiones estratégicas.
- Examinar a fondo tanto las fortalezas y debilidades internas como las oportunidades y amenazas externas para una comprensión integral.
- Reconocer que cuando un emprendimiento incorpora empatía, respeto, solidaridad y prácticas de inclusión, su impacto y su influencia en su entorno se expanden de manera significativa.

En la enseñanza de la materia siempre se menciona a diversos proyectos exitosos de instituciones, organizaciones, grupos o personas que se dirigen por ejemplo a sectores económicos, artísticos, turísticos,



deportivos, sociales, culturales, enfatizando en el emprendimiento ecuatoriano. El propósito de las diversas historias de emprendimiento es motivar a los estudiantes, sacar a relucir ideas clave y aprendizajes que todos dejan en sus proyectos, esto con el fin de despertar en el estudiante el espíritu emprendedor. Los contenidos científicos y pedagógicos compartidos incluyen conocimientos previos, es decir referencias diarias sobre el tema, durante las cuales el estudiante combina nueva información con sus propios conocimientos que haya adquirido, es decir, aprendizajes importantes. Cada contenido utiliza recursos como organizadores, fotografías, diagramas, cuadros, cuadros sinópticos, e imágenes para apoyar la enseñanza. También incluyen talleres que son herramientas de evaluación, incluyen actividades las cuales son de índole constructivistas que exploran dimensiones cognitivas, afectivas y procedimentales. Son muy extraordinarias en la pedagogía y accesibles, adaptadas cada una de ellas a lo que sea necesario, interés y le sea posible a los jóvenes que vayan a ejercerlo.

1.2 Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje es un tema ampliamente estudiado y discutido en el ámbito de la educación. A lo largo de la historia, numerosos autores han aportado diferentes perspectivas y soluciones para mejorar este proceso. En este marco teórico, se presentarán los enfoques teórico-conceptuales de varios autores, así como los criterios emitidos por ellos, destacando reflexiones y análisis críticos (Gallardo-Fernández et al., 2020).

Uno de los enfoques teóricos más influyentes en el campo de la educación es el enfoque constructivista, desarrollado por Jean Piaget. Según este enfoque, el aprendizaje es un proceso activo en el que el estudiante construye su conocimiento a través de la interacción con su entorno. El papel del docente es el de facilitador, proporcionando situaciones de aprendizaje desafiantes y estimulantes. El constructivismo ha sido ampliamente aceptado y aplicado en diferentes contextos educativos. Por otro lado, la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura enfatiza la importancia del aprendizaje a través de la observación y la imitación. Según esta teoría, los estudiantes aprenden al observar a otros y percibir las consecuencias de sus acciones. Además, Bandura destaca la importancia de los modelos a seguir, que pueden ser tanto personas reales como personajes de ficción (López-Belmonte et al., 2019).

En cuanto a las soluciones y aportes de otros autores, se pueden destacar las propuestas de López-Belmonte et al. (2019) en relación a la educación problematizadora. Gavilanes-Sagñay et al. (2019) argumentan que el objetivo de la educación no es transmitir conocimientos de manera pasiva, sino



desarrollar la capacidad crítica y transformadora de los estudiantes. Propone un enfoque pedagógico en el que los estudiantes sean agentes activos en la construcción de su propio aprendizaje.

En relación a los criterios emitidos por los autores (Gavilanes-Sagñay et al., 2019; López-Belmonte et al., 2019), es importante destacar la reflexión y el análisis crítico sobre los métodos y enfoques pedagógicos utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es fundamental cuestionar las prácticas tradicionales y buscar nuevas formas de involucrar a los estudiantes en su propio aprendizaje. También se deben considerar las necesidades individuales de los estudiantes y adaptar las estrategias de enseñanza para satisfacerlas.

De manera que, el proceso de enseñanza-aprendizaje es un tema complejo y multifacético que ha sido objeto de estudio de muchos autores. A través de diferentes enfoques teórico-conceptuales, como el constructivismo, el aprendizaje social y la educación problematizadora, se han propuesto soluciones y aportes para mejorar este proceso. Es fundamental tener en cuenta los criterios emitidos por estos autores, destacando la reflexión y el análisis crítico como herramientas para mejorar la práctica educativa.

1.3 Proceso de Enseñanza-Aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión es fundamental para impulsar el espíritu emprendedor y brindar a los estudiantes las habilidades y conocimientos necesarios para gestionar sus propios proyectos empresariales. Esta área de estudio se ha convertido en una parte esencial de la educación, ya que fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la capacidad de tomar decisiones efectivas en un entorno empresarial.

Según Sánchez-Mora et al. (2018), el emprendimiento consiste en identificar oportunidades de negocio y desarrollar habilidades y competencias necesarias para convertir estas ideas en proyectos empresariales exitosos. El aprendizaje del emprendimiento no se basa únicamente en la adquisición de conocimientos teóricos, sino en la aplicación práctica de dichos conocimientos en situaciones reales.

Para implementar un proceso de enseñanza y aprendizaje efectivo en el área de Emprendimiento y Gestión, es necesario utilizar estrategias y herramientas didácticas innovadoras. En este sentido, Freitas y Gorman (2019) afirman que los enfoques de aprendizaje activo, como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo, son especialmente efectivos para fomentar el espíritu emprendedor. Estas metodologías promueven la participación activa de los estudiantes y les permiten experimentar y aplicar sus conocimientos en situaciones reales.



Además, es fundamental incluir casos de estudio y ejemplos prácticos de emprendimientos exitosos en el currículo de la asignatura. Según Araújo et al. (2020), el análisis de casos reales de éxito empresarial permite a los estudiantes identificar las prácticas y estrategias clave que llevaron al éxito a emprendedores destacados. Estos ejemplos prácticos ayudan a los estudiantes a comprender y visualizar cómo aplicar los conceptos teóricos en el mundo empresarial.

Asimismo, se ha demostrado que la colaboración con empresas y emprendedores locales en el diseño del currículo y la realización de proyectos conjuntos fortalece el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Según Fernández-Pérez et al. (2019), la participación de emprendedores y empresarios en el aula brinda a los estudiantes la oportunidad de aprender de profesionales reales y adquirir conocimientos prácticos del mundo empresarial.

En resumen, el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión es clave para cultivar el espíritu emprendedor en los estudiantes. La combinación de enfoques de aprendizaje activo, casos de estudio y colaboración con profesionales del sector empresarial son estrategias efectivas para promover el aprendizaje significativo en esta área. La implementación de estas metodologías y la inclusión de ejemplos prácticos permiten a los estudiantes adquirir las habilidades y conocimientos necesarios para la gestión exitosa de proyectos empresariales.

1.4 Impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el campo de la educación

Vivimos en la aldea global y en la era de la información, una era de cambios vertiginosos, incremento de interdependencia y de la complejidad sin precedentes, que está provocando una alteración radical en nuestra forma de comunicarnos, de actuar, de pensar y de expresar (Pérez,2013).

La idea de un "Estado global" se refiere a la conectividad global y la facilidad de comunicación lograda a través del progreso tecnológico y el auge de los medios de comunicación. Esta idea fue enfatizada por el sociólogo canadiense Herbert Marshall McLuhan, quien argumentó que los medios de comunicación están cambiando las relaciones sociales y convirtiendo al mundo en una aldea global donde el espacio y el tiempo han sido eliminados. La gente aprende a vivir en relaciones estrechas; dije que lo haría, estamos vivos, vivimos en una era de cambios rápidos, interdependencia creciente y complejidad sin precedentes provocada por la revolución de la información y las comunicaciones. Estos cambios han cambiado la forma en que hablamos, nos comportamos, pensamos y nos expresamos. La tecnología ha aumentado la



conectividad y el acceso a la información, aumentando así la confianza entre las personas y las naciones. Además, ha habido una mayor integración económica, política y cultural en todo el mundo.

Se puede argumentar que los conceptos de aldea global y mundo de la información están relacionados con la conectividad de la aldea global y la facilidad de comunicación lograda por el avance de la tecnología. Expansión de los medios. Estos cambios han afectado enormemente la forma en que hablamos, actuamos, pensamos y nos expresamos.

El uso y la importancia de las TIC en el ámbito educativo han permitido que tanto estudiantes como docentes tengan acceso interactivo a la información, lo que facilita su comprensión. Incluso en instituciones educativas sin biblioteca, es posible investigar cualquier tema sin dificultad. Gracias a estas tecnologías, profesores y estudiantes pueden realizar búsquedas de material didáctico de apoyo. Se evaluará la influencia de la educación formal en la enseñanza en cuanto a su capacidad para utilizar tecnologías pedagógicas y lograr objetivos específicos con su integración.

A futuro, se espera que este movimiento contribuya al mejoramiento del sistema educativo y suponga desafíos para su integración y adaptación tecnológica, lo que implica una actualización y mejora de los métodos de enseñanza. A continuación, se enumeran algunas de las ventajas de incluir las TIC en la educación:

- Los programas de práctica se basan en el aprendizaje activo, donde los estudiantes responden a preguntas proporcionadas por el ordenador. La computadora verifica tu respuesta, permitiéndote avanzar y completar los niveles del programa.
- Los programas de juegos educativos proporcionan un entorno lúdico para el aprendizaje, fomentando la motivación por aprender.
- Los tutoriales son una herramienta que te ayuda a comprender mejor el contenido paso a paso y de manera organizada.
- Los programas de simulación te permiten manipular datos para practicar ejercicios y predecir lo que puede ocurrir en el futuro.
- Hay diferentes formas de comunicación, como el sonido, video, imagen y texto.

Por lo tanto, el docente debe incluir el uso de estas nuevas tecnologías en sus planificaciones diarias, por ello es importante que el docente conozca la informática, Internet y otros recursos digitales.



Cuanta más formación tengas en el uso y aprovechamiento de estos accesorios técnicos, mejor podrás desempeñar tu trabajo como docente.

Los programas de práctica se basan en el aprendizaje activo, donde los estudiantes responden a preguntas proporcionadas por el ordenador. La computadora verifica tu respuesta, permitiéndote avanzar y completar los niveles del programa. Los programas de juegos educativos proporcionan un entorno lúdico para el aprendizaje, fomentando la motivación por aprender. Los tutoriales son una herramienta que te ayuda a comprender mejor el contenido paso a paso y de manera organizada. Los programas de simulación te permiten manipular datos para practicar ejercicios y predecir lo que puede ocurrir en el futuro. Hay diferentes formas de comunicación, como el sonido, video, imagen y texto.

El uso progresivo de la tecnología en la educación se manifiesta en la integración de herramientas digitales en los procesos de aprendizaje. Se destaca el desarrollo de actividades en plataformas como MOODLE, un Entorno Virtual de Aprendizaje, abordando aspectos cruciales para los estudiantes. Esta propuesta didáctica y pedagógica busca generar interés en el aprendizaje. Además, en Google Classroom, se aprovechan herramientas de la Web 2.0 para construir tres dimensiones fundamentales que respaldan la elaboración de actividades

En este entorno de aprendizaje y con la ayuda de estas herramientas, el docente es el guía que posibilita la adquisición de nuevos conocimientos. Los docentes que integran adecuadamente la tecnología de la información en el aula crean un entorno que fomenta la interacción entre el docente, el entorno, los recursos y los estudiantes.

Jaramillo (2015) profesor de “Ingeniería Multimedia” de la Universidad Militar de Nueva Granada, enfatiza claramente en sus postulados las ventajas de utilizar un entorno virtual, las cuales son las siguientes:

- Crear una cultura educativa en torno al uso de las tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar modelos de enseñanza y aprendizaje que se adapten a los requerimientos de la calidad de la educación.
- Proporcionar recursos técnicos para ayudar al estudiante y monitorear y gestionar las habilidades del docente.



- Promover el aprendizaje colaborativo desarrollando actividades asincrónicas que complementen el aprendizaje presencial y a distancia con herramientas virtuales adecuadas.
- Fomenta a los profesores a aplicar métodos innovadores y flexibles, programar y combinar todo su aprendizaje en un único entorno educativo interactivo.
- Promueve el desarrollo de habilidades de uso de las TIC tanto de docentes como de estudiantes.
- Permite vincular materiales de aprendizaje y estructurar actividades de aprendizaje (por ejemplo, tareas, foros, encuestas) que pueden proporcionar resultados inmediatos y así completar la educación académica.
- Facilita que los profesores actualicen continuamente el contenido y la información de las lecciones.
- Informar constantemente el estado académico de los estudiantes (por ejemplo, calificaciones, pruebas, actividades, tareas).
- Reducir significativamente el uso de materiales impresos, principalmente materiales utilizados en la administración de recreos y exámenes, mediante el uso efectivo de cuestionarios en línea.

Tabla 1

Cuestionamientos Entornos Virtual

RESPUESTA	
OBJETIVOS COMPETENCIAS	Y “Presentación de las metas de aprendizaje propuestas para cada contenido, con el propósito de garantizar la comprensión de los objetivos planteados, que son el fundamento para determinar los logros que se buscan en cada uno de los cursos y que deben estar acordes con el perfil de los estudiantes y la temática que se desarrolla”.



NIVEL APRENDIZAJE	DE	“Es fundamental que el estudiante retroalimenta y autoevalúa los conocimientos que va asimilando con el estudio de cada una de las unidades que conforman cada curso. Los contenidos y las actividades, son la base del desarrollo de la asignatura y deben guardar una íntima relación con las competencias trazadas en la asignatura. Es importante que los contenidos y bibliografía referenciada, estén adaptados a las necesidades de los estudiantes y al desarrollo de sus intereses; así mismo, se deben mantener actualizados”.
METAS CONSEGUIR	A	“Se tiene a disposición de un entorno virtual, un abanico de opciones en recursos y actividades en el entorno virtual que articulados por el docente de forma correcta, permitirán lograr las competencias trazadas y facilitar el proceso de aprendizaje. Estas estrategias didácticas deben guardar relación directa con los medios disponibles, considerando los recursos tecnológicos que se tienen a disposición”.
PARTICIPANTES		“Los estudiantes tienen acceso al listado de todos los integrantes del grupo con los cuales podrán resolver de manera colaborativa, los problemas e inquietudes presentadas, además de contar con el docente”.
EVALUACIÓN		“Se debe especificar claramente todas las indicaciones que apoyen el planteamiento de la evaluación, que es el elemento que puede ayudar a definir fortalezas y debilidades en el desempeño del curso; es un componente imprescindible para poder valorar las actividades desarrolladas”.

Nota. Fuente: Jaramillo (2015) Un modelo de entorno virtual en Moodle con uso de herramientas Web 2.0

1.5 Principios del entorno virtual

Según los aportes de Chickering y Gamson (1987) existen siete principios de buenas prácticas en educación universitaria. Adicionalmente a los aspectos mencionados, y para reforzar aún más la calidad educativa, es importante tener en cuenta los siguientes principios, que se pueden hacer evidentes desde el Entorno virtual. Aunque estos principios no constituyen las leyes finales y últimas, son una muy importante referencia. Se puede citar los siguientes principios:



Fomentar el contacto entre los estudiantes y la Institución, contribuir a desarrollar la reciprocidad y la cooperación entre estudiantes, emplear técnicas de aprendizaje activo, hacer comentarios con rapidez, enfatizar el factor temporal de las tareas, transmitir grandes expectativas y respetar los diversos talentos y formas de aprender (p. 24)

1.5.1 Dimensión de un entorno virtual

Jaramillo (2015) “Para lograr un entorno virtual de aprendizaje, que resuelva los cuestionamientos planteados anteriormente y se logre una uniformidad didáctica y tecnológica en todas las aulas virtuales, se propone tener en cuenta, los siguientes lineamientos generales de uso, planteados bajo las tres dimensiones descritas a continuación”

1.5.2 Dimensión de gestión

Bajo esta, el especialista Jaramillo (2015) sostiene que “se relacionan todos los aspectos administrativos y de adecuación inicial que el docente debe tener en cuenta, para el diseño y puesta en marcha del entorno virtual y su funcionamiento de forma permanente”. Se debe tramitar y establecer adecuadamente los siguientes aspectos:

- Perfil: Foto del profesor y resumen de su CV.
- Diseño y estructuración del bloque inicial del entorno virtual: Banner, El banner es una imagen visual que representa y destaca la información más importante de un sitio web. Suele estar ubicado en la parte superior de la página y su objetivo es captar la atención del usuario.
- Los espacios de comunicación: Son lugares virtuales donde se puede interactuar y compartir información. Estos espacios pueden incluir redes sociales, foros de discusión o plataformas de mensajería instantánea, entre otros.
- Elementos de comunicación: Noticias y calendario.
- Normas generales: “No se deben editar elementos gráficos, no se deben cambiar colores y fuentes originalmente definidas, los mensajes enviados a foros no deben ser de gran tamaño, las conferencias, documentos o presentaciones que requieran que los estudiantes utilicen en el aula 18., deben enviarse en formato PDF y realizarse no olvides seguir el foro”.



1.5.3 Dimensión Pedagógica

Jaramillo (2015) “Esta dimensión define los criterios básicos para organizar todos los aspectos del material de aprendizaje y actividades adicionales en los bloques de contenidos, que son el corazón del entorno virtual y el lugar donde se reflejan todos los contenidos. Diseño didáctico, pedagógico y de evaluación que todo docente quiere establecer para sus actividades académicas con sus estudiantes.”.

Materiales de estudio

Las opciones disponibles para los docentes en el entorno virtual se relacionan con los siguientes elementos.

- Tabla de contenido
- Objetos de aprendizaje SCORM
- Documentos de interés
- Enlaces interesantes
- Recomendaciones para la gestión de materiales de aprendizaje:
- Material disponible
- Enlaces de documentos
- Introducir contenido
- Documentos en formato PDF
- Categorización de archivos
- Cuidado con los derechos de autor

Funciones adicionales

- Actividades planificadas por el profesor para el curso:
- El propósito de la actividad.
- Metodología
- Recursos de apoyo
- Indicadores de calificación
- El peso de la actividad
- Procedimiento de entrega



1.5.4 Dimensión de Evaluación

Jaramillo (2015) "La evaluación del aprendizaje es una actividad compleja en los procesos educativos. Su objetivo es medir y evaluar el uso del conocimiento por parte de los estudiantes y el desarrollo de procesos, habilidades y competencias. Como parte del proceso educativo, se convirtió en una oportunidad para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, por lo que se debe adaptar estrictamente a los modelos desarrollados, teniendo en cuenta los contenidos y definiendo, en base a ellos, el por qué, para qué se evalúa, qué se evalúa, cómo se evalúa y lo más importante a quién se evalúa". Las estrategias de evaluación son responsabilidad del docente y deben desarrollarse con un sistema adecuado para evaluar y retroalimentar el aprendizaje en el entorno virtual, tomando en cuenta los siguientes aspectos.

- Indicadores de evaluación
- Evaluación fuera de línea
- Cuadro de calificaciones
- Banco de preguntas

1.6 Plataforma Digital

Marc Prensky (2001) destaca en su libro "Enseñar a Nativos Digitales" la relevancia de las plataformas digitales en la educación. Prensky acuñó el término "nativos digitales" para referirse a los estudiantes que han crecido inmersos en la tecnología. Se argumenta que los nativos digitales poseen una conexión especial con la tecnología y que la educación debe ajustarse a sus formas de aprender y a las herramientas que utilizan en su día a día.

Se destaca la importancia de emplear herramientas digitales, como plataformas en línea, para comprometer y estimular a estos estudiantes. Se sugiere que las estrategias educativas aprovechen la familiaridad de los estudiantes con la tecnología para mejorar su participación y aprendizaje. Prensky, con su trabajo en 2001, hizo un gran impacto al resaltar la importancia de las plataformas digitales en la educación, generando un debate más profundo sobre cómo adaptar la enseñanza a las necesidades de una generación tecnológica.

1.6.1 Herramientas tecnológicas a utilizarse: su fundamento y características

La presentación del desarrollo de actividades estará disponible en la plataforma de Moodle, la cual es una herramienta increíble que facilita la comunicación constante entre el docente y el alumno. Se trata



de un espacio de trabajo que está organizado en diferentes secciones. En este sitio, los usuarios tienen acceso al calendario, Google Drive y aplicaciones fáciles de usar. Esto permite a los docentes invitar a los estudiantes a unirse a sus clases a través de un código o a través de sus contactos de Gmail, entre otras opciones. Esto promueve la entrega de retroalimentación rápida y constructiva, lo que les permite a los estudiantes mejorar su trabajo y a los profesores ofrecer orientación personalizada.

En cuanto al Seguimiento y Evaluación los profesores tienen la capacidad de registrar el avance de los estudiantes, revisar el estado de las asignaciones, dar calificaciones y ofrecer comentarios personalizados de manera efectiva, lo que permite un seguimiento exhaustivo del desempeño académico.

1.6.2 Moodle:

Moodle se diseñó como plataforma de aprendizaje con el fin de proporcionar a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado, sólido y seguro para crear entornos de aprendizaje personalizados. La orientación del diseño de Moodle es facilitar tanto la enseñanza como el aprendizaje. Con más de diez años de desarrollo centrado en el enfoque pedagógico constructivista social, esta plataforma proporciona un conjunto de herramientas centradas en el estudiante y entornos colaborativos de aprendizaje. Estas características otorgan poder tanto a los profesores como a los alumnos durante el proceso educativo.

Lazo (2017) Moodle es también fácil de utilizar debido a su interfaz sencilla. Además, cuenta con características de arrastrar y soltar, recursos bien documentados y mejoras constantes en términos de usabilidad. Todo esto contribuye a que sea fácil de aprender y utilizar. No cobramos por licencias. La plataforma Moodle posibilita la integración de herramientas de la Web 2.0 con el objetivo de implementar estrategias de aprendizaje a través de la EVA. Las estrategias de aprendizaje se componen de diversas técnicas y herramientas que los estudiantes emplean en su proceso de enseñanza y aprendizaje con el fin de mejorar la adquisición de nuevos conocimientos. Estas técnicas se aplican con el propósito de incrementar la eficiencia, permitiendo a los estudiantes estudiar menos mientras aprenden más. La posibilidad de lograr esto se debe a la cuidadosa selección y organización de materiales, tiempo y recursos. Por eso, en esta guía se emplearán herramientas que sean compatibles con Moodle.

1.6.3 GoConqr

Conqr (2019) es una "Herramienta gratuita para crear mapas mentales es perfecta para conectar ideas, da una inmensa libertad y versatilidad a la hora de expresar las ideas e información de una manera



visualmente atractiva y fácil de entender. Además, GoConqr permite compartir tu mapa mental online con amigos y compañeros de clase o ¡incluso imprimirlo! Este software gratuito para crear mapas mentales permite crear un mapa mental personalizado que abarca toda la materia a estudiar para preparar selectividad, exámenes de acceso a la universidad y mucho más. Los mapas mentales están dentro de la categoría de los organizadores gráficos y los organizadores gráficos son una estrategia didáctica para el aprendizaje”.

1.6.4 Kahoot

Ramírez (2018) “Herramienta muy útil para profesores y estudiantes que permite aprender y repasar conceptos de forma entretenida, como si fuera un concurso. La forma más común es mediante preguntas tipo test, aunque también hay espacio para la discusión y debate. Encontrar un juego o aplicación que se adapte exactamente a la temática de una clase o grupo es complicado, y por eso una de las principales ventajas, es que cualquier persona puede crear el contenido para un juego. Kahoot es el nombre que recibe este servicio web de educación social y gamificada, es decir, que se comporta como un juego, recompensando a quienes progresan en las respuestas con una mayor puntuación que les catapulta a lo más alto del ranking. Cualquier persona puede crear un tablero de juego, de modo que, si se quiere, se puede crear un test sobre los tipos de triángulos, los distintos cuerpos celestes o sobre las normas de circulación, entre otros. El juego utilizado como recurso didáctico presenta una ventaja especial: utilizarlo sin tener en cuenta, en gran medida, las características del grupo. Todo juego tiene un recurso didáctico del cual, el docente, saca la máxima potencia para utilizarlo en sus clases como medio de aprendizaje exterior a lo teórico”.

1.6.5 Prezi

Castro (2019) expresa que Prezi “es una aplicación creada para crear y editar presentaciones de alto impacto, como otros programas que ya conocemos, por ejemplo, Power Point. Prezi es mucho más que sólo presentaciones, Prezi es creatividad, es expresión y es simplicidad. Prezi se diferencia de otras aplicaciones de presentaciones, por el impacto que causa en la audiencia. Con el zoom y los efectos que nos ofrece, no hay duda de que, al momento de presentar tus ideas, tu público quedará totalmente impactado. Las presentaciones son organizadores visuales y digitales para comunicar ideas de forma muy sencilla y eficaz. Consta de una serie de imágenes que pueden ir acompañadas no sólo de texto sino también de gráficos y de interactividad y que se muestran en forma de diapositivas”.



1.6.6 Google Forms

Permite crear un simple formulario dependiendo de las necesidades que se tenga, a su vez, facilita el trabajo de tabulación ya que al realizar estas encuestas de manera online los datos que se ingresan son almacenados en una hoja de cálculo lo cual, ayuda con el trabajo con los datos obtenidos.

Un formulario de Google puede conectarse a una hoja de cálculo de Google. Si hay una hoja de cálculo vinculada al formulario, las respuestas se enviarán automáticamente a la hoja de cálculo. De no ser así, los usuarios pueden verlas en la página “Resumen de respuestas”, accesible desde el menú “Respuestas”.

Esta herramienta tiene diversas actividades, pero se utilizará para la realización de una lección, la lección es sin duda alguna un acto educativo y comunicativo ya que nunca puede suceder si no cuenta con dos partes: la que enseña y la que aprende.

1.7 Diseño Instruccional en Entornos Virtuales de Aprendizaje

En la actualidad, los entornos virtuales de aprendizaje tienen limitaciones en cuanto a la personalización ofrecida por los espacios físicos, por lo tanto, el uso de tecnologías y herramientas que permitan automatizar los procesos de diseño instruccional puede facilitar la adaptación individual en diversas áreas educativas. El diseño instruccional implica un proceso planificado para crear cursos con el objetivo de favorecer la educación presencial o en línea a nivel formativo, estableciendo módulos, objetos de aprendizaje y recursos educativos vinculados a los contenidos a tratar. En resumen, este proceso permite definir las actividades para el diseño, desarrollo, implementación y evaluación de propuestas formativas en el alumno (Morales y Jiménez, 2012).

Actualmente, el diseño instruccional implica una interacción más compleja entre el docente y el alumno, ya que se busca fomentar no solo el pensamiento del estudiante, sino también contribuir a su identidad individual y su proceso de relación social. Con base en esto, se ha propuesto el desarrollo de un proceso de automatización en la generación de diseños instruccionales, ya sea desde el inicio del curso o de manera progresiva, a medida que se recibe retroalimentación por parte del alumno (Morales, 2022).

El proceso de diseño instruccional para los entornos virtuales de aprendizaje consta de varias etapas, que incluyen el análisis de necesidades, la definición de objetivos y actividades, el diseño de contenido y actividades de evaluación, el desarrollo y la implementación, y la evaluación del desempeño y la interacción en el entorno virtual (Lizarro, 2020).



Existen diversos modelos instruccionales que se basan en teorías de aprendizaje existentes, como el modelo de Dick y Carey, el modelo de Gagne, el modelo ASSURE, el modelo de Kemp, el modelo de Jonassen y el modelo ADDIE, que es uno de los más utilizados por su aplicabilidad a diferentes modalidades formativas (Gil et al., 2021). Este último consta de cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación.

El diseño instruccional en entornos virtuales de aprendizaje se fundamenta en un enfoque constructivista, que permite la flexibilidad en los contenidos abordados y la autoevaluación a largo plazo. Su aplicación en entornos virtuales permite el diseño de múltiples instrumentos de seguimiento y una mejor comprensión del proceso de aprendizaje (Lizarro, 2020).

Es importante destacar que el diseño instruccional en entornos virtuales de aprendizaje requiere la continua participación del docente y un adecuado asesoramiento institucional. Además, es necesario seleccionar herramientas tecnológicas adecuadas para llevar a cabo las actividades de enseñanza y aprendizaje, considerando sus limitaciones (Peralta y Barriga, 2018).

En conclusión, el diseño instruccional en entornos virtuales de aprendizaje es crucial para organizar y planificar los materiales, actividades y evaluaciones. Se debe realizar una planificación pedagógica y didáctica óptima para asegurar un proceso de enseñanza y aprendizaje efectivo, evitando simplemente transponer las clases tradicionales (Peralta y Barriga, 2018).

1.8 Diseño de la Interfaz en Entornos Virtuales de Aprendizaje

Los autores Hernández y Segura (2023) señalaron que el diseño de la interfaz en entornos virtuales de aprendizaje requiere un análisis exhaustivo del contexto laboral y la elaboración de un prototipo preliminar. Una vez establecido el modelo y prototipo de trabajo, se pueden identificar las herramientas digitales necesarias para llevar a cabo las actividades de trabajo, las cuales deben contar con una guía para orientar a los estudiantes en el entorno virtual. Es importante realizar revisiones periódicas del prototipo, ajustándolo según los resultados obtenidos y el rendimiento de los estudiantes luego de su aplicación.

El diseño de la interfaz se relaciona con la apariencia visual y formal del ambiente virtual, las cuales son fundamentales para asegurar un adecuado funcionamiento bajo un modelo instruccional de trabajo. Por lo tanto, es esencial que las herramientas digitales establecidas faciliten el intercambio de ideas a través de espacios de trabajo flexibles. Un aspecto clave en el diseño de la interfaz es la navegación, la cual debe



adaptarse a las características de los estudiantes, los recursos disponibles y la conectividad del grupo objetivo (Mor et al., 2018).

Los procesos de diseño deben tener en cuenta los requisitos tecnológicos y educativos, considerando las metodologías de interacción persona-ordenador (IPO) para lograr un diseño centrado en el usuario y agilizar el proceso de aprendizaje sin requerir la adquisición de nuevas habilidades para el uso del entorno virtual. Además, el diseño debe ser funcional y permitir una fácil interacción con los contenidos y el entorno. Es importante tener en cuenta los requisitos de los usuarios para obtener retroalimentación sobre los aspectos positivos y negativos del funcionamiento y posibles mejoras de los entornos virtuales de aprendizaje (Mor et al., 2018).

El diseño de la interfaz en un entorno de aprendizaje implica considerar múltiples elementos, pero los más importantes son la infraestructura, el currículo, la planificación del proceso de aprendizaje, los recursos de aprendizaje, la comunicación y la evaluación de los aprendizajes (Cocunubo et al., 2018).

A todo esto, es fundamental garantizar una comprensión adecuada y un espacio atractivo para las actividades de trabajo en entornos virtuales de aprendizaje. Por lo tanto, la interfaz debe ser visualmente atractiva y fácil de usar, presentando contenidos de manera clara y con una navegación fluida que mejore la experiencia del usuario. El diseño debe considerar aspectos visuales y funcionales, que sean coherentes y se alineen con los objetivos establecidos (Mendonça, 2022).

En conclusión, dentro del proceso de diseño de la interfaz es importante definir la estructura de las secciones principales del curso, agilizar la navegación e incorporar elementos visuales como imágenes, colores y texto de manera no invasiva para obtener mejores resultados. Este proceso de diseño debe ser concreto y sencillo, con el objetivo de reestructurar eficientemente el flujo de trabajo (Delgado, 2017).

1.9 Conceptos teóricos, enfoques pedagógicos y estrategias didácticas

Es esencial abordar en esta parte la definición del modelo pedagógico y cómo ha ido evolucionando a través de los años y generaciones. Podemos acotar que el modelo pedagógico es una estructura educativa creada por especialistas, teóricos, autoridades e investigadores, que toma en cuenta los objetivos, el crecimiento, los temas, los enfoques y las responsabilidades tanto del docente como del estudiante. Se indica que el modelo tradicional se basaba en una clara diferencia de roles entre el estudiante y el docente. En el este sistema educativo, se consideraba al estudiante como un simple receptor de ideas y pensamientos, responsabilizando al docente como experto en la materia y encargado del



proceso de aprendizaje. A pesar de ser antiguo, este modelo resistió el paso del tiempo y se consolidó durante la revolución industrial, sobresaliendo por su sencillez de uso y contribuyendo a la estandarización de ideas e ideologías, así como a la transmisión y preservación de la cultura. Se trata de un sistema rígido que ha descuidado la innovación y el avance en términos técnicos y tecnológicos.

Con el transcurso del tiempo, han surgido nuevas corrientes de pensamiento crítico que han generado nuevos enfoques pedagógicos orientados hacia la adquisición de conocimientos, habilidades y el progresivo desarrollo personalizado del estudiante.

Según Freire (1970) "En verdad, como discutiremos más adelante, la razón de ser de la educación libertadora radica en el impulso inicial conciliador. La educación debe comenzar por la superación de la contradicción educador-educando. Debe fundarse en la conciliación de sus polos, de tal manera que ambos hagan, simultáneamente, educadores y educandos". (p.79) La formación integral de un estudiante es complementaria con la pedagogía que utiliza, la didáctica, las teorías del aprendizaje, las tendencias pedagógicas y los recursos didácticos.

Pedroza (2014) considera que se debe tener en cuenta que la educación humana requiere una enseñanza integral, centrada en el ser humano y en su totalidad, lo cual se logra a través de la utilización de distintos recursos de enseñanza y aprendizaje, acordes al desarrollo de las sociedades en la era actual. En el ámbito educativo, la pedagogía es fundamental para el desarrollo de los estudiantes, ya que define la manera en que los docentes se conectan con ellos. La pedagogía es una herramienta invaluable ya que es el camino a través del cual el educador instruye al maestro en el arte de la enseñanza. Es importante considerar la generación que se desea educar, así como también analizar el entorno en el que se encuentra. y las innovaciones tecnológicas que han afectado a toda la población en su conjunto.

Además, es importante destacar que las teorías del aprendizaje han tenido un impacto significativo en el campo de la educación. Estas teorías proporcionan una manera de comprender los diversos aspectos del aprendizaje humano, abordando perspectivas biológicas, sociales, culturales, económicas y emocionales, entre otras, a través de diferentes argumentos. Las teorías del aprendizaje son fundamentales ya que ofrecen un análisis estructurado del proceso de enseñanza y aprendizaje, lo cual permite a los responsables tomar decisiones sobre la implementación de la educación en cada lugar. Además, desarrollan modelos educativos que se basan en la forma en que los seres humanos aprenden, lo que nos permite crear enfoques educativos y métodos que son relevantes en la actualidad. Algunas teorías y



postulados de base similar incluyen, entre otras: Piaget (cognitivismo), Vygotsky (Teoría Sociocultural), Ausubel (aprendizaje significativo), Glaserfeld (constructivismo) y Siemens (conectivismo: Teoría del aprendizaje para era digital) entre otros.

Según Piaget (1980) “El desarrollo cognitivo de los sujetos supone la adquisición de estructuras mentales cada vez más complejas, estas estructuras se van adquiriendo evolutivamente en fases o estadios sucesivos, caracterizado cada uno por un determinado nivel de desarrollo” (p. 65). Dentro de este contexto el estudio de las capacidades cognitivas fue de gran importancia para la educación, ya que a través de ellas se conoce que el ser humano tiene diferentes estructuras mentales y que ella depende de la edad de cada individuo en su etapa de formación. La mente percibe el entorno, interpreta, procesa y almacena la información en la memoria, algunos teóricos centraron su estudio en la forma en que la mente humana aprende. A mediados del siglo XX las teorías conductistas empezaron a bajar el nivel de incidencia que tenían, dando paso al término cognitivismo, este término es bastante amplio en diferentes disciplinas, pero se fundamenta en la investigación de los procesos internos, que conducen al aprendizaje formal e informal, a partir del cognitivismo se coloca como protagonista al sujeto, dejando de lado a la conducta.

Según Vygotsky (1978) “Los procesos evolutivos no son otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo, bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero”. La teoría de Vygotsky plantea que además de las estructuras mentales, que tienen los seres humanos es relevante agregar algunas condiciones como: la cultura en que nacen y la sociedad en la que se están desarrollando. Por citar un ejemplo: un niño de campo, desde temprana edad acompaña a sus amigos a sembrar y cosechar, pues el niño irá aprendiendo junto a sus amigos o familiares, de sus costumbres y de su cultura.

Ausubel (1989) “El aprendizaje por repetición es una incorporación de datos que carecen de significado para el estudiante, y que por tanto son imposibles de ser relacionados con otros previos sí significativos”. Este autor hace hincapié en una investigación que se basa en el estudio del aprendizaje por la repetición, posterior a ello defiende su postura en el aprendizaje significativo, acotando que el aprendizaje por memorización no permite establecer relación con los conocimientos anteriormente recibidos de los educandos, el aprendizaje significativo permite que el docente, pregunte a sus estudiantes que conocen del tema, y de esta forma incorporar en el aula un entorno de confianza y motivación.



Por otra parte, al llevar a la práctica lo aprendido, posibilita comprender la realidad lo que lleva a entender y no memorizar. El aprendizaje significativo sucede cuando la información nueva se vincula con un concepto aprendido en la medida que los conceptos, proposiciones, pueden ser aprendidos y en función de que otras ideas notables estén convenientemente claras y disponibles en la estructura cognitiva del ser humano y se fusionen con conocimientos previos.

Asprilla (2012) “La idea que orientó la búsqueda fue el enseñar, como acción específica del docente, que se transformó en intención y directriz al considerar al formador un especialista de la enseñanza. La didáctica es la disciplina educativa que interviene en el proceso de enseñanza y aprendizaje con el fin de obtener una formación intelectual en el sujeto”. Es la ciencia de enseñar o instruir es una rama de la pedagogía que permite guiar al docente para la enseñanza esta rama de la pedagogía no solo analiza el contenido que va a enseñar, sino que se preocupa más de cómo va hacer enseñado ese contenido, la didáctica es la herramienta o el medio el cual se realizan métodos, técnicas y estrategias para mejorar la enseñanza además que el aprendizaje o la adquisición de conocimientos y habilidades sea de forma eficaz o agradable a los alumnos, puedan aprender de manera de aprender haciendo los objetos de estudio de la didáctica son enseñanza, aprendizaje instrucción, formación, comunicación de conocimientos ,los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Martínez, Mutis y Vallejo (2010) “El aprendizaje consiste en un proceso de construcción de significados y de atribución de sentidos cuya responsabilidad corresponde al sujeto partícipe del proceso y nadie puede sustituir a estén dicha tarea” (p. 21). El aprendizaje está estrechamente relacionado con la forma de transmitir información, es hacer que el estudiante aprenda, el aprendizaje es adquirir conocimiento, es hacer propio los contenidos que se enseñan en el aula.

Martínez, Mutis y Vallejo (2010) “La enseñanza debe subordinarse al desarrollo para garantizar que el sujeto tenga todas las herramientas de pensamiento necesarias para que haya aprendizaje”. En el proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) intervienen los docentes deben estar preparados para ser guías, orientadores, motivadores, y conocer sobre las diversas actividades que se debe realizar para poder alcanzar los objetivos que se pretende cumplir con los educandos.

La planeación es indispensable en la labor docente además que es de gran utilidad, ya que a través de ella se determinarán los objetivos, metas, recursos didácticos y estrategias entre otros que el docente desarrolle íntegramente el PEA. Para poder planear se tomará en cuenta las debilidades, fortalezas de los



educandos para así desarrollar actividades que podrían favorecer el PEA. La educación en las últimas décadas ha ido presentando diversas necesidades de privilegiar el desarrollo de procesos como una forma de ser coherente con la dinámica de la misma y con la temporalidad de la existencia social e individual de la persona. El pensum permite comunicar los principios, la filosofía y los rasgos esenciales de un propósito educativo; de forma tal que permanezca abierto a la discusión. Además de ello pretende alcanzar en los educandos aspectos, emocionales, afectivos, cognitivos y de actitud.

Pérez, Educarse en la era digital (2012) “Los intercambios en las redes sociales, los juegos y videojuegos en red, que saturan la vida de las nuevas generaciones, proporcionan excelentes oportunidades para el desarrollo de algunas habilidades que requiere la era digital”. Desde este contexto aceptamos que la tecnología está inmersa en la vida de los niños, adolescentes e incluso adultos. Es importante que los docentes aceptemos estas nuevas tendencias ya que comprende una gran ayuda en nuestra labor docente. Los educandos de la era digital pueden pasar horas frente a un computador o a un celular, que mejor es encontrar la forma de que aprendan desde las herramientas tecnológicas que les gusta y que además se sienten atraídos. Por lo que, la tecnología nos proporciona mucha información, incentivando a los educandos a investigar, a crear, a proponer, y hacer personas reflexivas y críticas.

Glaserfeld (1995) “La necesidad de entregar todas las herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver problemas”, fundamentándose en las teorías anteriormente mencionadas, en el constructivismo el docente dota de todas las herramientas necesarias para que el estudiante alcance su propio aprendizaje y de solución a los conflictos del entorno en el que se desenvuelve.

Siemens (2004) argumenta que “...se trata de explicar el aprendizaje complejo, no como una actividad individual en un mundo social digital en rápida evolución sino como la interacción entre varios” (p. 32), en este sentido este teórico resalta la importancia del aprendizaje en la era digital, el mismo hace hincapié, en el aprendizaje en relación con otros individuos.

1.9.1 Análisis de las teorías abordadas en la investigación en relación a la implementación del EVA

Según las teorías del aprendizaje mencionadas anteriormente, se puede observar que existe una tendencia hacia enfoques pedagógicos más centrados en el estudiante, en su desarrollo personalizado y en la construcción de significados. Estas teorías resaltan la importancia de que el estudiante sea activo en su propio aprendizaje, al atribuirle un rol protagonista en la adquisición de conocimientos y habilidades.



Aplicando estos enfoques al contexto de la asignatura de emprendimiento y gestión, es posible notar que un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) puede ser una herramienta valiosa para fomentar la participación activa de los estudiantes y promover un aprendizaje colaborativo.

En primer lugar, el constructivismo planteado por Glaserfeld destaca la importancia de proporcionar al estudiante las herramientas necesarias para que pueda construir su propio conocimiento. En un EVA, se pueden incluir recursos interactivos como videos, simulaciones, lecturas y actividades prácticas que permitan a los estudiantes explorar, experimentar y reflexionar sobre los conceptos y procesos relacionados con el emprendimiento y la gestión. Además, el entorno virtual puede ofrecer espacios para que los estudiantes compartan sus ideas, realicen trabajos en equipo y resuelvan problemas de forma colaborativa.

En segundo lugar, la teoría del aprendizaje sociocultural planteada por Vygotsky resalta la importancia del entorno social en el aprendizaje. En un EVA, se pueden crear espacios de interacción y comunicación entre los estudiantes, tanto a nivel sincrónico como asincrónico, a través de foros de discusión, chats y videoconferencias. Estas herramientas permiten que los estudiantes compartan conocimientos, intercambien opiniones y se ayuden mutuamente en la comprensión de los contenidos de la asignatura. Además, el docente puede desempeñar un papel de mediador y facilitador, brindando orientación y retroalimentación a los estudiantes a lo largo del proceso de aprendizaje.

En tercer lugar, el aprendizaje significativo planteado por Ausubel destaca la importancia de la conexión de los nuevos conocimientos con los conocimientos previos del estudiante. Un EVA puede ofrecer recursos que faciliten la conexión de los contenidos de la asignatura de emprendimiento y gestión con la experiencia previa de los estudiantes, a través de casos de estudio, ejemplos reales, situaciones problemáticas y actividades de reflexión. Asimismo, el diseño de actividades que promuevan la reflexión y la aplicación práctica de los conceptos, permitirá a los estudiantes integrar los nuevos conocimientos de forma significativa.

Por último, el conectivismo planteado por Siemens resalta la importancia de la interacción y la colaboración entre los individuos en un entorno digital. En un EVA, es posible brindar a los estudiantes la oportunidad de establecer conexiones con otros estudiantes, profesionales y expertos en el área de emprendimiento y gestión a través de redes sociales, comunidades virtuales y espacios de colaboración en línea. Esto permitirá a los estudiantes ampliar su red de contactos, acceder a diferentes perspectivas y aprender de las experiencias de otros en el campo.



Capítulo 2: Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico

2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

La información obtenida a través de lo propuesto dentro de los objetivos de la investigación da la posibilidad de dimensionar sobre necesidades y potencialidades existentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo trazar acciones para la propuesta final del proceso investigativo.



2.1.1 Operacionalización de las variables

Tabla 2

Operacionalización de variables

Variables	Conceptualización	Operacionalización	Indicadores y dimensión
DEPENDIENTE: Desempeño académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión	Proceso de medición o evaluación del nivel de logro, competencia que el estudiante alcanza en la asignatura de Emprendimiento y gestión. (Seijas, 2017)	Se aplican métodos como: <ul style="list-style-type: none"> ● Encuesta ● Entrevistas ● Observación participante ● Análisis de documentos 	Unidad No. 1: "INTRODUCCIÓN AL EMPRENDIMIENTO" <ul style="list-style-type: none"> ● Introducción al emprendimiento. ● Definiciones de emprendimiento. ● Definiciones de emprendedor ● Características del emprendedor. Unidad No. 2: "PLANEACIÓN Y CONTROL FINANCIERO" <ul style="list-style-type: none"> ● Tipos de emprendimientos en el Ecuador. ● Planeación y control financiero. ● Objetivo de la asignatura de emprendimiento y gestión. ● Contenidos de la asignatura de emprendimiento y gestión. ● Conceptos financieros básicos



INDEPENDIENTE:

EVA en la
asignatura de
Emprendimiento y
Gestión

Entorno virtual de aprendizaje para el desarrollo del desempeño académico en la asignatura Emprendimiento y Gestión para estudiantes de Primero BGU. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2015)

Se medirá en función de la validación de 3 expertos que van a calificar el diseño del EVA

- Clasificación entre costos y gastos.
- Pasos para realizar una proyección

- Financiera.
- Facilidad
- Accesibilidad
- Innovación
- Dinámica
- Interacción
- Posibilita alcanzar las destrezas planificadas
- Nivel de motivación creatividad
- Responde a los postulados de las teorías constructivistas
- Es amigable y cercano



2.2 Enfoques de Investigación

El enfoque utilizado es de naturaleza mixta, ya que de la observación participante y entrevista se obtuvieron datos cualificable, así como de la encuesta y evaluación diagnóstica se recabaron datos cuantificables; proporcionando una visión más amplia y datos relevantes de diferentes fuentes y contextos analizados, como opiniones y experiencias de quienes forman parte del plantel.

Este tipo de enfoque abordado por Hernández, Fernández y Baptista (2006), integra ambos métodos en un mismo proceso de estudio, reconociendo que en la realidad objetiva y subjetiva coexisten tanto en la vida como en la investigación científica.

2.3 Alcance de la investigación

La presente investigación tiene un alcance exploratorio, descriptivo, correlacional y explicativo ya que al poner en funcionamiento un entorno virtual de aprendizaje como complemento al aprendizaje presencial de la materia de Emprendimiento y Gestión en primero BGU tendría un impacto con precedentes, pues amplía los recursos didácticos de los estudiantes en el presente periodo lectivo. Esta herramienta además beneficia al proceso de innovación a través de la tecnología, permitiendo la realización y seguimiento de evaluaciones sistemáticas, así como el acceso a varios recursos que impulsan el desarrollo de habilidades digitales, el aprendizaje autónomo y colaborativo.

2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación

La investigación científica es un proceso riguroso que busca comprender y explicar los fenómenos que ocurren en la realidad.

Según Hernández, Fernández Collado y Baptista (2006), el enfoque mixto es una forma de enfocar la investigación científica que integra la realidad objetiva y subjetiva en un mismo estudio. Este enfoque se ha vuelto más popular en algunos expertos, quienes buscan dar tanto una explicación de los hechos desde un enfoque cuantitativo como una comprensión de estos desde un enfoque cualitativo.

La investigación desarrollada es de índole mixta, es decir, se usó datos cuantitativos como cualitativos para el análisis. Además, se utilizaron técnicas de observación participante y entrevistas para la recolección de datos. Asimismo, se destaca que el enfoque mixto permitió obtener datos relevantes y variados, mediante las diferentes fuentes y tipos de datos, contextos o ambientes y analizados.

Estos datos sugieren que el enfoque mixto es una forma rigurosa de investigación que permite recoger y analizar datos tanto cuantitativos como cualitativos en un mismo estudio, lo que puede



proporcionar una comprensión más completa y profunda de los fenómenos estudiados. En este caso, se utilizaron entrevistas para recoger las opiniones y conocimientos de los participantes, y encuestas para obtener datos cuantificables sobre el conocimiento, acceso y buen uso de las TIC en el proceso educativo en la Unidad Educativa “Ismael Pérez Pazmiño”. De esta manera, el enfoque mixto permitió obtener un panorama más amplio y detallado

2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

En el contexto de la investigación, los métodos empleados y sus propósitos son la clave para obtener resultados sobre todo confiables. Elegirlos correctamente es lo que garantiza la calidad y veracidad de los resultados obtenidos.

2.5.1 Análisis de documentos

El análisis de documentos es una técnica que proporciona datos relevantes en cualquier etapa del proceso de las investigaciones. En la presente investigación se consideraron documentos de tipo oficial emitidos por el Ministerio de Educación del Ecuador en el año 2015, el cual da conocer el proyecto “Sistema Integral de Tecnologías para la Escuela y la Comunidad – SITEC”, que hace referencia a proyectos de desarrollo, innovación y adaptación técnica o tecnológica. Además, se toma el estatuto institucional, los documentos que están vinculadas al control y evaluación de procesos y toma de decisiones.

Gracias a dichos documentos fue posible desarrollar el EVA como una propuesta viable.

2.5.2 Observación participante

Este método empírico universal permite obtener información de tipo cualificable. En este caso se llevó a cabo la investigación de la asignatura de emprendimiento y gestión participando como un integrante más, con el rol de docente suplente. Es importante dar a conocer que, para la aplicación de este método, la clase se impartió el día fijado a los 30 estudiantes que conforman el primer año BGU, en dos espacios intencionalmente preparados: en el primero, la clase se impartió bajo los estándares del modelo pedagógico tradicional; utilizando los recursos básicos y a la otra mitad se aplicaron varios recursos tecnológicos como apoyo didáctico. Se llevó una ficha de observación en la cual se tomó en consideración y valoró los recursos tecnológicos e inmobiliarios existentes, la atención, puntualidad, interés y participación que los estudiantes tienen para trabajar en el aula en los dos casos, con la finalidad de obtener información sobre la metodología académica y apreciar qué tan motivados académicamente se encontraban los estudiantes en dicha asignatura y comprobar si el modelo educativo era el acorde a las necesidades.



2.5.3 Entrevista

Esta técnica empleada es considerada de gran importancia dentro de la investigación por su cercanía con el entrevistado, vale recalcar que es una entrevista no estructurada. Esta vez se entrevistó a la vicerrectora académica, quien es una de los informantes clave, también proporcionó información relevante y al instante- La entrevista sigue el modelo del diálogo entre iguales, “encuentros reiterados cara a cara entre el investigador y los informantes” Taylor y Bogdan (1987), estas entrevistas a profundidad estaban orientadas para obtener información sobre la realidad de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño y de sus estudiantes, ya que refleja la visión de una autoridad de índole académico.

2.5.4 Encuesta

La encuesta es un método de investigación y recopilación de información; centrando la atención en datos de cualquier naturaleza. Tiene una variedad de propósitos y se puede llevar a cabo de muchas maneras dependiendo de la metodología elegida y los objetivos que se deseen alcanzar.

La encuesta se aplicó a los estudiantes con el fin de diagnosticar desde una perspectiva cuantificable el conocimiento, acceso y buen uso que tenían sobre las TIC, considerando que no siempre el acceso ilimitado a ellas significa que sean utilizadas como se desea o con fines educativos.

2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.

La guía de aprendizaje hace referencia a algunas herramientas tecnológicas que se emplearon para lograr el mejoramiento del aprendizaje de los educandos, como juegos, videos, mapas mentales, cuestionarios, infografías y videos tutoriales.

2.7 Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo.

La población de estudio del presente trabajo son estudiantes de Primero de BGU de la unidad Educativa “Ismael Pérez Pazmiño”, del cantón Naranjito, matriculados en el periodo lectivo 2023 - 2024 y dos directivos del plantel. Se seleccionó una muestra intencional de 60 educandos, a través de un muestreo sistemático.

2.8 Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas

Con la finalidad de analizar de manera objetiva y cuantitativa la creación de un EVA para la materia de Emprendimiento y gestión en primer año de bachillerato. Se utilizarán las siguientes herramientas de estadística descriptiva.



Tablas ya que son herramientas visuales que ayudan a organizar y mostrar datos de forma estructurada y organizada. Las tablas le permiten mostrar estadísticas descriptivas, frecuencias, totales y otros datos relacionados de forma clara y concisa.

Gráfico circular (o gráfico circular): Un gráfico circular es una representación gráfica que muestra las proporciones de los diferentes componentes de un conjunto de datos el cual nos ayudó a demostrar lo mencionado. Se utiliza para mostrar visualmente la distribución de cada componente en relación con el todo.

Ambas herramientas, tablas y gráficos circulares, son útiles para mostrar datos y cada una tiene sus propias ventajas. Las tablas proporcionan una vista esquemática y estructurada, mientras que los gráficos circulares son representaciones visuales intuitivas de la distribución relativa de los componentes de un conjunto de datos.

2.9 Estrategia investigativa o proceder metodológico general

2.9.1 Etapas de diagnóstico inicial

El diagnóstico inicial se efectuó en la Unidad Educativa Fiscal Ismael Pérez Pazmiño, del cantón Naranjito. Estos cuestionarios de validación están en los anexos.

El objetivo principal fue verificar la situación actual del problema por medio de la aplicación de los instrumentos referidos anteriormente. Esto permitió comprender detalladamente las fortalezas, oportunidades y debilidades de la institución a la hora de integrar las tecnologías adecuadas como apoyo al proceso de enseñanza.

2.9.2 Etapas de modelación de la propuesta

Esta propuesta se ha desarrollado integralmente, basándose en un proceso de investigación que ha considerado aspectos históricos, teóricos y pedagógicos. Desde una perspectiva histórica, se ha analizado la evolución de los modelos pedagógicos a lo largo de la historia, así como las contribuciones de destacados teóricos que han configurado nuevas formas de enseñar y aprender. En la presente propuesta, se ha tomado como referencia teórica el constructivismo, que se refleja en el uso de herramientas como Go Conqr y Easy.ly para que los estudiantes puedan leer, analizar, sintetizar y presentar información a través de mapas de ideas e infografías. La evaluación de estas tareas y actividades se basa en el contenido considerando palabras clave, ideas principales, ideas secundarias y creatividad.



La colaboración entre compañeros se promueve como una forma de aprendizaje, siguiendo los postulados de Vygotsky. En el EVA, se incluye un juego en la aplicación Kahoot, que se realiza como una actividad grupal. Durante la clase, los estudiantes pueden ver un video presentado por el docente sobre un tema determinado, teniendo la posibilidad de verlo hasta dos veces.

En todo proceso de enseñanza-aprendizaje, lo importante es medir el nivel de asimilación de los conocimientos adquiridos, Por ello, se incluye una evaluación final que consta de 10 preguntas, 7 de ellas son de base estructurada y 3 de razonamiento lógico y crítico. La incorporación de las TIC en el proceso educativo ha generado una nueva dinámica en la interacción entre docentes y estudiantes.

2.9.3 Etapa del diagnóstico final o validación de la propuesta

Este trabajo fue valorado por especialistas y docentes que cumplieron los requisitos planteados, aportaron con su experiencia y basados en criterios valoraron la propuesta, obteniendo los resultados presentados más adelante.

2.10 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico

Gracias a los métodos y técnicas empleados durante la investigación se llegó a los siguientes resultados:

2.10.1 Resultados obtenidos del análisis de documentos

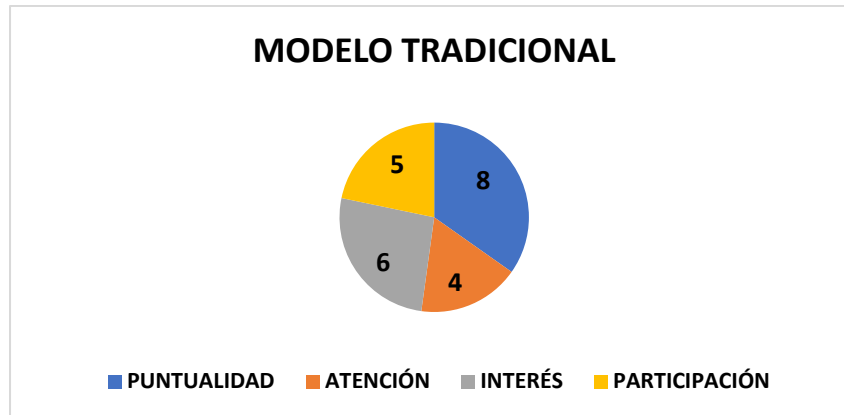
El análisis de documentos es una técnica que dota de información en cualquier etapa de las investigaciones pedagógicas. En el presente trabajo de investigación se consideró un documento escrito de tipo oficial emitido por el Ministerio de Educación, el mismo que presentó el proyecto llamado: "Sistema Integral de Tecnologías para la escuela y la comunidad - SITEC" en la ciudad de Quito, en el mes de octubre del año 2015, el cual contempló lo siguiente:

- Infraestructura tecnológica, a través de la dotación de herramientas tecnológicas para el acceso al SITEC para la comunidad educativa que facilite el Modelo de Gestión Educativa".
- "Contenidos Educativos Virtuales Facilitar el uso de TIC en el aula y fuera de ella en los miembros de la Comunidad Educativa".
- "Formación y Capacitación a Beneficiarios
- Seguimiento a la operación del Modelo de Gestión Educativa a través del Sistema Integral de Tecnologías para la comunidad educativa".

Resultados obtenidos de la Observación Participante

Gráfico 1

Representación gráfica de la observación participante



Análisis e interpretación: se evidencia que en la clase impartida a los 60 estudiantes que conforman el primero BGU, en los dos espacios previamente preparados: en el primero se dictó la clase bajo los principios del modelo pedagógico tradicional y los resultados de los aspectos que se valoraron en escala del 1 al 10 fueron: puntualidad 8, atención 4, interés 6 y participación 5; empleando los recursos básicos. Mientras que, en el otro grupo de estudiantes, a quienes se impartió la clase siguiendo el modelo TIC los resultados fueron notables, obteniendo en puntualidad 9, atención 10, interés 9 y participación 8, esto gracias al apoyo de los varios recursos tecnológicos que se emplearon.

Además, El análisis de los resultados muestra claramente que el modelo pedagógico tradicional no logra incentivar de manera eficiente la participación y el interés de los estudiantes. Aunque la puntualidad es aceptable, los valores de atención, interés y participación son bajos. Esto podría indicar que los estudiantes no se sienten motivados o involucrados en el aprendizaje en este contexto.

Por otro lado, el grupo de estudiantes que recibió la clase siguiendo el modelo TIC obtuvo resultados notables en todos los aspectos evaluados. La puntualidad, atención, interés y participación fueron mucho más altos, lo cual sugiere que el uso de recursos tecnológicos en el aula puede ser una forma efectiva de generar interés y participación activa por parte de los estudiantes.

Es importante destacar que la tecnología ofrece una amplia gama de recursos y herramientas que pueden ser utilizados para enriquecer el proceso de aprendizaje. Estos recursos pueden incluir



presentaciones multimedia, videos educativos, actividades interactivas y plataformas de aprendizaje en línea, entre otros. Estas herramientas pueden captar la atención de los estudiantes, hacer que el contenido sea más accesible y fomentar una participación más activa.

En conclusión, el análisis muestra que el modelo pedagógico tradicional puede no ser tan efectivo para motivar e involucrar a los estudiantes en el aprendizaje. El modelo TIC, por otro lado, parece proporcionar los recursos necesarios para mejorar la puntualidad, la atención, el interés y la participación de los estudiantes. Es importante considerar la implementación de estrategias y recursos tecnológicos en el aula para fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

Resultados obtenidos en la aplicación de la entrevista

Tabla 3

Análisis de respuesta de los entrevistados

PREGUNTAS	ANÁLISIS DE RESPUESTAS	
	Rector - Vicerrectora Académica	
1 ¿Considera el uso de las TIC como una herramienta educativa?	El internet es un mundo de información que usada de forma pertinente explota las potencialidades de los estudiantes, aunque también representa un peligro.	Con la suficiente capacitación a los docentes estoy segura que podemos recuperar los años perdidos en tecnología.
2 ¿Cree posible adaptar los contenidos de la asignatura a herramientas tecnológicas?	Hay que considerar que algunos niños y jóvenes no tienen el mismo nivel de conocimiento de las TIC.	Si, aunque no contamos con profesores que tengan esas competencias y conocimientos.
3 ¿El currículo contiene las	Hay destrezas imprescindibles y deseables, y en algunos casos algunas son innecesarias.	



	diversas destrezas que usted desea alcanzar?	Pienso que hoy en día cuando la información está tan al alcance de la mano de los jóvenes, podrían investigar más y estar más al tanto de los nuevos emprendimientos.
4	¿Los estudiantes a los que imparte clases son visuales?	<p>Por mi experiencia puedo decir que los métodos de enseñanza están cambiando, incluso ahora aprenden más de los juegos que repitiendo y memorizando</p> <hr/> <p>La niñez de hoy en día viene con capacidades múltiples y en ciertas ocasiones aprendemos de ellos.</p>
5	¿Su institución cuenta con laboratorio?	Si, de hecho, este año se renovaron los equipos.
6	¿Su institución cuenta con servicio de internet?	Contamos con servicio de internet. Por más de 3 años los equipos estuvieron desactualizados
7	¿Las capacidades forman parte de las actividades cotidianas de su labor docente?	<p>Yo creo que hacen mucha falta las capacitaciones y más aún en estos temas. Ya sean internas, en buena hora el MINEDUC ofrece constantemente capacitaciones.</p> <hr/> <p>Ahora con tanto avance tecnológico estamos obligados a capacitarnos, sino nos vamos quedando atrás en este tema que los niños y jóvenes conocen más de cierto modo.</p>
8	¿Conoce las herramientas tecnológicas: Go Conqr, easy.ly, kahoot, ed. puzzle, ¿Google forms?	<p>Lo que si alguna vez en la universidad de un familiar que estudiaba a distancia, utilizaba una de estas plataformas.</p> <hr/> <p>Creo que son herramientas que funcionan con internet, que aquí sí tenemos.</p>
9	¿Usa el celular como una herramienta de investigación?	<p>Si.</p> <hr/> <p>En mi casa sí, pero aquí en la institución no mucho, porque el acceso a internet, aunque es ilimitado tiene ciertas restricciones como es normal.</p>

- 10 ¿Considera que los organizadores gráficos son una estrategia de comprensión lectora? Son técnicas que a pesar de los años siguen siendo muy válidas.
Me ha servido de mucho en varios temas de clase.

Nota: Elaboración propia

Resultados obtenidos del Diagnóstico

Gráfico 2

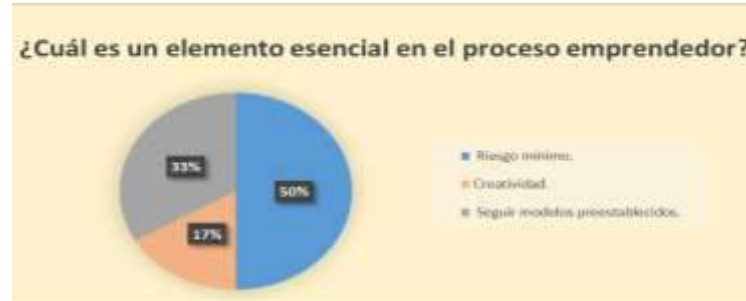
Representación gráfica de la pregunta 1



Análisis e Interpretación: De acuerdo con lo que los resultados reflejan hacen una preferencia marcada por lo convencional, con un 57% optando por el camino tradicional en el trabajo. Solo un 10% muestra disposición por el emprendimiento sin estrategia, sugiriendo una falta de interés o comprensión sobre su complejidad. Aunque el 33% demuestra interés en la innovación, este número podría ser mayor. Estos hallazgos subrayan la necesidad de educación sobre emprendimiento y estrategias para fomentar una mentalidad más innovadora entre los estudiantes

Gráfico 3

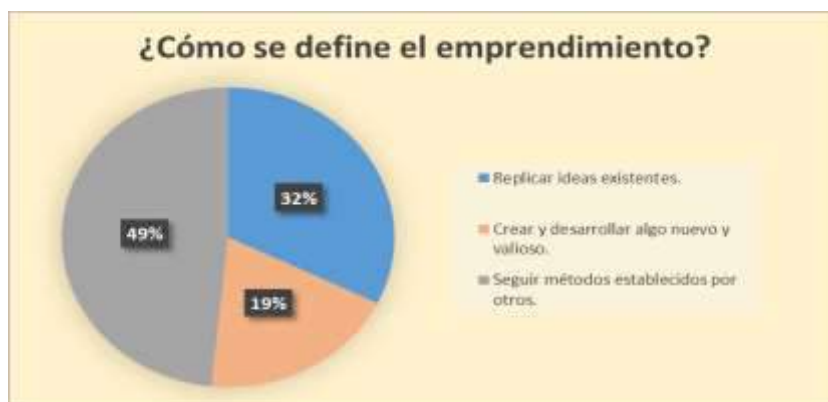
Representación gráfica de la pregunta 2



Análisis e interpretación; Con respecto a esta interrogante los resultados muestran una valoración considerable del riesgo mínimo como elemento esencial para el emprendimiento, indicando una preocupación prioritaria por la seguridad al iniciar un negocio. Aunque la creatividad tiene un respaldo del 17%, su importancia podría ser subestimada. El 33% que apoya seguir modelos preestablecidos sugiere cierta dependencia en prácticas establecidas. Destacar la importancia de la creatividad y el equilibrio entre la innovación y la gestión del riesgo podría enriquecer la comprensión del emprendimiento entre los estudiantes.

Gráfico 4

Representación gráfica de la pregunta 3



Análisis e interpretación: Se evidencia que los resultados reflejan una tendencia hacia la preferencia por seguir métodos establecidos (49%) en lugar de generar innovación (19%) o replicar ideas existentes (32%). Esto indica una inclinación notable hacia la seguridad y familiaridad en lugar de la originalidad y el valor nuevo. Podría interpretarse como una falta de comprensión sobre el verdadero

espíritu emprendedor que implica crear algo único y valioso. Destacar la importancia de la creatividad y la originalidad podría enriquecer la mentalidad emprendedora entre los estudiantes encuestados.

Gráfico 5

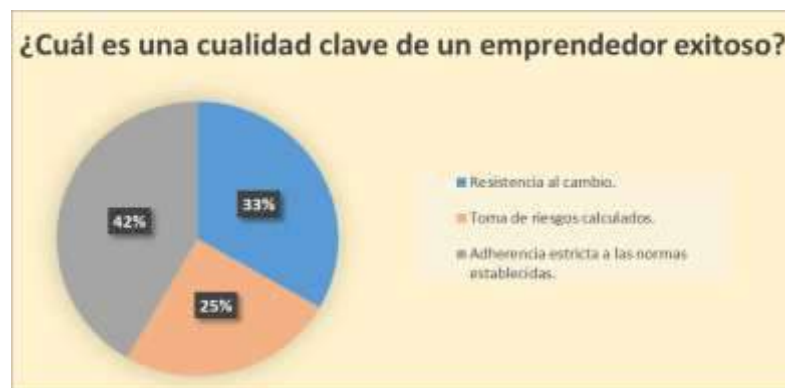
Representación gráfica de la pregunta 4



Análisis e interpretación: Los resultados muestran una asociación significativa entre el emprendimiento y el riesgo (50%), y en menor medida con la innovación (17%). Sin embargo, el 33% que asocia el conservadurismo contradice la noción emprendedora, revelando una percepción errónea sobre la necesidad de conservadurismo en el emprendimiento. Destacar la divergencia entre el conservadurismo y la mentalidad emprendedora podría enriquecer la comprensión entre los estudiantes.

Gráfico 6

Representación gráfica de la pregunta 5

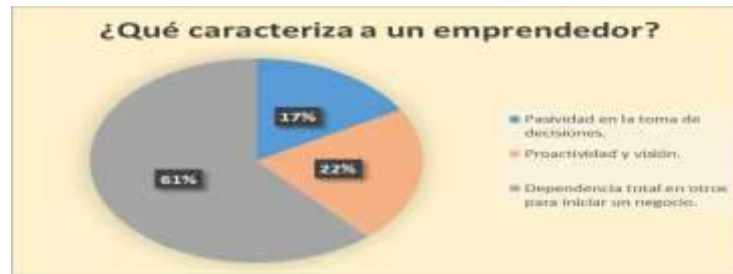


Análisis e interpretación: Se evidencia que los resultados resaltan una percepción errónea: el 42% vincula el éxito emprendedor con la adherencia a normas establecidas. Sin embargo, la resistencia al cambio (33%) y la toma de riesgos calculados (25%) son cualidades más alineadas con el emprendimiento.

exitoso. Destacar la importancia de la flexibilidad, la innovación y el manejo estratégico del riesgo podría corregir esta percepción entre los estudiantes.

Gráfico 7

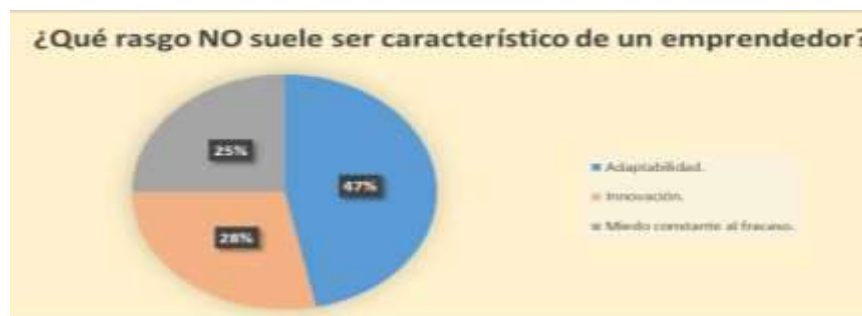
Representación gráfica de la pregunta 6



Análisis e interpretación: Se evidencia que los resultados revelan una percepción preocupante: el 61% asocia el emprendimiento con una dependencia total en otros para iniciar un negocio. Contrariamente, la proactividad y visión (22%) destacan cualidades más alineadas con el espíritu emprendedor. Esta asociación errónea podría indicar una falta de comprensión sobre la autonomía y la toma de decisiones en el emprendimiento. Destacar la importancia de la iniciativa personal y la visión estratégica podría enriquecer la comprensión de los estudiantes sobre el emprendimiento.

Gráfico 8

Representación gráfica de la pregunta 7



Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados muestran una asociación positiva entre el emprendimiento y la adaptabilidad (47%) y la innovación (28%). Sin embargo, el 25% que asocia el miedo constante al fracaso con un emprendedor contradice esta noción. Revela una percepción errónea sobre la

relación entre el miedo al fracaso y el espíritu emprendedor, ya que la resiliencia ante el fracaso es común en emprendedores exitosos. Destacar la importancia de aprender del fracaso podría enriquecer la comprensión de los estudiantes sobre el emprendimiento.

Gráfico 9

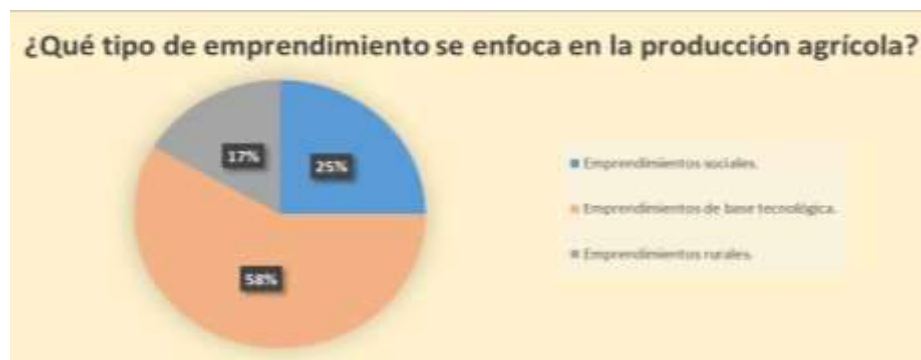
Representación gráfica de la pregunta 8



Análisis e interpretación: De acuerdo a los resultados sugieren una percepción errónea sobre las habilidades esenciales para un emprendedor. Aunque el 41% valora la capacidad de evitar desafíos, esta habilidad es improbable en el emprendimiento donde los desafíos son inherentes. La dependencia exclusiva en el equipo (37%) también contradice la noción de habilidades individuales clave. Destacar la importancia de la resolución de problemas individuales y colaborativos podría enriquecer la comprensión de los estudiantes sobre las habilidades emprendedoras.

Gráfico 10

Representación gráfica de la pregunta 9



Análisis e interpretación: Con respecto a los resultados subrayan una asociación mayoritaria (58%) entre la producción agrícola y emprendimientos de base tecnológica, destacando la creciente intersección entre

tecnología y agricultura. Sin embargo, solo el 17% identifica específicamente los emprendimientos rurales, lo que sugiere una menor comprensión sobre las iniciativas que se enfocan exclusivamente en contextos agrícolas dentro de áreas rurales. Destacar la diversidad de emprendimientos en entornos agrícolas podría enriquecer la percepción de los estudiantes sobre estas dinámicas empresariales.

Gráfico 11

Representación gráfica de la pregunta 10

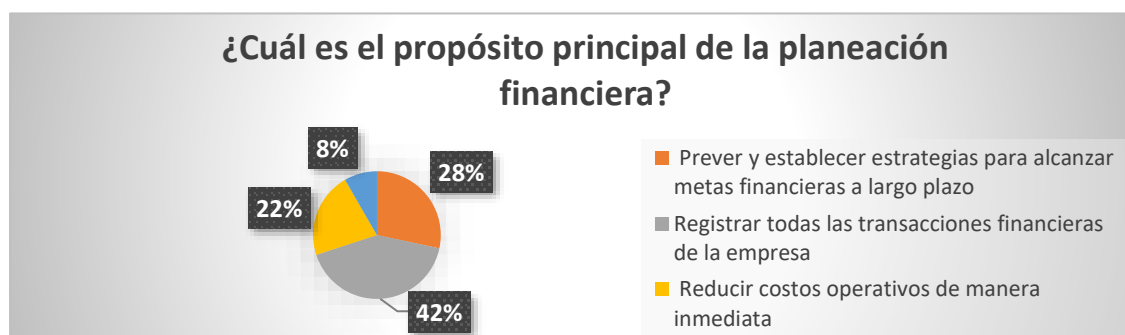


Análisis e interpretación: Se evidencia los resultados que sugieren un reconocimiento mayoritario (43%) de las granjas orgánicas como ejemplo de emprendimiento urbano en Ecuador, revelando una conciencia sobre la importancia de la agricultura urbana sostenible. Aunque la cooperativa de artesanos (34%) también es reconocida, la menor asociación con start-ups tecnológicas (23%) podría indicar una menor comprensión sobre el crecimiento de empresas tecnológicas en entornos urbanos. Destacar la diversidad de emprendimientos urbanos podría enriquecer la comprensión de los estudiantes sobre la dinámica empresarial en áreas urbanas de Ecuador.

Unidad # 2

Gráfico 12

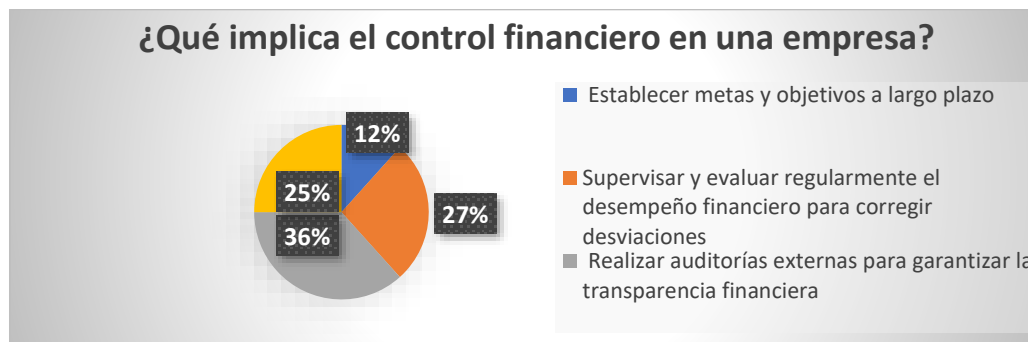
Representación gráfica de la pregunta 1 – Unidad 2



Análisis e interpretación: Con respecto a los resultados reflejan una comprensión parcial de la planeación financiera. Aunque el 42% asocia esta planificación con el registro de transacciones financieras, el propósito principal es prever estrategias para metas a largo plazo (28%). La menor asociación con la reducción inmediata de costos (22%) y la conexión errónea con la gestión de recursos humanos (8%) indican una necesidad de educación sobre la gestión estratégica de recursos financieros para alcanzar objetivos a largo plazo en las empresas.

Gráfico 13

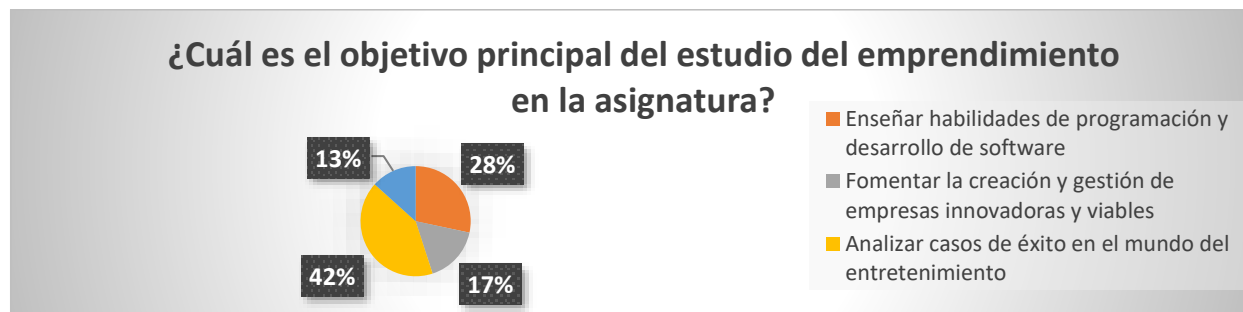
Representación gráfica de la pregunta 2 – Unidad 2



Análisis e interpretación: Se evidencia que los resultados señalan una comprensión mayoritaria (36%) del control financiero como la realización de auditorías externas para garantizar la transparencia. Sin embargo, la supervisión continua del desempeño financiero (27%) es crucial para la corrección de desviaciones. La menor asociación con el establecimiento de metas a largo plazo (12%) y la promoción de estrategias de marketing (25%) sugiere una posible falta de comprensión sobre la proyección estratégica y la gestión financiera a largo plazo en las empresas.

Gráfico 14

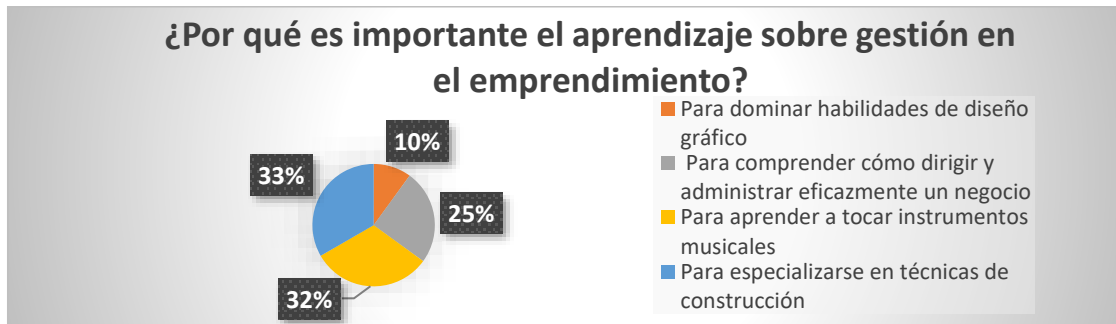
Representación gráfica de la pregunta 3 – Unidad 2



Análisis e interpretación: Con respecto a los resultados muestran una percepción destacada (42%) sobre el análisis de casos de éxito en emprendimiento como objetivo principal del estudio, indicando interés en aprender a partir de experiencias exitosas. Sin embargo, la menor asociación con fomentar la creación de empresas innovadoras (17%) sugiere una posible falta de enfoque en la acción emprendedora. Destacar la importancia de equilibrar el aprendizaje teórico con la práctica empresarial podría enriquecer la comprensión de los estudiantes sobre el emprendimiento.

Gráfico 15

Representación gráfica de la pregunta 4 – Unidad 2



Análisis e interpretación: Los resultados revelan una desconexión significativa entre la importancia del aprendizaje de gestión en emprendimiento y las respuestas dadas, con un 33% asociándolo con especializarse en técnicas de construcción. Esto sugiere una falta de comprensión sobre la relevancia de la gestión empresarial en el ámbito emprendedor y señala la necesidad de clarificar la importancia de estas habilidades.

Gráfico 16

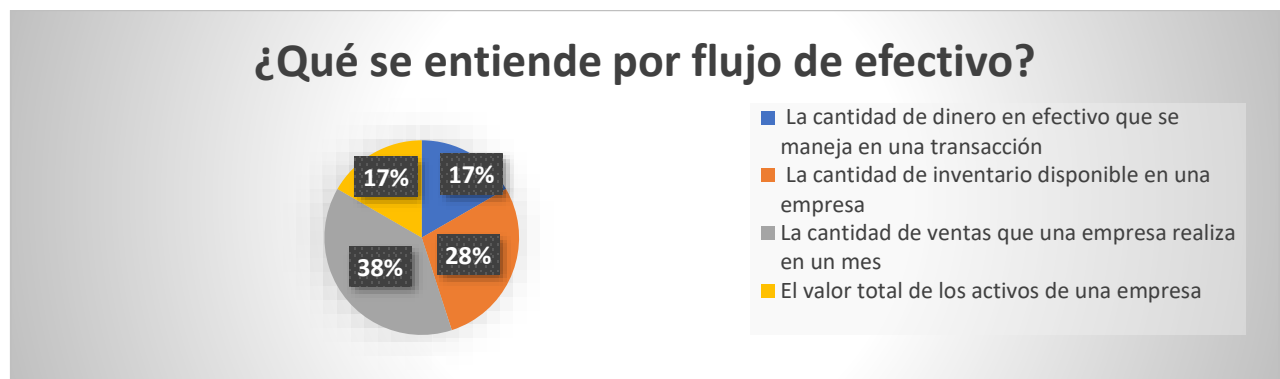
Representación gráfica de la pregunta 5 – Unidad 2



Análisis e interpretación: Los resultados revelan una comprensión limitada sobre los temas de la asignatura de emprendimiento y gestión. Aunque el 39% identifica la historia de la economía mundial, la mayoría no reconoce la relevancia de aspectos legales, recursos humanos y estrategias financieras, indicando una necesidad de ampliar la percepción sobre la diversidad de temas fundamentales en la formación emprendedora y gerencial.

Gráfico 17

Representación gráfica de la pregunta 6 – Unidad 2



Análisis e interpretación: Los resultados revelan una comprensión limitada del concepto de flujo de efectivo. Aunque un 38% lo asocia con la cantidad de ventas mensuales, la mayoría no identifica correctamente su significado financiero, lo que indica una necesidad de clarificar la importancia del flujo de efectivo como la entrada y salida de efectivo en una empresa para su funcionamiento y solvencia.

Gráfico 18

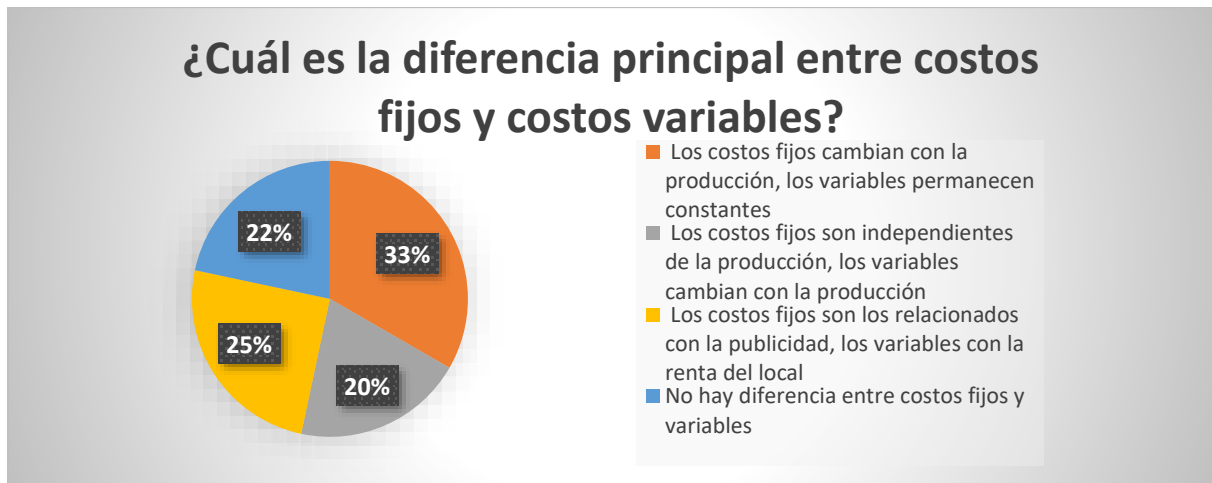
Representación gráfica de la pregunta 7 – Unidad 2



Análisis e interpretación: Los resultados reflejan una comprensión parcial del propósito del balance financiero. Aunque el 30% lo relaciona con registrar transacciones, la función principal es presentar la situación financiera en un momento específico. La necesidad de clarificar su rol como herramienta para evaluar la salud financiera de una empresa se destaca ante esta percepción limitada.

Gráfico 19

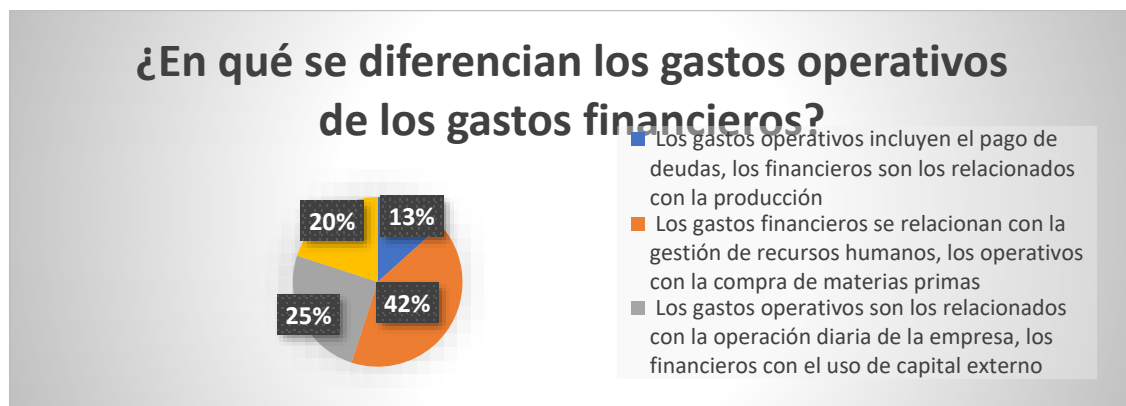
Representación gráfica de la pregunta 8 – Unidad 2



Análisis e interpretación: Los resultados revelan cierta confusión al entender la distinción entre costos fijos y variables. Aunque el 33% menciona que los costos fijos cambian con la producción (lo cual es incorrecto), existe una falta general de comprensión, evidenciada por el 22% que cree que no hay diferencia. Esto señala la necesidad de clarificar estos conceptos fundamentales en la gestión financiera empresarial.

Gráfico 20

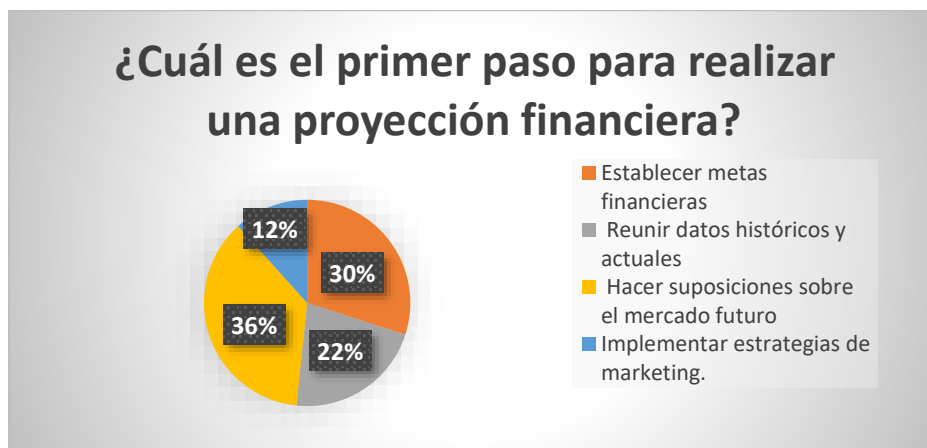
Representación gráfica de la pregunta 9 – Unidad 2



Análisis e interpretación: Los resultados reflejan una comprensión parcial de la diferencia entre gastos operativos y financieros. Aunque el 42% identifica correctamente que los operativos son para la operación diaria y los financieros se relacionan con capital externo (25%), la confusión persiste con el 13% vinculando los gastos operativos con el pago de deudas. Esto señala la necesidad de clarificar estos conceptos clave en la gestión financiera empresarial.

Gráfico 21

Representación gráfica de la pregunta 10 – Unidad 2



Análisis e interpretación: Los resultados sugieren una comprensión parcial del proceso de proyección financiera. Aunque el 36% identifica hacer suposiciones sobre el mercado futuro, la importancia de reunir datos históricos y actuales (22%) es menos reconocida. Destacar la relevancia de datos fundamentales en la proyección financiera puede mejorar la comprensión de los estudiantes sobre este proceso crucial.

Resultados obtenidos de la Encuesta:

Gráfico 22

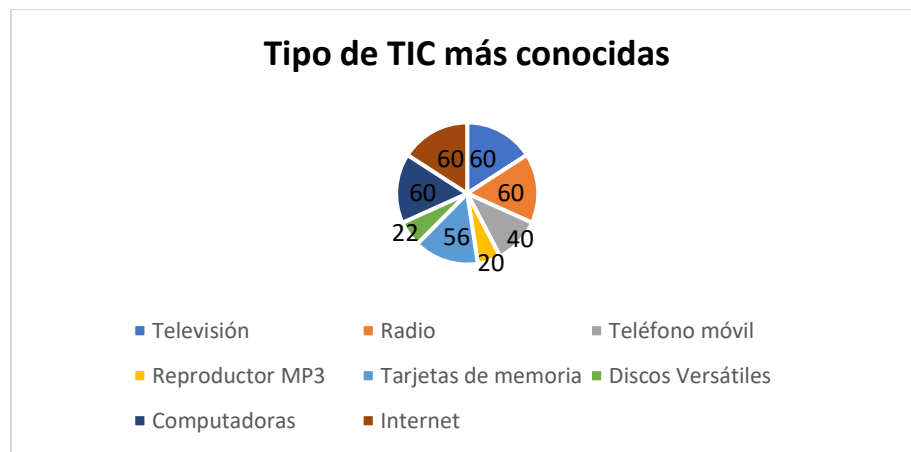
Significado TIC



Análisis e interpretación: Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se refieren a una variedad de herramientas para procesar y transmitir información. La baja conciencia del 10% al 50% muestra una brecha en la comprensión general de su alcance y potencial, y muestra la necesidad de una mayor conciencia y conocimiento sobre su importancia en los estudiantes.

Gráfico 23

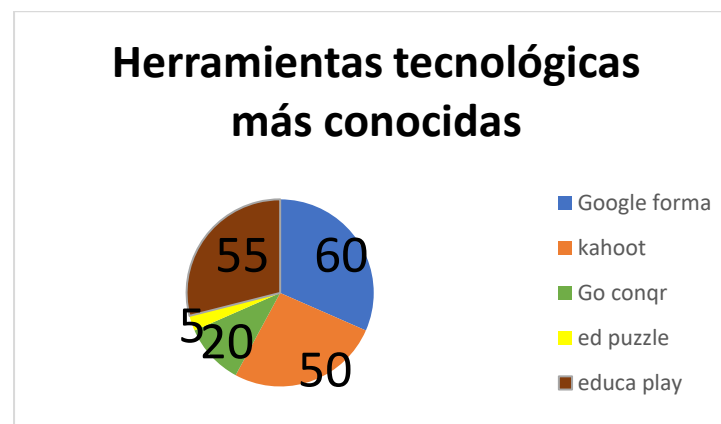
Tipo de TIC



Análisis e interpretación: Como resultado del análisis se encontró que la televisión, la computadora, la radio e Internet son muy familiares (60%) y están muy arraigados en la sociedad. Las tarjetas de memoria tienen una alta tasa de reconocimiento (55%). Por otro lado, el conocimiento de reproductores MP3, teléfonos móviles y discos multitarea puede indicar una falta de familiaridad o relevancia con las TIC más comunes.

Gráfico 24

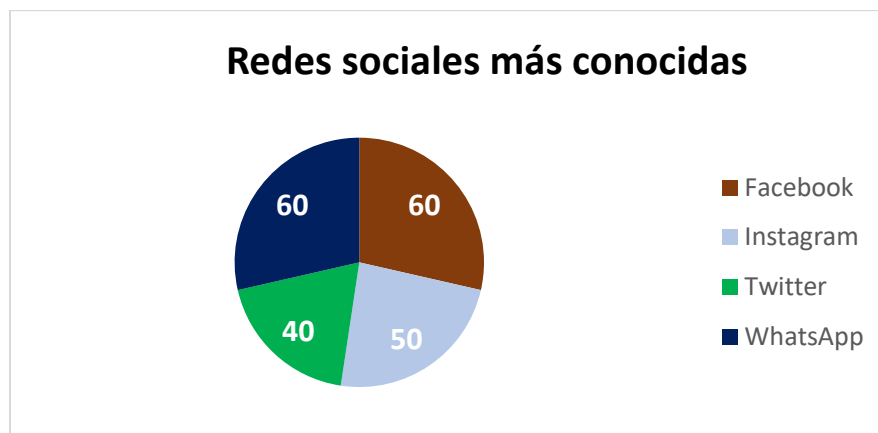
Herramientas tecnológicas más conocidas



Análisis e interpretación: Nuestro análisis muestra que Google Forms es el líder con un 60% de reconocimiento, lo que demuestra su amplia adopción y uso. Kahoot y Educaplay le siguieron de cerca con una fuerte correlación del 50% y 55%, respectivamente. Por el contrario, Go Conqr y Ed Puzzle tienen un conocimiento menor del 20% y el 5%, respectivamente, lo que indica que estas herramientas técnicas tienen menos exposición o adopción que las otras herramientas técnicas mencionadas.

Gráfico 25

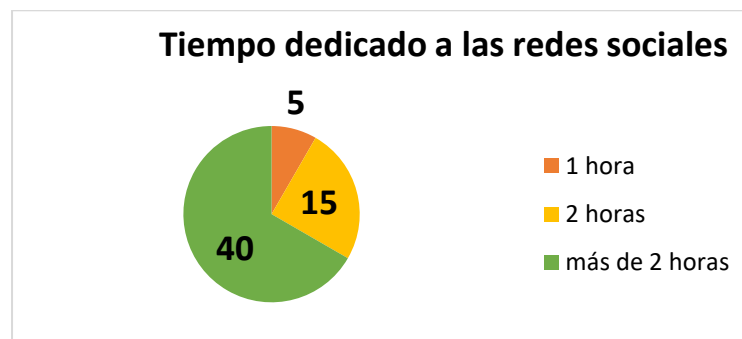
Redes sociales más conocidas



Análisis e interpretación: El análisis mostró que Facebook y WhatsApp están arraigados en la sociedad, con un 55% de familiaridad. Instagram sigue siendo popular con un 45%. Twitter muestra un bajo nivel de conocimiento del 35%. Esto puede deberse a que la audiencia está más o menos acostumbrada. Aunque es de conocimiento general, la calificación y la tasa de adopción variaron entre los encuestados.

Gráfico 26

Tiempo de redes





Análisis e interpretación: Nuestro análisis muestra que la mayoría (35%) pasa más de 2 horas al día en las redes sociales, lo que indica la intensidad de la interacción. El 15% de los usuarios dedica 2 horas, lo que indica un uso fácil y continuo. Sorprendentemente, sólo el 5% pasa una hora, lo que indica que pocos de ellos dedican poco tiempo a estas plataformas. Esto muestra muchas interacciones a largo plazo en comparación con las de corto plazo.

Resultado de la encuesta a nivel de desempeño académico

A continuación, se presentan los resultados obtenidos después de realizar la evaluación inicial a los alumnos de primer año de bachillerato:

Tabla 4

Puntajes obtenidos de la encuesta

N°	Nota /10	N°	Nota /10	N°	Nota /10	
1	4	12	3	23	3	
2	5	13	4	24	2	
3	3	14	3	25	5	
4	4	15	3	26	5	
5	5	16	9	27	6	
6	7	17	5	28	7	
7	8	18	7	29	4	
8	5	19	8	30	4	
9	9	20	4	31	3	
10	3	21	4	32	4	
11	3	22	4	33	2	
TOTAL	56	TOTAL	54	TOTAL	45	
					PROMEDIO DEL DIAGNÓSTICO	4,70

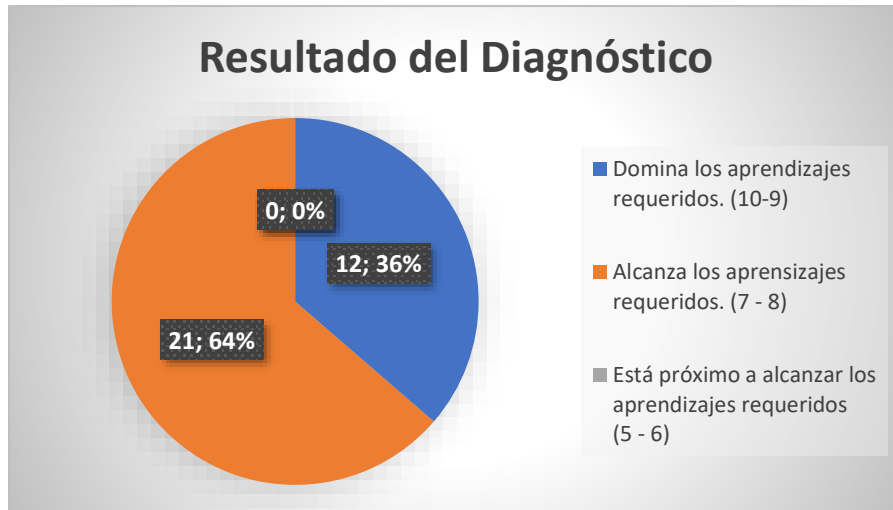
Nota. Fuente: Elaboración propia

En la tabla 4 muestra que el promedio del diagnóstico es de 4.70 puntos, lo cual indica que en promedio los estudiantes obtuvieron calificaciones moderadas en este diagnóstico. La nota más alta obtenida fue de 9 puntos y la más baja de 2 puntos. Esto muestra una variación en las calificaciones obtenidas por los estudiantes. En cuanto a la distribución de las calificaciones, se observa que la mayoría de los estudiantes obtuvieron calificaciones entre 3 y 6 puntos, mientras que un número menor de estudiantes obtuvo calificaciones más altas.

En resumen, los resultados del diagnóstico muestran un rango de calificaciones variado, con promedio ligeramente por debajo del aprobatorio. Sería ideal analizar estos resultados en conjunto con las expectativas de desempeño académico establecidas.

Gráfico 27

Puntajes obtenidos del diagnóstico



Nota. Se muestran los porcentajes obtenidos a partir de las calificaciones de la evaluación diagnóstica (Pretest) realizada al grupo de estudio. Elaboración propia.

El análisis de las calificaciones del diagnóstico, considera la escala de correspondencia cualitativa – cuantitativa para Bachillerato conforme el Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00063-A, cada indicador cuenta con su escala cualitativa y su correspondencia o equivalencia cuantitativa sobre 10.00 puntos.

Se observa en el gráfico 27 que, de los estudiantes evaluados en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en primer año de bachillerato, solo el 6% domina completamente los aprendizajes requeridos. Esto indica que un grupo muy reducido de estudiantes ha logrado alcanzar un nivel de conocimiento y comprensión sobresaliente en los temas evaluados.

Por otro lado, el 15% de los estudiantes ha logrado alcanzar los aprendizajes requeridos, situándose en un nivel adecuado. Estos estudiantes han demostrado un nivel aceptable de conocimiento y comprensión de los temas evaluados, aunque no han alcanzado el nivel más alto.



El grupo más numeroso, representando el 18% de los estudiantes, se encuentra próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos. Estos alumnos demuestran un progreso significativo en su aprendizaje, aunque aún necesitan trabajar más para llegar a un nivel adecuado.

Sin embargo, un preocupante 61% de los estudiantes no alcanza los aprendizajes requeridos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esto indica que la mayoría de los estudiantes están teniendo dificultades para comprender y aplicar los conceptos esenciales, y es necesario implementar medidas y estrategias adicionales para apoyar su aprendizaje y mejorar sus habilidades.

En conclusión, el análisis del diagnóstico revela que hay un grupo reducido de estudiantes que domina los aprendizajes requeridos, un grupo más grande que alcanza los aprendizajes requeridos y otro grupo aún más amplio que está próximo a alcanzarlos. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes no logra alcanzar los aprendizajes requeridos y requiere una intervención más intensiva para superar las dificultades y mejorar su desempeño en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Presentación de las conclusiones del Diagnóstico Causal:

Luego de haber aplicado las técnicas, métodos y herramientas antes mencionadas, se realizó el respectivo estudio que determina lo siguiente:

- Las autoridades del plantel tienen conocimiento de que algunos docentes se resisten, quizás por su edad avanzada, a trabajar bajo el modelo TIC.
- Las autoridades aceptan que la mayor parte de los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión
- Los estudiantes en general reaccionan favorablemente en el aula ante la inserción de las TIC y se encuentran muy familiarizados con este tipo de recursos.
- Las TIC consideradas como recursos pedagógicos aportan significativamente al proceso de enseñanza y aprendizaje como lo demuestran los resultados de la clase. (ver gráfico No 1)
- La Unidad Educativa Fiscal “Ismael Pérez Pazmiño” cuenta con el recurso tecnológico necesario y suficiente que la propuesta requiere.



Capítulo 3: Presentación y Validación de la Propuesta

3.1 Fundamentación

La presente propuesta ha sido fundamentada en su totalidad y como resultado de un proceso de investigación que tomó principalmente aspectos históricos, teóricos y pedagógicos. Arrancando desde una visión histórica, se examinó la evolución de los modelos pedagógicos en el curso de la historia, así como importantes teorías configuraron una nueva forma de aprendizaje.

El constructivismo constituye la referencia teórica de la actual propuesta, pues esta presenta al estudiante organizadores gráficos con las herramientas Go Conqr y Easi.ly, así como lecturas para su análisis y síntesis, además que presenta la información a través de un mapa de ideas e infografía. Las tareas y actividades en clase se evalúan tomando en cuenta la creatividad, palabras clave, ideas principales e ideas secundarias.

El trabajo colaborativo es una forma de aprender, según los postulados de Vygotsky. Esta guía contiene un juego en la aplicación Kahoot, el mismo que es tomado en cuenta como una actividad grupal. En la clase los estudiantes podrán ver un video presentado por el docente sobre el tema. Los estudiantes podrán observarlos hasta dos veces, pero la tercera presentación conforme se presenta la clase se realizará preguntas de selección múltiple.

En todo proceso de enseñanza-aprendizaje es importante medir, el nivel de asimilación de conocimientos alcanzados es por ello que se incorpora a esta guía una evaluación final de 10 preguntas de 7 preguntas de base estructurada y tres de razonamiento lógico y crítico. La aplicación de las TIC en el proceso educativo desarrolló una nueva dinámica en la interacción entre docente y el estudiante.

3.2 Modelación de la Propuesta

3.2.1 Nombre de la Propuesta

Entorno Virtual de Aprendizaje para la asignatura de Emprendimiento y Gestión en primer año de bachillerato técnico contabilidad de la Unidad Educativa “Ismael Pérez Pazmiño”

3.2.2 Definición del tipo de producto

La propuesta consiste en diseñar una herramienta de apoyo para la asignatura de Emprendimiento y Gestión en primer año de bachillerato técnico en contabilidad, que aborde conceptos fundamentales como el emprendimiento, la gestión empresarial y el desarrollo de habilidades para la planificación y organización de proyectos. La herramienta sería una plataforma digital interactiva que incluya recursos como videos



explicativos, ejercicios prácticos, casos de estudio y quizziz, ofreciendo un entorno interactivo y práctico para que los estudiantes adquieran y consoliden sus conocimientos de manera efectiva.

3.3 Modelación de la Propuesta

El proceso de desarrollo del EVA constó de cinco etapas en las que se crearon varios productos. En la primera etapa, conocida como Delimitación del proyecto, se identificó la necesidad principal de crear un entorno virtual de aprendizaje. Se elaboró una ficha de curso para definir los contenidos y recursos a desarrollar.

Luego, se realizó un Análisis del Currículum para seleccionar los contenidos necesarios para el primer año de bachillerato técnico en contabilidad.

En la etapa de Diseño, se configuró el EVA y se definió la ruta de aprendizaje del curso. Algunos de los productos generados durante esta fase fueron el Inventario de tareas, la Parrilla de aprendizaje y las planificaciones.

Una vez que se estableció un diseño claro del curso, se definió el alcance del prototipo virtual. Al finalizar, se llevó a cabo una prueba con estudiantes con el objetivo de recopilar datos sobre la plataforma, la disposición de los recursos y el lenguaje utilizado.

3.3.1 Cumplimiento de los Lineamientos del Ministerio de Educación

De acuerdo con el Acuerdo No. 0357-12 del Ministerio de Educación, se establece la posibilidad de integrar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, la incorporación de un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) cumple con las regulaciones y criterios establecidos por el Ministerio de Educación de Ecuador.

3.3.2 Estrategia de Aprendizaje para el Diseño de las Unidades

Se ha utilizado el modelo de las 5E's en el diseño de las unidades didácticas. Según Bastida (2018), este modelo fue desarrollado por la Biological Sciences Curriculum Study (BSCS) en los años 1980, con influencias de Herbart, Dewey y Atkin-Karplus. Se promueve la integración de la tecnología en la educación y el desarrollo del pensamiento crítico en los alumnos. El enfoque del modelo está en el estudiante y consta de cinco fases: enganche, exploración, explicación, elaboración y evaluación.

Enganche: Busca captar el interés del estudiante al comienzo del curso a través de actividades motivadoras y contextualizadas. Se enfoca en conocer al estudiante y sus expectativas.



Exploración: Las actividades y recursos se vuelven más desafiantes y buscan desarrollar la metacognición en los estudiantes, llevándolos a reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje.

Explicación: Las instrucciones para las actividades prácticas son claras y precisas, y se complementan con material adicional como estudios de casos, ejemplos y talleres. Esto ayuda a los estudiantes a desarrollar nuevas habilidades, conocimientos y actitudes.

Elaboración: Los estudiantes ponen en práctica lo que han aprendido utilizando el material consultado y analizado. Se puede realizar un proyecto final de aprendizaje o un portafolio de evidencias para consolidar los conocimientos adquiridos.

Evaluación: Se utilizan instrumentos de evaluación que validan el progreso de los estudiantes a lo largo del curso. Las rúbricas se diseñan utilizando criterios y pautas de evaluación que demuestran el conocimiento y la capacidad de resolución de problemas de los estudiantes.

3.3.3 Descripción del entorno virtual de aprendizaje para *Emprendimiento y Gestión*

Se propone la creación de un entorno virtual de aprendizaje en la plataforma Moodle, utilizando el modelo de diseño instruccional ADDIE y la metodología 5E's como enfoque de enseñanza. Este entorno estará dirigido a estudiantes de primer año de bachillerato técnico en contabilidad que necesiten reforzar sus habilidades en matemáticas.

En este entorno virtual, se diseñarán actividades y recursos didácticos que fomenten el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes. Se espera que los participantes trabajen juntos para alcanzar los objetivos planteados en cada unidad de aprendizaje.



Tabla 5

Descripción general del entorno virtual de aprendizaje de Emprendimiento Gestión

Título	Curso: Emprendimiento y Gestión Tema: Introducción al Emprendimiento
Plataforma	Moodle
Dirección Web	https://emprendimientoygestion23.milaulas.com/login/index.php
Contenido	<ul style="list-style-type: none">• Definiciones de emprendimiento• Definiciones de emprendedor• Características del emprendedor• Conceptos financieros básicos• Clasificación entre costos y gastos• Pasos para realizar una proyección financiera
Requerimientos Hardware	Tablet, celular, laptop o computador con acceso a internet, parlantes o audífonos.
Requerimiento Software	Navegador para Internet, Microsoft Office, Adobe Acrobat Reader, Java y windows media player.
Duración	6 semanas
Costo	Gratis
Accesibilidad	Sólo para usuarios registrados en el entorno virtual de aprendizaje, para estudiantes del primer año de bachillerato contabilidad de la Unidad Educativa “General Antonio Elizalde”. El Administrador asignará al estudiante un nombre de usuario y contraseña que le permitirá el ingreso a la plataforma.

Nota. Fuente: Goyes y Ortega (2024)

3.3.4 Estructura

En cuanto a la estructura, la interfaz de la plataforma permite al usuario ingresar al sitio web utilizando su nombre de usuario y contraseña proporcionados por el tutor. Una vez autenticado, el usuario será redirigido al curso en el que se haya matriculado previamente.



Ilustración 1

Interfaz de inicio de la plataforma



Ilustración 2

Interfaz de la plataforma al ingresar las credenciales correctas



Nota. Elaboración propia obtenido del EVA propuesto

Encabezado del curso: esta sección contiene el título del curso, las pestañas de introducción, el contenido de las sesiones de aprendizaje de las clases de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, y por supuesto, las pestañas de cada una de las unidades propuestas en este estudio.

Ilustración 3

Cabecera del curso virtual.



Nota. Elaboración propia obtenido del EVA propuesto

Ilustración 4

Unidad 1 del EVA

Unidad 1

Introducción al Emprendimiento



Objetivo:

Conocer los roles del Emprendedor y sus fundamentos de acuerdo a las características de su actividad y analizar las consecuencias de su emprendimiento.

Contenido:

- Significado de Emprendedor
- Características de los emprendedores
- Significado de emprendimiento
- Tipos de emprendimientos
- Desarrollo de la actividad

Nota. Elaboración propia obtenido del EVA propuesto

Ilustración 5

Unidad 2 del EVA

Unidad 2

Planeación y control financiero



Objetivo:

Comprender los conceptos de ingresos, gastos e inversiones como elementos fundamentales para la toma de decisiones.

Contenido:

- Conceptos Financieros Básicos
- Clasificación entre costo y gastos
- Herramientas de equilibrio y proyecciones financieras
- Emprendimiento y buen vivir

Nota. Elaboración propia obtenido del EVA propuesto

3.4 Beneficio de la Propuesta

La implementación del entorno virtual de aprendizaje (EVA) propuesto en la materia de emprendimiento y gestión en el primer año de bachillerato ha demostrado ser altamente efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El EVA ha generado un aprendizaje significativo de los contenidos relacionados con el emprendimiento y la gestión empresarial, así como en el desarrollo de las habilidades necesarias para el ámbito laboral y empresarial. Los resultados obtenidos han sido satisfactorios, ya que los estudiantes han logrado aplicar los conocimientos adquiridos de manera práctica en situaciones reales.

Esta propuesta tiene como objetivo mejorar el desempeño académico de los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión, a través de la implementación de un entorno virtual de aprendizaje. Esta estrategia didáctica se basa en la metodología de las 5E's, que promueve la inclusión, la participación



activa, la creatividad, el trabajo individual y colaborativo de los estudiantes. El EVA aprovecha los recursos y herramientas disponibles en la plataforma Moodle para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

En resumen, la implementación del entorno virtual de aprendizaje ha tenido un impacto positivo en el desempeño académico de los estudiantes. Además, ofrece ventajas como la accesibilidad y flexibilidad, ya que los estudiantes pueden acceder a los materiales y realizar las actividades en línea en cualquier momento y desde cualquier lugar.

3.5 Validación del Entorno Virtual de Aprendizaje

El proceso de validación de una propuesta es crucial para evaluar su viabilidad y eficacia. En el caso específico de la propuesta de crear un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) para la asignatura de emprendimiento y gestión, se llevó a cabo la validación por expertos en base a una rúbrica con criterios de evaluación. Estos expertos evaluaron tanto la asignatura de emprendimiento y gestión como la creación del EVA. Su experiencia y conocimientos permitieron analizar de manera objetiva la calidad del contenido, la usabilidad de la plataforma y la adecuación de los recursos didácticos utilizados.

3.5.1 Validación de la propuesta a través del criterio de experto

La validación de una propuesta a través del criterio de experto es un proceso fundamental para asegurar la calidad y pertinencia del EVA. En este caso, se buscó contar con la opinión y experiencia de expertos en los campos de la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, diseño de EVA y evaluación educativa.

Los elementos metodológicos para aplicar este método incluyen:

1. Selección de expertos: Se debe identificar y seleccionar a expertos en los campos relevantes para la propuesta, considerando su experiencia, conocimientos y trayectoria académica.

2. Elaboración de un cuestionario: Se debe diseñar un cuestionario estructurado que contemple preguntas específicas relacionadas con los aspectos clave de la propuesta.

3. Envío y recolección de respuestas: Se debe enviar el cuestionario a los expertos seleccionados, proporcionando instrucciones claras y plazos para su respuesta.

4. Análisis de las respuestas: Se debe realizar un análisis detallado de las respuestas recibidas, identificando patrones y tendencias comunes. Se deben considerar tanto las respuestas individuales como las opiniones generales expresadas por los expertos.



5. Retroalimentación y ajustes: Con base en los resultados del análisis, se deben identificar las fortalezas y debilidades de la propuesta y realizar los ajustes necesarios. Se puede solicitar retroalimentación adicional a los expertos para validar y enriquecer los cambios realizados.

6. Documentación de resultados: Se debe documentar de manera clara y concisa los resultados obtenidos, incluyendo las opiniones de los expertos, las modificaciones realizadas y las justificaciones correspondientes.

La validación de la propuesta a través del criterio de experto garantiza que el EVA cumpla con los estándares de calidad y pertinencia requeridos, al contar con la opinión y experiencia de profesionales altamente calificados en los campos relevantes.

La etapa 1 de este apartado consistió en la selección de expertos. Para ello, se definió un grupo de criterios de inclusión, que fueron los siguientes:

- Experiencia previa en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión
- Conocimiento y experiencia en el diseño y desarrollo de EVA
- Capacidad para evaluar y analizar los resultados del EVA
- Disponibilidad para dedicar tiempo y esfuerzo al proceso de evaluación del EVA

Conocimiento y comprensión de los principios pedagógicos y teorías del aprendizaje relacionados con la mejora del desempeño académico y la motivación de los estudiantes.

Tabla 6

Caracterización de los Especialistas que validarán la estrategia metodológica

Identificación	Género	Características
Especialista 1	Femenino	Experiencia de 15 años en emprendimiento y gestión, Licenciatura en Administración de Empresas y Maestría en Emprendimiento.
Especialista 2	Masculino	Experiencia de 10 años de experiencia en docencia de la Física en Educación Media y Superior Título de Ingeniería en Electromecánica y Magister en Pedagogía de las Ciencias Experimentales



Especialista 3	Masculino	Experiencia de 8 años en emprendimiento y gestión, Licenciatura en Tecnología de la Información y Maestría en Creación de Entornos Virtuales de Aprendizaje.
----------------	-----------	--

En la etapa 2 se evaluó la calidad y pertinencia del EVA propuesto para mejorar el desempeño académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Se contó con la participación de tres expertos en el tema, quienes evaluaron aspectos clave como la pertinencia, calidad de los contenidos, metodología y motivación. Los resultados de la evaluación respaldaron la efectividad y calidad del EVA, y se confirmó que cumple con los estándares necesarios. Además, estos resultados permitieron orientar mejoras futuras en el EVA.

3.5.1.1 Resultados de la etapa 1

La etapa 1 de este estudio consistió en la selección de expertos. Se definieron varios criterios de inclusión para determinar quiénes formarían parte del grupo de expertos. Estos criterios incluían tener experiencia previa en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, así como conocimiento y dominio de la TIC. Otro requisito era que los expertos tuvieran experiencia en el diseño y desarrollo de EVA, y que tuvieran la capacidad para evaluar y analizar los resultados de dicho curso. Además, era necesario que tuvieran disponibilidad para dedicar tiempo y esfuerzo al proceso de evaluación del EVA. Por último, se requería que los expertos tuvieran conocimiento y comprensión de los principios pedagógicos y teorías del aprendizaje relacionados con la mejora del desempeño académico y la motivación de los estudiantes. A continuación, se presenta los resultados:

Criterio de evaluación: Experiencia en el campo de Emprendimiento y Gestión.

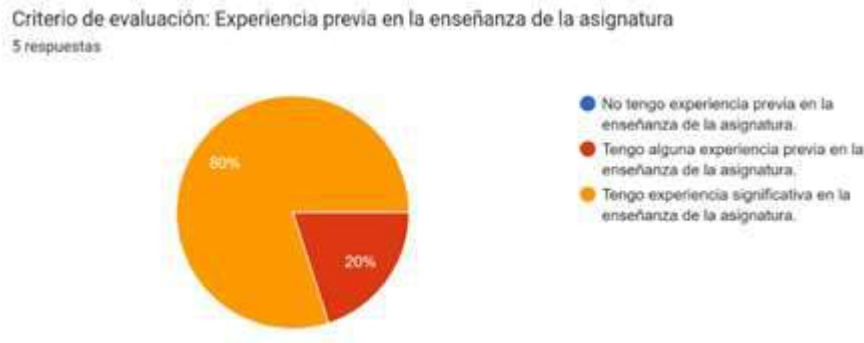
El análisis de los resultados obtenidos a través de la autoevaluación realizada por el grupo de candidatos a expertos revela que la mayoría de ellos poseen una experiencia significativa en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Este resultado es fundamental, ya que demuestra que los expertos seleccionados cuentan con el conocimiento y la experiencia necesarios para evaluar de manera adecuada la calidad y pertinencia del EVA propuesto.

La experiencia significativa en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión por parte de la mayoría de los candidatos a expertos es un factor crucial para evaluar el EVA propuesto. Esta experiencia les permitirá identificar cómo la inserción de la TIC puede incidir de manera eficiente en la

motivación de los estudiantes y contribuir a la construcción de un aprendizaje desarrollador en el contexto de la Emprendimiento y Gestión.

Ilustración 6

Experiencia previa de la enseñanza de Emprendimiento y Gestión



Los resultados muestran que la mayoría de los candidatos a expertos poseen experiencia significativa en el campo de la TIC, lo que es esencial para evaluar la integración de esta área en el EVA propuesto. Esta experiencia permitirá a los expertos evaluar de manera efectiva cómo la inserción de la TIC puede incidir en la motivación de los estudiantes y contribuir a la construcción de un aprendizaje desarrollador en el contexto de la Emprendimiento y Gestión.

Estos resultados obtenidos a través de la autoevaluación realizada por el grupo de candidatos a expertos reflejan que cuentan con la experiencia necesaria en los campos relevantes para evaluar el EVA propuesto. Esta experiencia les permitirá realizar una evaluación rigurosa y fundamentada, que contribuirá a garantizar la calidad y pertinencia del curso, así como su capacidad para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el campo de la Emprendimiento y Gestión. Este análisis profundo respalda la idoneidad del grupo de expertos seleccionados para llevar a cabo una evaluación exhaustiva del EVA propuesto y su potencial impacto en el proceso educativo.

Criterio de evaluación: Conocimiento y experiencia en el diseño y desarrollo de EVA.

El análisis de los resultados obtenidos respecto al Conocimiento y experiencia en el diseño y desarrollo de EVA, muestran que los expertos seleccionados cuentan con la competencia necesaria para evaluar de manera adecuada la integración de las TIC en el curso propuesto, con el objetivo de mejorar el

desempeño académico y promover un aprendizaje desarrollador en el contexto de la Emprendimiento y Gestión.

El hecho de que la mayoría de los candidatos a expertos posean un conocimiento sólido y experiencia significativa en el diseño y desarrollo de EVA es crucial para evaluar el impacto que esta modalidad de enseñanza puede tener en la motivación de los estudiantes y en la construcción de un aprendizaje desarrollador. Su experiencia les permitirá identificar cómo la inserción de la TIC puede contribuir de manera eficiente a mejorar el desempeño académico y promover un mayor interés y participación por parte de los estudiantes.

Ilustración 7

Conocimiento y experiencia en el diseño y desarrollo de EVA

Criterio de evaluación: Conocimiento y experiencia en el diseño y desarrollo de EVA
5 respuestas



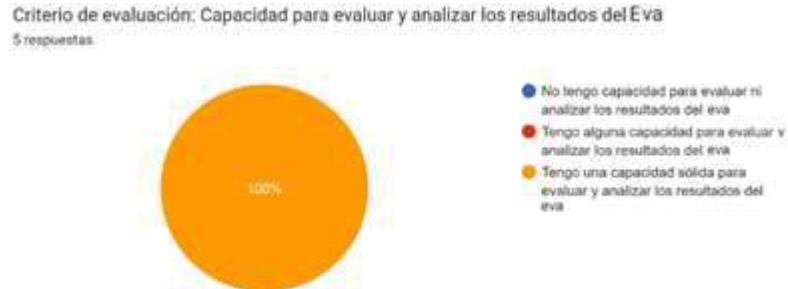
Estos elementos reflejan que el grupo de candidatos a expertos cuenta con el conocimiento y experiencia necesarios en el diseño y desarrollo de EVA para llevar a cabo una evaluación rigurosa y fundamentada del curso propuesto.

Criterio de evaluación: Capacidad para evaluar y analizar los resultados del EVA.

El indicador referido a la capacidad para evaluar y analizar los resultados del EVA, a través de la autoevaluación realizada, revela que la mayoría de ellos poseen una capacidad sólida para evaluar y analizar los resultados del EVA propuesto. Este resultado es positivo, ya que demuestra que los expertos seleccionados cuentan con la competencia necesaria para llevar a cabo una evaluación exhaustiva y fundamentada del curso, con el fin de identificar de manera eficiente cómo la inserción de la TIC puede contribuir a mejorar el desempeño académico y promover un aprendizaje desarrollador en el contexto de la Emprendimiento y Gestión.

Ilustración 8

Capacidad para evaluar y analizar los resultados del EVA



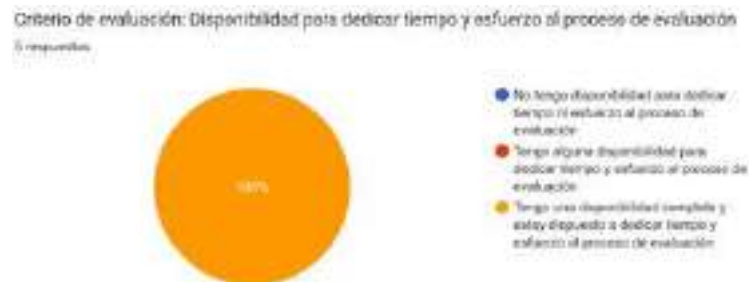
Esta competencia les permitirá realizar una evaluación exhaustiva que contribuirá a garantizar la calidad y pertinencia del curso, así como su capacidad para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el campo de la Emprendimiento y Gestión.

Criterio de evaluación: Disponibilidad para dedicar tiempo y esfuerzo al proceso de evaluación del EVA.

Un elemento siempre importante a validar es la disponibilidad para dedicar tiempo y esfuerzo al proceso de evaluación, en cuanto a este apartado, los expertos consultados cuentan con una disponibilidad completa y están dispuestos a dedicar tiempo y esfuerzo al proceso de evaluación del EVA propuesto. Este resultado es de suma importancia, ya que demuestra que el grupo de expertos está comprometido con llevar a cabo una evaluación exhaustiva y fundamentada del curso, lo cual es crucial para garantizar la calidad y pertinencia del mismo.

Ilustración 9

Disponibilidad para dedicar tiempo y esfuerzo al proceso de evaluación del EVA



Dichos resultados obtenidos reflejan que el grupo de candidatos a expertos cuenta con la disposición y compromiso necesarios para llevar a cabo una evaluación rigurosa del EVA propuesto. Esta



disposición y compromiso les permitirá realizar una evaluación exhaustiva que contribuirá a garantizar la calidad y pertinencia del curso, así como su capacidad para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el campo de la Emprendimiento y Gestión.

Criterio de evaluación: Conocimiento y comprensión de los principios pedagógicos y teorías del aprendizaje relacionados con la mejora del desempeño académico y la motivación de los estudiantes.

En este apartado, se revela que la totalidad de los expertos seleccionados cuentan con un conocimiento sólido y una comprensión profunda de los principios pedagógicos y teorías del aprendizaje relacionados con la mejora del desempeño académico y la motivación de los estudiantes. Este resultado es de suma importancia, ya que demuestra que el grupo de expertos está altamente capacitado para llevar a cabo una evaluación exhaustiva y fundamentada del EVA propuesto.

La sólida comprensión de los principios pedagógicos y teorías del aprendizaje por parte de los expertos seleccionados es esencial para el éxito del proceso de evaluación, ya que les permitirá realizar una evaluación rigurosa que contribuirá a identificar de manera eficaz cómo la inserción de la TIC puede incidir en la motivación de los estudiantes y en la construcción de un aprendizaje desarrollador en el contexto de la Emprendimiento y Gestión.

Ilustración 10

Conocimiento y comprensión de los principios pedagógicos

Criterio de evaluación: Conocimiento y comprensión de los principios pedagógicos y teorías del aprendizaje relacionados con la mejora del desempeño académico y la motivación de los estudiantes.
5 respuestas



En resumen, los resultados obtenidos reflejan que los 5 candidatos a expertos cuentan con un conocimiento sólido y una comprensión profunda de los principios pedagógicos y teorías del aprendizaje relacionados con la mejora del desempeño académico y la motivación de los estudiantes. Esta sólida base teórica les permitirá realizar una evaluación exhaustiva que contribuirá a garantizar la calidad y pertinencia



del curso, así como su capacidad para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el campo de la Emprendimiento y Gestión. Este análisis profundo respalda la idoneidad del grupo de expertos seleccionados para llevar a cabo una evaluación rigurosa del curso propuesto y su potencial impacto en el proceso educativo.

3.5.1.2 Resultados de la etapa 2

Análisis de los resultados de la rúbrica de evaluación del EVA de Emprendimiento y Gestión

El presente acápite tiene como objetivo mostrar los resultados de la evaluación en cuanto a calidad y pertinencia del EVA propuesto con el objetivo de mejorar el desempeño académico en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, con especial énfasis en su incidencia eficiente en la motivación de los estudiantes y su contribución al desarrollo de un aprendizaje significativo. Para ello, se llevó a cabo una evaluación a través de la opinión de tres expertos, cuyos resultados revelan una alta valoración en cuanto a la pertinencia, calidad de los contenidos, metodología y motivación del EVA.

En la evaluación del Especialista 1, se ha observado que la calificación más baja se ha dado en cuanto a la interactividad que los medios tecnológicos generan en los estudiantes y en relación con los recursos multimedia integrados. Además, en la pregunta cualitativa, no se menciona la necesidad de mejorar el diseño instruccional.

Identificación: Especialista 2

El Especialista 2 ha dado una calificación baja en cuanto a la diversificación de la evaluación y los recursos multimedia integrados. Sin embargo, no ha mencionado ninguna mejora necesaria en el diseño instruccional en la pregunta cualitativa.

Identificación: Especialista 3

De acuerdo con la validación del Especialista 3, todos los ítems valorados en la escala de Likert obtuvieron la calificación máxima. Además, en la pregunta cualitativa, no se menciona la necesidad de realizar mejoras en el diseño instruccional. Ninguno de los tres especialistas seleccionados para la validación ha sugerido mejoras en el diseño instruccional, sino que han resaltado su funcionalidad y recomiendan su aplicación en el ámbito educativo público. En base a esto, se puede concluir que la estrategia metodológica desarrollada es válida. Este resultado también concuerda con la guía de



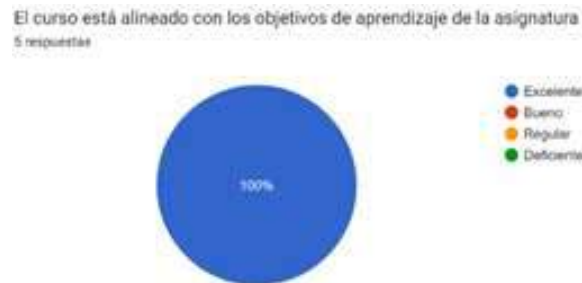
observación de uno de los docentes investigadores y con la encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes.

Indicador: Pertinencia

Los resultados obtenidos muestran que el EVA evaluado es altamente pertinente en relación con los objetivos de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esta evaluación positiva por parte de los 5 expertos consultados sugiere que el contenido del curso está adecuadamente alineado con los conocimientos y habilidades que se esperan desarrollar en los estudiantes en el contexto de la asignatura.

Ilustración 11

Resultado de valoración EVA: Pertinencia



Desde un punto de vista epistemológico, estos resultados reflejan la validez y coherencia del diseño del EVA, así como la calidad de los contenidos presentados. Además, sugieren que el curso ha sido desarrollado teniendo en cuenta las necesidades y demandas específicas del contexto educativo en relación con la enseñanza de la Emprendimiento y Gestión. Esto demuestra un enfoque sólido y fundamentado en evidencias científicas, lo cual es fundamental para garantizar la efectividad del curso en términos de mejora del desempeño académico y motivación de los estudiantes.

Estos resultados obtenidos en relación con la pertinencia del EVA son altamente positivos y respaldan su calidad y relevancia en el contexto educativo. Este análisis epistemológico confirma que el curso está sólidamente fundamentado en las necesidades y objetivos de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, lo cual es fundamental para su efectividad en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

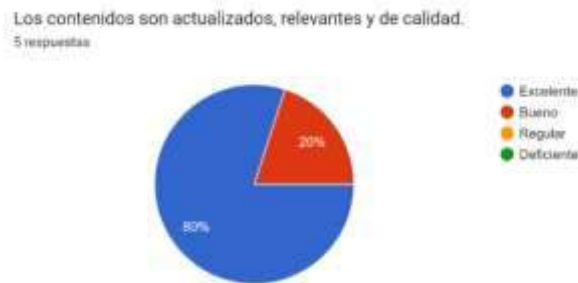
Indicador: Calidad de los contenidos

El análisis de los resultados obtenidos en relación con la calidad de los contenidos del EVA revela una evaluación altamente positiva por parte de los expertos consultados. El hecho de que el 80% de los expertos calificaran los contenidos como excelentes y el 20% como buenos sugiere que el curso ha logrado cumplir con los estándares de actualización, relevancia y calidad esperados en el contexto educativo de la Emprendimiento y Gestión.

Esta evaluación positiva refleja la solidez del diseño del EVA en cuanto a la selección y presentación de los contenidos, así como la pertinencia de los mismos en relación con los objetivos de aprendizaje de la asignatura. Además, sugiere que el curso ha logrado integrar de manera efectiva conceptos actualizados y relevantes en el campo de la Emprendimiento y Gestión, lo cual es fundamental para garantizar su utilidad y aplicabilidad en el contexto educativo.

Ilustración 12

Resultado de valoración EVA: Calidad de contenido



Desde un punto de vista epistemológico, estos resultados indican que el curso ha sido desarrollado teniendo en cuenta las demandas y necesidades específicas del contexto educativo, así como las tendencias y avances en el campo de la Emprendimiento y Gestión. Esto demuestra un enfoque fundamentado en evidencias científicas, lo cual es crucial para garantizar la calidad y pertinencia de los contenidos presentados.

De manera general, el análisis epistemológico de los resultados emitidos por los expertos consultados en relación con la calidad de los contenidos del EVA confirma que el curso ha logrado cumplir con los estándares de actualización, relevancia y calidad esperados en el contexto educativo. Esto respalda la calidad y pertinencia del curso en términos de mejora del desempeño académico y motivación de los



estudiantes, contribuyendo a la construcción de un aprendizaje desarrollador en el campo de la Emprendimiento y Gestión.

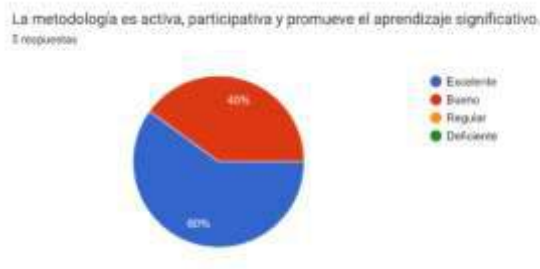
Indicador: Metodología

El análisis de los resultados en relación con la metodología del EVA revela una evaluación mayoritariamente positiva por parte de los expertos consultados. El hecho de que el 60% de los expertos calificaran la metodología como excelente y el 40% como buena sugiere que el curso ha logrado implementar una metodología activa, participativa y que promueve el aprendizaje significativo en el contexto educativo de la Emprendimiento y Gestión.

Esta evaluación positiva refleja la solidez del diseño del EVA en cuanto a la selección y aplicación de la metodología, así como la pertinencia de la misma en relación con los objetivos de aprendizaje de la asignatura. Además, sugiere que el curso ha logrado integrar de manera efectiva estrategias pedagógicas innovadoras que fomentan la participación activa de los estudiantes y les permiten construir un aprendizaje significativo.

Ilustración 13

Resultado de valoración EVA: Metodología



Desde un punto de vista epistemológico, estos resultados indican que el curso ha sido desarrollado teniendo en cuenta las demandas y necesidades específicas del contexto educativo, así como las tendencias y avances en el campo de la pedagogía y la tecnología educativa. Esto demuestra un enfoque fundamentado en evidencias científicas, lo cual es crucial para garantizar la calidad y pertinencia de la metodología implementada.

Estos resultados emitidos por los expertos consultados en relación con la metodología del EVA confirman que el curso ha logrado implementar una metodología activa, participativa y que promueve el

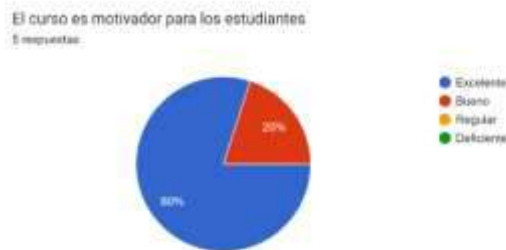
aprendizaje significativo, contribuyendo a la construcción de un aprendizaje desarrollador en el campo de la Emprendimiento y Gestión.

Indicador: Motivación

El análisis de los resultados obtenidos en relación con la motivación de los estudiantes en el EVA revela una evaluación mayoritariamente positiva por parte de los expertos consultados. El hecho de que el 80% de los expertos calificaran la motivación como excelente y el 20% como buena sugiere que el curso ha logrado implementar estrategias efectivas para mantener el interés y la participación activa de los estudiantes.

Ilustración 14

Resultado de valoración EVA: Motivación



Desde un punto de vista epistemológico, estos resultados indican que el curso ha sido desarrollado teniendo en cuenta la importancia de la motivación en el proceso educativo, así como las teorías y prácticas pedagógicas que sustentan la creación de un ambiente estimulante y enriquecedor para los estudiantes. Esto demuestra un enfoque fundamentado en evidencias científicas, lo cual es crucial para garantizar la calidad y pertinencia del curso en términos de mejora del desempeño académico y motivación de los estudiantes.

En resumen, el análisis epistemológico de los resultados emitidos por los expertos consultados en relación con la motivación en el EVA confirma que el curso ha logrado implementar estrategias efectivas para mantener el interés y la participación activa de los estudiantes, contribuyendo a la construcción de un aprendizaje desarrollador en el campo de la Emprendimiento y Gestión.

Valoración final

El análisis de los resultados obtenidos a través de la evaluación de cinco expertos revela una alta valoración en cuanto a la pertinencia, calidad de los contenidos, metodología y motivación del EVA. En



relación con la pertinencia, se destaca que el curso está completamente alineado con los objetivos de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, lo cual indica que el contenido del curso es relevante y adecuado para los estudiantes. En cuanto a la calidad de los contenidos, la mayoría de los expertos calificaron los contenidos como excelentes, lo que sugiere que son actualizados, relevantes y de alta calidad.

En cuanto a la metodología, se observa que la mayoría de los expertos consideraron que la metodología es activa, participativa y promueve el aprendizaje significativo, lo que indica que el curso ha logrado implementar estrategias efectivas para involucrar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Finalmente, en relación con la motivación, la mayoría de los expertos calificaron el curso como altamente motivador para los estudiantes, lo que sugiere que el curso ha logrado generar un alto nivel de interés y entusiasmo entre los estudiantes.

3.6 Viabilidad y factibilidad de la propuesta

La implementación del EVA propuesto es altamente factible debido a que el colegio cuenta con un laboratorio de informática equipado con 25 computadoras conectadas a internet. Además, todos los estudiantes tienen acceso a un smartphone, lo que asegura que puedan acceder a la plataforma de aprendizaje virtual de Emprendimiento y gestión para el primer año de bachillerato. Además, es importante destacar que la plataforma cuenta con el apoyo técnico del coordinador de tecnología del colegio y está disponible las 24 horas del día.

Después de pasar por un riguroso proceso de validación por parte de expertos seleccionados, se ha determinado que el EVA propuesto cumple con todos los criterios necesarios para mejorar el proceso de aprendizaje de la asignatura emprendimiento y gestión en el primer año de bachillerato. Por lo tanto, la implementación del EVA es altamente recomendable, dado que la institución educativa cuenta con la infraestructura tecnológica adecuada y también dispone de un equipo docente capacitado en la gestión y uso de la plataforma. Además, el Ministerio de Educación ha mostrado un interés positivo en la implementación de proyectos educativos que incorporen tecnología en la enseñanza.

En cuanto a los costos del software, el EVA propuesto es de acceso gratuito, ya que se encuentra disponible en la plataforma Milaula, sin representar un gasto adicional para el colegio. Esto resulta sumamente beneficioso, ya que permite aprovechar al máximo los recursos y el presupuesto asignado para otras necesidades educativas.



3.7 Sostenibilidad de la propuesta

Para asegurar la sostenibilidad del EVA propuesto, es esencial contar con un enfoque integral y colaborativo entre todas las partes interesadas. En primer lugar, las autoridades educativas deben comprometerse a apoyar y promover el uso continuo del EVA, asignando los recursos necesarios y estableciendo políticas claras que regulen su implementación y gestión.

El cuerpo docente desempeña un papel crucial en la sostenibilidad del EVA. Se requiere que estén capacitados en el uso de la plataforma y en las mejores prácticas pedagógicas para su integración efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, deben participar en la planificación y desarrollo de contenidos digitales relevantes y enriquecedores.

La participación activa de los estudiantes es también fundamental para la sostenibilidad del EVA. Los estudiantes deben ser motivados y educados sobre el valor y la forma de utilizar adecuadamente la plataforma. Esto implica fomentar su participación regular, la realización de actividades interactivas y colaborativas, y el feedback constante entre estudiantes y profesores.

La implicación de los padres de familia también es vital. Deben ser informados sobre la importancia del EVA, sus beneficios y cómo pueden apoyar a sus hijos en su uso. Los padres pueden desempeñar un papel activo al monitorear el progreso de sus hijos en la plataforma, brindar apoyo emocional y motivacional, y colaborar con los docentes en el seguimiento y evaluación del aprendizaje.

Además, es esencial brindar capacitaciones periódicas a todas las partes involucradas en el EVA. Esto incluye tanto a los administradores de la plataforma y el personal TIC, como a los profesores, estudiantes y padres de familia. Dichas capacitaciones permitirán mantener actualizados los conocimientos y habilidades necesarios para utilizar eficazmente el EVA, y también fomentarán la adopción y el uso continuo de la plataforma.

Finalmente, es importante destacar que la eficacia del EVA ha sido demostrada a través de la mejora del desempeño académico en el grupo de estudio. Esto genera expectativas positivas en otros niveles educativos y áreas de conocimiento, lo que incrementa la motivación y el interés hacia el uso sostenible del EVA a largo plazo.

En resumen, la sostenibilidad del EVA propuesto depende de un trabajo en equipo entre las autoridades, el cuerpo docente, los estudiantes y los padres de familia. Esto implica establecer políticas claras, proporcionar capacitaciones adecuadas y mantener una comunicación constante entre las partes



involucradas. Además, los beneficios y mejoras en el desempeño académico generan expectativas positivas que fomentan la adopción y el uso continuo del EVA en diferentes niveles educativos y áreas de conocimiento.

Tabla 7

Diagrama de Gantt

N°	Actividades	Noviembre		Diciembre		
		25-29 nov.	1-6 Dic	7-12 Dic	13-18 Dic	19-23 Dic
1	Socialización del Uso de la plataforma a los Estudiantes	■				
Unidad 1						
2	Tema 1: Introducción al Emprendimiento	■				
3	Tema 2: Características del Emprendedor		■			
Unidad 2						
4	Tema 3: Planeación y control financiero			■		
5	Tema 4: Clasificación entre costos y gastos				■	
6	Evaluación Postest					■
7	Encuesta de Satisfacción					■ 22 dic

Nota. Fuente: Elaboración propia



Conclusiones

- Al diseñar un EVA como herramienta para mejorar el desempeño académico en la asignatura de emprendimiento y gestión, ha demostrado ser una estrategia eficaz para motivar a los estudiantes y facilitar la construcción de un aprendizaje desarrollador. La inserción de las TIC ha contribuido a la comprensión más profunda de los conceptos informáticos, fomentando la participación activa y el interés por la materia. Estos resultados sugieren que la inclusión de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje puede ser una estrategia efectiva para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión.
- La fundamentación teórica desarrollada para la elaboración del EVA para la asignatura de emprendimiento y gestión ha permitido comprender y explicar los conceptos fundamentales de la materia de una manera accesible y clara para los estudiantes. Esta fundamentación ha sido crucial para la creación de un curso MOOC efectivo que cumple con el propósito de proporcionar una base sólida de conocimientos teóricos a los participantes, lo que les permite comprender y aplicar los conceptos informáticos en el contexto educativo de manera efectiva. La elaboración del EVA ha demostrado la importancia de una fundamentación teórica sólida para el éxito del proceso de enseñanza y aprendizaje en el campo del emprendimiento y gestión.
- En referencia a la realización de la encuesta ha sido fundamental para determinar la situación actual del área de Informática Aplicada a la Educación. Los resultados obtenidos proporcionan una visión clara de las necesidades y desafíos a los que se enfrenta el estudiantado en relación con el proceso de enseñanza y aprendizaje en esta materia. Estos datos servirán como base para plantear mejoras concretas que permitan adaptar el proceso educativo a las necesidades reales de los estudiantes, mejorando así su desempeño académico y su experiencia de aprendizaje en el área de Informática Aplicada a la Educación. La encuesta ha demostrado ser una herramienta valiosa para identificar áreas de oportunidad y realizar ajustes que contribuyan a optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en esta disciplina.
- De acuerdo con los datos obtenidos y analizados, se puede dilucidar que antes de la utilización del EVA, los estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de emprendimiento y gestión presentaban diferentes percepciones. Los estudiantes se sentían mayormente



confundidos, seguidos por aquellos que se sentían motivados. También había estudiantes que se sentían estresados, aburridos y alegres. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes se sentían inconformes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de emprendimiento y gestión.

- El diagnóstico realizado sobre cómo se imparte la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño permitió identificar áreas de mejora y oportunidades para enriquecer el contenido y la metodología de enseñanza. Esto servirá como base para la actualización y mejora continua del plan de estudios.
- Los temas seleccionados para ser incluidos en la EVA se basaron en las necesidades y demandas actuales del campo del emprendimiento, asegurando que los estudiantes adquieran conocimientos relevantes y aplicables en el mundo empresarial.
- Las herramientas tecnológicas seleccionadas para complementar la EVA están alineadas con los contenidos abordados, lo que permitirá a los estudiantes acceder a recursos interactivos y dinámicos que enriquecerán su proceso de aprendizaje.
- La valoración de la EVA por 3 docentes especializados de la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño proporcionó retroalimentación valiosa para ajustar y mejorar el material, garantizando su idoneidad y eficacia en el contexto educativo específico de la institución.



Recomendaciones

- Fomentar la capacitación y actualización constante de los docentes en el uso de tecnologías educativas y en la implementación de Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA), con el fin de mejorar sus habilidades pedagógicas y promover una enseñanza innovadora y efectiva.
- Diseñar estrategias de enseñanza-aprendizaje que integren de manera efectiva las TIC y herramientas digitales en el aula, con el objetivo de enriquecer el proceso educativo, promover la participación activa de los estudiantes y mejorar la calidad del aprendizaje.
- Establecer mecanismos de seguimiento y evaluación continuos para monitorear el impacto del uso de las TIC en el desempeño académico de los estudiantes, identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias pedagógicas según las necesidades y preferencias de los alumnos.
- Promover la colaboración entre docentes, directivos y especialistas en tecnología educativa para compartir buenas prácticas, experiencias exitosas y recursos digitales que puedan enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y favorecer la implementación efectiva de entornos virtuales en diferentes asignaturas y niveles educativos.

Referencia

- Araújo, M., Sousa, S., & Abreu, R. (2020). *Handbook of Research on Entrepreneurship and Marketing for Global Reach in the Digital Economy*. IGI Global.
- Asprilla, M. C. (2012). *La didáctica en la formación docente*. Argentina: Gastelu. Ausubel, D. (s.f.). https://jisoberanisg.files.wordpress.com/2017/07/asprelli_didacticaescuelas_2011-libro.pdf
- Ausubel. (1989). *Psicología educativa*. México: Trillas. <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/duazary/article/view/231>
- Carbonell, J. (2014). *Pedagogía para la práctica educativa del siglo XXI*. México. OCTAEDRO
- Cocunubo Suárez, J. I., Parra Valencia, J. A., y Otálora Luna, J. E. (2018). Propuesta para la evaluación de Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje con base en estándares de Usabilidad. *Tecnologías*, 21(41), 1–13. <http://www.scielo.org.co/pdf/teclo/v21n41/v21n41a09.pdf>
- Delgado Vargas, J. D. (2017). El diseño universal en la interfaz gráfica de multimedia educativo. *Actualidades Investigativas En Educación*, 17(3), 1–20. <https://doi.org/10.15517/aie.v17i3.30207>
- Fernández-Pérez, V., Blanco, E., & López-Mielgo, N. (2019). From the ivory tower to the real world: Impact of university entrepreneurship education on entrepreneurial intentions. *Journal of Small Business and Enterprise Development*, 26(7), 933-953.
- Freitas, H., & Gorman, M. F. (2019). Entrepreneurial education in higher educational institutions: A systematic review of literature. *Studies in Higher Education*, 44(6), 1003-1022.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Uruguay: Siglo XXI Editores S.A. <https://fhcv.files.wordpress.com/2014/01/freire-pedagogia-del-oprimido.pdf>
- Gallardo-Fernández, I. M., De Castro Calvo, A., & Saiz-Fernández, H. (2020). Interacción y uso de tecnologías en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Education Siglo XXI*, 38(1 marzo-Ju), 119–138. <https://doi.org/10.6018/educatio.413441>
- García & De la Cruz. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000300012
- Gavilanes-Sagñay, M. A., Yanza-Chávez, W. G., Inca-Falconi, A. F., Torres-Guananga, G. P., & Sánchez-Chávez, R. F. (2019). Las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Ciencia Digital*, 3(2.6), 422–439. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v3i2.6.575>

- Gil Mateos, J., García Martínez, A., y Atiaja Atiaja, N. (2020). El diseño instruccional: ruta necesaria en la educación virtual. *REVISTA CIENTÍFICA ECOCIENCIA*, 8, 1–15. <https://doi.org/10.21855/ecociencia.80.601>
- Glaserfeld, E. V. (1995). *Constructivismo Radical*. Londres: The Farmer Press. <https://www.raco.cat/index.php/Ensenanza/article/download/21609/21443>
- Hernández, R., Fernández Collado, C. & Baptista P. (2006). *Metodología de Investigación*. México: Ultra S.A. de C.V.
- Hernández, J. P., y Segura, F. T. (2023, July 1). Designing a Virtual Learning Environment to Promote Collaborative Creativity in University Students. *RIED-Revista Iberoamericana de Educacion a Distancia*, 26(2), 1–21. <https://doi.org/10.5944/ried.26.2.36209>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza-Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: McGRAWHILL INTERAMERICANA.
- Jaramillo, J. (5 de octubre de 2015). *Universidad Autónoma de México*. Obtenido de Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia: <https://repositorial.cuaed.unam.mx:8443/xmlui/bitstream/handle/20.500.12579/3879/VE13.306.pdf?sequence=1&isAllowed=>
- Lizarro Guzmán, N. (2020). Planificación y estructuración del proceso educativo virtual con base en el Diseño Instruccional. *Revista Compás Empresarial*, 11(30), 1–21. <https://doi.org/10.52428/20758960.v10i30.121>
- López-Belmonte, J., Pozo-Sánchez, J. S., Morales-Cevallos, M. B., & López-Meneses, E. J. (2019). Competencia digital de futuros docentes para efectuar un proceso de enseñanza y aprendizaje mediante realidad virtual. *EduTec: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. 2019, n. 67, Marzo; p. 1-15. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.67.1327>
- Martínez, L. A., Mutis, L. H., & Vallejo, M. (2010). *La dimensión humana de la educación*. Colombia: ángeles.
- Mendonça Silva, L. V. (2022). Metodologías activas en ambientes virtuales: el design thinking como herramienta activa para el diseñador de interfaces. *EduTec*, 1–3. <https://acortar.link/CbOCqE>

- Ministerio de Educación. (02 de septiembre de 2015). Obtenido de Coordinación General de Gestión Estratégica: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/06/Proyecto-SITEC.pdf>
- Mor, E., Garreta, M., y Galofré, M. (2018). *Diseño Centrado en el Usuario en Entornos Virtuales de Aprendizaje, de la Usabilidad a la Experiencia del Estudiante*. 1–10. <https://ceur-ws.org/Vol-318/Mor.pdf>
- Morales González, B. (2022, March 22). Instructional design according to the ADDIE model in initial teacher training. *Apertura*, 14(1), 1–16. <https://doi.org/10.32870/Ap.v14n1.2160>
- Morales Reynaga, C. L., y Jiménez Guzmán, M. G. (2012). Planificación Automática de Diseños Instruccionales en Entornos Virtuales de Aprendizaje: un Reto Multidisciplinario. *Temas de Ciencia y Tecnología*, 15, 1–10. https://www.utm.mx/edi_anteriores/temas47/1Ensayo_47_2-Planificacion_Automatica.pdf
- Morales, D. (2011). *El constructivismo en la escuela secundaria*. Argentina: Maipue.
- Peralta Caballero, A., y Barriga Diaz, A. F. (2018). Diseño instruccional de ambientes virtuales de aprendizaje desde una perspectiva constructivista. 1–15. https://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/sites/default/files/field/adjuntos/disen%C3%B3_instruccional_de_ambientes_virtuales_de_aprendizaje_desde_una_perspectiva_constructivista.pdf
- Pérez, A. (2012). *Educarse en la era digital*. España: Morata.
- Pérez, Á. (23 de junio de 2013). Scientific Electronic Library Online. Obtenido de Scientific Electronic Library Online: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2013000100009
- Piaget, J. (1980). *Psicología y pedagogía*. Paris: sn. Siemens, G. (20 de octubre de 2004). Obtenido de Dialnet: <https://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.html>
- Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.
- Sánchez-Mora, M. C., Fernández-Salineró, S., & Herrero-Diz, P. (2018). The role of entrepreneurial education, knowledge and culture as drivers of university support to enterprise creation.
- Vygotsky, L. (1978). *Introducción a la psicología cognitiva*. España: Océano.

Anexos

ANEXO 1. FICHA DE OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

FICHA DE OBSERVACIÓN PARTICIPANTE		
ASPECTOS A OBSERVAR	MODELO TRADICIONAL	MODELO TIC
Puntualidad		
Interés		
Atención		
Participación		
	<u>Valorar en escala de 1 al 10</u>	

ANEXO 2. ENCUESTA A DOCENTES

Encuesta 1

pgoyes76@gmail.com [Cambiar de cuenta](#)

No compartido

¿Conoce usted cuál es el significado de TIC?

Sí

No

Seleccione el tipo de TIC que conoce

Televisión

Radio

Teléfono móvil

Reproductor MP3

Tarjetas de memoria

Discos Versátiles

Computadoras

Internet

¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas usted conoce?

Google forma

kahoot

Go conqr

ed puzzle

educa play

¿Señale cuál de las siguientes redes sociales usted conoce?

Facebook

Instagram

Twitter

WhatsApp

¿Qué tiempo usted le dedica al uso de las redes sociales?

1 hora

2 horas

más de 2 horas

[Enviar](#) [Borrar formulario](#)

Anexo 3. Evaluación Diagnóstica



UNIDAD EDUCATIVA ISMAEL PÉREZ PAZMIÑO

Dirección: Calle Oscar Rodríguez entre Av. Gral. Córdova y Glóscor Pérez Cda. Jaime Rodas Aguilera
09018 - 0714 - AMB - 29604295 Teléfono: 2720-117 - Email: unidadisraelpazmiño_15@hotmail.com
Naranjo - Guayas - Ecuador

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DE GESTIÓN Y EMPRENDIMIENTO 1

Estudiante:		Curso:	Primero B.G.U.
Docente:		Paralelo:	A y B
Área:	Administración de Empresas	Fecha:	
Asignatura:	Emprendimiento y gestión	Año lectivo:	2023- 2024
INSTRUCCIONES:		<ul style="list-style-type: none"> • La evaluación consta de 10 ítems. • Dispone de <u>una hora</u> para resolver la evaluación. • 	
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Lee</u> las preguntas y selecciona la respuesta correcta. • <u>Evita</u> realizar borrones, tachones y enmendaduras. • <u>Resalta</u> el valor de la honestidad académica. 			

Éxitos en el desarrollo de la evaluación

INTRODUCCIÓN AL EMPRENDIMIENTO		
1.- ¿Qué describe mejor el término "emprendimiento"?		1 PTO.
a) Iniciar un negocio sin estrategia. b) Desarrollar ideas innovadoras para crear valor. c) Seguir un camino tradicional en el mundo laboral.		
2.- ¿Cuál es un elemento esencial en el proceso emprendedor?		1 PTO.
a) Riesgo mínimo. b) Creatividad. c) Seguir modelos preestablecidos.		
DEFINICIONES DE EMPRENDIMIENTO		
3.- ¿Cómo se define el emprendimiento?		1 PTO.
a) Replicar ideas existentes. b) Crear y desarrollar algo nuevo y valioso. c) Seguir métodos establecidos por otros.		
4.- ¿Qué aspecto no está asociado al emprendimiento?		1 PTO.
a) Innovación. b) Riesgo. c) Conservadurismo.		
DEFINICIONES DE EMPRENDEDOR		
5.- ¿Cuál es una cualidad clave de un emprendedor exitoso?		1 PTO.
a) Resistencia al cambio. b) Toma de riesgos calculados. c) Adherencia estricta a las normas establecidas.		
6.- ¿Qué caracteriza a un emprendedor?		1 PTO.
a) Pasividad en la toma de decisiones. b) Proactividad y visión. c) Dependencia total en otros para iniciar un negocio.		
CARACTERÍSTICAS DEL EMPRENDEDOR		

7. ¿Qué rasgo NO suele ser característico de un emprendedor?	1 PTO.
a) Adaptabilidad. b) Innovación. c) Miedo constante al fracaso.	
8. ¿Qué habilidad es fundamental para un emprendedor?	1 PTO.
a) Capacidad para evitar desafíos. b) Habilidad para resolver problemas. c) Dependencia exclusiva en el equipo de trabajo.	
TIPOS DE EMPRENDIMIENTOS EN EL ECUADOR	
9. ¿Qué tipo de emprendimiento se enfoca en la producción agrícola?	1 PTO.
a) Emprendimientos sociales. b) Emprendimientos de base tecnológica. c) Emprendimientos rurales.	
10. ¿Cuál es un ejemplo de emprendimiento urbano en el Ecuador?	1 PTO.
a) Una cooperativa de artesanos. b) Una granja orgánica. c) Una start-up tecnológica.	

ELABORADO POR DOCENTES DE PRIMERO DE B.G.U.	NOMBRE DE DOCENTES	FIRMAS	FECHAS DE ENTREGA REVISIÓN Y APROBACIÓN
	LIC. VANESSA ORTEGA		
	LIC. PAOLA GOYES		
REVISADO POR	MSC. ELENA GUEVARA MACIAS COORDINADORA DE ÁREA		
APROBADO	ING. RUTH RUIZ ALVARADO, MSc. VICE RECTORA		



Evaluación diagnóstica inicial 1

Conte explicació:

empreses i serveis comercials amb l'entorn d'entorn

No completat

[Veure la llista de preguntes d'ajuda](#)

Nom:

Cognoms:

1. ¿Qui decideix sobre el futur d'empreses?

- Seguir el corrent cultural i els modes de vida
- Haver de seguir el mercat
- Obtenir els recursos per nosaltres

2. ¿Què és un element essencial en el procés empresarial?

- Creativitat
- Seguir els models establerts
- Respostes ràpides

3. ¿Còmo se defineix el desenvolupament?

- Replicar les coses
- Crear i innovar alhora i en paral·lel
- Seguir els models establerts i pràctics

4. ¿Qui té els recursos d'empreses?

- Inversors
- Negociants
- Consumidors

5. ¿Què és una qualitat bàsic de les empreses actuals?

- Resposta a temps
- Tancat i tancat al client
- Adherència a les normes establertes

6. ¿Qui decideix sobre el futur d'empreses?

- Inversors i consumidors
- Inversors i negocis
- Inversors i negocis per nosaltres

7. ¿Què és el més important de les empreses?

1. ¿Qui té els recursos d'empreses?

- Inversors
- Negociants
- Consumidors i negocis

2. ¿Què és el més important de les empreses?

- Resposta a temps
- Tancat i tancat al client
- Adherència a les normes establertes

3. ¿Qui té els recursos d'empreses i els recursos comercials?

- Inversors i negocis
- Inversors i negocis comercials
- Inversors i negocis

Inversors i negocis

4. ¿Qui té els recursos d'empreses i els recursos comercials?

Inversors i negocis

Inversors i negocis

Inversors i negocis

5. ¿Qui té els recursos d'empreses i els recursos comercials?

Inversors i negocis

Inversors i negocis

Inversors i negocis

6.

7.

8. ¿Qui té els recursos d'empreses i els recursos comercials?

9. ¿Qui té els recursos d'empreses i els recursos comercials?

Anexo 4. Link para entrar al EVA

<https://emprendimientoygestion23.milaulas.com>

(Por favor no añada www. al principio.)

Sus datos de acceso son:

El usuario es: maestrantes

Contraseña: Master2024*

Anexo 5. Resultados de validación de los especialistas

Tabla 8

Resultados de la Validación del Especialista 1

Preguntas	Escala de Valoración				
	Cuantitativa				
DIMENSIÓN PERTINENCIA	1	2	3	4	5
Claridad de los objetivos del curso y su relación con el contexto educativo.					X
Relevancia de los contenidos para alcanzar los objetivos propuestos.					X
Actualidad de los contenidos y su relación con el conocimiento vigente.				X	
Nivel de adaptación de los contenidos a las necesidades y características de los estudiantes.					X
DIMENSIÓN CALIDAD DE LOS CONTENIDOS					
Claridad y organización de los materiales de aprendizaje disponibles.					X
Variedad y cantidad suficiente de recursos multimedia para facilitar el aprendizaje.					X
Precisión y fiabilidad de las fuentes utilizadas para la construcción de los contenidos.					X
Incorporación de actividades prácticas que permitan aplicar los conocimientos adquiridos.					X
DIMENSIÓN METODOLOGÍA					
Diseño claro y secuencial de las actividades de aprendizaje.					X
Incorporación de estrategias didácticas que promuevan la participación activa de los estudiantes.					X
Uso adecuado de herramientas tecnológicas para el desarrollo de las actividades de aprendizaje.				X	

Retroalimentación oportuna y constructiva por parte del docente en las actividades realizadas.					X
DIMENSIÓN MOTIVACIÓN					
Diseño de actividades atractivas y desafiantes que generen interés en los estudiantes.					X
Uso adecuado de recursos motivacionales, como videos, casos de estudio, testimonios, entre otros.					
Retroalimentación positiva y reconocimiento del esfuerzo y logros de los estudiantes.					
Promoción de la autonomía y autogestión del aprendizaje por parte de los estudiantes.					
Pregunta	Valoración Cualitativa				
Indique las mejoras que podrían implementarse en el diseño instruccional para potenciar su funcionamiento y resultados de aplicación.	No requiere mejoras ya que cumple con el objetivo de aprendizaje				

Identificación: Especialista 2**Tabla 9***Resultados de la Validación del Especialista 2*

Preguntas	Escala de Valoración				
	Cuantitativa				
DIMENSIÓN PERTINENCIA	1	2	3	4	5
Claridad de los objetivos del curso y su relación con el contexto educativo.					X
Relevancia de los contenidos para alcanzar los objetivos propuestos.					X
Actualidad de los contenidos y su relación con el conocimiento vigente.					X
Nivel de adaptación de los contenidos a las necesidades y características de los estudiantes.				X	
DIMENSIÓN CALIDAD DE LOS CONTENIDOS					
Claridad y organización de los materiales de aprendizaje disponibles.					X
Variedad y cantidad suficiente de recursos multimedia para facilitar el aprendizaje.					X
Precisión y fiabilidad de las fuentes utilizadas para la construcción de los contenidos.					X
Incorporación de actividades prácticas que permitan aplicar los conocimientos adquiridos.					X
DIMENSIÓN METODOLOGÍA					
Diseño claro y secuencial de las actividades de aprendizaje.					X
Incorporación de estrategias didácticas que promuevan la participación activa de los estudiantes.					X
Uso adecuado de herramientas tecnológicas para el desarrollo de las actividades de aprendizaje.				X	

Retroalimentación oportuna y constructiva por parte del docente en las actividades realizadas.					X
DIMENSIÓN MOTIVACIÓN					
Diseño de actividades atractivas y desafiantes que generen interés en los estudiantes.					X
Uso adecuado de recursos motivacionales, como videos, casos de estudio, testimonios, entre otros.					X
Retroalimentación positiva y reconocimiento del esfuerzo y logros de los estudiantes.				X	
Promoción de la autonomía y autogestión del aprendizaje por parte de los estudiantes.					X
Pregunta	Valoración Cualitativa				
Indique las mejoras que podrían implementarse en el diseño instruccional para potenciar su funcionamiento y resultados de aplicación.	No requiere mejoras ya que cumple con el objetivo de aprendizaje				

