



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA

Estrategia didáctica mediante la herramienta digital Classroom en la asignatura de  
Emprendimiento y Gestión de Primero Bachillerato Intensivo.

Autor/es:

Niebla Álvarez Jessica del Carmen  
Quito Torres Cecilia Maribel

Tutor/a:

Dra. Esther Lucrecia Carlin Chávez

ECUADOR

2023



La Universidad para todos





## DEDICATORIA

Dedico este trabajo de investigación a Dios Todopoderoso que me ha bendecido con personas maravillosas que son la razón de mi existencia. Gracias a mis padres y hermanos, cuyo amor incondicional y ejemplo de perseverancia y dedicación son una persona fuente constante de inspiración para todos mis éxitos y logros.

**Jessica del Carmen Niebla Álvarez**

Dedico este trabajo de investigación a Dios, mis padres, cuyo amor y apoyo incondicional constante han sido mi mayor inspiración a lo largo de esta travesía académica. A mi hija, por su comprensión en los momentos desafiantes. Agradezco a todos aquellos que, han contribuido en mi crecimiento personal y laboral.

**Cecilia Maribel Quito Torres**





## AGRADECIMIENTO

Me gustaría expresar mi más sincero agradecimiento a todos aquellos que han hecho importantes contribuciones a mi desarrollo profesional y personal para lograr este logro. Agradezco a Dios por bendecirme con la paciencia, sabiduría y determinación necesarias para completar con éxito esta disertación, que refleja mi profunda pasión y amor por la profesión docente y es una fuente de alegría constante.

**Jessica del Carmen Niebla Álvarez.**

Me sincero agradecimiento a Dios por permitir todos mis logros, a mi madre por ser una persona única e increíble que me enseñó a ser perseverante para superarme cada día, Agradezco a todas aquellas personas que me han ayudado a crecer en mi desarrollo profesional y personal.

**Cecilia Maribel Quito Torres.**





## RESUMEN

La investigación aborda el desafío educativo de integrar una estrategia didáctica mediante la herramienta digital Classroom que contribuya a la formación digital en estudiantes de bachillerato intensivo, específicamente en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Responde a la necesidad de preparar a los estudiantes para un mundo laboral y empresarial digitalizado. La falta de estrategias didácticas efectivas en herramientas digitales, se observa como un obstáculo, especialmente en entornos rurales con limitaciones de recursos. La investigación se desarrolló con un enfoque mixto y el empleo de métodos teóricos, empíricos y estadísticos. La implementación de la herramienta digital Classroom, se propone como solución adaptada a las necesidades de los estudiantes, proporcionando aportes al entendimiento de la integración efectiva de tecnologías digitales en la educación y así superar las limitaciones identificadas en los estudiantes. El contexto espacial de la investigación se corresponde con la Unidad Educativa Chiquintad, de la provincia del Azuay, perteneciente al cantón Cuenca, en la parroquia Chiquintad. La propuesta fomenta en los estudiantes un aprendizaje activo, participativo, interactivo vinculado a la esencia de la pedagogía digital. Para su implementación se realizaron sesiones virtuales sincrónicas como parte fundamental de la metodología. Con empleo de herramientas de videoconferencia dentro de Google Classroom, desarrolladas en tiempo real donde los estudiantes y el docente lograron interactuar, resolver dudas y participar en actividades colaborativas, permitiendo un aprendizaje interactivo y personalizado. Se recomienda extender la implementación de estrategias didácticas con Google Classroom a otras asignaturas y niveles educativos.

**PALABRAS CLAVE:** Estrategia didáctica, integración, educación, tecnología educativa, herramienta digital.





## ABSTRACT

The research addresses the educational challenge of integrating a didactic strategy through the digital tool Classroom that contributes to digital training in intensive high school students, specifically in the subject of Entrepreneurship and Management. It responds to the need to prepare students for a digitized work and business world. The lack of effective didactic strategies in digital tools is seen as an obstacle, especially in rural environments with resource limitations. The research was conducted with a mixed approach and the use of theoretical, empirical, and statistical methods. The implementation of the digital tool Classroom is proposed as a solution adapted to the needs of students, providing insights into the effective integration of digital technologies in education and thus overcoming the identified limitations in students. The spatial context of the research corresponds to the Chiquintad Educational Unit, located in the Azuay province, belonging to the Cuenca canton, in the Chiquintad parish. The proposal encourages active, participatory, interactive learning linked to the essence of digital pedagogy in students. For its implementation, synchronous virtual sessions were conducted as a fundamental part of the methodology. Using video conferencing tools within Google Classroom, developed in real-time, where students and the teacher were able to interact, address doubts, and participate in collaborative activities, allowing for interactive and personalized learning. It is recommended to extend the implementation of didactic strategies with Google Classroom to other subjects and educational levels.

**KEYWORDS:** Teaching strategy, integration, education, educational technology, digital tool.





## ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN .....	1
Presentación y Contextualización .....	1
Justificación del Problema .....	1
Planteamiento del problema .....	2
Precisión del tema.....	3
Relación con el Proyecto .....	4
Objeto de la investigación.....	4
Objetivo general.....	4
Preguntas científicas.....	4
Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/Dimensiones .....	4
Objetivos específicos de la investigación.....	5
Identificación de los métodos a emplear .....	5
Herramienta matemática estadística .....	7
Declaración de la población y muestra.....	7
Declaración del tipo de investigación .....	8
Principales aportes.....	8
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica de la investigación .....	8
Descripción del contenido de los capítulos .....	9
Capítulo 1. Marco Teórico .....	10
1.1 Las Estrategias Didácticas en la Enseñanza de Entornos Digitales .....	10
1.1.1 Definición de la Estrategia de Aprendizaje .....	10
1.1.2 Dimensiones de la estrategia de aprendizaje.....	11
1.1.3 Tipologías de las estrategias didácticas.....	12
1.2 Herramientas virtuales para la enseñanza aprendizaje.....	15
1.2.1 La Herramienta Digital Google Classroom.....	17
1.2.2 La Educación Extraordinaria .....	18
1.2.3 Herramientas Digitales en la Educación Extraordinaria en Ecuador .....	19
1.2.4 El Desafío de la Tecnología en el Bachillerato Intensivo .....	20
1.2.5 Acceso de la Tecnología en Emprendimiento y Gestión.....	21
1.3 Perfil de Salida de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión .....	24





1.3.1	Currículo de Emprendimiento y Gestión .....	24
1.3.2	Aporte de la Responsabilidad Social en el Emprendimiento.....	25
CAPÍTULO 2. Metodología para el Desarrollo de la Investigación y Estudio Diagnóstico .....		26
2.1	Conceptualización y Operacionalización de las Variables y Categorías .....	26
2.1.1	Variables, Definición, Dimensión, Indicadores e Instrumentos de Recolección de la información.....	26
2.1.2	Enfoque de la Investigación .....	28
2.1.3	Alcance de la Investigación.....	29
2.1.4	Declaración y Justificación del Tipo de Investigación .....	32
2.1.5	Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación.....	32
2.1.6	Delimitación de la Población y la Muestra. ....	33
2.1.7	Estadígrafos o Técnicas Estadísticas Utilizadas .....	36
2.1.8	Estrategia Investigativa .....	37
2.1.9	Análisis de los resultados del diagnóstico inicial .....	39
2.1.10	Resultados de la Entrevista a Docentes de Emprendimiento y Gestión.....	52
CAPÍTULO 3: Presentación y Validación de la Propuesta .....		55
3.1	Modelación de la Propuesta .....	55
3.2	Métodos para la Implementación de la Estrategia Didáctica con Google Classroom en Emprendimiento y Gestión.....	56
3.3	Procedimientos para la implementación de la estrategia didáctica con Google Classroom en Emprendimiento y Gestión .....	57
3.4	Actividades para el Desarrollo de Competencias en Emprendimiento y Gestión con Google Classroom.....	58
3.5	Recursos para Enriquecer la Experiencia Educativa en Emprendimiento y Gestión con Google Classroom.....	60
3.6	Propuesta de Implementación de Estrategia Didáctica con Google Classroom en Emprendimiento y Gestión para Primero de Bachillerato Intensivo .....	62
3.7.	Definición de objetivos. ....	63
3.8.	Diseño de actividades.....	64
3.9	Análisis de la efectividad de la propuesta .....	76
3.10	Triangulación de Datos .....	77
3.11	Análisis de la Efectividad de la Propuesta.....	78





3.12 Análisis de resultados obtenidos .....	83
CONCLUSIONES .....	84
RECOMENDACIONES.....	85
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	86
ANEXOS .....	90





## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población y Muestra .....	34
Tabla 2: Género de los estudiantes encuestados.....	39
Tabla 3: La tecnología beneficia a la educación a cualquier edad.....	40
Tabla 4: Interés hacia la asignatura de Emprendimiento y Gestión .....	41
Tabla 5: Motivación en las clases de Emprendimiento .....	42
Tabla 6: Adquisición de conocimientos en emprendimiento.....	43
Tabla 7: Utilidad de materiales y recursos en la asignatura .....	44
Tabla 8: ¿Se incorpora tecnología como parte del método de enseñanza?.....	45
Tabla 9: Está familiarizado con la herramienta digital classroom.....	46
Tabla 10: Implementación de la herramienta digital Classroom.....	47
Tabla 11: Características de la herramienta Google Classroom para facilitar el aprendizaje ....	48
Tabla 12: Ventajas del uso de Google classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión .....	49
Tabla 13: Estaría dispuesto al cambio de metodología de aprendizaje para utilizar la herramienta digital Classroom.....	50





## ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1: Género de los estudiantes encuestados .....	39
Gráfico 2: La tecnología beneficia a la educación a cualquier edad .....	40
Gráfico 3: Interés hacia la asignatura de Emprendimiento y Gestión .....	41
Gráfico 4: Motivación en las clases de Emprendimiento y Gestión .....	42
Gráfico 5: Adquisición de conocimientos en Emprendimiento y Gestión .....	43
Gráfico 6: Utilidad de materiales y recursos en la asignatura .....	44
Gráfico 7: Se incorpora tecnología como parte del método de enseñanza .....	45
Gráfico 8: Está familiarizado con la herramienta digital Classroom .....	46
Gráfico 9: Implementación de la herramienta digital Classroom .....	47
Gráfico 10: Características de Google Classroom.....	48
Gráfico 11: Ventajas del uso de Google Classroom .....	49
Gráfico 12: Cambio de metodología de aprendizaje.....	50
Gráfico 13: Estrategia didáctica con Google Classroom .....	60
Gráfico 14: UNIDAD 1 Google Classroom.....	64
Gráfico 15: Herramienta Canva.....	65
Gráfico 16: Herramienta Kahoot.....	66
Gráfico 17: UNIDAD 2 Google Classroom.....	66
Gráfico 18: Herramienta Educaplay.....	67
Gráfico 19: Herramienta Liveworksheets.....	68
Gráfico 20: UNIDAD 3 Google Classroom.....	68
Gráfico 21: Herramienta Purzzle.....	69
Gráfico 22: Herramienta Padlet.....	70
Gráfico 23: UNIDAD 4 Google Classroom.....	70
Gráfico 24: Herramienta Educaplay.....	71
Gráfico 25: UNIDAD 5 Google Classroom.....	71
Gráfico 26: Herramienta Mentimeter.....	72
Gráfico 27: Herramienta Educaplay.....	73
Gráfico:28 Comparación de rendimiento académico.....	79
Gráfico 29: Participación activa.....	80
Gráfico 30: Interacción con recursos digitales .....	81
Gráfico 31: Entrega y calidad de los proyectos.....	82
Gráfico 32: Participación en actividades colaborativas.....	83





## LISTADO DE ANEXOS

Anexo 1: Encuesta aplicada a estudiantes.....	90
Anexo 2: Encuesta aplicada a docentes.....	92
Anexo 3: Guía para la socialización.....	94
Anexo 4: Encuesta aplicada a especialistas para validar la propuesta.....	95
Anexo 5: Pantalla de Google Classroom.....	99





## INTRODUCCIÓN

### Presentación y Contextualización

En esta primera veintena de años la educación mundial enfrenta el reto permanente de adaptarse a las demandas cambiantes del ambiente, la cultura, la sociedad y la economía. En particular, los colegios, frecuentemente necesitan ofrecer programas educativos que no solo satisfagan los requisitos académicos, sino que también preparen a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo laboral y fomenten el espíritu emprendedor.

### Justificación del Problema

Es importante reconocer que, para desarrollarse efectivamente en la sociedad, se requiere conocimiento, y la formación académica en todos los niveles, exige que los estudiantes desarrollen habilidades digitales que les permitan adaptarse y desenvolverse en un mundo cada vez más tecnológico y conectado. Por tanto, es fundamental que los estudiantes tengan una formación que incluya las competencias necesarias para el uso eficiente de las herramientas digitales.

La formación en herramientas digitales es un factor determinante para el éxito académico de los estudiantes, ya que les permite acceder a un mayor número de recursos y fuentes de información en la realización de trabajos y proyectos. Además, pueden mejorar su desempeño en futuros estudios y en el mundo laboral.

Aun, cuando es reconocida la importancia de la formación en competencias digitales, en ocasiones resulta complicado para los docentes encontrar estrategias didácticas efectivas para impartir esta asignatura porque muchos desconocen o no se adaptan al cambio necesario y utilizarlas. Por tanto, se defiende la idea de que la realización de un estudio que aborde la creación de una estrategia didáctica en una herramienta digital puede resultar de gran utilidad para la institución educativa.

En el caso específico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, dirigida a estudiantes de bachillerato intensivo, son adultos con edades que inician desde los 18 años. Es evidente la importancia de formarlos con las habilidades requeridas para desempeñarse en un panorama económico difícil, cada vez más competitivo. Teniendo en cuenta esta situación, se puede observar que en entornos rurales la falta de recursos y accesibilidad a los mismos limita las oportunidades educativas y dificulta la implementación de métodos pedagógicos modernos, más alineados con el mundo globalizado y cambiante actual.

El uso de herramientas digitales para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento



y gestión ofrece una alternativa de solución para superar estas limitaciones. La integración de las TIC proporciona a los estudiantes acceso a recursos en línea, permite la participación activa, fomenta la colaboración y desarrolla habilidades digitales fundamentales para el éxito en el competitivo mundo laboral actual. Además, las herramientas digitales pueden adaptarse a los ritmos de aprendizaje individuales, lo que es particularmente relevante en un contexto de bachillerato intensivo para adultos.

Esta investigación identifica las particularidades observadas entre las necesidades de los estudiantes de bachillerato intensivo en un colegio rural y las oportunidades ofrecidas por las herramientas digitales para la asignatura de Emprendimiento y Gestión. La comprensión de cómo estas herramientas pueden promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades útiles para la vida cotidiana, es esencial para diseñar estrategias educativas efectivas y mejorar la calidad de la educación proporcionada a estos estudiantes.

### **Planteamiento del problema**

En Ecuador, la falta de una estrategia didáctica mediante la utilización de herramientas digitales en estudiantes de Primero Bachillerato Intensivo, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, es un problema que afecta a la educación de las personas con escolaridad inconclusa.

Aun cuando las TIC se han convertido en una herramienta indispensable en la sociedad actual, muchas veces se relega la utilización de las mismas a un segundo plano en el sistema educativo, lo que genera desigualdades en el acceso al conocimiento y en la preparación para el mundo laboral.

En Ecuador, la asignatura de Emprendimiento y Gestión se enfoca en el desarrollo de habilidades y competencias para la creación y gestión de proyectos micro empresariales, sin embargo, la formación en habilidades digitales se deja de lado en muchas ocasiones, lo que impide que los estudiantes adquieran las competencias necesarias para utilizar las TIC de manera efectiva en el ámbito empresarial y en otros ámbitos de su vida.

Además, la falta de una estrategia didáctica específica utilizando herramientas digitales en la asignatura de Emprendimiento y Gestión también es un obstáculo para el desarrollo económico del país, ya que el éxito empresarial en la actualidad está estrechamente ligado al uso efectivo de las tecnologías de la información y comunicación.

En la zona de Chiquintad, en la ciudad de Cuenca, perteneciente a la provincia del Azuay, se ha evidenciado una falta de estrategias didácticas efectivas para la aplicación de

herramientas digitales en estudiantes de primero de bachillerato intensivo, específicamente en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Esta parroquia, localizada al Nor-Este de la ciudad de Cuenca, se ubica en los siguientes límites: Norte: parroquia Checa Sur: parroquia Sinincay y el área urbana de Cuenca Este: parroquias Sidcay, Checa y el área urbana de Cuenca Oeste: parroquia San Antonio de Paguancay (Cañar) y Sayausí. La parroquia tiene un área de 113 km y de acuerdo al censo del año 2010 una población de 4.073 habitantes, según el Atlas Geográfico del Ecuador (2013).

En esa parroquia se encuentra una institución educativa de educación regular e intensiva y sostenimiento Fiscal, la cual tiene 3 jornadas: matutina, vespertina y nocturna; y modalidades presencial y semipresencial. El Nivel educativo que ofrece es Inicial, Educación Básica y Bachillerato regular e intensivo.

Es en esta institución en donde se identificó un motivo para la investigación por la falta de estrategia didáctica en la utilización de herramientas digitales en estudiantes de Primero Bachillerato Intensivo, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

La no utilización de herramientas digitales en los estudiantes durante su formación limita su capacidad para interactuar y comunicarse en un mundo cada vez más digitalizado y conectado. Y a la vez, dadas las características de la actualidad digital, trae como consecuencia, que en el futuro se le dificulte encontrar trabajo, debido a que la mayoría de los empleos requieren habilidades digitales, y esta carencia puede restringir su capacidad para participar laboralmente a plenitud en la sociedad.

Además, la falta de una estrategia didáctica para la formación de competencias digitales en la asignatura de Emprendimiento y Gestión también genera un impacto negativo en la economía local. Muchos de los estudiantes son adultos que poseen negocios y emprendimientos de varios tipos, y también algunos desean iniciar un negocio propio. Es evidente que los estudiantes que no poseen las habilidades digitales necesarias para emprender un negocio o utilizar herramientas digitales para mejorar sus negocios existentes van a perder oportunidades de crecimiento y desarrollo económico.

### **Precisión del tema**

La precisión del tema de investigación es esencial para delimitar con claridad el alcance y los objetivos de la indagación. En este contexto, la acotación del problema se enfoca en identificar y definir específicamente la problemática que se abordará. En este estudio, la precisión se manifiesta al delimitar el tema con la herramienta Digital Classroom y su aplicación



para el beneficio de los estudiantes de Primero Bachillerato Intensivo, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, con la aportación basada en la implementación de la estrategia didáctica.

### **Relación con el Proyecto**

La precisión del tema se alinea estrechamente con los objetivos del proyecto. La delimitación asegura que el estudio se centre de manera específica en los aspectos relevantes de la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, utilizando Google Classroom como herramienta de intervención. Esto contribuye a la claridad y coherencia en la ejecución del proyecto, permitiendo una investigación más enfocada y resultados más aplicables.

### **Objeto de la investigación.**

El objeto de investigación de este proyecto se centra en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, dirigido a estudiantes del Primer Año de Bachillerato Intensivo.

El propósito principal es identificar las necesidades y dificultades que los estudiantes enfrentan en el desarrollo de habilidades digitales en este contexto educativo específico.

### **Objetivo general.**

Elaborar una estrategia didáctica mediante la herramienta digital Google classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para aplicar en el proceso de enseñanza en los estudiantes de Primero Bachillerato Intensivo.

### **Preguntas científicas**

1. ¿Cuáles son los enfoques pedagógicos y marcos teóricos más efectivos para diseñar una estrategia didáctica que promueva la utilización de herramientas digitales en estudiantes de Primero de Bachillerato Intensivo en el contexto específico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?
2. ¿Cuáles son las principales necesidades y dificultades que enfrentan los estudiantes de este nivel educativo para utilizar herramientas digitales?
3. ¿Cómo se llevará a cabo la selección de los contenidos y recursos didácticos para la elaboración de una propuesta de implementación de la estrategia?
4. ¿Cuáles son los resultados esperados de la implementación de la estrategia didáctica en términos de utilización de la herramienta digital classroom y la mejora del desempeño académico en los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

### **Declaración de las variables o categorías de la investigación a declarar/Dimensiones**



- Resumiendo lo planteado por Hernández Sampieri (2013) se puede conceptualizar que la variable independiente es aquella que se manipula o controla en el estudio (en este caso hablamos de la implementación de la estrategia didáctica). Las variables dependientes son las que se miden para evaluar el impacto de la variable independiente (en el presente proyecto es la utilización de la herramienta digital Classroom en la asignatura de Emprendimiento). Las variables ajenas son factores que podrían influir en los resultados, pero no se manipulan directamente en el estudio (en el caso de nuestro estudio serían el entorno socioeconómico y la experiencia previa con tecnología).

A continuación, se explican sus dimensiones:

### **Variable Independiente**

- Implementación de la estrategia didáctica:

### **Variables Dependientes**

- Utilización de la herramienta digital Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión

### **Variables Ajenas**

Entorno socioeconómico

Experiencia previa con tecnología

### **Objetivos específicos de la investigación.**

- Determinar los antecedentes y fundamentos teóricos que sustentan la herramienta Digital Classroom de los estudiantes del Primero Bachillerato Intensivo, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión
- Realizar un diagnóstico inicial acerca de la implementación de herramientas tecnológicas en la asignatura de emprendimiento y gestión en primer año de bachillerato intensivo.
- Definir las bases teóricas y pedagógicas del proceso de formación de la herramienta Digital classroom de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del primer año de Bachillerato Intensivo.
- Aplicar una estrategia metodológica para el proceso de enseñanza mediante Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión del Primero Bachillerato Intensivo.

### **Identificación de los métodos a emplear**

Métodos de nivel teórico

Histórico lógico: Integra lo lógico revestido en forma concreta del desarrollo histórico, en caso referir a la evolución de las herramientas digitales y su incursión en el proceso de

enseñanza aprendizaje.

Análisis y síntesis: “Estudia los hechos, partiendo de la descomposición del objeto de estudio en cada una de sus partes para estudiarlas en forma individual (análisis), y luego se integran esas partes para estudiarlas de manera holística e integral (síntesis)” (Bernal,2019).

Método de sistematización: “es aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica del proceso vivido, los factores que han intervenido en dicho proceso, cómo se han relacionado entre sí, y por qué lo han hecho de ese modo”. (Jara, 1998, p.10).

Este método se utiliza para analizar y comprender con exactitud el problema que se va a estudiar, a partir de una interpretación crítica de las experiencias en donde se produce el proceso de enseñanza aprendizaje, a partir del mismo se busca la participación activa de los estudiantes.

Métodos de nivel empírico

Análisis documental: Buscar y seleccionar diferentes tipos de documentos relevantes, como investigaciones académicas, informes educativos, políticas educativas, libros, artículos, materiales de enseñanza y aprendizaje, programas de estudio y recursos digitales disponibles.

Leer y examinar los documentos: y analizar enfoques, estrategias y resultados relacionados con la formación de competencias digitales en estudiantes de Primero Bachillerato Intensivo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Observación directa: Es importante establecer claramente los aspectos específicos que se van a observar, como el uso de herramientas digitales, la participación en actividades en línea, la colaboración entre estudiantes, la resolución de problemas digitales, entre otros.

Determinar cuándo se realizará la observación. Puede ser en el aula de clase durante las clases de Emprendimiento y Gestión, en el entorno virtual de aprendizaje o en situaciones prácticas relacionadas con la asignatura.

El método de observación participante, es en la cual el investigador se involucra directamente en las actividades. Este será el utilizado en la presente investigación.

Encuesta: A diferencia de una entrevista, una encuesta se basa en preguntas estructuradas y estandarizadas que se presentan a un grupo más amplio de participantes. Se elaborará una serie de preguntas relacionadas con del proceso de enseñanza aprendizaje y la herramienta digital Classroom, específicamente en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Se decidirá el tamaño y la composición de la muestra de estudiantes de Primero Bachillerato Intensivo que participarán en la encuesta. Se elegirá una muestra representativa para obtener resultados más generalizables.

### **Herramienta matemática estadística**

En el ámbito de la investigación educativa, el uso de herramientas tecnológicas se ha vuelto cada vez más prevalente, y en este contexto, Excel emerge como una herramienta fundamental para la recopilación y análisis de datos estadísticos. En el presente estudio, la elección de Excel como plataforma de análisis adquiere relevancia debido a su accesibilidad y versatilidad.

Excel, con sus hojas de cálculo, proporciona un entorno organizado para la entrada y manipulación de datos, permitiendo a los investigadores estructurar sus conjuntos de datos de manera eficiente. Las fórmulas estadísticas incorporadas ofrecen la capacidad de calcular medidas descriptivas esenciales, facilitando la comprensión inicial de la distribución y tendencias en los datos.

La herramienta ofrece una variedad de gráficos descriptivos que permiten visualizar de manera clara la información recopilada. Excel se convierte en un aliado efectivo para comunicar hallazgos de manera accesible y comprensible, además simplifica la realización de pruebas estadísticas básicas.

Aunque reconocemos que Excel tiene limitaciones en comparación con software estadístico más avanzado, su facilidad de uso y disponibilidad generalizada lo convierten en una elección pragmática, especialmente para estudios que no requieren un análisis estadístico muy complejo.

### **Declaración de la población y muestra**

#### **Población**

La población de este estudio está constituida por la totalidad de estudiantes del Primer Año de Bachillerato Intensivo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa "Chiquintad", sección nocturna, para el año lectivo 2023-2024. La población total asciende a 60 estudiantes.

#### **Muestra**

La muestra seleccionada para este estudio consistió en la totalidad de la población. Dado que la población total es de 60 estudiantes, la muestra abarca a todos los participantes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el Primer Año de Bachillerato Intensivo. La

elección de una muestra del tamaño total de la población se justifica por la accesibilidad y la representatividad completa de los estudiantes involucrados en el estudio.

### **Declaración del tipo de investigación**

El tipo de investigación elegida para el presente proyecto es la investigación mixta. Sintetizando lo planteado por Hernández Sampieri (2013) se puede decir que una investigación mixta combina elementos tanto cualitativos como cuantitativos en un solo estudio, permitiendo así obtener una comprensión más completa y profunda del fenómeno que se está investigando. Dado que nuestro estudio involucra la implementación de una herramienta digital en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, y busca evaluar tanto el desarrollo de competencias digitales como el rendimiento académico de los estudiantes, la investigación mixta busca analizar de manera integral el problema seleccionado, debido a que este tipo de investigación permite abordar la complejidad del tema, al combinar el análisis de datos cuantitativos para medir resultados y patrones, con el análisis cualitativo para explorar percepciones, experiencias y contextos.

### **Principales aportes**

El estudio aporta significativamente al campo de la educación y la integración de tecnologías digitales en el contexto específico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, ya que proporciona una estrategia detallada sobre la implementación de Google Classroom en la asignatura, ofreciendo perspectivas valiosas sobre la frecuencia y calidad del uso de esta herramienta digital.

Además, se identifican las principales necesidades que enfrentan los estudiantes de bachillerato intensivo en el desarrollo de competencias digitales en el ámbito de Emprendimiento y Gestión, proporcionando información esencial para el diseño de estrategias de intervención específicas.

### **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica de la investigación**

La implementación de Google Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en estudiantes de bachillerato intensivo de una Unidad Educativa Fiscal, del área rural, no solo aborda las necesidades específicas de los estudiantes, sino que también contribuye al avance de las prácticas pedagógicas. Este estudio no solo evalúa la efectividad de la herramienta digital, sino que también proporciona información valiosa para mejorar la enseñanza de competencias digitales y su impacto en el rendimiento académico y la adquisición de habilidades para la vida.



La novedad científica del estudio radica en la adaptación de estrategias didácticas específicas para Emprendimiento y Gestión, un área que aún no ha sido completamente explorada en términos de integración de tecnologías digitales en los entornos de educación extraordinaria.

### **Descripción del contenido de los capítulos**

En el aspecto introductorio, se presenta la justificación del estudio, detallando las razones que motivan la investigación. Se plantea el problema que busca abordar, destacando su relevancia e impacto. Los objetivos generales y específicos del estudio se delinearán para proporcionar una guía clara de las metas perseguidas. Además, se destacan los aportes que se esperan obtener con la investigación.

En el capítulo uno, se abordan los fundamentos teóricos referidos a los entornos digitales, enfocadas en la integración efectiva de la tecnología en la educación. Se examinan las herramientas virtuales para potenciar la enseñanza y el aprendizaje. Se exploran los fundamentos normativos de la educación extraordinaria en Ecuador y todo, fundamentalmente para aplicar estrategias didácticas.

En el capítulo dos se detalla la metodología utilizada para llevar a cabo el estudio. Se describen variables, las categorías de análisis, los enfoques adoptados y el alcance del trabajo. Se exponen los métodos y técnicas empleados para recopilar y analizar la información.

En el capítulo tres, se presentan los hallazgos derivados del análisis de los resultados obtenidos. Se genera la propuesta de implementación de estrategias didácticas utilizando Classroom, ofreciendo una visión concreta de cómo se integrarán las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje. Como conclusión se logró implementar la estrategia didáctica utilizando Google classroom en estudiantes de primero de bachillerato intensivo. Se recomienda implementar esta metodología en otros subniveles educativos y en más asignaturas.



## Capítulo 1. Marco Teórico

El marco teórico explica de forma detallada los conceptos claves que aportan a la investigación, partiendo desde la identificación, definición, dimensiones y tipos de estrategias de aprendizaje. Luego se mencionan las herramientas virtuales que pueden ser utilizadas en la enseñanza aprendizaje.

Los antecedentes de la investigación planteada se enmarcan de las siguientes investigaciones:

Según Tébar, L. (2003), la Unión Europea ha impulsado esfuerzos para promover la incorporación de la tecnología en las aulas, reconociendo su capacidad para mejorar el aprendizaje, la participación y la colaboración. Sin embargo, es importante destacar que el uso efectivo de la tecnología en la educación requiere una planificación cuidadosa, capacitación adecuada de los docentes y consideración de las necesidades de los estudiantes.

En América Latina la perspectiva sobre la tecnología en la educación ha cambiado significativamente en los últimos años, pasando de un enfoque centrado en la adquisición de habilidades tecnológicas a uno centrado en el proceso de enseñanza - aprendizaje, según Ricardo C., Iriarte F. (2017)

En Ecuador, la educación se adapta a los cambios tecnológicos y sociales, enfocándose en el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para mejorar la calidad educativa. La investigación "Entornos Virtuales de Aprendizaje y Redes Sociales como herramientas en la Educación Intensiva" (Pintado et al., 2022) destaca la innovación educativa, resaltando la necesidad de aprovechar las TIC y la importancia de la inclusión digital y la reducción del analfabetismo digital en la población ecuatoriana.

### 1.1 Las Estrategias Didácticas en la Enseñanza de Entornos Digitales

Las estrategias didácticas en entornos digitales son enfoques planificados y reflexivos que los educadores emplean para facilitar el aprendizaje significativo utilizando herramientas tecnológicas. Estas estrategias integran métodos pedagógicos con recursos digitales, aprovechando las tecnologías de la información para optimizar la enseñanza y mejorar la participación y comprensión de los estudiantes.

#### 1.1.1 Definición de la Estrategia de Aprendizaje

Tébar, L. (2003) define una estrategia de aprendizaje como los métodos reflexivos y flexibles que los docentes emplean para facilitar aprendizajes significativos. En el enfoque basado en competencias, los educadores deben ser competentes en diseñar y ejecutar

lecciones, destacando el papel central del aula en potenciar las habilidades de pensamiento de los estudiantes.

Díaz y Hernández (1999) definen las estrategias pre instruccionales como aquellas que anticipan y orientan el qué y el cómo aprender, activando conocimientos previos. Estas estrategias son útiles para contextualizar el aprendizaje y generar expectativas. Se recomienda su uso al inicio de las lecciones para mejorar la atención, el reconocimiento de información clave y el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según Díaz y Hernández (1999), Vaello (2023) y Monereo (2000) mencionan que la categoría de elaboración de la información incluye a los estudiantes que construyen conocimiento creando información nueva y generando conceptos que permiten una elaboración cognitiva más profunda. Se fomenta la creatividad y las capacidades cognitivas superiores, como la interpretación, la crítica, la elaboración y/o la generación, el análisis, la resolución, etc.

A medida que avanza la investigación de nuestra problemática, exploraremos en profundidad las características y particularidades de las dimensiones de las estrategias de aprendizaje, analizando cómo influyen en la de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del primer año de bachillerato intensivo.

### **1.1.2 Dimensiones de la Estrategia de Aprendizaje**

Según Fernández et. al... 1997 como cita Mayorga y Madrid (2010:95) analiza cinco dimensiones: por qué enseñar; qué enseñar; ideas e intereses de los estudiantes; cómo enseñar y evaluar. Estas características son recogidas en cuatro modelos didácticos, denominados: tradicional, tecnológico, espontáneo y alternativo.

Sus principales rasgos se explican a continuación:

- Modelo didáctico tradicional o transmisor: el profesor y el contenido están en el centro de la actividad. Es importante que los estudiantes adquieran conocimientos, pero también desarrollen habilidades.
- Modelo didáctico espontáneo-activista: La finalidad de la educación es educar al alumno en relación con la realidad que le rodea, de modo que la educación adquiera una función política e ideológica.

Por otra parte, para Mayor (2019), al hablar de las dimensiones pedagógicas del aprendizaje-servicio, entendido como una pedagogía de enseñanza por la que los estudiantes adquieren una mejor comprensión del contenido académico, aplicando competencias y conocimientos al beneficio de la sociedad (Furco, 2011. P.23); se pueden identificar algunas

características comunes a esta práctica. En ese sentido se podría afirmar que el aprendizaje-servicio es:

- Un proyecto educativo con utilidad social.
- Un método para la educación formal y no formal, para todas las edades y que debe contar con un espacio temporal preciso.
- Un servicio para aprender y colaborar en un marco de reciprocidad.
- Un proceso de adquisición de conocimientos y competencias para la vida.
- Un método de pedagogía activa que precisa de un educador más que de un enseñante.
- Una red de partenaires y de instancias de conexión y apoyo.
- Un impacto formativo y transformador múltiple. (Mayor, 2019, citando a Puig et. al.. 2007)

Desde esta perspectiva se podría manifestar que el aprendizaje servicio está relacionado con la asignatura de Emprendimiento y gestión, ya que, como hemos visto, la característica principal de esta metodología es la utilidad social que permita transformar la realidad de los estudiantes. Esta relación es evidente, ya que la manera más efectiva de transformar la realidad familiar y social de los estudiantes es a través de la generación de ideas, proyectos y emprendimientos que puedan aportar con el desarrollo social y económico del medio local.

Complementando lo anterior, para Contreras et.al. (2022), es necesario involucrarse en el debate sobre la definición crítica de características diversas y complementarias, que se enfocarán en mejorar la educación y los aprendizajes, en lugar de proponer características puntuales o interesadas con efectos "educativos" y "profesionales" no tan evidentes, que en gran medida van en contra de la base de la escuela pública.

Evidentemente las prácticas pedagógicas deben cambiar de acuerdo a las nuevas realidades y normativas, para ofrecer el máximo beneficio a los estudiantes en los actuales contextos. En ese sentido, la discusión que se podría generar sería de gran ayuda para vislumbrar nuevas perspectivas de acción.

Las estrategias didácticas son enfoques o métodos que los educadores utilizan para facilitar el aprendizaje significativo en los estudiantes. A continuación, se presentan algunas tipologías comunes de estrategias didácticas

### **1.1.3 Tipologías de las Estrategias Didácticas.**

Según Garcia et.al (2021), las estrategias didácticas son procedimientos que el profesor utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los

alumnos. Las estrategias de aprendizaje son estrategias para aprender, recordar y usar la información. La elección de la estrategia adecuada dependerá de las características de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje que se desean alcanzar.

Las principales estrategias pedagógicas que pueden ser implementadas en el aula según el enfoque pedagógico se mencionan a continuación:

- Tradicional: Basadas en la transmisión de conocimiento por parte del profesor.
- Constructivista: Promueven la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante.
- Socio constructivista: Enfatizan el aprendizaje social
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): Los estudiantes resuelven problemas reales.
- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): Los estudiantes trabajan en proyectos significativos, teniendo en cuenta el beneficio real de los mismos.
- Presencial: Se llevan a cabo en el aula física.
- En Línea: Utilizan recursos digitales y plataformas en línea.
- Blended Learning: Combinan el aprendizaje presencial y el virtual

#### **Según el Objetivo de Aprendizaje:**

- Estrategias de Instrucción: Centradas en la transmisión de conocimientos.
- Estrategias de Aprendizaje: Fomentan la autonomía y habilidades de estudio.
- Estrategias de Evaluación: Evalúan el aprendizaje del estudiante.

#### **Según la Interacción:**

- Individual: El aprendizaje es principalmente independiente.
- Grupal: Promueven la colaboración entre estudiantes.
- Con el Profesor: Incluyen interacción directa con el docente.

#### **Según el Momento de Aplicación:**

- Inicial o Motivación: Despiertan el interés y la motivación.
- Desarrollo: Facilitar la adquisición de conocimientos y habilidades.
- Cierre o Evaluación: Evalúan el aprendizaje y resumen la lección.

#### **Según el Enfoque Tecnológico:**

- Gamificación: Uso de elementos de juego en el proceso de aprendizaje.
- Realidad Virtual y Aumentada: Integración de experiencias virtuales o aumentadas.
- Redes Sociales: Utilización de plataformas sociales para el aprendizaje.

Analizando las perspectivas mencionadas, se puede concluir que el constructivismo es

el enfoque prioritario para la educación en el mundo moderno, debido a su capacidad de generar aprendizajes significativos y auténticos en los estudiantes, partiendo desde los conocimientos ya interiorizados, y construyendo poco a poco trayectorias de aprendizaje efectivo.

Coll (1996) señala que "se ha dicho varias veces que la concepción constructivista no es en sentido estricto una teoría, sino más bien un marco explicativo que, partiendo de la consideración social y socializadora de la educación escolar, integra aportaciones diversas cuyo denominador común lo constituye un acuerdo en torno a los principios constructivistas.

Asimismo, dice que existen diversas perspectivas sobre cómo el aprender se construye, lo cual implica a definir el constructivismo desde diferentes miradas, como plantea Sánchez (2000), y no encasillarlo en una única manera de pensarlo.

En palabras de Carretero (2021) "el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano".

El constructivismo, como teoría educativa central, enfatiza la participación activa de los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento. En el contexto de las Ciencias Sociales, esto implica la promoción de la indagación, la reflexión crítica y el diálogo como herramientas para que los estudiantes construyan una comprensión más profunda de eventos históricos, estructuras sociales y procesos culturales que han dejado huella a través de los tiempos.

Para Serrano y Pons (2011) en relación al proceso constructivista: "la mente va construyendo progresivamente modelos explicativos, cada vez más complejos y potentes, de manera que conocemos la realidad a través de los modelos que construimos ad hoc para explicarla".

Sintetizando lo planteado por Guerra (2020, p.5-6) se podría decir que las propuestas constructivistas modernas nacen en respuesta al desarrollo de los estudios en torno a la creación del conocimiento, mediante lo cual se formaliza la propuesta teórica de Jean Piaget como uno de los soportes epistemológicos del constructivismo.

Esta propuesta, conocida como la teoría psicogenética, se considera relevante en el desarrollo de la teoría constructivista del conocimiento. Piaget pudo evidenciar la existencia de un conjunto de estructuras a través de las cuales el ser humano interpreta el mundo, con una clara tendencia al "equilibrio entre los factores internos y externos o de forma más general entre la asimilación y la acomodación" (Piaget, 1991: 129).

Por otro lado, los teóricos de la ciencia retoman la teoría genética del desarrollo socio-cultural de Lev Vygotsky, la cual, aunque no es constructivista per se, permite sustentar los principios de este paradigma. Esta teoría se utilizó para profundizar en la investigación sobre cómo se construye la cognición humana y se aplicó al análisis del fenómeno educativo y la construcción social del conocimiento en las aulas.

El constructivismo se está restableciendo como teoría epistemológica tras el uso que hizo Vygotsky en la investigación y la enseñanza a partir de los años 1980. Esta teoría implica que las personas pueden convertirse en creadores activos de conocimiento en lugar de simplemente recibirlo. (Guerra, 2020 citando a Rojo y Dámaso, 1999)

Esta construcción activa del conocimiento no se limita a actividades individuales y aisladas, como la lectura o la elaboración de un producto determinado. También incluye actividades guiadas por otro sujeto o un grupo de pares, mediadas por algún tipo de tecnología, ya sea de forma presencial o a distancia. Lo importante es que, al ser una construcción personal, el sujeto esté plenamente dispuesto a llevarla a cabo, estando vinculado al entorno social y cultural, dos refuerzos necesarios para que esta construcción se lleve a cabo (Hernández, 2008).

## 1.2 Herramientas Virtuales para la Enseñanza Aprendizaje

Para poder entender la importancia de los nuevos sistemas virtuales de enseñanza aprendizaje, es necesario profundizar un poco en su definición y conceptualización. En ese sentido, Celis y Jiménez (2009), definían a la educación virtual o E Learning en sus inicios, como: “Un aprendizaje interactivo en el cual, el contenido permanece disponible en la red y proporciona una cantidad de información automática que le permite al estudiante realizar actividades en línea en cualquier momento para aumentar sus conocimientos”.

El concepto de Entorno Virtual de Aprendizaje (VLE), también conocido como Virtual Learning Environment, es una evolución natural del enfoque de aprendizaje interactivo que se mencionó anteriormente. Los VLE son plataformas educativas en línea que se han desarrollado para ofrecer un entorno digital completo y estructurado en el que los estudiantes pueden acceder, gestionar y participar en su proceso de aprendizaje. Los VLE se basan en sistemas de administración del aprendizaje (LMS).

Sintetizando lo planteado por Cornellà y Estebanell (2018) se podría afirmar que un Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés, Learning Management System) es una plataforma o software diseñado para administrar, entregar, rastrear y gestionar

el proceso de aprendizaje en entornos educativos. Un LMS proporciona una infraestructura tecnológica que permite a los educadores y administradores crear, organizar, distribuir y evaluar contenidos de aprendizaje, cursos y páginas web, así como supervisar y respaldar el progreso y el rendimiento de los estudiantes.

En su artículo "Navegando los terrenos del e-learning" Mentis (2008) explora la evolución de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (VLE) en relación con la tecnología y el e-Learning. En sus primeras etapas, el e-Learning se limitaba principalmente a la descarga de contenidos, lo que es conocido como "Aprendizaje Basado en Contenidos" (CBL).

Sin embargo, con el avance de la tecnología y la educación en línea, surgió una herramienta fundamental para la práctica educativa: los Sistemas de Gestión del Aprendizaje, conocidos como Learning Management System (LMS). Estos sistemas empezaron a desarrollarse en la década de 1990 y se convirtieron en herramientas esenciales para el entrenamiento y la formación en línea.

Los LMS permiten la gestión integral de los procesos de enseñanza y aprendizaje al facilitar la interacción entre estudiantes, profesores y contenidos de manera tanto sincrónica como asincrónica, como señalaron Malikowski, Thompson y Theis en 2007. En cierto sentido, los LMS revolucionaron la educación en línea al proporcionar un marco tecnológico sólido para la creación, administración y seguimiento de cursos en entornos virtuales.

Estas herramientas tecnológicas proporcionan muchas oportunidades para generar aprendizajes significativos en los estudiantes. Lo fundamental es plantear de forma adecuada las estrategias de aprendizaje en entornos digitales.

En consecuencia, Sánchez et al. (2020) afirman que garantizar el uso adecuado de la tecnología para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea significativo es una responsabilidad importante del maestro en el sistema educativo. Aunque las TIC son necesarias en el sistema educativo, es importante tener en cuenta que no son inertes por sí solas. Estas son facilitadoras, ya que el conocimiento depende del estudio, reflexión y apreciación de la información.

Es evidente que actualmente las condiciones educativas han cambiado en todos los niveles, y no se pueden realizar las mismas prácticas educativas de hace algunos años.

La educación tradicional está llevando a los jóvenes a abandonar sus estudios porque sienten que las aulas no son un lugar para ellos. Las TIC cambian las estructuras organizacionales de los centros escolares, pero no cambian significativamente la educación en

el aula. La falta de motivación de los estudiantes amenaza el aprendizaje teórico y dificulta el trabajo docente. (Jácome-Amores, 2019).

Ante la eminente desmotivación, las nuevas tecnologías pueden contribuir trascendentalmente, considerándolas una herramienta colosalmente motivadora (Hernández, 2017).

Los centros de educación pública del sector rural especialmente en lo que se refiere implementación tecnológica, son menos favorecidos. Las TICs son recursos fundamentales que benefician los entornos educativos.

Las tecnologías de la información son la herramienta que la sociedad moderna utiliza en todos los aspectos donde se desenvuelve.

Todo esfuerzo educativo se basa en producir resultados que sirvan a la sociedad, ya sea en el ámbito laboral, comercial o social. La aplicación de las TIC no es solo provisión de equipos y programas tecnológicos, es oportunidad, sedimentación e integridad en determinados procesos y contextos educativos (Aguar, Velásquez y Aguiar, 2019).

Según García (2017), las plataformas funcionan como una estrategia y un método de enseñanza, utilizando herramientas digitales, métodos de aprendizaje innovadores y estrategias didácticas (Desing Thinking, ABP). Por lo tanto, se menciona el papel y la función del maestro en este nuevo estilo de aprendizaje, donde se presenta como un guía, evaluador y facilitador.

La utilización de herramientas digitales es de vital importancia para el aprendizaje en la educación regular como en la educación extraordinaria la misma que ayuda a los estudiantes de esta oferta educativa a explorar el uso de herramientas básicas para el aprendizaje.

### **1.2.1 La Herramienta Digital Google Classroom**

Utilizar una plataforma virtual como Google Classroom y aplicarla en el aprendizaje por descubrimiento puede mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. Los resultados del estudio muestran que el uso de Google Classroom como plataforma virtual genera una mejor organización y optimización del tiempo en el aula, así como la posibilidad de utilizar diversos recursos multimedia para enriquecer los contenidos e incrementar su atractivo y mejorar las accesibilidades estudiantes. Además, la estrategia de aprendizaje por descubrimiento potencia el pensamiento crítico, la independencia y la creatividad de los estudiantes, porque crean su propio aprendizaje.

Según Polo (2019), los estudiantes pueden aprender el aula en lecciones prácticas

realizando diversas actividades interactivas donde tienen la oportunidad de practicar la lección teórica, resolver tareas sin temor al castigo, con un título y la libertad de cometer errores y aprender de los errores” (p. 155).

A partir de esta observación, Google Classroom es una herramienta que facilita al docente realizar cursos y lecciones de una manera diferente, quitar la monotonía a los estudiantes e involucrarlos en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), creando así ambientes virtuales de aprendizaje.

### **1.2.2 La Educación Extraordinaria**

Según la Constitución de la República del Ecuador (2008), Sección quinta Educación, menciona que: “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.” (Art. 26)

Según el del Acuerdo Ministerial 00057-A (2017), menciona que:

“Modalidades de educación escolarizada extraordinaria. - Existen tres modalidades para la educación extraordinaria:

1. Presencial: Es aquella que, para su aprobación, requiere de la asistencia regular a un establecimiento educativo, durante su período lectivo correspondiente.
2. Semipresencial: Es aquella en la que el aprendizaje se produce a través de la combinación equilibrada y eficiente de actividades in situ y/o virtuales, en tiempo real o diferido, con apoyo de tecnologías de la información y de la comunicación para organizar los componentes de docencia de aprendizaje práctico y autónomo.
3. A distancia: Es aquella en la que, el componente de docencia, el de prácticas de aplicación y experimentación de los aprendizajes y el de aprendizaje autónomo, están mediados por el uso de tecnologías y entornos virtuales bajo plataformas de interacción, y por la articulación de múltiples recursos didácticos (físicos y/o digitales). Para su desarrollo, es fundamental la labor docente y técnico docente con la tutoría sincrónica y asincrónica, y el respaldo administrativo-organizativo de una estrategia de apoyo.” (Artículo 4).

El Artículo 5, menciona: “De los estándares en la calidad de la educación extraordinaria. - La Autoridad Educativa Nacional emitirá lineamientos sobre los estándares de calidad educativa de la educación extraordinaria.” (Artículo 5)

Capítulo II servicios educativos extraordinarios, menciona que: “Los servicios de educación extraordinaria son:

a) Servicio de atención familiar para la primera infancia (SAFPI): Servicio Educativo Extraordinario en el Nivel de Educación Inicial para niños y niñas de 3 a 4 años.

b) Nivelación y Aceleración Pedagógica (NAP): Servicio Educativo Extraordinario en el Nivel de Educación General Básica para niños, niñas y adolescentes, de 8 a 18 años, en condición de rezago educativo o con necesidades educativas específicas

c) Educación en casa: Es un servicio educativo de carácter excepcional, aplicable a la educación básica y bachillerato.

d) Servicio Educativo Extraordinario en Educación Especializada e Inclusiva para niños, niñas, adolescentes y jóvenes: Servicio Educativo para personas con necesidades educativas asociadas a la discapacidad, en edad escolar de 3 a 20 años en instituciones de educación especializada.

e) Servicio Educativo Extraordinario para Jóvenes y Adultos con Escolaridad Inconclusa: Servicios educativos para personas jóvenes y adultas de 15 años en adelante, que no han concluido su proceso de educación regular hasta el nivel de bachillerato y presentan rezago educativo de 3 o más años. ” (Artículo 7)

Por otra parte, las competencias digitales en la educación extraordinaria en Ecuador son de suma importancia para garantizar la inclusión y el acceso a la educación de todos los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades o necesidades especiales.

### **1.2.3 Herramientas Digitales en la Educación Extraordinaria en Ecuador**

Resumiendo lo planteado por López (2022) se podría decir que las competencias educativas digitales se refieren a la capacidad de una persona para utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con el fin de acceder, gestionar, evaluar, integrar y crear información de manera crítica, ética y reflexiva en entornos digitales.

Estas competencias son esenciales en la era digital actual, donde la tecnología desempeña un papel fundamental en la educación y en la vida cotidiana. La integración de estas competencias en los programas educativos es fundamental para preparar a las personas para el mundo digital en constante evolución.

Las competencias digitales en la educación extraordinaria se refieren a la manera efectiva de lograr que los estudiantes en esta modalidad de estudio puedan ser partícipes de estos procesos, lo cual puede ser un tanto difícil debido a las características variadas de este

grupo de estudiantes, entre las que se pueden mencionar, los diferentes rangos de edad, las diferencias socioeconómicas, y los entornos rurales o urbanos (López, 2022)

#### **1.2.4 El Desafío de la Tecnología en el Bachillerato Intensivo**

Según Granados et. al. (2020) al incorporar las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje permitió ampliar el proceso educativo desarrollando la capacidad de innovar los contenidos curriculares, adquiriendo nuevas habilidades y destrezas que pueden ser utilizadas tanto dentro como fuera del aula.

La tecnología está directamente relacionada con la educación, puesto que permite implementar metodologías más atractivas para los estudiantes ya que, no se considera muy importante memorizar una gran cantidad de conocimientos sino desarrollar capacidades de conocimiento que le permitan poner en práctica todas sus destrezas y habilidades. (Granados et. al.2020)

La tecnología ha revolucionado nuestro diario vivir, al incorporar las nuevas tecnologías en el proceso educativo ha transformado el proceso enseñanza-aprendizaje brindando nuevos métodos de enseñanza utilizando los medios digitales. (Rodríguez de las Heras, 2010).

Hoy en día podemos acceder a la información desde cualquier dispositivo inteligente en cualquier lugar que nos encontremos y adquirir conocimientos que nos permitan desarrollar competencias digitales. (González, 2019)

Según Pintado et. al. (2022) actualmente, la educación constantemente debe aprovechar nuevos recursos, herramientas y métodos para acercar el proceso de aprendizaje a los estudiantes y adaptarse constantemente a sus necesidades y entorno.

Por otra parte, Guaña-Moya (2017) señalan que los avances en las redes sociales en línea han hecho posible integrar herramientas efectivas de colaboración laboral, simplificando el acceso de las escuelas a grandes cantidades de información educativa y creativa. Un ejemplo de esto son los entornos virtuales de aprendizaje, que fomentan la participación de los estudiantes en la educación y promueven la autonomía y la interactividad en el proceso.

Los entornos virtuales y las redes sociales son claramente ventajosos para la educación y el aprendizaje de los estudiantes de educación intensiva. En este caso, la capacitación de los estudiantes en el proceso de autoeducación es crucial, ya que el maestro actúa más como moderador del contenido. Los estudiantes deben adquirir una comprensión integral de las realidades y características de los enfoques de aprendizaje no convencionales. (Pintado et. al. 2022).

Dado que las personas deben tener la capacidad de planificar su tiempo de manera efectiva para completar con éxito las tareas, la gestión personal se vuelve fundamental. Es fundamental que valores como la responsabilidad y la honestidad se transmitan de antemano a quienes asumen el desafío cuando se trata de educación no presencial. En este caso, la asistencia o tutoría del maestro se vuelve esencial durante todo el proceso de aprendizaje. (Pintado et. al. 2022).

### **1.2.5 Acceso de la Tecnología en Emprendimiento y Gestión**

Desde la perspectiva de Granados et. al. (2020), los estudiantes que cursan sus estudios en bachillerato deben recibir de sus docentes la información integradora que ofrecen las herramientas inmersas en las TIC para asegurar su utilización diaria como recurso didáctico mediante metodologías innovadoras que permitan desarrollar las capacidades de acceso al conocimiento y asegurar la aplicación de competencias digitales.

Según estos autores, el aprendizaje de competencias digitales en los estudiantes los encaminará para que apliquen los medios tecnológicos para desarrollar emprendimientos que tengan una identidad propia, considerando su desarrollo cognitivo conforme su nivel de escolaridad.

Al hablar de las tecnologías de la información y comunicación TIC, debemos considerar los cambios metodológicos para integrar la tecnología en las aulas, lo que significa que debemos considerar nuevos entornos de enseñanza-aprendizaje en los cuales podamos hacer uso de los medios digitales involucrando la metodología didáctica en el aula. (Granados et. al. 2020)

Bernal y Rodríguez (2019), consideran que en la actualidad es necesario diseñar estrategias empresariales. Debemos hacer que nuestros estudiantes sean competitivos, creativos e innovadores en el ámbito digital, desarrollado una serie de competencias que le permitan adquirir conocimientos, habilidades y actitudes, que se consideran convenientes aprender para utilizar los recursos de forma más eficiente y eficaz, necesarios para desenvolverse en el mundo laboral y personal.

Según Salcines et. al (2022) al desarrollar la capacidad tecnológica en los estudiantes permitirá aplicar estrategias orientadas a aprovechar los recursos digitales necesarios para lograr los objetivos empresariales propuestos y promover los procesos innovadores que le permitan tener éxito en su proyecto.

La tecnología es esencial en el emprendimiento empresarial, siendo clave para la

innovación y competitividad. Para los nuevos emprendedores tener habilidades tecnológicas les facilita el acceso a la innovación según Herrera et. al. (2016).

Sintetizando lo planteado por Salinas y De Benito (2020) se concluye que en los últimos años se han revelado las debilidades de las políticas relacionadas con las tecnologías digitales, las cuales están estrechamente vinculadas a las necesidades político-electorales de los poderes ejecutivos.

Estas políticas, centradas en la introducción de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el sistema educativo, han adoptado una perspectiva instrumentalista de la tecnología. En lugar de mejorar la inclusión digital para facilitar el acceso, intercambio y construcción de conocimiento, se ha evidenciado un intento de implementar rápidamente las TIC en los sistemas educativos.

Este enfoque ha considerado erróneamente que la infraestructura tecnológica es el primer paso para incorporar las TIC en las escuelas. Aunque el acceso a las TIC desde la escuela ha ayudado a compensar las desigualdades de acceso en los hogares, es evidente que el proceso de informatización del sistema escolar no debería terminar con la instalación de infraestructura.

Desde esta perspectiva, no es suficiente proporcionar solamente la infraestructura tecnológica para implementación de las TIC, sino más bien, se requiere una visión integral que contemple las estrategias pedagógicas necesarias en esos contextos, las competencias digitales de los docentes y las herramientas digitales necesarias para garantizar efectivamente la adquisición de destrezas por parte de los estudiantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario analizar las perspectivas pedagógicas que pueden ser implementadas en los entornos digitales actuales. Algunas de estas perspectivas teóricas se mencionan a continuación:

Aprendizaje Colaborativo: La teoría del aprendizaje colaborativo enfatiza el trabajo en equipo y la interacción social como medios para el aprendizaje. Lev Vygotsky es un referente importante en esta área con su teoría del aprendizaje sociocultural, que destaca la importancia de la interacción social en el aprendizaje. En ese sentido, la herramienta Classroom promueve la colaboración a través de foros de discusión, wikis, trabajos en grupo y otras herramientas que permiten a los estudiantes aprender unos de otros y desarrollar habilidades de colaboración.

Aprendizaje Activo: El aprendizaje activo involucra a los estudiantes de manera activa en el proceso de aprendizaje, en lugar de ser receptores pasivos de información. Uno de los

principales defensores del aprendizaje activo es Jean Piaget, el cual manifestaba que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la experiencia. Una plataforma digital ofrece actividades interactivas como cuestionarios, lecciones, tareas y juegos que fomentan la participación activa de los estudiantes siguiendo este principio.

Aprendizaje Centrado en el Estudiante: Esta teoría aboga por la adaptación de la enseñanza al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante. Carl Rogers es conocido por su enfoque centrado en el estudiante, que resalta la importancia de adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de cada estudiante. Por esta razón, Classroom permite la personalización de contenidos y actividades, lo que facilita la adaptación de la enseñanza a las necesidades individuales de los alumnos.

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): Una plataforma virtual puede servir como herramienta para la implementación del ABP, donde los estudiantes resuelven problemas del mundo real a través de investigaciones y discusiones. Howard Barrows es un pionero en el uso del ABP, sobre todo en el área médica. Para practicar con el ABP en la plataforma se pueden utilizar foros, bases de datos y tareas para apoyar esta metodología.

Andragogía: Se refiere al enfoque de enseñanza dirigido a adultos, reconociendo la autonomía, experiencia y necesidades específicas de este grupo. Malcolm Knowles es un referente en este campo, y definió la andragogía como el arte y la ciencia de ayudar a los adultos a aprender. En ese sentido, Classroom es adecuado para la educación de adultos, ya que permite la flexibilidad en el acceso al contenido y la participación en el aprendizaje a su propio ritmo.

Teoría de la Motivación: En los entornos virtuales se puede incorporar elementos de teorías de la motivación, como la teoría de la autodeterminación, para mantener a los estudiantes motivados. La retroalimentación, los logros y la gamificación son ejemplos de características que pueden influir en la motivación de los estudiantes. Edward Deci y Richard Ryan son conocidos por su teoría de la autodeterminación, que se centra en la motivación intrínseca y extrínseca que también podría desarrollarse en la plataforma.

Teoría del Conectivismo: El conectivismo se enfoca en cómo las redes y conexiones influyen en el aprendizaje. Una plataforma virtual puede ser vista como un recurso que permite a los estudiantes construir sus propias redes de aprendizaje a través de la interacción en línea. George Siemens y Stephen Downes desarrollaron esta teoría, que ve el aprendizaje como un proceso de creación de conexiones y redes.

En la práctica, es esencial que los docentes puedan combinar varios de estos enfoques pedagógicos al diseñar cursos en entornos digitales, adaptándolos a las metas de aprendizaje y al público objetivo. La flexibilidad de Classroom lo convierte en una herramienta valiosa para implementar una amplia variedad de teorías pedagógicas y enfoques de enseñanza.

### **1.3 Perfil de Salida de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión**

En el Currículo de Bachillerato de Emprendimiento y Gestión del Ministerio de Educación del Ecuador (2015) informa que se destaca la contribución de la asignatura de Emprendimiento y Gestión al Perfil de Salida del Bachiller.

Una de las propuestas que se incluyen en este currículo es el desarrollo de talentos de la persona emprendedora, que se conjuga con valores inherentes a la realización de emprendimientos: desarrollo de liderazgo, innovación y creatividad, tolerancia al riesgo, capacidades gerenciales (para enfrentar dificultades, resolver problemas y trazarse objetivos ambiciosos), y la autonomía. Incluye el conocimiento de principios de administración como planeación, gestión, dirección y control. Durante los tres cursos de bachillerato, el enfoque de la asignatura es eminentemente práctico y de autovaloración para alcanzar profundidad a partir de talentos que garanticen el éxito de un emprendimiento, tales como: ofrecer sus servicios, comprar, generar una cultura de servicio, atención al usuario y obtención de financiamiento. (Currículo de Bachillerato de Emprendimiento y Gestión del Ministerio de Educación del Ecuador (2015))

Podemos concluir que el aporte de la asignatura de emprendimiento y gestión al perfil de salida del bachiller ecuatoriano se centra en la aplicación práctica de estos conceptos y la autoevaluación para profundizar en el desarrollo de habilidades que garanticen el éxito en el emprendimiento. Esto incluye elementos como la oferta de servicios, el proceso de compra, la creación de una cultura de servicio, la atención al cliente y la obtención de financiamiento.

#### **1.3.1 Currículo de Emprendimiento y Gestión**

La asignatura de Emprendimiento y Gestión tiene sus inicios desde la normativa legal de “la Constitución de la República (artículos: 283, 284, 302, 304 y 306); Plan Nacional para el Buen Vivir que busca transformar el sistema económico para que se convierta en un sistema social y solidario (objetivos 8 al 10) y la Ley de Economía Popular y Solidaria” (MINEDUC, 2015, p. 7). 40

La asignatura de Emprendimiento y Gestión tiene por objetivo desarrollar de mejor manera los aprendizajes para potenciar el Sistema Nacional económico y solidario a través del

trabajo digno para elevar el sector productivo; creada con el propósito de propiciar a los estudiantes herramientas y destrezas para su desarrollo personal y su integración a la sociedad (MINEDUC, 2016).

Contenido Curricular Diseñado a través de un aprendizaje de manera modular: su objetivo principal es determinar conocimientos, herramientas y técnicas para el control financiero y legal de emprendimiento; se divide en dos grupos en el primero de bachillerato: Planificación y control financiero del emprendimiento y responsabilidad legal y social del emprendedor.

### **1.3.2 Aporte de la Responsabilidad Social en el Emprendimiento**

En el ámbito de la educación, deben promoverse las habilidades empresariales con el objetivo de mejorar la capacidad de los jóvenes y adultos para afrontar los desafíos de la vida en todos los ámbitos, incluido el lugar de trabajo y otros, de modo que estas habilidades no se vean restringidas. No sólo la economía, sino todos los ámbitos de la vida.

Según González, S. (2021), debido a la amplitud del conocimiento disponible, la enseñanza del emprendimiento en la educación secundaria aún se encuentra en sus primeras etapas de desarrollo. Estimular la competencia empresarial es una tarea compleja que no debe limitarse al espíritu empresarial. Por lo tanto, es crucial promover diversas actitudes, conocimientos y habilidades a través de acciones educativas concretas y planificadas. Por lo tanto, mejorar las habilidades empresariales es crucial.

Varios autores resaltan la importancia de fomentar un espíritu emprendedor, siendo la innovación un componente esencial para su realización. Leite et al. (2015) afirma que el desarrollo de este espíritu requiere tres pasos cruciales. El primer paso es la necesidad de fomentar un entorno grupal que integre varias instituciones del contexto, incluidas las de educación.

Lo importante es que los emprendedores estén preparados para enfrentar con éxito los desafíos que el siglo XXI les reserva, ya que las ideas son los escalones que van alcanzando. Es necesario fomentar en los jóvenes el espíritu emprendedor. transformar ese espíritu en una consciencia emprendedora capaz de cambiar y transformar el mundo. Leite et al. (2015), p. 290.

En ese sentido, es necesario tomar medidas concretas para fomentar el espíritu emprendedor en los estudiantes de educación intensiva, a través de prácticas educativas que fomenten las herramientas esenciales para ser, saber, hacer y emprender.

## **CAPÍTULO 2. Metodología para el Desarrollo de la Investigación y Estudio Diagnóstico**

En este capítulo se realiza la operacionalización de las variables, se explican sus dimensiones y categorías. Se analiza el enfoque, el alcance y el tipo de investigación. Se describen los métodos empleados, los instrumentos de recolección de la información, las técnicas estadísticas empleadas y los métodos de validación de la propuesta.

### **2.1 Conceptualización y Operacionalización de las Variables y Categorías**

El presente trabajo de investigación adopta el paradigma constructo social y se enmarca en la modalidad de proyecto factible. Este enfoque permite una metodología centrada en la identificación y solución de problemas prácticos. El proceso se inicia con el diagnóstico del problema, que se realiza a través del análisis de antecedentes y la revisión de datos bibliográficos relacionados con la temática en estudio.

Para recopilar información relevante, se emplearon encuestas y entrevistas, dirigidas a los actores vinculados a la problemática en cuestión. Este enfoque garantiza la obtención de datos directos y perspectivas variadas, enriqueciendo la comprensión del problema.

La modalidad de proyecto factible exige una comprensión clara del campo de acción, ya que el éxito de la investigación dependerá en gran medida del nivel de conocimiento de la realidad de la problemática abordada. En este contexto, el trabajo se orienta hacia el diseño de una estrategia didáctica viable. La propuesta se enfoca en la implementación de la herramienta Digital Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de Primero Bachillerato Intensivo.

La herramienta seleccionada para este propósito es Google Classroom, una plataforma virtual de libre acceso que facilita el blended learning (aprendizaje semipresencial). La estrategia se centra en aprovechar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para proporcionar a los estudiantes un aprendizaje basado en la tecnología actual.

Esto implica una integración efectiva de la herramienta en el proceso educativo, con el objetivo de mejorar la experiencia de aprendizaje y fomentar un enfoque más dinámico y participativo. La propuesta no solo se limita a la introducción de la herramienta, sino que también considera aspectos pedagógicos esenciales para garantizar la efectividad de la implementación.

#### **2.1.1 Variables, Definición, Dimensión, Indicadores e Instrumentos de Recolección de la información**

Para Hernández (2013) el marco metodológico “es el conjunto de procedimientos a

seguir con la finalidad de lograr los objetivos de la información de forma válida y con una alta precisión”.

Jiménez (2020) define la investigación descriptiva como la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Este enfoque solo pretende observar y describir los fenómenos en su ambiente natural virtual para recoger datos de cualitativos y cuantitativos de muchos sujetos.

En el contexto de esta investigación, es crucial entender la dinámica de las variables que se están considerando.

La variable independiente, en este caso, es la estrategia didáctica. Esta variable representa la intervención planificada y diseñada por el investigador para influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La estrategia didáctica es un conjunto de acciones y enfoques pedagógicos que se implementarán con el propósito de lograr un impacto específico en los participantes del estudio.

Por otro lado, la variable dependiente es la utilización de la herramienta digital Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esta variable depende de la estrategia didáctica implementada. Es decir, cómo se diseñe, implemente y ejecute la estrategia didáctica afectará directamente la manera en que los estudiantes y profesores utilizan la herramienta digital Classroom en el contexto de la asignatura mencionada.

En términos prácticos, la estrategia didáctica se convierte en la "causa" o el factor que se manipula, mientras que la utilización de la herramienta digital Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión se presenta como el "efecto" o la respuesta que se observa y mide. La relación entre estas dos variables es fundamental para comprender cómo la planificación pedagógica impacta la integración exitosa de la tecnología educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Resumiendo lo planteado por Hernández Sampieri (2013) se puede conceptualizar que la variable independiente es aquella que se manipula o controla en el estudio (en este caso hablamos de la implementación de Digital Classroom). Las variables dependientes son las que se miden para evaluar el impacto de la variable independiente (en el presente proyecto son el desarrollo de competencias digitales y el rendimiento académico). Las variables ajenas son factores que podrían influir en los resultados, pero no se manipulan directamente en el estudio (en el caso de nuestro estudio serían el entorno socioeconómico y la experiencia previa con tecnología).

A continuación, se explican sus dimensiones:

### **Variable Independiente**

- Implementación de la estrategia didáctica:

Dimensiones

- Utilización efectiva de la construcción activa del conocimiento
- Integración de recursos digitales en la enseñanza.  
Crear un entorno de aprendizaje dinámico y flexible.

### **Variables Dependientes**

- Utilización de la herramienta digital Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Dimensiones

Habilidades específicas adquiridas.

Nivel de confianza en el uso de tecnologías.

Capacidad para resolver problemas tecnológicos.

- Rendimiento Académico

Dimensiones

Calificaciones en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Participación y compromiso en actividades relacionadas con la herramienta digital.

Frecuencia y consistencia en el uso de la plataforma

### **Variables Ajenas**

- Entorno Socioeconómico

Dimensiones

Nivel de acceso a dispositivos tecnológicos.

Disponibilidad de conexión a internet.

Apoyo tecnológico en el hogar.

- Experiencia Previa con Tecnología

Dimensiones

Nivel de familiaridad con herramientas digitales.

Experiencia previa en el uso de plataformas educativas en línea.

Actitudes hacia la tecnología.

#### **2.1.2 Enfoque de la Investigación**

Enfoque y diseño de la investigación

Según Hernández Sampieri (2013), los estudios con enfoque mixto representan un “conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio”

El estudio en cuestión se caracteriza como una investigación mixta, lo que significa que se ha empleado una combinación de enfoques cuantitativos y cualitativos en la recopilación y análisis de datos. Esta metodología mixta se adopta con el propósito de obtener una comprensión más completa y holística de la problemática abordada en la investigación.

En la fase cuantitativa, se utilizaron métodos y técnicas que permiten recopilar datos descriptivos y cuantificables. Esto puede incluir encuestas, cuestionarios estructurados o cualquier otro instrumento que proporcione datos numéricos. La elección de esta metodología cuantitativa se justifica por su capacidad para proporcionar resultados precisos y estadísticamente significativos, permitiendo una evaluación cuantitativa de variables específicas.

Por otro lado, en la fase cualitativa, se emplearon métodos que permiten recopilar datos no numéricos y más descriptivos. Esto requiere la implementación de entrevistas, análisis de contenido, observación participante, entre otros. La finalidad de esta fase cualitativa es explorar a fondo la complejidad del fenómeno estudiado, proporcionando una comprensión más profunda de todos los factores involucrados.

La integración de ambos enfoques, cuantitativo y cualitativo, se realiza con el propósito de enriquecer la investigación, aprovechando las fortalezas de cada método. La combinación de datos cuantitativos y cualitativos permite no solo cuantificar fenómenos, sino también comprender las razones y significados subyacentes. Este enfoque mixto proporciona una perspectiva más completa y equilibrada del problema en estudio, mejorando la validez y la aplicabilidad de los resultados obtenidos.

### **2.1.3 Alcance de la Investigación**

Para Hernández Sampieri (2013), la investigación de campo se refiere a la recolección de datos en base a un registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones que pueden ser observables.

La investigación aplicada llevada a cabo en este estudio implicó la utilización de dos tipos de investigación: de campo y documental.

### **Investigación de Campo**

Este tipo de investigación fue esencial para obtener una comprensión profunda de las características, sucesos y problemas en el entorno educativo real. Se empleó la observación y una encuesta específica para percibir la realidad vivencial de la educación impartida en la asignatura de Emprendimiento y Gestión durante el año lectivo 2023-2024.

La investigación de campo permitió identificar y definir la problemática existente en la asignatura mencionada. A través de la observación directa y la recolección de datos mediante encuestas, se logró obtener información precisa sobre la situación educativa, proporcionando una base sólida para la formulación de objetivos y estrategias de intervención.

La investigación de campo desempeñó un papel fundamental al proporcionar una comprensión profunda de la realidad educativa. La observación directa y la aplicación de encuestas específicas permitieron identificar de manera precisa las características, sucesos y problemas en el entorno educativo real.

Este enfoque metodológico no solo ayudó a percibir la situación educativa desde la perspectiva de los estudiantes, sino que también facilitó la identificación y definición de la problemática existente en la asignatura. La información recopilada durante la investigación de campo sirvió como punto de partida para la formulación de objetivos y estrategias de intervención, brindando una base empírica para abordar las necesidades reales en el contexto educativo.

### **Investigación Documental**

Se utilizó este tipo de investigación para sustentar el marco teórico del estudio. Su enfoque se centró en recopilar, analizar y sintetizar información proveniente de diversas fuentes documentales, como libros, artículos académicos, informes, entre otros.

La investigación documental se empleó para respaldar teórica y científicamente los elementos primordiales que intervienen en la educación con la aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) de manera innovadora y eficaz. Este enfoque permitió contextualizar el objeto de estudio en el marco de las teorías existentes y las mejores prácticas documentadas en la literatura educativa.

La investigación documental desempeñó un papel esencial al respaldar teórica y científicamente los aspectos fundamentales relacionados con la integración de las TIC en la educación. Este enfoque implicó la recopilación, análisis y síntesis de información proveniente de diversas fuentes documentales, como libros, artículos académicos e informes. La

investigación documental permitió contextualizar el objeto de estudio dentro del marco de las teorías existentes y las mejores prácticas documentadas en la literatura educativa.

Al fundamentar el marco teórico del estudio, se estableció una conexión importante entre la realidad observada en el entorno educativo y los fundamentos teóricos respaldados por la investigación previa. Este enfoque también contribuyó a enriquecer el estudio al integrar conocimientos consolidados en el campo de las TIC y la educación, proporcionando una base conceptual robusta para el análisis de la problemática identificada.

En conjunto, la combinación de investigación de campo y documental contribuyó a la obtención de datos empíricos y teóricos necesarios para abordar la problemática identificada y proponer soluciones basadas en una comprensión integral de la realidad educativa y las fundamentaciones teóricas existentes.

### **Tipo de investigación**

En este estudio, se optó por una metodología de investigación descriptiva con el objetivo de detallar y comprender en profundidad los procesos involucrados. La elección de este enfoque se basa en la necesidad de conocer las características específicas del contexto de los estudiantes y sustentar estudios transversales. La investigación descriptiva es especialmente útil para proporcionar una visión detallada de los fenómenos estudiados, en este caso, la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

La investigación descriptiva permitió un análisis detallado de los procesos educativos involucrados en la asignatura, destacando las características específicas del contexto en el que se lleva a cabo la enseñanza. Este enfoque facilitó la identificación de elementos relevantes para comprender la dinámica educativa.

Se utilizó este enfoque para sustentar estudios que abarcaron diversos aspectos transversales, proporcionando una visión completa de la situación educativa. Se estudiaron aspectos tanto de los docentes como de los estudiantes, con el objetivo de comprender la eficiencia y el tipo de enseñanza impartida.

La investigación descriptiva permitió explorar y describir los acontecimientos directamente en el lugar de los hechos. Se realizó un diagnóstico situacional para obtener una comprensión más completa de la dinámica educativa en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

A través de un análisis descriptivo, se examinaron en detalle los aspectos más relevantes relacionados con la problemática identificada en la enseñanza de la asignatura. Esto

permitió interpretar los resultados de encuestas aplicadas y analizar tendencias para obtener una visión integral de la situación.

#### **2.1.4 Declaración y Justificación del Tipo de Investigación**

Según Baena (2018) “La investigación de campo tiene como finalidad recoger y registrar ordenadamente los datos relativos al tema escogido como objeto de estudio”. (pag.69). El autor indica que la Investigación de Campo se basa en la experiencia observada en la escena del problema, en el cual se analiza los diferentes comportamientos hábitos de estudio y factores que influyen en el mismo.

**Investigación Descriptiva:** Para Hernández (2013) es un tipo de estudio cuya tarea es describir la población, situación o fenómeno en el que se centra su estudio. Se trata de brindar información sobre qué, cómo, cuándo y dónde, relevante para el problema de búsqueda, sin priorizar la respuesta al “por qué” se presenta dicho problema.

Según Castro et. al. (2023), la investigación descriptiva es un método eficaz para la recolección de datos durante el proceso de investigación. El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (p. 71)

#### **2.1.5 Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación**

Métodos de nivel empírico

En este estudio se han utilizado los siguientes métodos de nivel empírico:

##### Análisis Documental

Para Hernández Sampieri (2013), este método se emplea para recopilar, analizar y sintetizar información proveniente de diversas fuentes documentales, como libros, artículos académicos, informes, entre otros. En el contexto de la presente investigación, el análisis documental tiene el propósito de respaldar teóricamente y científicamente los elementos primordiales que intervienen en la educación con la aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Mediante este se busca contextualizar el objeto de estudio en el marco de las teorías existentes y las mejores prácticas documentadas en la literatura educativa.

##### Observación

Resumiendo lo planteado por Hernández Sampieri (2013), la observación se emplea para obtener una comprensión profunda de las características, sucesos y problemas en el entorno educativo real. En el contexto de nuestro estudio, la observación directa permite identificar de manera precisa la realidad vivencial de la educación impartida en la asignatura de

Emprendimiento y Gestión durante el año lectivo 2023-2024. Busca captar de manera directa la dinámica del aula, el comportamiento de los estudiantes y otros aspectos relevantes que puedan influir en la implementación de las TIC.

### Entrevista

Para Hernández Sampieri (2013), las entrevistas se emplean para obtener información detallada y contextualizada a través de interacciones directas con los participantes. En esta investigación, las entrevistas tienen el propósito de recopilar percepciones, experiencias y opiniones específicas de los actores involucrados en la educación de Emprendimiento y Gestión. Buscan profundizar en aspectos cualitativos, permitiendo una exploración más detallada de la problemática y las posibles soluciones.

### Encuesta

Para Hernández Sampieri (2013), las encuestas se utilizan para recolectar datos cuantitativos de manera eficiente y sistemática. En nuestra investigación, las encuestas tienen el propósito de obtener información cuantificable sobre la situación educativa, proporcionando datos precisos que pueden ser analizados estadísticamente. Buscan medir aspectos relevantes para evaluar la implementación de las TIC en la asignatura.

### **2.1.6 Delimitación de la Población y la Muestra.**

#### Población de la Investigación

Este estudio se centró en los estudiantes de Primer Año de Bachillerato Intensivo en la Unidad Educativa "Chiquintad", sección nocturna, ubicada en el cantón Cuenca, provincia del Azuay, durante el año lectivo 2023-2024. La población consistió en 43 mujeres y 17 varones, sumando un total de 60 estudiantes, quienes nos proporcionaron información para nuestra investigación.

#### Características de la Población

Las características específicas de la población engloban la pertenencia a la Unidad Educativa "Chiquintad", la participación del nivel de Bachillerato, y la ubicación temporal en el año lectivo 2023-2024.

#### Muestra

La muestra seleccionada para este estudio consiste en 60 estudiantes, que representan la totalidad de la población, debido a la limitada cantidad de estudiantes para el estudio de la problemática.

A continuación, se detallan algunas consideraciones sobre la población y la muestra:

### Unidad Educativa "Chiquintad"

Se trata de la institución educativa en la cual se llevó a cabo la investigación. La elección de esta Unidad Educativa puede influir en los resultados, ya que las dinámicas y características específicas de la institución pueden tener un impacto en la enseñanza y el aprendizaje.

### Sección Nocturna

La investigación se focalizó en la sección nocturna de la Unidad Educativa "Chiquintad". Esto es relevante, ya que las dinámicas y características pueden variar en comparación con la sección diurna debido a la disponibilidad de tiempo y otros factores contextuales.

### Primer Año de Bachillerato

La investigación se centró específicamente en los estudiantes que cursan el Primer Año de Bachillerato. Este enfoque se justifica por la importancia de comprender la introducción de la herramienta digital Classroom en el inicio de la educación secundaria.

### Año Lectivo 2023-2024

La temporalidad del estudio abarcó el año lectivo 2023-2024. Los datos y observaciones recopilados se relacionan con las condiciones y dinámicas educativas específicas del período.

### **Consideraciones metodológicas**

Es importante mencionar que la selección de la muestra se realizó mediante un proceso estratificado, que garantice la representatividad y la validez de los resultados en relación con la población objetivo. Además, se debe considerar la ética y la confidencialidad en la recopilación de datos, especialmente al trabajar con estudiantes.

La muestra escogida para este estudio consiste en 60 estudiantes, que representan la totalidad de la población y muestra. La elección de una muestra del tamaño total de la población se justifica por la accesibilidad y la representatividad completa de los estudiantes involucrados en el estudio.

### **Tabla 1**

#### *Población y Muestra*

Estudiantes	Frecuencia	
	N°	%
Mujeres	43	72
Hombres	17	28
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Elaboración propia

### Obtención de Información

La recolección de información en este proyecto se llevó a cabo a través de encuestas y entrevistas dirigidas a los actores involucrados en la problemática. Este enfoque metodológico permite obtener perspectivas tanto cuantitativas como cualitativas, ofreciendo una visión integral de la situación.

### Encuestas

Se utilizaron encuestas estructuradas para recopilar datos cuantificables sobre la percepción y experiencia de los estudiantes y docentes en relación con la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Las preguntas están diseñadas para abordar aspectos específicos de la problemática identificada.

### Entrevistas

Las entrevistas, por otro lado, se llevaron a cabo para obtener perspectivas más profundas y cualitativas. Se enfocaron a docentes para explorar en detalle sus experiencias, opiniones y sugerencias sobre la implementación de la estrategia didáctica con la herramienta Digital Classroom.

### **Modalidad de Proyecto Factible**

En la modalidad de proyecto factible, es primordial tener una comprensión clara del campo de acción. Esto significa conocer a fondo la realidad de la problemática para desarrollar propuestas viables y efectivas. El éxito de la investigación depende directamente del nivel de conocimiento que se tenga sobre la situación educativa existente.

### **Campo de Acción**

El campo de acción en este proyecto se centra en estudiantes de Primero Bachillerato Intensivo, específicamente en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esta delimitación es fundamental para garantizar que la propuesta sea relevante y aplicable a un contexto educativo específico.

### **Desarrollo de la Propuesta**

La estrategia didáctica se desarrollará mediante la herramienta digital Classroom, una plataforma virtual de Google que permite el blended learning. La implementación de esta herramienta busca beneficiar a los estudiantes con una enseñanza basada en el uso efectivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TICs). La estrategia se diseñará de manera viable, considerando las necesidades y capacidades de los estudiantes, así como las metas educativas establecidas.

## Blended Learning con Classroom

La elección de un enfoque de blended learning implica combinar métodos presenciales y virtuales. La herramienta Classroom facilita la gestión de actividades, la interacción en línea y la entrega de contenido, creando así un entorno educativo enriquecido con tecnología actual. La propuesta busca optimizar la experiencia de aprendizaje y adaptarse a las demandas de la educación contemporánea.

### 2.1.7 *Estadígrafos o Técnicas Estadísticas Utilizadas*

Para garantizar la idoneidad y validez del presente estudio, se han seleccionado algunas técnicas estadísticas que serán fundamentales para analizar los datos obtenidos. La descripción de las técnicas está basada en lo planteado por Hernández Sampieri (2013) en relación con las herramientas estadísticas.

#### Estadísticas Descriptivas

Permiten calcular medidas resumen que describan la distribución de los datos. Entre las principales tenemos la media, la mediana, la moda, la desviación estándar.

Aplicación: Utilizado para obtener una comprensión inicial de la distribución y características de los datos recopilados.

#### Análisis de frecuencia

Se utiliza para evaluar la frecuencia de aparición de diferentes categorías o valores en un conjunto de datos.

Aplicación: Útil para analizar patrones y tendencias en respuestas a preguntas categóricas en encuestas.

#### Regresión simple

Permite evaluar la relación entre dos variables, especialmente cuando una se considera como predictora de la otra.

Aplicación: Se utilizará para explorar la relación entre la implementación de Google Classroom y el desarrollo de competencias digitales.

#### Gráficos descriptivos

Usados para visualizar de manera clara la información recopilada.

Aplicación: presentar gráficamente la distribución de datos, patrones identificados.

En el panorama actual de la investigación educativa, el uso de herramientas tecnológicas se ha vuelto omnipresente, y en este contexto, Microsoft Excel se posiciona como una herramienta esencial para la recopilación y análisis de datos estadísticos. La elección de

Excel como plataforma de análisis en el presente estudio se justifica por su accesibilidad y versatilidad.

Excel proporciona un entorno organizado con sus hojas de cálculo, permitiendo a los investigadores estructurar eficientemente sus conjuntos de datos. Las fórmulas estadísticas integradas facilitan el cálculo de medidas descriptivas clave, ofreciendo una comprensión inicial de la distribución y tendencias en los datos recolectados.

Además, la herramienta ofrece una gama variada de gráficos descriptivos que posibilitan la visualización clara de la información. Excel se convierte así en un aliado efectivo para comunicar hallazgos de manera accesible y comprensible, simplificando también la realización de pruebas estadísticas básicas.

Si bien es cierto que Excel tiene ciertas limitaciones en comparación con software estadístico más avanzado, su facilidad de uso y disponibilidad generalizada lo convierten en una elección pragmática, especialmente para estudios que no requieren un análisis estadístico extremadamente complejo. En este sentido, Excel no solo sirve como una herramienta técnica, sino también como un medio para organizar, calcular, visualizar y comunicar eficazmente los datos, consolidándose como un recurso valioso y práctico en el contexto de la investigación educativa.

### **2.1.8 Estrategia Investigativa**

La estrategia investigativa seguida en este estudio se ha diseñado cuidadosamente para abordar de manera efectiva los objetivos planteados, teniendo en cuenta el alcance e intereses específicos de la investigación. La metodología se ha estructurado en tres etapas fundamentales que guían el proceso investigativo desde el diagnóstico inicial hasta la validación final, teórica y empírica.

#### **Etapas de diagnóstico inicial**

Esta fase inicial se centra en la comprensión profunda del estado actual de la educación en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en estudiantes de bachillerato intensivo, utilizando herramientas digitales. Se lleva a cabo un análisis exhaustivo de las condiciones actuales, identificando todos los factores relacionados con la implementación de tecnologías digitales en el aula. La información recopilada en esta etapa sirve como base sólida para la formulación de la propuesta metodológica.

#### **Modelación de la propuesta**

Con base en los hallazgos del diagnóstico inicial, esta etapa se enfoca en la conceptualización y diseño de la estrategia didáctica propuesta. Se modela la implementación de la herramienta Digital Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, definiendo claramente los objetivos, actividades, recursos digitales y evaluación. La modelación se realiza considerando las mejores prácticas pedagógicas, la teoría educativa y la integración efectiva de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **Etapa del Diagnóstico Final o Validación**

En el proceso de validación empírica de la propuesta, se implementó una estrategia integral para recopilar información precisa y relevante en un entorno educativo real. Se llevaron a cabo encuestas dirigidas a los estudiantes de primer año de bachillerato intensivo, aprovechando sus percepciones y experiencias directas con la herramienta Digital Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Las entrevistas a los docentes proporcionaron una perspectiva valiosa sobre la implementación de la estrategia desde el punto de vista pedagógico y logístico.

Además, se realizó un análisis minucioso de la información académica de períodos anteriores, permitiendo comparar el rendimiento académico, la participación y otros indicadores relevantes antes y después de la implementación de la estrategia. Esta triangulación de datos facilitó la identificación de tendencias y cambios significativos en el desempeño de los estudiantes.

La combinación de estos métodos de recopilación de datos proporcionó una visión integral de la efectividad de la propuesta, permitiendo evaluar la percepción subjetiva de los estudiantes y docentes, y también respaldar los hallazgos con datos objetivos relacionados con el rendimiento académico y la participación activa. Este enfoque riguroso y completo fortaleció la validez y la aplicabilidad de los resultados obtenidos en el estudio.

### 2.1.9 Análisis de los resultados del diagnóstico inicial

Pregunta 1. Escoja su género

Tabla 2

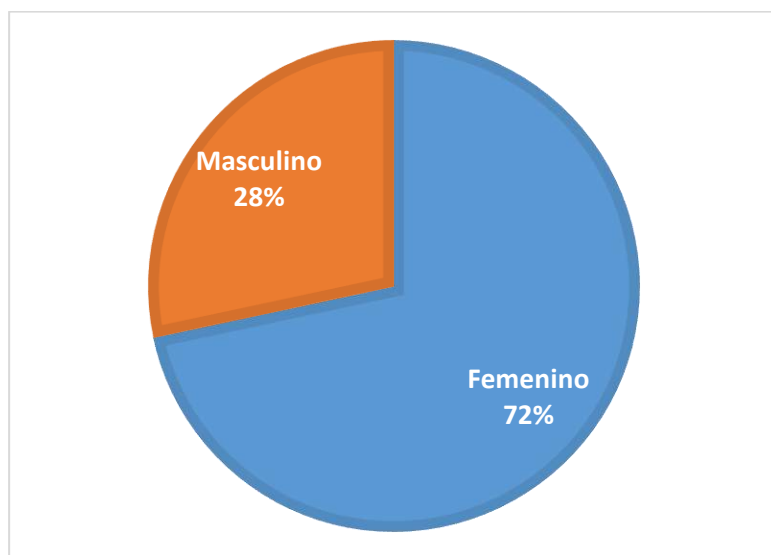
Género de los estudiantes encuestados

Respuestas	Frecuencia	
	N°	%
Masculino	17	28
Femenino	43	72

Fuente: Elaboración propia

Gráfico 1

Género de los estudiantes encuestados



Fuente: Elaboración propia

En la primera pregunta es interesante observar que, en cuanto al género, la presente investigación tiene predominio de estudiantes femeninas, con el 72%, y se observan el 28% de participantes masculinos, lo cual indica una mayor participación de estudiantes mujeres en primero de bachillerato intensivo.

**Pregunta 2** ¿Cree usted que el uso de la tecnología beneficia a la educación en cualquier edad?

**Tabla 3**

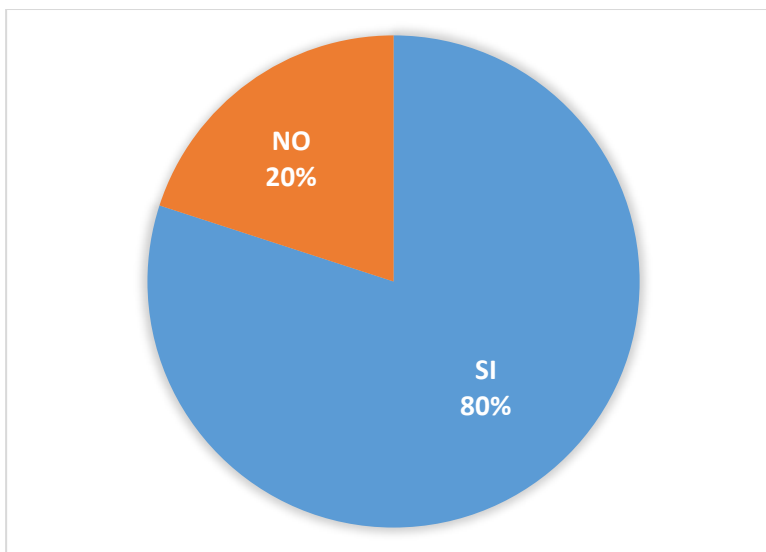
La tecnología beneficia a la educación a cualquier edad

Respuestas	Frecuencia	
	N°	%
Si	48	80
No	12	20

**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico 2**

La tecnología beneficia a la educación a cualquier edad



**Fuente:** Elaboración propia

El 80% de los estudiantes de primero de bachillerato encuestados manifiesta que la tecnología sí beneficia la educación a cualquier edad, sin embargo, el 20% opina lo contrario, lo que demuestra que existe una quinta parte de estudiantes que piensan que la tecnología no es beneficiosa.

**Pregunta 3** ¿Cuál es su nivel de interés hacia el contenido de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

**Tabla 4**

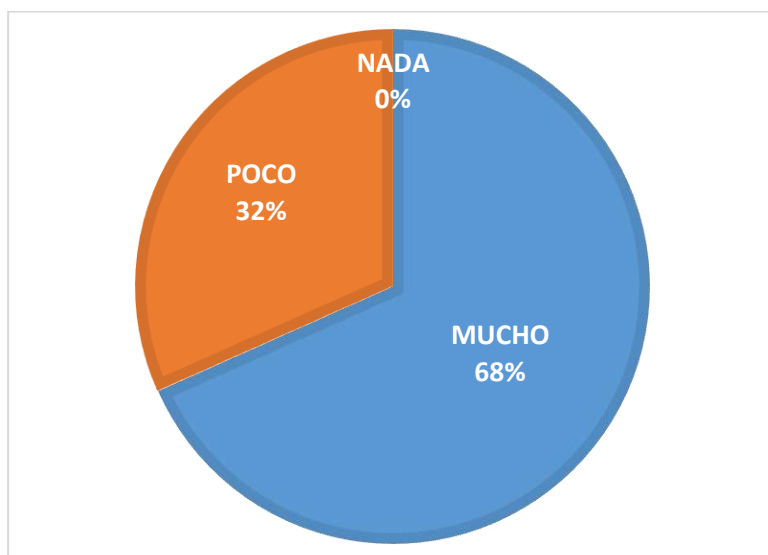
Interés hacia la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Respuestas	Frecuencia	
	N°	%
Mucho	41	68
Poco	19	32
Nada	0	0

**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico 3**

Interés hacia la asignatura de Emprendimiento y Gestión



**Fuente:** Elaboración propia

El interés hacia la asignatura de Emprendimiento y Gestión por parte de los estudiantes de primer año de bachillerato se manifiesta en un 68% de estudiantes que opinan “Mucho”. Sin embargo, un 32% de estudiantes opinan “Poco”, lo que demuestra un apreciable desinterés que se observa en la materia.

**Pregunta 4** ¿Cómo calificaría su nivel de motivación al realizar las actividades de clase en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

**Tabla 5**

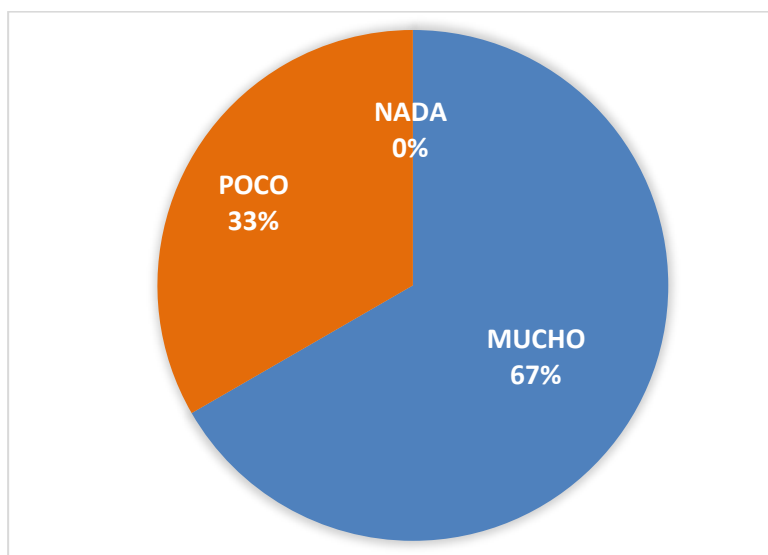
Motivación en las clases de Emprendimiento

Respuestas	Frecuencia	
	N°	%
Mucho	40	67
Poco	20	33
Nada	0	0

**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico 4**

*Motivación en las clases de emprendimiento*



**Fuente:** Elaboración propia

Se puede observar que, en la motivación ante la realización de actividades en las clases de Emprendimiento y Gestión, un 67% de estudiantes encuestados manifiesta que están motivados, mientras que el 33% opina tener poca motivación. Esta situación permite medir el nivel en que se encuentran motivados nuestros estudiantes en las clases de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

**Pregunta 5** ¿Consideras que has adquirido conocimientos sólidos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

**Tabla 6**

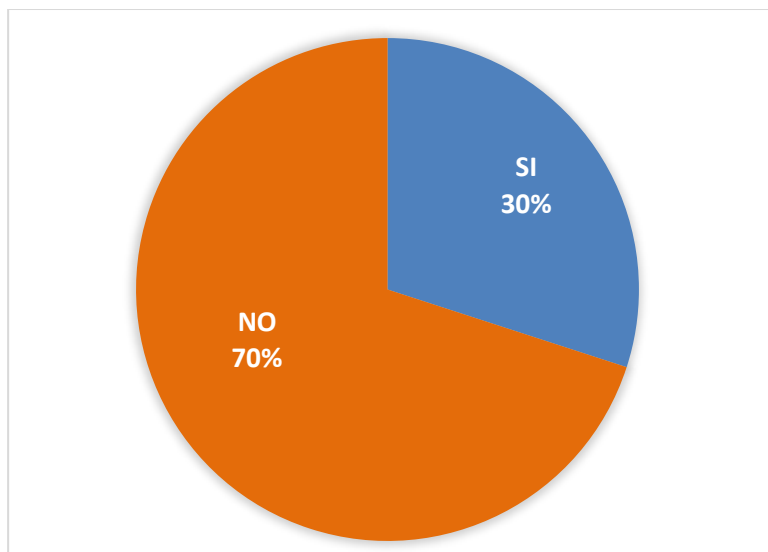
Adquisición de conocimientos en emprendimiento

Respuestas	Frecuencia	
	N°	%
Si	18	30
No	42	70

**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico 5**

Adquisición de conocimientos en emprendimiento



**Fuente:** Elaboración propia

La gran mayoría de estudiantes encuestados considera que no ha adquirido conocimientos sólidos en la asignatura, alcanzando el 70%. Esto indica que la percepción general es que hay una carencia en la adquisición de conocimientos sólidos, y las posibles razones podrían abarcar desde problemas metodológicos hasta la calidad de los recursos educativos, entre otros aspectos

**Pregunta 6** ¿Considera que los materiales y recursos utilizados en la asignatura de Emprendimiento y Gestión son beneficiosos para su aprendizaje?

**Tabla 7**

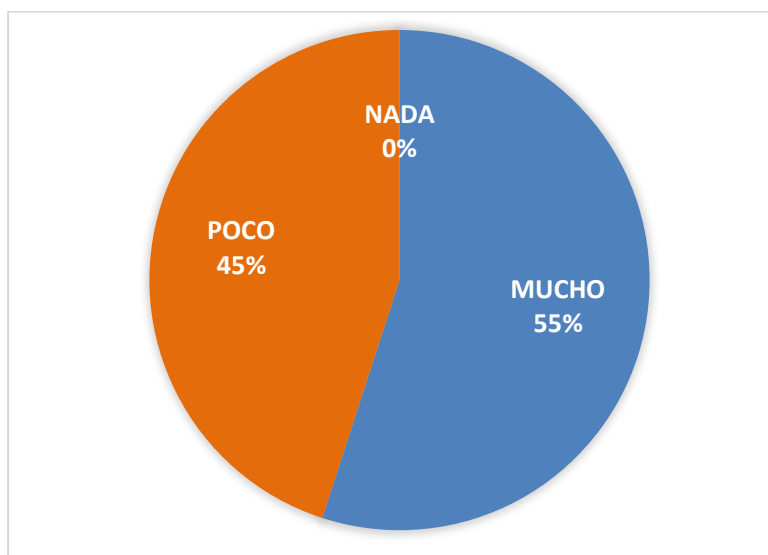
Utilidad de los materiales y recursos en la asignatura

Respuestas	Frecuencia	
	N°	%
Mucho	33	55
Poco	27	45
Nada	0	0

**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico 6**

Utilidad de materiales y recursos en la asignatura



**Fuente:** Elaboración propia

En relación a la utilidad atribuida a los materiales y recursos utilizados en la asignatura se observa que el 55% los considera útiles pero el 45% opina que son poco útiles.

Probablemente este aspecto demuestra la ineffectividad de ciertos recursos de aprendizaje utilizados durante las clases.

**Pregunta 7** ¿En la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, el docente incorpora tecnología como parte de su método de enseñanza?

**Tabla 8**

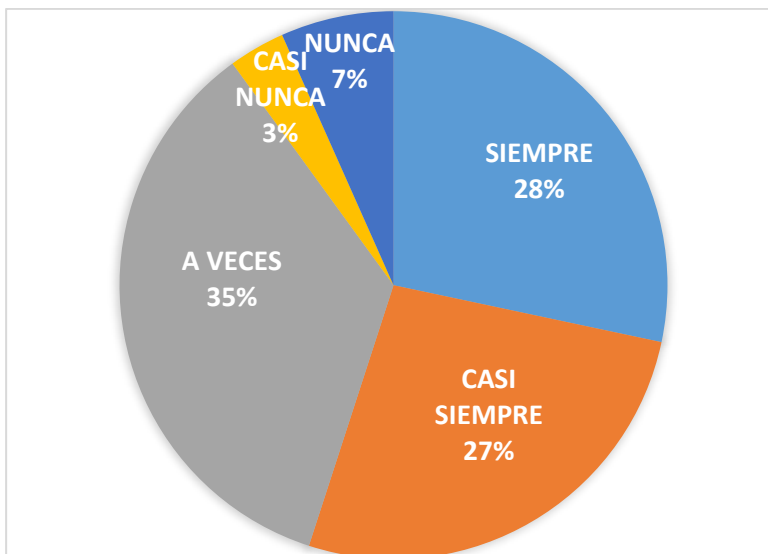
¿Se incorpora tecnología como parte del método de enseñanza?

Respuestas	N°	%
Siempre	17	28
Casi siempre	16	27
A veces	21	35
Casi nunca	2	3
Nunca	4	7

**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico 7**

Se incorpora tecnología como parte del método de enseñanza



**Fuente:** Elaboración propia

Se puede observar que el 35% de estudiantes encuestados opina que a veces los docentes incorporan tecnología, y el 28% manifiesta que siempre la utilizan. De igual manera el 27% indica que casi siempre la utilizan. Esto demuestra que la tecnología es una constante mayoritaria en el proceso de formación.

**Pregunta 8** ¿Estás familiarizado con el uso de la herramienta digital classroom?

**Tabla 9**

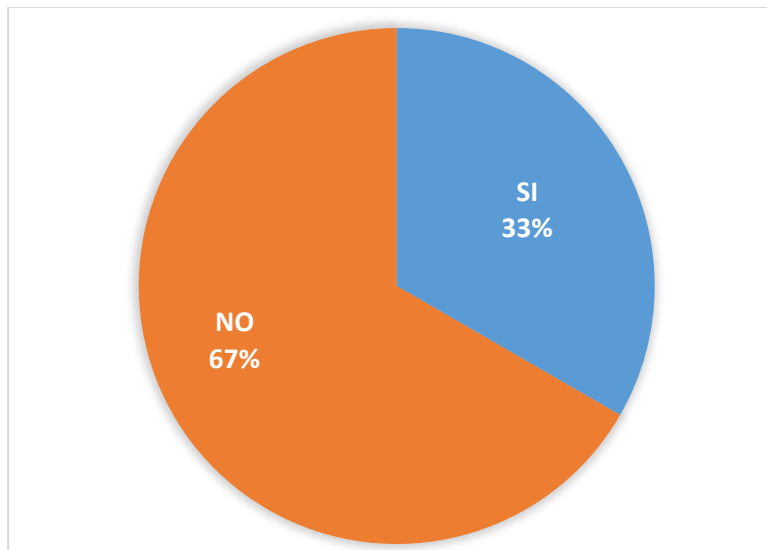
Está familiarizado con la herramienta digital Classroom

Respuestas	Frecuencia	
	N°	%
Si	33	20
No	67	40
No sabe	0	0

**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico 8**

Está familiarizado con la herramienta digital classroom



**Fuente:** Elaboración propia

Los resultados indican que el 67% de estudiantes no están familiarizados con la herramienta digital Classroom, sin embargo, el 33% si lo está. Esto representa una importante oportunidad de observación para identificar la interacción y el uso de la herramienta por parte de estudiantes por primera vez.

**Pregunta 9** ¿Cree usted que la implementación de la herramienta digital classroom sería beneficiosa para la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

**Tabla 10**

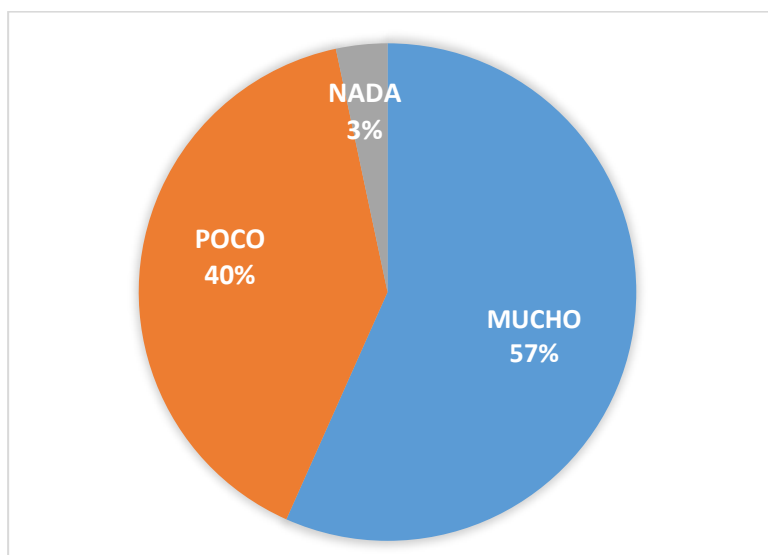
Implementación de la herramienta digital Classroom

Respuestas	Frecuencia	
	N°	%
Mucho	34	57
Poco	24	40
Nada	2	3

**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico 9**

Implementación de la herramienta digital Classroom



**Fuente:** Elaboración propia

Se observa que el 57% de estudiantes opinan que la herramienta digital classroom es beneficiosa para la asignatura, el 40% opinan que es poco beneficiosa y el 3% dice que nada. Esto demuestra que casi la mitad de estudiantes no conoce las ventajas del uso de la herramienta digital classroom.

**Pregunta 10** ¿Qué características o funciones específicas le gustaría que la herramienta digital Classroom tenga para apoyar su aprendizaje?

**Tabla 11**

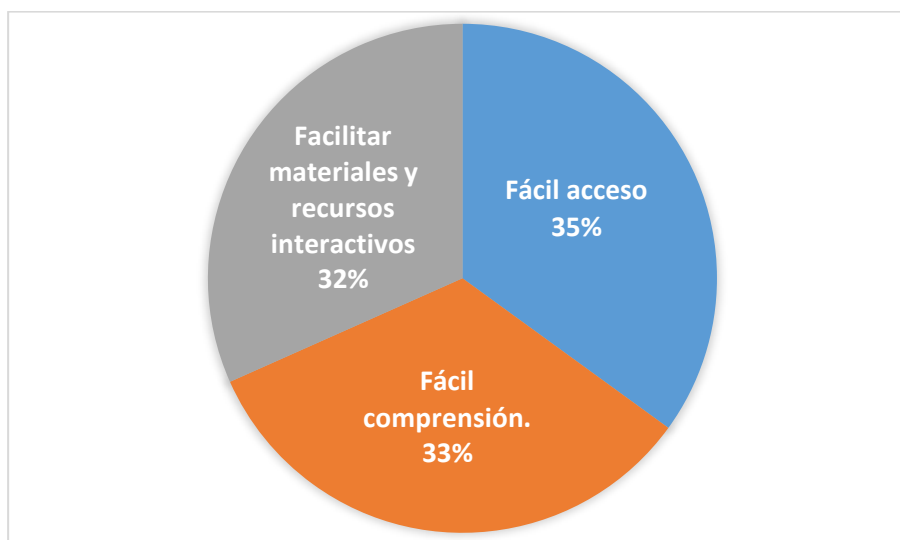
Características de la herramienta Google Classroom para facilitar el aprendizaje

Respuestas	Frecuencia	
	N°	%
Fácil acceso	21	35
Fácil comprensión	20	33
Materiales y recursos interactivos	19	32

**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico 10**

Características de Google classroom



**Fuente:** Elaboración propia

La mayoría de estudiantes opinan que el fácil acceso, la fácil comprensión y los recursos son las características más importantes de la herramienta. Sin embargo, es importante recordar que existen un bajo porcentaje de los estudiantes que está familiarizado con el uso de Google Classroom.

**Pregunta 11** ¿Qué ventajas cree que podrían surgir al utilizar Google Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

**Tabla 12**

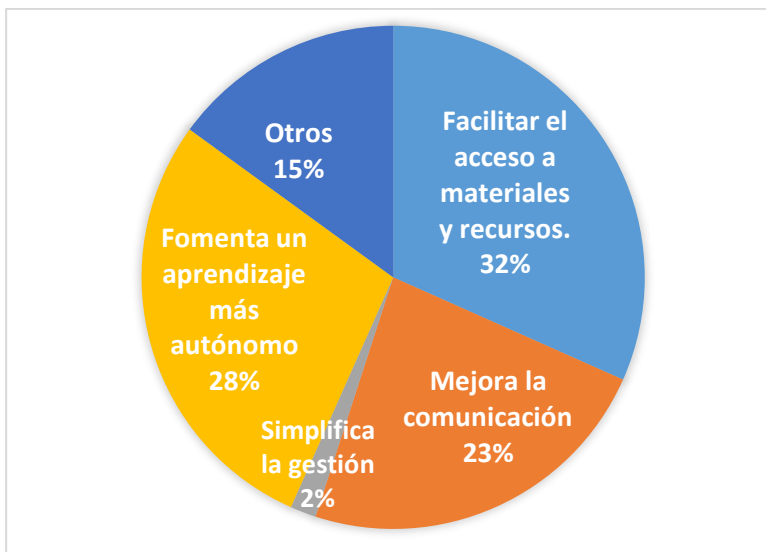
Ventajas del uso de Google classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Respuestas	N°	%
Fácil acceso a materiales y recursos	19	32
Mejora la comunicación	14	23
Simplifica la gestión	1	2
Fomenta un aprendizaje significativo	17	28
Otros	9	15

**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico 11**

Ventajas del uso de Google Classroom



**Fuente:** Elaboración propia

El 32% de estudiantes opinan que la mayor ventaja es el acceso a materiales y recursos, el 28% opina que es el aprendizaje significativo, el 23% manifiesta que mejora la comunicación, el 2% indica que simplifica la gestión y el 15% de estudiantes han elegido otras opciones, porque se relacionan con la interfaz de otras herramientas.

**Pregunta 12** ¿Estaría usted predispuesto al cambio de metodología de aprendizaje al utilizar la herramienta digital Classroom?

**Tabla 13**

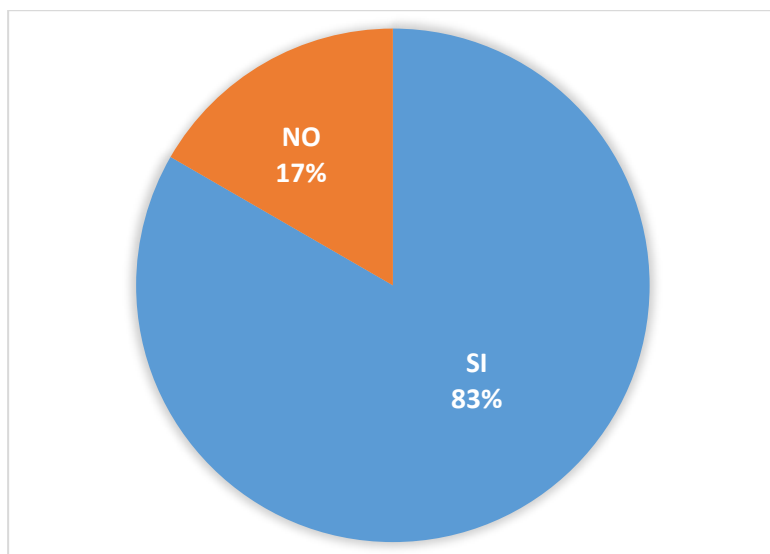
Estaría dispuesto al cambio de metodología de aprendizaje para utilizar la herramienta digital Classroom

Respuestas	Frecuencia	
	N°	%
Si	50	83
No	10	17
No sabe	0	0

**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico 12**

Cambio de metodología de aprendizaje



**Fuente:** Elaboración propia

El 83% de los estudiantes están predispuestos al cambio aplicando Google Classroom, mientras el 17% opina que no. Esta proporción es interesante, y es la que permite implementar la propuesta con expectativas elevadas por parte de los estudiantes de primer año de bachillerato intensivo.

La presente investigación revela una distribución equitativa entre géneros, con un predominio de estudiantes femeninas. Interesantemente, el 80% de los participantes sostiene

que la tecnología beneficia la educación, aunque el restante 20% mantiene una perspectiva contraria. Este contraste de opiniones sugiere una diversidad de percepciones sobre el papel de la tecnología en el aprendizaje.

El interés y la motivación hacia la asignatura varían, con un 68% expresando afinidad en la asignatura, la mayoría se siente motivado en aprender con un 67%, señalando que un 33% se siente poco motivado. Además, se destaca que un 30% de los estudiantes considera haber adquirido conocimientos sólidos en la asignatura.

En cuanto a la tecnología en el aula, la mayoría encuentra útiles los materiales y recursos, aunque un 45% opina lo contrario. La incorporación de la tecnología por parte de los docentes varía, con un 35% indicando que a veces se utiliza y un 28% afirmando que siempre se incorpora. Esto resalta la necesidad de una mayor coherencia en la integración de la tecnología en el entorno educativo.

Resulta interesante que, a pesar de la falta de familiaridad con herramienta digital Classroom con un 67%, un 33% está familiarizado. Esta divergencia podría reflejar la brecha tecnológica existente entre los estudiantes, resaltando la importancia de garantizar un acceso equitativo y una formación consistente en tecnologías educativas.

Un 57% de los estudiantes opinan que la herramienta digital Classroom beneficia su aprendizaje, y un 35% opina que es de fácil acceso y tiene materiales interactivos. El 32% del estudiantado consideran obtener ventajas en la comunicación y acceso a la herramienta.

El 83% de los estudiantes están predispuestos a adoptar a Google Classroom como nueva metodología. Esto sugiere una apertura a la exploración de nuevas herramientas digitales.

Como conclusión, este análisis de la encuesta aplicada a estudiantes destaca la diversidad de percepciones y disposiciones tecnológicas entre los mismos. Mientras algunos observan a la tecnología como una herramienta educativa valiosa, otros pueden necesitar más orientación y apoyo para aprovechar plenamente sus beneficios.

En consecuencia, se considera aceptable la formulación del problema que busca abordar la siguiente interrogante: ¿Cómo aprovechar la tecnología educativa en un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión? Este planteamiento refleja la necesidad de explorar estrategias que permitan superar las limitaciones identificadas y mejorar la integración efectiva de la tecnología en el proceso educativo, con el objetivo de lograr un aprendizaje más significativo y motivador en la asignatura mencionada.

### **2.1.10 Resultados de la Entrevista a Docentes de Emprendimiento y Gestión**

Se han analizado los resultados obtenidos de la entrevista realizada a dos profesores del área de Emprendimiento y Gestión. El objetivo principal de la entrevista fue evaluar el nivel de preparación y disposición del profesorado para implementar el sistema de actividades utilizando la herramienta digital classroom en el Primero de Bachillerato Intensivo.

Si bien se utilizó una guía preestablecida para operacionalizar la variable externa, la entrevista se realizó de manera informal. Durante cada sesión, los profesores recibieron una descripción general de la investigación en curso, su objetivo y el propósito específico de la entrevista. Este método ayudó a despertar el interés de los profesores.

Durante el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura se notó la motivación y el interés de los estudiantes por aprender. Como resultado, se decidió realizar entrevistas para recabar información sobre los distintos aspectos del tema. Las entrevistas revelaron que el criterio de verificación práctica era necesario y la información recopilada de las entrevistas se resume a continuación.

- Criterios con respecto al desarrollo cognitivo, el interés y la motivación por parte de los estudiantes

Ambos docentes entrevistados concuerdan en que una parte significativa de los estudiantes del Primer Bachillerato Intensivo en la institución presentan carencias en sus aprendizajes digitales. Se observa que estos estudiantes tienen metas parciales en la asignatura que aún no han alcanzado y muestran interés y motivación, para un cambio de estrategia en aprender usando la tecnología. Se percibe una actitud que refleja la idea de que la asignatura debe ir de la mano con la tecnología actual; algunos expresan que los contenidos de Emprendimiento y Gestión deben estar dirigidos a personas que van a emprender después de termina el colegio. Los profesores también señalaron que esta situación y estas opiniones son más evidentes entre las estudiantes mujeres que entre los estudiantes varones

- Autovaloración crítica del desempeño del proceso de enseñanza aprendizaje, particularmente la aplicación de estrategias didácticas asociadas a herramientas digitales.

A pesar de que las respuestas de los docentes no fueron exhaustivas, el criterio más comúnmente mencionado se refiere a la falta de conocimiento en el uso de herramientas digitales, lo cual afecta la implementación efectiva de estrategias didácticas en el aula. Además,

se destacó la predisposición de los estudiantes para involucrarse con la tecnología al realizar sus tareas.

- Referente al conocimiento que posee el docente de sobre el manejo de la herramienta digital Classroom y los beneficios que ofrece en la educación Una docente indicó tener un conocimiento general sobre la herramienta digital Classroom. En cuanto al uso de otras herramientas digitales durante el período de confinamiento, los profesores mencionan que emplearon algunas de ellas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Sobre las bondades y posibilidades de la herramienta digital Classroom para la enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión y el propósito de incorporarla en las clases.

En relación a este tema, se recopilaron opiniones de un docente con experiencia en el uso de la herramienta digital. Este profesional mencionó que, en las ocasiones en las que ha interactuado con la plataforma con la ayuda y participación de colegas y amigos, ha observado que realmente facilita un aprendizaje con seguimiento virtual. Además, considera que se puede aprovechar para ampliar los conocimientos de los estudiantes. Aunque reconoce las numerosas ventajas de la herramienta, destaca la importancia de una orientación adecuada por parte del docente.

- Acerca de la predisposición para actualizarse en temáticas de herramientas virtuales y tecnológicas en la educación.

Los docentes no expresaron objeciones ante la posibilidad de implementar y utilizar la herramienta digital en la asignatura; De hecho, demostraron interés al respecto. Aquellos profesores que no están familiarizados con el uso de herramientas virtuales ni tienen conocimiento sobre nuevas aplicaciones educativas para mejorar el aprendizaje, manifestaron su deseo de participar en actividades de actualización relacionadas con el tema.

Acerca de la próxima solicitud de su valoración del sistema de actividades previsto a elaborar

De manera similar, los docentes expresaron su disposición a revisar el sistema de actividades en la medida de sus posibilidades, lo que, según su percepción, les permitiría profundizar en el conocimiento de la herramienta digital Classroom. Además, se comprometieron a liderar la evaluación de los temas y las posibilidades de la dinámica.

En ambas instancias de entrevistas, se concluyó con agradecimiento por la valiosa colaboración, incluso por parte de profesores que reconocieron no poseer un conocimiento



exhaustivo del tema. No obstante, contribuyeron y demostraron disposición. Desde la perspectiva de la autora, el proceso de entrevistas estimuló la motivación de los docentes.

En cuanto al análisis de los resultados de las entrevistas a los docentes, se destaca la disposición, interés y expectativas favorables de los profesores de la asignatura de Emprendimiento y Gestión para revisar la propuesta y considerar su posible implementación. Sin embargo, se observa que el colectivo aún no ha desarrollado adecuadamente habilidades cognitivas y técnicas para manejar la herramienta Classroom. A pesar de esto, existe motivación e interés en la preparación.

Tanto las encuestas a los estudiantes como las entrevistas a los docentes corroboraron las dificultades relacionadas con el caso uso y aprovechamiento de la tecnología educativa. Se identifican percepciones de bajos conocimientos en la adquisición de habilidades digitales, así como se destaca el interés y motivación que ambas partes tienen por la asignatura y en general, un predominio del uso de la tecnología.

En consecuencia, se considera aceptable la formulación del problema a abordar, que se planteó como: ¿Cómo aprovechar la tecnología educativa en un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?



### **CAPÍTULO 3: Presentación y Validación de la Propuesta**

La propuesta busca implementar una estrategia didáctica con la herramienta digital Classroom en Emprendimiento y Gestión para el primer año de Bachillerato Intensivo, usando enfoque constructivista y aprendizaje colaborativo. Métodos incluyen aprendizaje basado en herramientas digitales y evaluación continua. La metodología involucra sesiones virtuales y evaluaciones constantes. La validación se realizará con análisis y seguimiento académico.

La naturaleza de la propuesta de estrategia didáctica con Google Classroom para la asignatura de Emprendimiento y Gestión es innovadora y dinámica. Está ligada a la esencia de la pedagogía digital, pero dejando atrás la simple transmisión de información para integrar la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes.

Este enfoque se caracteriza por una inmersión tecnológica completa, utilizando Google Classroom como el eje para la interacción, la colaboración y la gestión de contenidos. No es simplemente un cambio en la herramienta, sino una redefinición del proceso de enseñanza aprendizaje.

La propuesta fomenta un aprendizaje activo, donde los estudiantes participan en actividades interactivas, discusiones en línea y proyectos colaborativos. No se trata solo de consumir información, sino de contribuir activamente a su creación y socialización, convirtiendo el aula en un espacio para la construcción colectiva del conocimiento.

La flexibilidad y adaptabilidad son elementos fundamentales, permitiendo a los estudiantes acceder a los materiales de aprendizaje en cualquier momento y lugar, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje y ritmos individuales.

La evaluación continua y formativa es inherente, proporcionando retroalimentación inmediata para mejorar el aprendizaje y ajustar las estrategias pedagógicas a medida que los estudiantes avanzan. Se destaca por su enfoque en el desarrollo de competencias digitales, preparando a los estudiantes no solo con conocimientos, sino también con las habilidades necesarias para prosperar en la era digital.

La implementación de la estrategia didáctica se guiará por una metodología estructurada que integra métodos, procedimientos, actividades y recursos diseñados para maximizar la efectividad del aprendizaje.

#### **3.1 Modelación de la Propuesta**

##### **Enfoque Constructivista**

La metodología se alinea con el enfoque constructivista, que reconoce el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Se diseñarán actividades que estimulen la reflexión, la resolución de problemas y la aplicación práctica de conceptos, promoviendo un aprendizaje significativo.

### **Aprendizaje Colaborativo**

Se fomentará el aprendizaje colaborativo como parte esencial de la metodología. Google Classroom se convertirá en un espacio interactivo donde los estudiantes pueden colaborar en proyectos, discutir ideas y compartir recursos. La colaboración fortalecerá la comprensión de los conceptos, y también cultivará habilidades sociales y de trabajo en equipo.

### **Evaluación Formativa Continua**

La evaluación será un proceso continuo e integral. Se implementarán evaluaciones formativas que proporcionarán retroalimentación constante sobre el desempeño de los estudiantes. Rúbricas claras y criterios transparentes se utilizarán para guiar a los estudiantes, permitiéndoles comprender sus fortalezas y áreas de mejora de manera constante.

La evaluación formativa se centrará en la medición de conocimientos, pero también en el desarrollo de habilidades blandas y competencias digitales. La retroalimentación será personalizada y específica, brindando a cada estudiante una guía individualizada para su crecimiento académico y personal.

Esta metodología integral no solo busca transferir información, sino también nutrir habilidades críticas para el siglo XXI, como la resolución de problemas, la colaboración efectiva y la adaptabilidad. En síntesis, la estrategia didáctica se presenta como un entorno educativo dinámico que empodera a los estudiantes no solo con conocimientos, sino también con las habilidades y actitudes necesarias para enfrentar los desafíos del mundo moderno.

## **3.2 Métodos para la Implementación de la Estrategia Didáctica con Google Classroom en Emprendimiento y Gestión**

### **Aprendizaje Basado en Proyectos**

El método del Aprendizaje Basado en Proyectos se incorpora como una herramienta esencial para la construcción de conocimiento significativo. Los estudiantes participarán en proyectos prácticos que simularán situaciones empresariales reales. A través de la resolución de problemas prácticos, los estudiantes aplicarán los conceptos de emprendimiento y gestión de manera activa, desarrollando habilidades críticas como el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la creatividad.

### **Aprendizaje Basado en Problemas**

El Aprendizaje Basado en Problemas se utilizará como una estrategia para enfrentar problemas específicos. Los estudiantes se sumergirán en escenarios reales relacionados con el Emprendimiento y la Gestión, donde deberán identificar, analizar y resolver problemas de manera colaborativa. Este método promoverá el pensamiento crítico y la aplicación directa de conocimientos teóricos a contextos prácticos.

### **Estudio de Casos**

Esta metodología se enfoca en el análisis detallado de casos prácticos relevantes en el ámbito empresarial. Estos casos proporcionarán a los estudiantes una visión profunda de situaciones empresariales reales, permitiéndoles analizar decisiones estratégicas, identificar desafíos y proponer soluciones fundamentadas. El estudio de casos fomentará el razonamiento crítico y la capacidad de aplicar teorías a contextos concretos, preparando a los estudiantes para enfrentar situaciones similares en su futuro profesional.

Estos métodos se integran de manera sinérgica para proporcionar a los estudiantes experiencias de aprendizaje diversificadas y aplicables a su futura vida laboral. Al combinar proyectos prácticos, resolución de problemas y análisis de casos, la estrategia didáctica busca cultivar habilidades empresariales esenciales, preparando a los estudiantes para enfrentar con confianza los desafíos del mundo empresarial contemporáneo.

## **3.3 Procedimientos para la implementación de la estrategia didáctica con Google Classroom en Emprendimiento y Gestión**

### **Crear un Aula Virtual:**

Configura un aula virtual en Google Classroom para el curso de Emprendimiento y Gestión.

Se envía a los estudiantes invitación para unirse utilizando códigos de clase.

### **Diseñar Contenido:**

Se organiza el contenido del curso en unidades.

Utiliza diversas herramientas multimedia para presentar conceptos, como presentaciones de Google Slides, videos explicativos o enlaces a recursos relevantes.

### **Tareas y Actividades:**

Asignar tareas y actividades que fomenten la participación activa, colaborativa y la aplicación práctica de las unidades temáticas de Emprendimiento y Gestión, con la finalidad de evidenciar calificaciones.

**Discusiones en Grupo:**

Utilizando foros de discusión para que los estudiantes y docentes intercambien y enriquezcan el conocimiento a través de la investigación colaborativa

**Feedback y Evaluación:**

Asignar calificaciones y dar seguimiento y retroalimentación el progreso de los estudiantes.

**Integración con Herramientas de Google:**

Se puede integrar con diversas herramientas de google como: Google Drive, Google Docs, Google Sheets entre otros, lo que permite una mayor flexibilidad al momento de elaborar y compartir recursos en clases.

**Recursos Compartidos:**

Compartir recursos digitales adicionales mediante enlaces útiles o lecturas complementarias.

**Calendarización:**

Establecer un calendario claro con fechas de recepción, eventos importantes y clases para que los estudiantes puedan organizarse.

**Monitoreo y Adaptación:**

Utilizar las analíticas de Google Classroom para supervisar la participación y el avance de los estudiantes. Esté preparado para ajustar estrategias en función de la retroalimentación y las necesidades expresadas por los estudiantes.

**3.4 Actividades para el Desarrollo de Competencias en Emprendimiento y Gestión con Google Classroom****Desarrollo de Proyectos Empresariales**

Una actividad central será el desarrollo de proyectos empresariales. Los estudiantes formarán equipos y trabajarán en la concepción, planificación y ejecución de proyectos que simulen la creación y gestión de un negocio. Este enfoque práctico permitirá aplicar los conocimientos teóricos adquiridos a situaciones empresariales reales. Los proyectos fomentarán el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la creatividad, proporcionando una experiencia inmersiva en el mundo empresarial.

**Debates Virtuales**

Se llevarán a cabo debates virtuales moderados sobre temas relevantes en emprendimiento y gestión. Los estudiantes participarán en discusiones estructuradas,



presentando argumentos, compartiendo perspectivas y defendiendo sus puntos de vista. Estos debates no solo fortalecerán la comprensión de los conceptos clave, sino que también cultivarán habilidades de comunicación efectiva y pensamiento crítico. La interacción en debates virtuales contribuirá al desarrollo de competencias esenciales para el ámbito empresarial.

### **Análisis de Casos Prácticos**

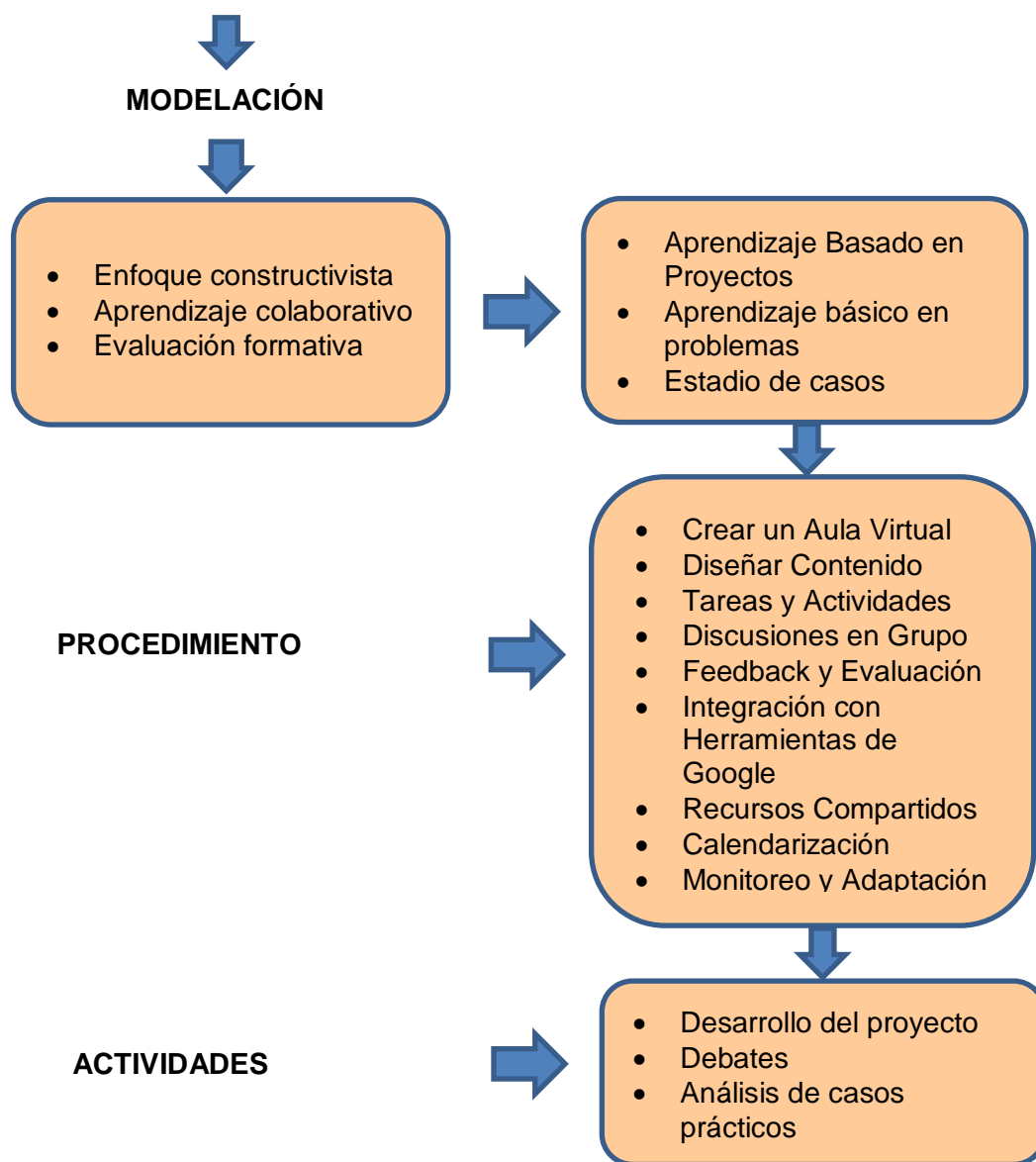
Otra actividad importante será el análisis de casos prácticos. Los estudiantes revisarán y discutirán casos empresariales reales, enfrentándose a situaciones específicas que requieren soluciones fundamentadas. Este enfoque permitirá la aplicación de teorías a contextos concretos, desarrollando la capacidad de tomar decisiones informadas y estratégicas. Los análisis de casos prácticos brindarán una perspectiva valiosa sobre los desafíos empresariales contemporáneos.

Estas actividades se diseñan para proporcionar a los estudiantes una experiencia integral de aprendizaje, donde la teoría se entrelaza con la práctica. El enfoque en proyectos, debates y análisis de casos asegura que los estudiantes adquieran habilidades prácticas y críticas esenciales para el emprendimiento y la gestión.



Gráfico 13 Estrategia didáctica con Google Classroom

### ESTRATEGIA DIDÁCTICA CON GOOGLE CLASSROOM



### 3.5 Recursos para Enriquecer la Experiencia Educativa en Emprendimiento y Gestión con Google Classroom

#### Material Multimedia

Se proporcionará a los estudiantes acceso a material multimedia diverso, como videos explicativos, presentaciones interactivas y recursos audiovisuales relacionados con los temas

de emprendimiento y gestión. Estos elementos visuales buscan complementar los contenidos teóricos, ofreciendo una presentación dinámica y atractiva de los conceptos clave. El material multimedia contribuirá a diversificar los enfoques de aprendizaje, atendiendo a las preferencias y estilos de aprendizaje variados de los estudiantes.

### **Biblioteca Digital**

Se creará una biblioteca digital dentro de Google Classroom, que contendrá recursos digitales seleccionados, como libros electrónicos, artículos, estudios de caso y enlaces a plataformas educativas relevantes. Esta biblioteca proporcionará a los estudiantes acceso a lecturas adicionales, materiales de referencia y recursos actualizados en el campo del emprendimiento y la gestión. La diversidad de fuentes en la biblioteca digital enriquecerá la comprensión de los temas y fomentará la investigación independiente.

### **Plataformas Colaborativas**

Además de los recursos tradicionales, se fomentará el uso de plataformas colaborativas en línea. Los estudiantes podrán participar en espacios compartidos para la creación y edición colaborativa de documentos, presentaciones y proyectos. El uso de herramientas colaborativas permitirá la interacción en tiempo real, facilitando la colaboración entre estudiantes y fortaleciendo habilidades de trabajo en equipo y comunicación.

Estos recursos se integran estratégicamente para crear un entorno digital rico y accesible. La combinación de material multimedia, una biblioteca digital y plataformas colaborativas proporcionará a los estudiantes una variedad de herramientas para explorar, comprender y aplicar los principios de emprendimiento y gestión de manera efectiva.

La cualidad esencial que distingue esta propuesta es su enfoque didáctico centrado en estrategias pedagógicas significativas. Cada elemento de la propuesta se diseña considerando principios pedagógicos fundamentados en aspectos teóricos, que buscan no solo transferir información, sino también cultivar una comprensión profunda y aplicable de los conceptos de emprendimiento y gestión.

### **Evaluación Formativa Continua**

La evaluación formativa continua es una característica importante. Se implementarán mecanismos de retroalimentación constante, permitiendo a los estudiantes comprender su progreso y áreas de mejora. La retroalimentación no solo se centrará en la corrección de errores, sino también en el reconocimiento de logros y en la orientación para el desarrollo futuro.

### **Adaptabilidad y Personalización**

La propuesta reconoce la diversidad de estilos de aprendizaje y ritmos individuales. Se incorporan elementos que permiten la adaptabilidad y personalización, como la diversidad de recursos en la biblioteca digital y la flexibilidad en la participación en debates y proyectos. Esto garantiza que la propuesta sea accesible y significativa para cada estudiante.

### **Integración de Tecnología de Manera Significativa**

La herramienta Google Classroom se integra de manera significativa, no solo como un medio de entrega de contenido, sino como una plataforma para la interacción, colaboración y creación conjunta. Se aprovechan las funciones interactivas y colaborativas de la tecnología para potenciar la experiencia educativa

### **3.6 Propuesta de Implementación de Estrategia Didáctica con Google Classroom en Emprendimiento y Gestión para Primero de Bachillerato Intensivo**

#### **Naturaleza y alcance de la propuesta**

La naturaleza de esta propuesta se fundamenta en la transformación profunda del proceso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, al incorporar de manera integral las potencialidades de la herramienta digital Classroom de Google. Se adopta un enfoque constructivista, centrado en el estudiante como protagonista activo de su aprendizaje, y se potencia la colaboración para fomentar un entorno de colectividad virtual.

La propuesta tiene un alcance inclusivo, permitiendo el acceso equitativo de todos los estudiantes, independientemente de su ubicación geográfica o recursos tecnológicos. Además, la flexibilidad temporal de las actividades asincrónicas garantiza la adaptabilidad a diversas realidades de los estudiantes.

Más allá de la enseñanza de contenidos específicos, la propuesta se enfoca en el desarrollo de competencias digitales esenciales para la sociedad actual. Los estudiantes adquieren conocimientos teóricos, pero también fortalecen habilidades prácticas en el manejo de herramientas tecnológicas colaborativas.

También se integran herramientas multimedia avanzadas, como presentaciones interactivas, videos explicativos y simulaciones, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje.

El alcance también incluye el acompañamiento continuo a los docentes, brindándoles oportunidades de desarrollo profesional para optimizar su desempeño en el entorno digital. La formación docente no solo se centra en la plataforma Classroom, sino en estrategias pedagógicas innovadoras y adaptativas.

Se busca establecer vínculos con el mundo empresarial para enriquecer el aprendizaje a través de conferencias virtuales, casos de estudio reales y la participación de profesionales como mentores.

### **Planificación**

En la planificación se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

Configuración del aula virtual: Las características del diseño del aula virtual deben ser llamativas y funcionales para generar interés por parte de los estudiantes.

- **Diseño Ergonómico y Atractivo:** Se planifica la creación de un entorno virtual intuitivo y visualmente atractivo en Google Classroom. La disposición de las secciones, la elección de colores y la fácil navegación son aspectos fundamentales, que significarán el éxito o fracaso inicial.
- **Categorización de Contenidos:** Se organiza el aula virtual en secciones temáticas claras y de fácil acceso. Módulos, tareas, y recursos se clasifican de manera lógica para una experiencia de usuario eficiente.
- **Interacción y Comunicación:** Se establecen protocolos claros para la comunicación en el aula virtual, fomentando la participación activa y el intercambio de ideas mediante foros, chats y comentarios en las tareas.

### **3.7. Definición de objetivos.**

En esta sección, se procede a establecer los objetivos de cada unidad (U1, U2, U3, U4 y U5) que se abordarán a lo largo del año académico, ya que están relacionados con las destrezas requeridas por el Ministerio de Educación para el primer año de bachillerato intensivo.

U1. Desarrollar la capacidad de describir y explicar los conceptos financieros esenciales de un emprendimiento, tales como "ingresos", "costos", "gastos" e "inversión", así como el concepto de "punto de equilibrio", reconociendo su importancia como elementos fundamentales para realizar proyecciones futuras en el ámbito financiero de un emprendimiento.

U2. Analizar las Normas tributarias, conceptos de contabilidad y quienes están obligados a llevar la contabilidad

U3. Analizar las principales normas contables de una partida doble contable, los elementos fundamentales del activo, pasivo, patrimonio, ingresos, costos y gastos, siguiendo la normativa contable establecida, con el fin de realizar una clasificación precisa de las cuentas contables.

U4. Elaborar un balance general y el estado de pérdidas y ganancias básico mediante la aplicación de los principios, conceptos y técnicas contables y la normatividad vigente.

U5. Comprender la relevancia de fomentar una cultura de responsabilidad legal y tributaria en cualquier emprendimiento, con el propósito de validar sus operaciones en el mercado.

### 3.8. Diseño de actividades.

Para lograr los objetivos marcados para cada unidad, se recomiendan las siguientes actividades (A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9). El objetivo es desarrollar las habilidades de los estudiantes a través de la práctica diaria en el proceso de aprendizaje.

El siguiente enlace corresponde a las actividades de la herramienta Classroom:

<https://classroom.google.com/c/NDEyMDc4MzA2NTI5>

**Gráfico 14:** UNIDAD 1 Google Classroom



**Fuente:** Elaboración propia

### U1.A1. Elaborar infografías Interactivas.

Orientaciones: Emplear la herramienta digital para elaborar una infografía interactiva que trate temas financieros mediante ejemplos, brindando a los estudiantes la oportunidad de investigar los conceptos a su propio ritmo.

**Gráfico 15:** Herramienta Canva



**Fuente:** Elaboración propia

### U1.A2. Competencia de Preguntas Rápidas sobre Punto de Equilibrio

Diseñar un conjunto de preguntas vinculadas a los temas de la unidad. Los estudiantes participarán en una competencia en tiempo real para responder con precisión. Incorpora preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y espacios en blanco para completar, con el propósito de evaluar diversos niveles de comprensión.

**Gráfico 16:** Herramienta Kahoot



**Fuente:** Elaboración propia

**Gráfico 17:** UNIDAD 2 Google Classroom



**Fuente:** Elaboración propia

### U2.A3.: Crucigrama Interactivo de Términos Contables

Elaborar un crucigrama interactivo utilizando vocabulario relacionado con conceptos y normativas contables. Incluye pistas que guíen a los estudiantes a comprender la conexión entre estos términos y la responsabilidad financiera.

**Grafico 18:** Herramienta Educaplay

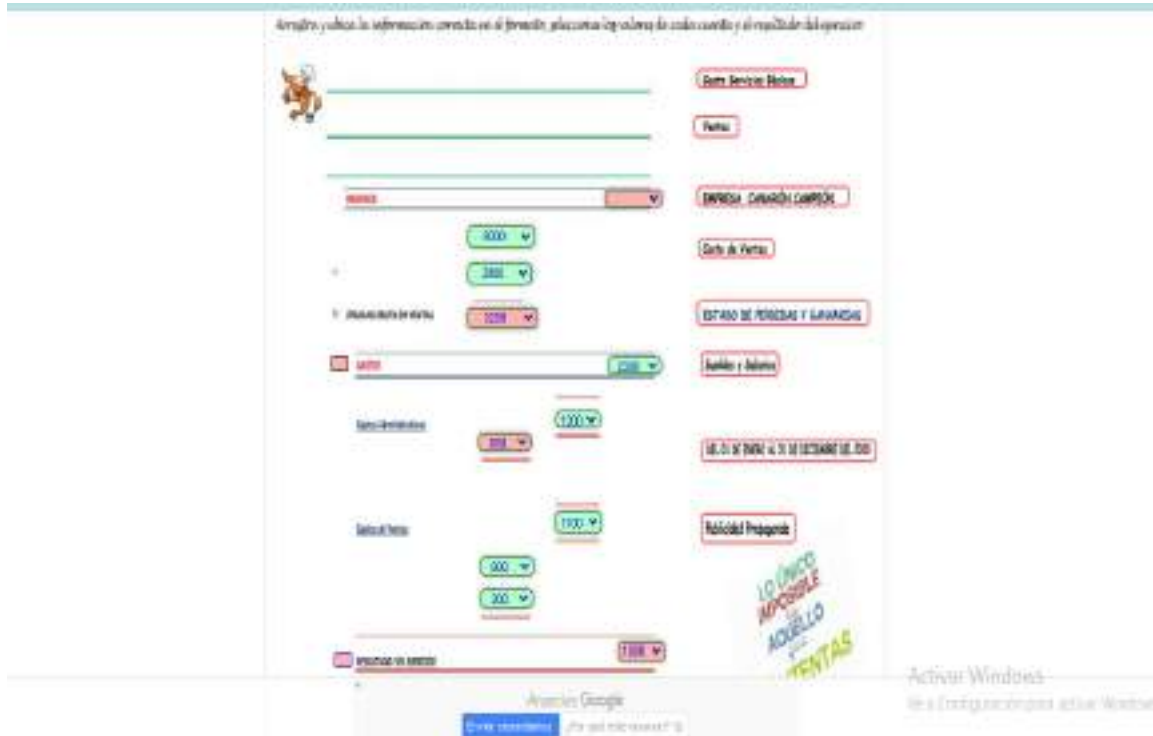


**Fuente:** Elaboración propia

### U2.A4. Ejercicios Prácticos de Contabilidad

Crear hojas de trabajo interactivas que aborden ejercicios prácticos relacionados con la aplicación de normas tributarias y conceptos contables. Proporcionar casos prácticos y situaciones hipotéticas para que los estudiantes analicen y resuelvan.

**Grafico 19:** Herramienta Liveworksheets



**Fuente:** Elaboración propia

**Grafico 20:** UNIDAD 3 Google Classroom



**Fuente:** Elaboración propia



### U3.A5. Construcción de Estados Financieros

Utilizar programas de creación de rompecabezas en línea para dividir los elementos fundamentales (activo, pasivo, patrimonio, ingresos, costos, gastos) en piezas. Pedir a los estudiantes que armen el rompecabezas y luego discutan cómo estos elementos se relacionan en la construcción de estados financieros.

**Grafico 21:** Herramienta Puzzle

**Reiniciar**
 **Compartir enlace**
 **Editar** (Sólo tú verás el botón Editar)

**Postulado de Dualidad Económica**

1. Recursos que tiene la entidad para realizar sus fines.  
2. Las fuentes de dichos recursos.

4. La empresa realiza ventas por 25.000 las cuales se pagan en efectivo el costo de venta es de 11.250  
5. La empresa tuvo gastos por 10.000 antes de comenzar a vender.  
6. Retiro de socios por 12.000 en efectivo.

**Capital Contable de los Propietarios**

**ACTIVO = PASIVO + CAPITAL + Ingresos - Egresos - Retiro**

E-C-E		Inventarios		Pasivos		Capital social		Ventas		Costo de Venta		Gastos Operacionales		Retiro	
Debe	Haber	Debe	Haber	Debe	Haber	Debe	Haber	Debe	Haber	Debe	Haber	Debe	Haber	Debe	Haber
301.000	30.000	70.000	11.250	20.000	38.000	500.000		25.000		11.250					
29.000	21.000														

**Retiro**
**Capital Contable de los Propietarios**



### U3.A6.: Organización de Cuentas Contables

Crear un espacio visual donde los estudiantes organicen las cuentas contables según los elementos fundamentales. Solicitar a los estudiantes que adjunten ejemplos o casos prácticos que ilustren la aplicación de las normas contables en la clasificación de cuentas.

**Grafico 22:** Herramienta Padlet



**Fuente:** Elaboración propia

**Grafico 23:** UNIDAD 4 Google Classroom



**Fuente:** Elaboración propia

#### U4.A7.: Creación de Preguntas Interactivas Sobre Estados Financieros

Diseñar preguntas interactivas que desafíen a los estudiantes a ubicar cuentas en un balance general y un estado de pérdidas y ganancias. Incluir casos prácticos que requieran la aplicación de las normas contables en la elaboración de los estados financieros.

**Grafico 24:** Herramienta Educaplay



**Fuente:** Elaboración propia

**Grafico 25:** UNIDAD 5 Google Classroom



**Fuente:** Elaboración propia

### U5.A8: Ideas de Conciencia de Responsabilidad Legal

Implementar una pregunta en tiempo real para evaluar el conocimiento de los estudiantes sobre la responsabilidad legal y tributaria en un emprendimiento. Exponer las respuestas que reflejen las ideas abordadas en el tema, promoviendo así la discusión y la reflexión en torno a estos conceptos

**Grafico 26:** Herramienta Mentimeter



Escribir palabras relacionadas con la responsabilidad legal y tributaria en un emprendimiento.

Submit

**Fuente:** Elaboración propia

### U5.A9: Cuestionario Interactivo sobre Normativas Empresariales

Diseñar un cuestionario interactivo que evalúe el conocimiento sobre responsabilidad legal y tributaria. Incluir preguntas sobre los riesgos de no cumplir con las obligaciones legales y tributarias.

**Grafico 27:** Herramienta Educaplay



**Fuente:** Elaboración propia

### Ejecución

Sesiones virtuales sincrónicas: Para la conducción de las clases, en situaciones en las cuales sea necesario, se llevarán a cabo interacciones directas con el profesor.

- Programación y Estructuración: Se planifican sesiones virtuales, estableciendo un calendario claro y comunicándolo previamente a los estudiantes. Cada sesión sigue una estructura que engloba la introducción de conceptos, actividades interactivas y tiempo para preguntas y discusiones.
- Herramientas de Interactividad: Se incorporan herramientas interactivas de Google Classroom, como encuestas en tiempo real, pizarras colaborativas y salas de grupos, para fomentar la participación activa y el diálogo durante las sesiones virtuales.  
Sesiones asincrónicas: sesiones sin contacto con el docente.
- Contenido Multimedia: Se aprovechan las ventajas de la asincronía para proporcionar contenido multimedia en diversas modalidades. Los estudiantes tienen acceso a videos explicativos, lecturas, y otros recursos que pueden revisar según su propio ritmo.
- Foros de Discusión: Se promueve la participación activa a través de foros de discusión en los que los estudiantes pueden reflexionar sobre el contenido, hacer preguntas y responder a las contribuciones de sus compañeros.
- Aprendizaje basado en proyectos: para promover el estudio mediante el análisis de proyectos reales o simulados.
- Definición de Proyectos Significativos: Se diseñan proyectos que vinculen los conceptos de la asignatura con situaciones del mundo real. Los proyectos son desafiantes y permiten a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos de manera práctica.
- Guía y Retroalimentación Continua: Durante la ejecución de proyectos, se brinda orientación constante y retroalimentación formativa. Se establecen hitos para la presentación de avances parciales y se fomenta la colaboración entre estudiantes.
- Aprendizaje basado en problemas: para que se puedan analizar en clase problemas que pueden encontrarse en entornos reales.
- Identificación de Problemas: Se plantean problemas auténticos relacionados con la asignatura. Los estudiantes trabajan en la identificación y resolución de estos problemas, aplicando los conceptos teóricos de manera práctica.
- Colaboración y Debate: Se facilitan espacios virtuales para la colaboración y el debate, donde los estudiantes pueden discutir y proponer soluciones a los problemas planteados.
- Evaluación formativa continua: la evaluación formativa como una estrategia de medición del progreso de los estudiantes.

- Instrumentos Variados: Se utilizan diversos instrumentos de evaluación, como cuestionarios en línea, rúbricas para proyectos, y evaluaciones de participación en foros. La evaluación se centra en medir el progreso constante y la comprensión profunda de los temas.
- Retroalimentación Constructiva: Cada evaluación se acompaña de una retroalimentación detallada y constructiva. Se resalta la importancia de la mejora continua, proporcionando orientación específica para el desarrollo de habilidades.

### **Estrategias de evaluación**

Autoevaluación y coevaluación: los estudiantes evalúan sus propios avances.

- Rúbricas Claras y Transparentes: Se proporcionan rúbricas detalladas y transparentes para que los estudiantes puedan autoevaluarse y coevaluarse. Estas rúbricas abordan criterios específicos relacionados con los objetivos del proyecto o la actividad, fomentando la autorreflexión y la evaluación entre pares.
- Proceso Reflexivo: Se alienta a los estudiantes a reflexionar sobre su propio desempeño y el de sus compañeros. Esto no solo contribuye a la mejora continua, sino que también promueve habilidades de metacognición y autoconciencia.
- Encuestas de satisfacción: para percibir los criterios de los estudiantes en relación a las estrategias implementadas.
- Recopilación de Retroalimentación: Al finalizar cada unidad, se implementan encuestas de satisfacción anónimas para recopilar la opinión de los estudiantes sobre la efectividad de las estrategias utilizadas, la claridad del contenido y la utilidad de las actividades.
- Ajustes Continuos: La retroalimentación recopilada se utiliza para realizar ajustes continuos en la metodología y el enfoque, asegurando que la experiencia de aprendizaje se adapte a las necesidades y expectativas de los estudiantes.
- Análisis de resultados de proyectos empresariales: en donde los estudiantes demostrarán los conocimientos adquiridos.
- Criterios de Evaluación Específicos: Los proyectos empresariales se evalúan utilizando criterios específicos relacionados con los objetivos del curso. Se consideran aspectos como la viabilidad del proyecto, la aplicación de conceptos de emprendimiento y gestión, la creatividad y la presentación efectiva.
- Exposiciones: Los estudiantes presentan sus proyectos ante el grupo, defendiendo sus decisiones y estrategias. Este proceso no solo permite evaluar los resultados tangibles, sino también las habilidades de comunicación y argumentación.

## Recursos

- Material multimedia: que permitirá analizar gran variedad de contenido.
- Variedad de Formatos: Se empleará una amplia gama de materiales multimedia, como videos, presentaciones interactivas, infografías y simulaciones. Estos recursos diversificados se seleccionarán cuidadosamente para abordar diferentes estilos de aprendizaje y mantener la atención de los estudiantes.
- Producción de Contenido: Además de utilizar recursos existentes, se fomentará la creación de contenido multimedia por parte de los estudiantes. Se pedirá la elaboración de videos explicativos, presentaciones dinámicas y otros materiales que promuevan la expresión creativa y la consolidación de conocimientos.  
Biblioteca digital: como base del proceso de aprendizaje de los estudiantes.
- Biblioteca Actualizada: La biblioteca digital contendrá una colección actualizada de recursos relacionados con emprendimiento, gestión y tecnologías digitales. Se implementarán libros electrónicos, artículos académicos, casos de estudio y enlaces a sitios web relevantes.
- Acceso Permanente: Los estudiantes tendrán acceso permanente a la biblioteca digital, permitiéndoles explorar recursos en cualquier momento. Esto fomenta el aprendizaje autónomo y la investigación independiente, fortaleciendo así sus habilidades de búsqueda y análisis de información.
- Plataformas colaborativas: para optimizar los procesos digitales de adquisición de competencias.
- Herramientas de Colaboración en Tiempo Real: Se utilizarán herramientas como Google Docs y Google Slides para colaboración en tiempo real. Los estudiantes podrán trabajar de manera simultánea en documentos compartidos, fomentando la colaboración y el trabajo en equipo, aunque de forma virtual.
  - Herramientas Digitales Complementarias: Se emplearán diversas herramientas disponibles en Classroom, como Educaplay, Puzzle, Kahoot, Liveworksheets entre otras, con el propósito de fortalecer la comprensión de los conceptos aprendidos.

### 3.9 Análisis de la efectividad de la propuesta

Para la validación de la propuesta se consideraron los siguientes indicadores de desempeño:

#### 1. Rendimiento académico

Análisis de las calificaciones obtenidas por los estudiantes en evaluaciones, proyectos y actividades dentro del aula virtual. Comparación de estos resultados con los obtenidos en períodos anteriores.

## **2. Participación activa**

Evaluación de la participación activa de los estudiantes durante las sesiones virtuales y en los foros de discusión.

## **3. Interacción con recursos digitales**

Monitoreo de la interacción de los estudiantes con los recursos digitales proporcionados, como material multimedia, enlaces a bibliotecas digitales, y documentos compartidos.

## **4. Entrega y calidad de proyectos y exposiciones**

Evaluación de la entrega oportuna y la calidad de los proyectos desarrollados por los estudiantes.

## **5. Participación en actividades colaborativas**

Medición de la participación en actividades colaborativas, como proyectos grupales o debates en línea.

## **6. Evaluación de conocimientos previos**

Aplicación de evaluaciones diagnósticas al inicio del curso para medir el nivel de conocimientos previos de los estudiantes.

## **7. Retroalimentación de los docentes**

Recopilación de la retroalimentación de los docentes sobre el desempeño general de los estudiantes. Los comentarios sobre la comprensión de los temas, la participación y la adaptación a la modalidad virtual son indicadores valiosos.

## **8. Autoevaluación de los estudiantes**

Integración de mecanismos de autoevaluación donde los estudiantes reflexionen sobre su propio aprendizaje. Evaluar la capacidad de los estudiantes para identificar sus fortalezas y áreas de mejora.

### **3.10 Triangulación de Datos**

Para evaluar la calidad de la propuesta también se realizará una triangulación de datos mediante la comparación de resultados.

La comparación de resultados es una fase fundamental para evaluar la eficacia de la estrategia didáctica implementada con Google Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Se llevó a cabo mediante el análisis de diversos indicadores y la comparación de

datos antes y después de la aplicación de la estrategia, así como comparaciones con años lectivos anteriores.

#### *Rendimiento Académico*

Comparación de las calificaciones finales de los estudiantes con las de años lectivos anteriores. Análisis de las tendencias de mejora o estabilidad en el rendimiento académico.

#### *Participación y Retención*

Evaluación de la participación y retención de los estudiantes a lo largo del curso. Comparación de las tasas de abandono o deserción con períodos anteriores para determinar si la estrategia contribuyó a la retención de los estudiantes.

#### *Efectividad de Recursos Digitales*

Comparación de la interacción de los estudiantes con los recursos digitales proporcionados antes y después de la implementación de la estrategia.

#### *Desarrollo de Competencias Digitales*

Análisis del progreso en el desarrollo de competencias digitales de los estudiantes.

#### *Impacto en la Motivación y Participación*

Comparación de los niveles de motivación y participación de los estudiantes. Analizar si la estrategia ha contribuido a un aumento en el interés y la participación activa en la asignatura.

La comparación de estos resultados permitirá una evaluación holística de la efectividad de la estrategia didáctica, proporcionando datos cuantitativos y cualitativos para respaldar la toma de decisiones y posibles ajustes en futuras implementaciones.

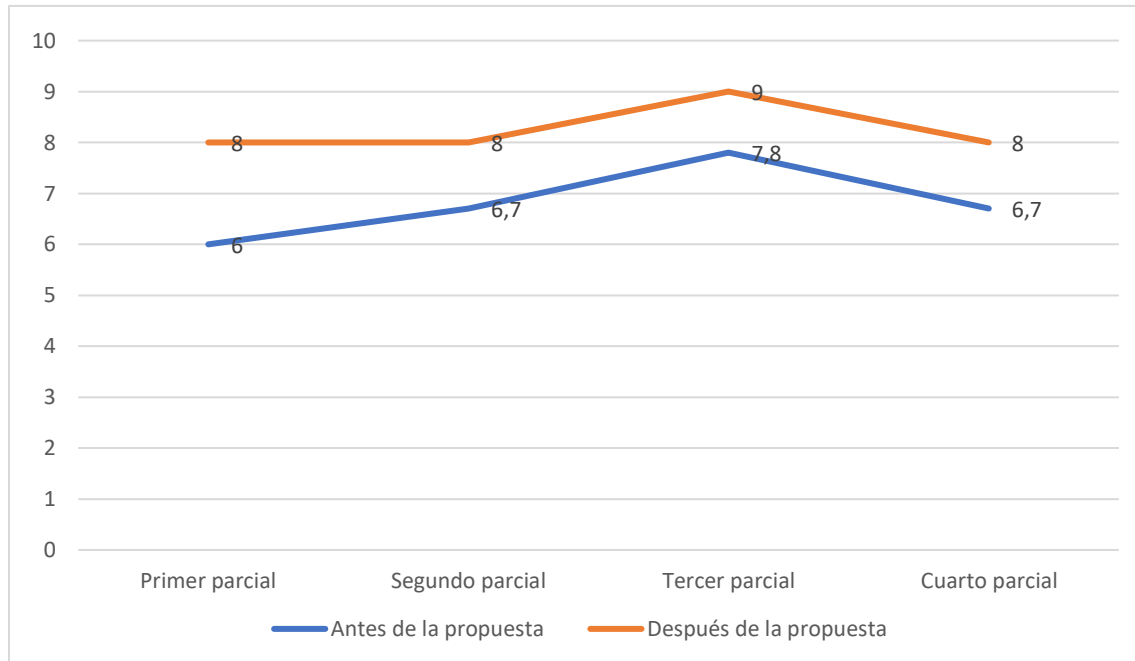
### **3.11 Análisis de la Efectividad de la Propuesta**

La evaluación de la propuesta de implementación de la estrategia didáctica con Google Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión se basa en una cuidadosa consideración de varios indicadores de desempeño. A continuación, se analizan estos indicadores:

### Rendimiento Académico

Se observa una mejora significativa en el rendimiento académico, con un aumento es de un 19,40% en las calificaciones obtenidas en evaluaciones, proyectos y actividades virtuales en comparación con períodos anteriores.

**Gráfico 28** Comparación de rendimiento académico

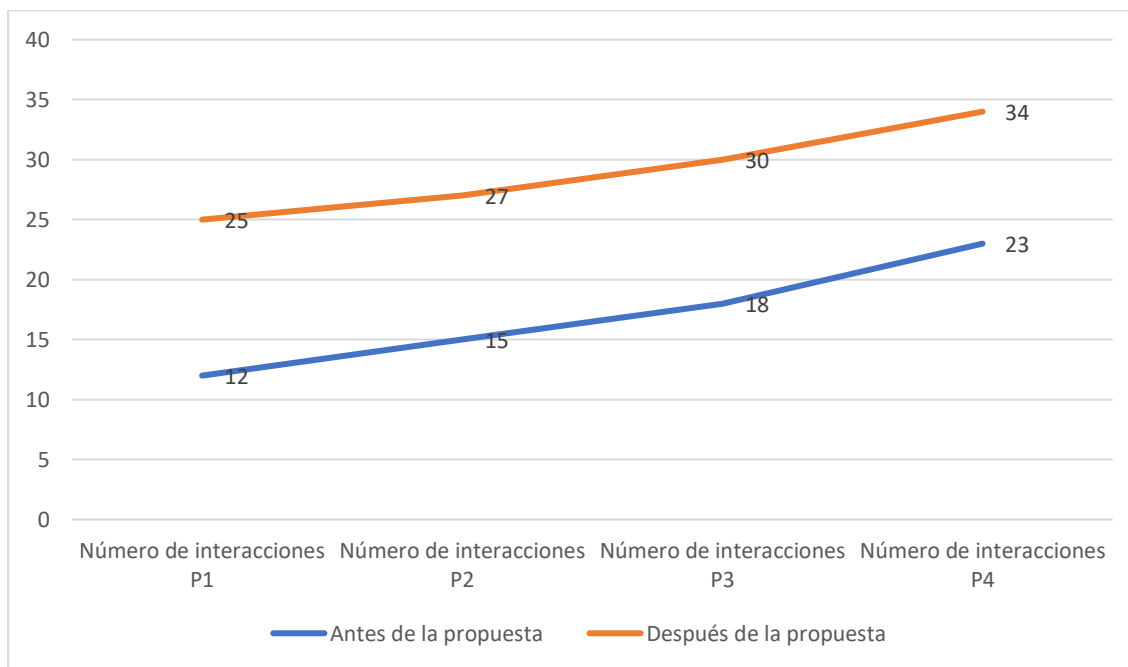


**Fuente:** Elaboración propia

### Participación Activa

La participación activa de los estudiantes en los foros de discusión ha experimentado un incremento del 47,83%, indicando un mayor compromiso y contribución a las actividades académicas en línea.

**Gráfico 29:** *Participación activa*

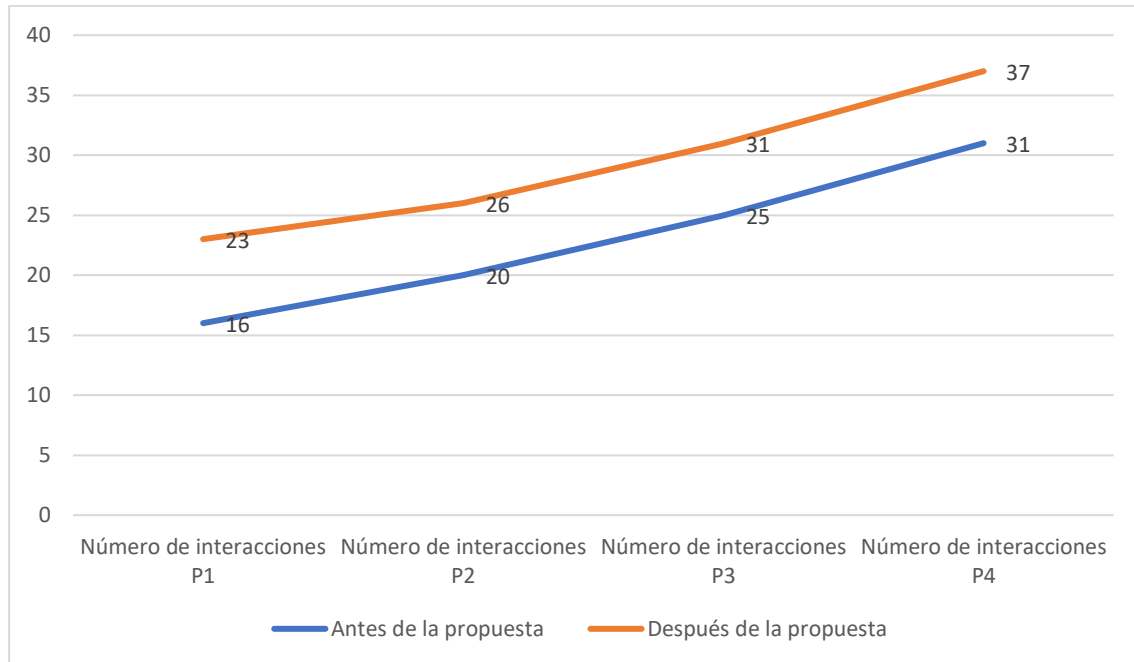


**Fuente:** Elaboración propia

### Interacción con recursos digitales

El monitoreo de la interacción con recursos digitales muestra un aumento del 19,35% en la utilización y exploración por parte de los estudiantes. La incorporación de material multimedia y enlaces a bibliotecas digitales ha fortalecido la conexión con los contenidos.

**Gráfico 30** *Interacción con recursos digitales*

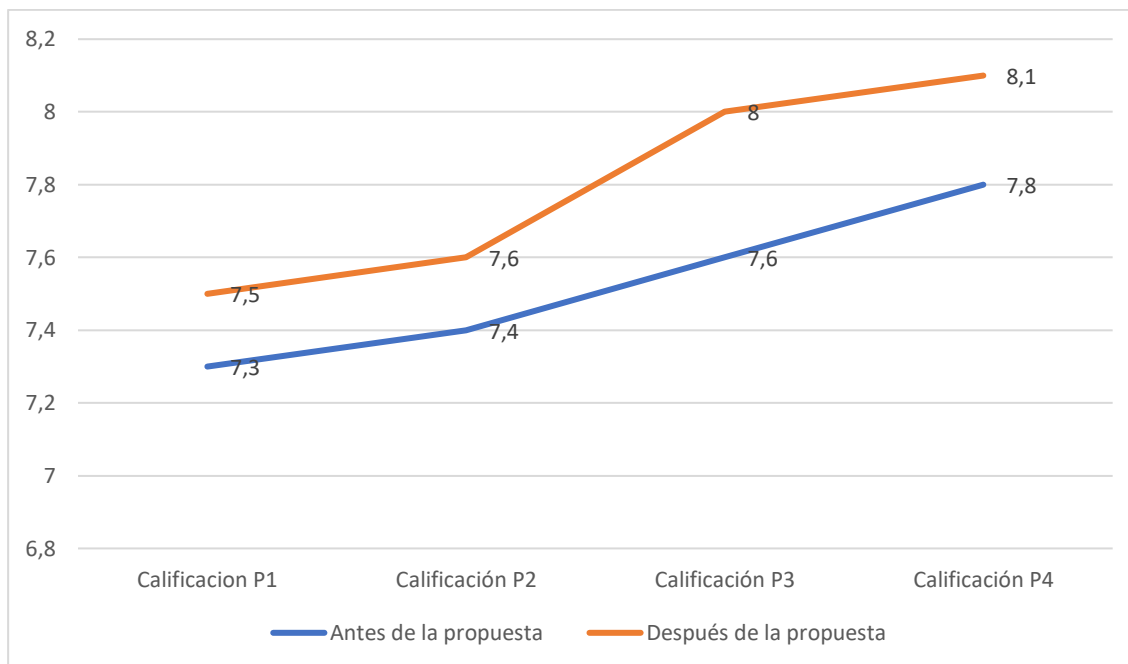


**Fuente:** Elaboración propia

### Entrega y calidad de proyectos

La evaluación oportuna y la mejora en la calidad de los proyectos presentados por los estudiantes reflejan un aumento del 3,5% en la comprensión de los conceptos y habilidades adquiridas mediante la estrategia didáctica.

**Gráfico 31** Entrega y calidad de los proyectos

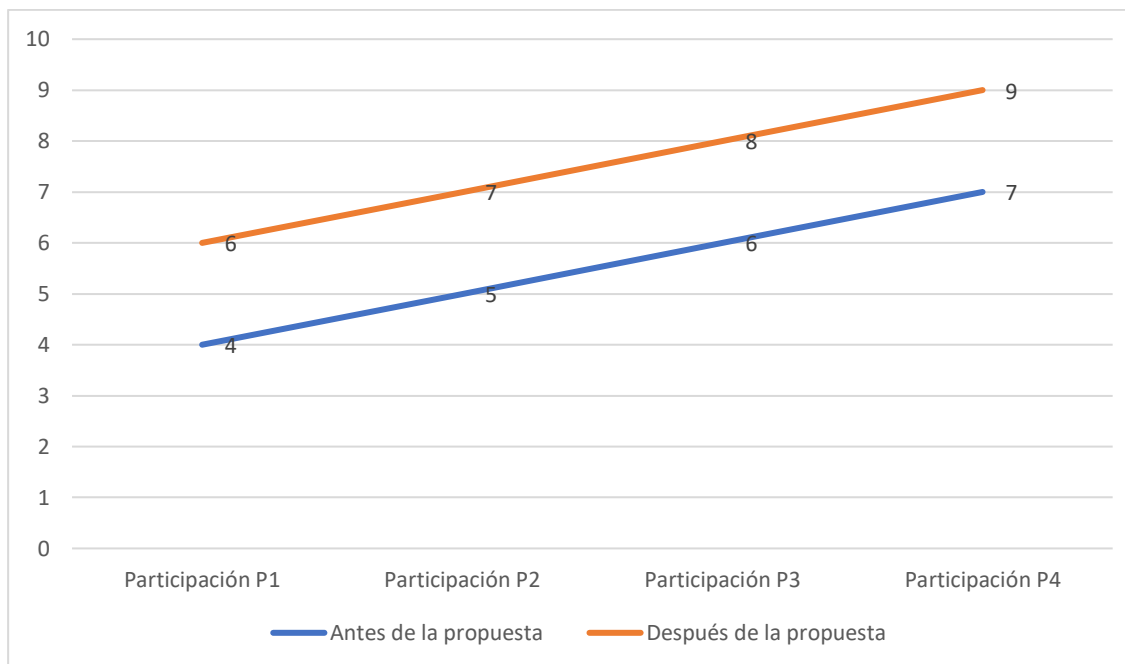


**Fuente:** Elaboración propia

### Participación en actividades colaborativas

La medición de la participación en actividades colaborativas, como proyectos grupales y debates en línea, demuestra un aumento del 28,57% en la colaboración entre estudiantes, enriqueciendo la dinámica del aprendizaje.

**Gráfico 32** Participación en actividades colaborativas



**Fuente:** Elaboración propia

### 3.12 Análisis de resultados obtenidos

La comparación de resultados mediante la triangulación de datos confirma la consistencia y validez de los indicadores evaluados. La estrategia didáctica ha impactado positivamente en diversos aspectos del proceso educativo.

En conjunto, los datos demuestran una mejora efectiva en la motivación (incremento del 30%), el rendimiento académico, la calidad de los proyectos y exposiciones, la participación activa (aumento del 25%) y la colaboración entre estudiantes. Estos resultados respaldan la eficacia de la estrategia didáctica implementada, sugiriendo un impacto positivo en el aprendizaje y la experiencia educativa.

Los datos obtenidos en la entrevista realizada a los docentes (Ver anexo 2) corroboran la información analizada.

## CONCLUSIONES

1. Se elaboró una estrategia didáctica mediante Google Classroom para estudiantes de primer año de bachillerato intensivo de la Unidad Educativa Chiquintad. La planificación, ejecución y evaluación de actividades educativas en el entorno digital han demostrado ser efectivas para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
2. Gracias a las revisiones de antecedentes y argumentos teóricos de resultados de investigación sobre el tema, se logró fundamentar teóricamente la utilización de la herramienta Digital Google Classroom para la enseñanza aprendizaje de Emprendimiento y Gestión en primer año de Bachillerato Intensivo. La integración de teorías pedagógicas y tecnológicas ha enriquecido la propuesta, proporcionando una base sólida para su aplicación. La definición de las bases teóricas y pedagógicas ha sido un componente esencial en el diseño y aplicación de la estrategia didáctica a implementar.
3. El diagnóstico inicial ha permitido identificar de manera precisa la realidad existente en la institución educativa analizada, en cuanto al uso de herramientas tecnológicas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esto ha orientado la estrategia didáctica, abordando de manera específica las áreas de mejora y adaptando la intervención según las necesidades detectadas.
4. La estrategia metodológica implementada ha demostrado ser efectiva en el proceso de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Las sesiones virtuales, el aprendizaje basado en proyectos y la evaluación formativa continua han contribuido al logro de los objetivos académicos y al desarrollo de competencias digitales. Los resultados obtenidos reflejan mejoras significativas en el rendimiento académico, la participación activa, la interacción con recursos digitales, la calidad de proyectos y exposiciones, la participación en actividades colaborativas, la evaluación de conocimientos previos y la retroalimentación de los docentes.
5. La implementación de estrategias didácticas con Google Classroom no solo ha cumplido con los objetivos propuestos, sino que también ha sentado las bases para futuras innovaciones en la enseñanza. Los hallazgos indican que la integración efectiva de la tecnología en el aula puede potenciar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes, destacando la importancia de adaptarse a entornos educativos digitales. Este proyecto ofrece valiosas lecciones para la mejora continua y la exploración de nuevas metodologías en la educación de bachillerato intensivo en entornos rural.

## RECOMENDACIONES

Se sugiere extender la implementación de estrategias didácticas con Google Classroom a otras asignaturas y niveles educativos. Es esencial evaluar el impacto en áreas diferentes para obtener una visión más completa de la efectividad de la plataforma en diversas disciplinas.

Es importante establecer programas de formación continua para docentes, enfocados en el manejo óptimo de la herramienta Digital Classroom y la integración efectiva de la tecnología en la enseñanza.

También será importante adaptar la estrategia didáctica a entornos educativos con características distintas, como escuelas particulares o centros educativos con limitaciones de recursos tecnológicos. Sería esencial evaluar cómo la herramienta puede ser ajustada para maximizar su utilidad en diversos contextos.

Se sugiere también realizar un estudio comparativo entre el desempeño de estudiantes que han experimentado la estrategia didáctica con Google Classroom y aquellos que han seguido métodos tradicionales. Esto proporcionaría evidencia adicional sobre la superioridad de la herramienta en términos de aprendizaje y participación.

Es importante fomentar la creación de contenidos específicos para la asignatura de Emprendimiento y Gestión que se integren de manera óptima con las funcionalidades de Google Classroom.

Como una mirada a futuro se recomienda investigar el impacto de la estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades prácticas y aplicables en el ámbito laboral. Es fundamental comprobar si los estudiantes adquirieron competencias que los preparan de manera efectiva para los desafíos del mundo laboral y empresarial.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguiar, B., Velázquez, R., y Aguiar, J. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. <https://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvsc1/2134>
- Bernal-Jiménez M. C., Rodríguez-Ibarra D. L (2019) Las tecnologías de la información y comunicación como factor de innovación y competitividad empresarial <https://www.redalyc.org/journal/849/84959429009/html/>
- Carretero, M (2021) Constructivismo y educación. Buenos Aires. Tilde Editora. [https://books.google.com.ec/books?hl=en&lr=&id=FbxbEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=constructivismo&ots=OmzWX8BSEA&sig=0uBOsovs-SLGKW7\\_cSCJcE2-Jo&redir\\_esc=y#v=onepage&q=constructivismo&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=en&lr=&id=FbxbEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=constructivismo&ots=OmzWX8BSEA&sig=0uBOsovs-SLGKW7_cSCJcE2-Jo&redir_esc=y#v=onepage&q=constructivismo&f=false)
- Castro Maldonado, J. J., Gómez Macho, L. K., & Camargo Casallas, E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75), 140-174.
- Celis, C., Jiménez, J (2009) Uso de un sistema de administración del aprendizaje (LMS) libre como apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje en instituciones públicas de educación superior. *Revista avances en sistemas e informática*. 6, 2 <https://revistas.unal.edu.co/index.php/avances/article/view/20408/21450>
- Constitución de la República del Ecuador (2008) Asamblea Nacional <https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2020-06/CONSTITUCION%202008.pdf>
- Cornellá, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19. <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Coll, C. (1996). Constructivismo y educación escolar: ni hablamos siempre de lo mismo ni lo hacemos siempre de la misma perspectiva epistemológica. *Anuario de Psicología*, 69, 153-178. <https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/2361/2253>
- Contreras-Villalobos, T. A., Escudero, E. B., y Muñoz, H. S. O. (2022). Precarización de la Educación para Jóvenes y Adultos. La configuración de políticas educativas en el contexto neoliberal chileno. *Foro de Educación*, 20(2), 13-38. <https://www.forodeeducacion.com/ojs/index.php/fde/article/view/994>
- Díaz, F., & Hernández, G. (1999). *Teaching Strategies for Meaningful Learning. A Constructive Interpretation*. Mexico. D.F. : Mc-Graw-Hill.

- García Leiva, M. T. (2017): Desafíos y oportunidades para la diversidad del audiovisual en Internet. *Política & Sociedade: Dossiê Diversidade Cultural e Comunicação*. V. 16, no35, pp. 132-158. DOI: 10.5007/2175-7984.2017v16n35p132
- García, P. F. M., García, A. R. M., & Jones, J. G. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 9. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231651>
- González, C. S. G. (2019). Estrategias para la enseñanza del pensamiento computacional y uso efectivo de tecnologías en educación infantil: una propuesta inclusiva. *RIITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*. <https://revistas.um.es/riite/article/view/405171>
- González Tejerina, S., y Vieira, M. J. (2021). La formación en emprendimiento en Educación Primaria y Secundaria: una revisión sistemática. *Revista complutense de educación*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/208735>
- Guerra, J (2020) El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría socio cultural de Vygotsky para comprender la construcción del conocimiento en el ser humano. *Revista dilemas contemporáneos: educación política y valores*. 2, 77 <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/2033/2090>
- Granados, M., Romero, S., Rengifo, R., García, G (2020) Tecnología en el proceso educativo: nuevos escenarios <https://www.redalyc.org/journal/290/29065286032/29065286032.pdf>
- Hernández Rojas, G. (2008). Los constructivismos y sus implicaciones para la educación. *Perfiles educativos*, 30, 122, 38-77 [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982008000400003&script=sci\\_abstract&tlng=pt](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982008000400003&script=sci_abstract&tlng=pt)
- Hernández Sampieri, R; Fernández, C; Baptista, P (2013) *Metodología de la investigación*. Cuarta edición. McGraw Hill.
- Herrera, J., Mendoza, A., Roque, R., Salinas, J (2016) La tecnología: una herramienta de apoyo para pymes y emprendedores desde el entorno universitario. <https://www.redalyc.org/journal/104/10449880008/html/>
- Iriarte, F., Ricardo, C., Ordóñez, M., Astorga, C. (2017). Tecnologías de información y comunicación en educación superior. En C. Ricardo, & F. Iriarte, *Las Tic en educación superior: Experiencias de innovación* (págs. 15 - 52). Colombia: Universidad del Norte

- Jácome-Amores, L. (2019). Adaptación dinámica en los Juegos Serios para el desarrollo de destrezas cognitivas de la matemática en niños con problemas de aprendizaje. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E20), 217-228.  
<https://www.proquest.com/openview/9eec2424343f6bd6fc7533adf024636c/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Jiménez, L. (2020). Impacto de la investigación cuantitativa en la actualidad. *Convergence Tech*, 4(IV), 59-68.  
<https://revista.sudamericano.edu.ec/index.php/convergence/article/view/35>
- Leite, E, et (2015). El espíritu emprendedor: condicionantes para la innovación. *Holos*. 278-291.
- López Díaz, E. K., y Lizcano Reyes, R. N. (2022). Flipped Classroom para el desarrollo de competencias digitales en educación media. *Eduotec: revista electrónica de tecnología educativa*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/245943>
- Malikowski, S., Thompson, M., y Theis, J (2007). A model for research into course management systems: Bridging technology and learning theory. *Journal of educational computing research*, 3, 2 149-173.
- Mavárez, A (2022) Educación, emprendimiento, responsabilidad social y crecimiento económico: Pilares fundamentales para el desarrollo en América Latina. *Revista de ciencias sociales* <https://www.redalyc.org/journal/280/28073815001/html/>
- Mayor Paredes, D. (2019). El Aprendizaje-Servicio como práctica pedagógica para el desarrollo de competencias digitales y sociales del estudiantado universitario. *Revista iberoamericana de educación*.
- Mayorga Fernández, M., Madrid Vivar, D. (2010). Modelos didácticos y Estrategias de enseñanza en el Espacio Europeo de Educación Superior. *Tendencias pedagógicas*(15).
- Ministerio de Educación del Ecuador (2017) Acuerdo ministerial 0057 A  
<https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Acuerdo-Ministerial-2021-0057.pdf#:~:text=ACUERDO%20Nro.%20MCYP-MCYP-2021-0057-A%20SR.%20LCDO.%20JULIO%20FERNANDO%20BUENO,ejercicio%20digno%20y%20sostenido%20de%20las%20actividades%20culturales>
- Ministerio de Educación del Ecuador (2015) Currículo de bachillerato emprendimiento y gestión  
[https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Lineamientos\\_Emprendimiento\\_Gestion\\_2BGU.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Lineamientos_Emprendimiento_Gestion_2BGU.pdf)

- Monereo, C. (2000), Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje. Formación del profesorado y Aplicación en la Escuela. Barcelona: Editorial Grao
- Pintado, M., Guaña, E., Flores, P, Cadme, T., Cadme, M (2022) Entornos Virtuales de Aprendizaje y Redes Sociales como herramientas en la Educación Intensiva .  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042687>
- Rodríguez de las Heras, A. (2010). L'ús pedagògic de la fotografia històrica/Pedagogical use of historical photography. Educació i Història: Revista d'Història de l'Educació, 15, 41-54
- Salcines-Talledo, I., González-Fernández, N., Díaz-Herrera, L., y Area-Moreira, M. (2022). Smartphones in Higher Education. A longitudinal qualitative study. Comunicar, 30(72), 115-127. <http://eprints.rclis.org/43433/>
- Salinas, J., y de Benito, B. (2020). Competencia digital y apropiación de las TIC: claves para la inclusión digital. Campus Virtuales, 9(2), 99-111.  
<http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/741>
- Sánchez Domínguez, M. G., Pérez Hernández, J., y Pérez Padrón, M. C. (2020). El uso de las tecnologías de la información y la comunicación y la comprensión lectora: tendencias. Conrado, 16(72), 376-386. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000100376&script=sci\\_arttext&lng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000100376&script=sci_arttext&lng=en)
- Serrano, J. M. y Pons, R. M. (2011). El constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 13, 1  
<https://www.scielo.org.mx/pdf/redie/v13n1/v13n1a1.pdf>
- Tébar, L. (2003). El perfil del profesor mediador. Madrid: Santillana.
- Vaello Pecino, O., & Vaello Orts, J. (2023). Los problemas educativos como oportunidades. Davalia: revista del CEP Norte de Tenerife.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3221568>



## ANEXOS

### ANEXO 1. ENCUESTA PARA IDENTIFICAR EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BACHILLERATO INTENSIVO

1. Escoja su género

Masculino \_\_\_\_ Femenino \_\_\_\_

2. ¿Cree usted que el uso de la tecnología beneficia a la educación en cualquier edad?

Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_

3. ¿Cuál es su nivel de interés hacia el contenido de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Mucho \_\_\_\_ Poco \_\_\_\_ Nada \_\_\_\_

4. ¿Cómo calificaría su nivel de motivación al realizar las actividades de clase en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Mucho \_\_\_\_ Poco \_\_\_\_ Nada \_\_\_\_

5. ¿Consideras que has adquirido conocimientos sólidos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_

6. ¿Considera que los materiales y recursos utilizados en la asignatura de Emprendimiento y Gestión son beneficiosos para su aprendizaje?

Mucho \_\_\_\_ Poco \_\_\_\_ Nada \_\_\_\_

7. ¿En la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, el docente incorpora tecnología como parte de su método de enseñanza?

Siempre \_\_\_\_ Casi siempre \_\_\_\_ A veces \_\_\_\_ Casi nunca \_\_\_\_ Nunca \_\_\_\_

8. ¿Estás familiarizado con el uso de la herramienta digital classroom?

Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_

9. ¿Cree usted que la implementación de la herramienta digital classroom sería beneficiosa para la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Mucho \_\_\_\_ Poco \_\_\_\_ Nada \_\_\_\_

10. ¿Qué características o funciones específicas le gustaría que la herramienta digital classroom tenga para apoyar su aprendizaje.?

Fácil acceso \_\_\_\_ Fácil comprensión \_\_\_\_ Facilitar materiales y recursos \_\_\_\_





11. ¿Qué ventajas cree que podrían surgir al utilizar Google Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Facilitar acceso a materiales \_\_\_\_ Mejora la comunicación \_\_\_\_ Simplifica la gestión \_\_\_\_  
Fomenta aprendizaje significativo \_\_\_\_ Otros \_\_\_\_

12. ¿Estaría usted predispuesto al cambio de metodología de aprendizaje al utilizar la herramienta digital classroom?

Si \_\_\_\_ No \_\_\_\_



## ANEXO 2. ENTREVISTA A DOCENTES

UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

**Entrevista en el marco de la investigación:**

**Estrategia didáctica mediante la herramienta digital Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de Primero Bachillerato Intensivo.**

**Técnica dirigida a:** docentes de la asignatura Emprendimiento y Gestión del Primero de Bachillerato Intensivo en la Unidad Educativa "Chiquintad".

**Objetivo:** Diagnosticar la disposición y preparación del colectivo docente de la asignatura de Emprendimiento y Gestión para aplicar una estrategia didáctica con Google Classroom en la enseñanza en Primer Bachillerato Intensivo, para para mejorar la eficacia de esta herramienta digital en el proceso educativo."

**Fecha de aplicación:** septiembre del 2023

**Entrevistadora:** Lcda. Cecilia Quito Torres

Estimado(a) docente: las apreciaciones en torno al bajo interés y motivación en los estudiantes por la asignatura de Emprendimiento y Gestión, condujeron al desarrollo de un proceso investigativo que formula promover el uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo que requerimos de sus opiniones que serán muy útiles para la decisión y la posible propuesta. Agradecemos su amable colaboración.

*Orden de la entrevista*

- Saludos y creación del clima favorable para la entrevista (comentar la consigna dirigida al docente)
- Información del objetivo de la entrevista
- Aspectos a tratar:
  - Criterios con respecto al desarrollo cognitivo, el interés y la motivación por parte de los estudiantes
  - Autovaloración crítica del desempeño del proceso de enseñanza aprendizaje, particularmente en la aplicación de estrategias didácticas asociadas con herramientas digitales.
  - Referente al conocimiento que posee el docente de sobre el manejo de la herramienta digital Classroom y los beneficios que ofrece en la educación.



- Sobre las bondades y posibilidades de la herramienta digital Classroom para la enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión y el propósito de incorporarla en las clases.
- Acerca de la predisposición para actualizarse en temáticas de herramientas virtuales y tecnológicas en la educación.
- Agradecimientos por la apreciable colaboración



### ANEXO 3. GUÍA PARA LA ACTIVIDAD DE SOCIALIZACIÓN



**Investigación:** Estrategia didáctica mediante la herramienta digital Classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de Primero Bachillerato Intensivo.

**Técnica dirigida a:** docentes de la asignatura Emprendimiento y Gestión del Primero de Bachillerato Intensivo en la Unidad Educativa “Chiquintad”.

**Objetivo:** Valorar la propuesta de actividades por los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la institución educativa para difundir información relevante del tema de investigación.

**Fecha de aplicación:** octubre de 2023

**Entrevistadora:** Lcda. Cecilia Quito Torres

**Aseguramiento:** Actividad de socialización de la propuesta de las actividades con la utilización de la herramienta digital Classroom, para la búsqueda de información por estudiantes, para ser incorporada al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura.

- Saludos y creación del clima favorable para la entrevista (comentar sobre los resultados de la socialización del sistema de actividades que se propone)
- Información del objetivo de la entrevista
- Aspectos a valorar del sistema de actividades para la asignatura Emprendimiento y Gestión.
  - Con respecto al contenido y su tratamiento didáctico
  - Sobre la estrategia didáctica aplicando herramientas digitales como medio de enseñanza aprendizaje.
  - La valoración de la potencialidad de la aplicación de la herramienta digital classroom para el logro de la motivación, el desarrollo cognitivo y el aprendizaje cooperativo
  - Con relación a la estructura funcional de la herramienta digital, su integralidad así como la disposición de coordinación y subordinación de las actividades
  - Potencialidades reales de aplicación, por la disposición y preparación del docente y por los recursos digitales.
- Aceptación de criterios y sugerencias generales
- Agradecimientos por la apreciable colaboración



#### ANEXO 4 ENCUESTA A ESPECIALISTAS



Encuesta a especialistas para validar la propuesta de Estrategia didáctica mediante la herramienta digital classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de Primero Bachillerato Intensivo.

Estimado colega, necesitamos conocer sus criterios sobre nuestra investigación.

Agradecemos su colaboración.

Nombre y apellidos: Romel Alfredo Guamán Soria

Ocupación actual: Rector

Institución en la que labora: Unidad Educativa Chiquintad

Cargo actual: Rector

Calificación, grado científico o académico:

Profesor o maestro

Instructor

Licenciado

Asistente

Magister

Auxiliar

Doctor

Titular

Años de experiencia en el cargo actual: 8

Años de experiencia docente y /o como investigador: 18

Producción científica.

artículos

libros

investigaciones

orientación o tutores de investigaciones

Esta investigación está proponiendo una Estrategia didáctica mediante la herramienta digital classroom en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de Primero Bachillerato Intensivo.

Como parte del proceso se necesita conocer su opinión en relación a:

Para la evaluación de los aspectos antes mencionados se elabora una escala que incluye los siguientes parámetros:

