



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

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

TEMA

**Diseño del Curso de Emprendimiento y Gestión para Tercero de Bachillerato en Ciencias
mediante la plataforma Academium.**

Autor/es:

**Andrade Coba Jorge Humberto
Suárez Reyes Yazmín Del Pilar**

Tutor/a:

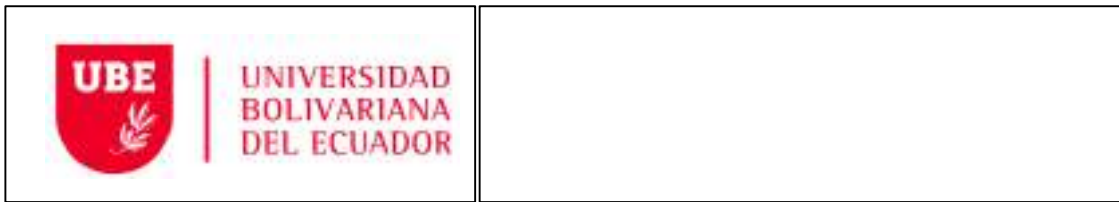
PhD. Jorge Tigrero Vaca

ECUADOR

2023-2024



La Universidad para todos



DEDICATORIA

A Dios, a mis queridos padres, Gretta Coba (+) y Jaime Andrade (+) por haberme dado la vida, especialmente a mi amada Madre, cuyo amor y enseñanzas han cimentado valores éticos y morales que guían cada paso de mi vida, que son ineludables por encima de cualquier situación o acontecimiento en la vida y que vuestra dedicación y sabiduría han sido y son el faro que ilumina mi camino en cada desafío.

A mis hijos: Sebastiano, Nicolás y Paulita, que son mi mayor bendición e inspiración que impulsan cada esfuerzo y trabajo que he desarrollado y desarrollaré a lo largo de mi vida, cada sacrificio tiene su razón y es, en vuestro bienestar y futuro.

Por Ustedes,

Jorge Humberto Andrade Coba



La Universidad para todos



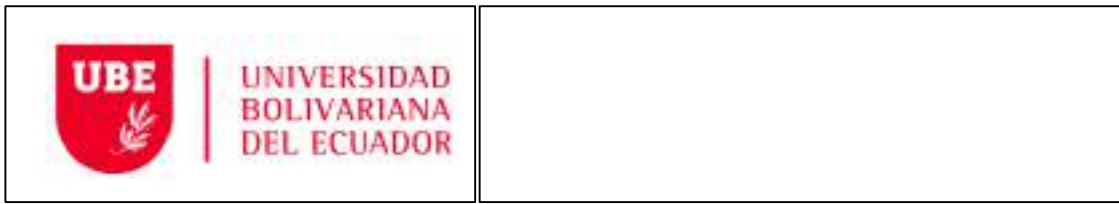
DEDICATORIA

Dedico la presente tesis en primer lugar a Dios, por ser él quien me permitió tener las fuerzas para nunca rendirme, es él quien me dio la sabiduría para avanzar y superar los obstáculos, fue el quien puso en mi la fortaleza de persistir en este camino educativo y profesional. También dedico este trabajo a mi familia, a mi padre, esposo e hijos, a mis hermanas, por la paciencia y apoyo que tuvieron conmigo durante este año intensivo de estudio, gracias por su comprensión y colaboración que me brindaron durante este tiempo, permitiéndome lograr nuevas metas y sueños que más adelante darán grandes triunfos y buenas recompensas.

Yazmín del Pilar Suárez Reyes



La Universidad para todos



AGRADECIMIENTO

Con profundo agradecimiento, dirigimos nuestras palabras hacia lo más alto, hacia Dios, quien guió nuestros pasos y nos brindó fortaleza en este viaje académico. A nuestra alma-mater, la Universidad Bolivariana de Ecuador, a quien expresamos gratitud por el cálido hogar intelectual que nos ofreció, donde sembramos y cosechamos conocimiento.

A nuestros estimados profesores, pilares de sabiduría, les agradecemos su dedicación incansable, su guía experta y su apoyo constante, que han sido faros en nuestro camino hacia el éxito.

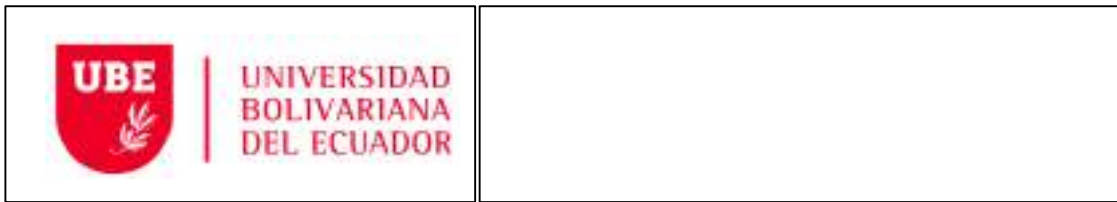
Al Doctor Jorge Tigrero tutor de tesis, maestro y mentor, extendemos nuestro más sincero agradecimiento por su dirección precisa, su paciencia inagotable y su compromiso inquebrantable en cada etapa del proceso de investigación, que con sus enseñanzas y orientaciones, hemos alcanzado esta meta colectiva con orgullo y satisfacción. En este acto de reconocimiento, nos unimos en gratitud hacia aquellos que hicieron posible este logro, marcando un hito significativo en nuestro camino hacia el crecimiento personal y profesional.

Jorge Humberto Andrade Coba

Yazmín del Pilar Suárez Reyes



La Universidad para todos

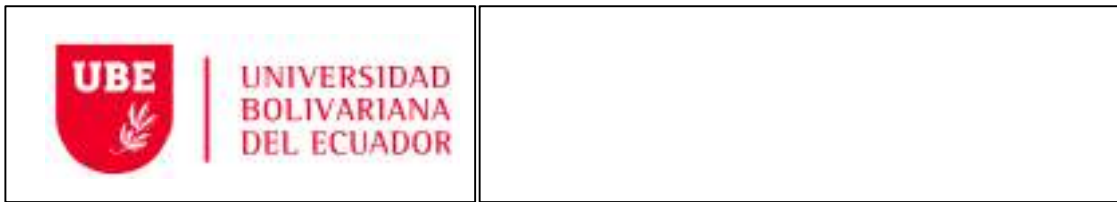


RESUMEN

El objetivo del estudio es crear ambientes virtuales de aprendizaje utilizando la plataforma Academium para el diseño del curso de emprendimiento y gestión. La investigación busca fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante la implementación de un entorno virtual basado en la metodología de las 5 E's que facilita la adquisición de habilidades administrativas financieras para resolver problemas en situaciones reales. El estudio utiliza una combinación de métodos cualitativos y cuantitativos. Se inicia con una fase inicial de diagnóstico, seguida del diseño y modelado del entorno virtual propuesto, su implementación y evaluación por expertos seleccionados mediante la técnica Biogram. Se utilizaron técnicas de pretest y post test para determinar el impacto del entorno virtual en el desempeño de la asignatura de emprendimiento y gestión. Las puntuaciones pasaron de una media de 4,90 puntos en el diagnóstico inicial a 8,07 puntos tras utilizar el entorno virtual propuesto. El impacto del entorno virtual es positivo porque mejora el desempeño de los estudiantes en la materia de Emprendimiento y Gestión. Se administró una encuesta para conocer la opinión del grupo de estudio sobre el uso del entorno virtual. Los resultados mostraron una aceptación positiva, que confirmó la eficacia de la plataforma en la enseñanza y el aprendizaje mediados por tecnología.

Palabras claves: Alumnos, Emprendimiento y Gestión, Entorno Virtual de Aprendizaje, Estrategias de Aprendizaje, Academium



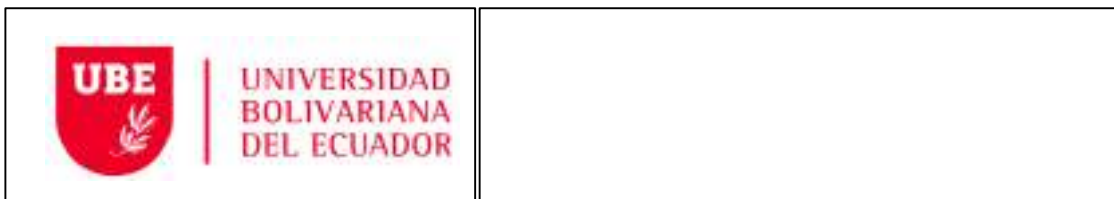


ABSTRACT

The objective of the study is to create virtual learning environments using the Academium platform for the design of the entrepreneurship and management course. The research seeks to strengthen the teaching-learning process of the subject of Entrepreneurship and Management through the implementation of a virtual environment based on the 5 E's methodology that facilitates the acquisition of financial administrative skills to solve problems in real situations. The study uses a combination of qualitative and quantitative methods. It begins with an initial diagnosis phase, followed by the design and modeling of the proposed virtual environment, its implementation and evaluation by experts selected using the Biogram technique. Pretest and posttest techniques were used to determine the impact of the virtual environment on the performance of the entrepreneurship and management subject. The scores went from an average of 4.90 points in the initial diagnosis to 8.07 points after using the proposed virtual environment. The impact of the virtual environment is positive because it improves the performance of students in the subject of Entrepreneurship and Management. A survey was administered to find out the opinion of the study group on the use of the virtual environment. The results showed positive acceptance, which confirmed the effectiveness of the platform in technology-mediated teaching and learning.

Keywords: Students, Entrepreneurship and Management, Virtual Learning Environment, Learning Strategies, Academium





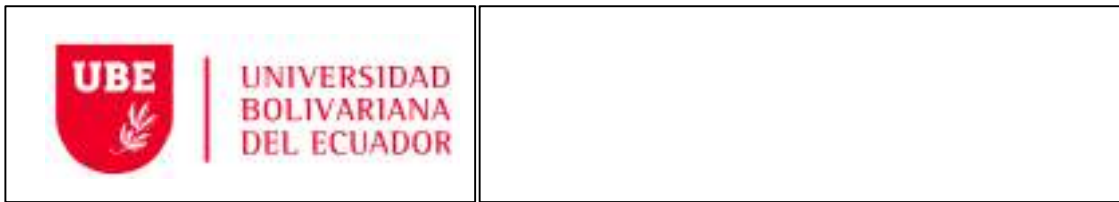
ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

ÍNDICE GENERAL

Sumario

INTRODUCCIÓN	20
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	31
1.1 Tipos de aprendizaje	32
1.2 Teoría del Constructivismo	33
1.3 Teoría del Conectivismo	34
1.4 Perfil de salida del Bachiller	35
1.5 Emprendimiento y Gestión	36
1.6 La Educación y las TIC en el ámbito educativo.....	36
1.7 Beneficios de las TIC en la Educación.....	37
1.8 Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA).....	40
1.9 Herramientas digitales en entornos virtuales.....	40
1,10 E-Learning.....	41
1.11 Gamificación.....	43
1.12 Aplicaciones y herramientas tecnológicas:	45
1.13 Genially.....	45
1.14 Canva.....	46
1.15 Visme.....	47
1.16 Padlet	48





1.17 Mentimeter 49

1.18 Academium 50

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO 51

2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías. 51

2.2 Proceso de enseñanza aprendizaje 51

2.3 Proceso de enseñanza aprendizaje en Emprendimiento y Gestión..... 52

2.4 Optimización del proceso de enseñanza aprendizaje..... 53

2.5 Las Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento. 53

2.6 Enfoque de la investigación. 54

2.7 Alcance de la investigación. 55

2.8 Declaración y justificación del tipo de investigación. 56

2.9 Tipos de la investigación aplicada 56

2.10 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación 57

2.11 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada 59

2.12 Guía de observación..... 59

2.13 Modelación de la propuesta. 61

2.14 Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica) 61

2.15 Estrategia Investigativa 62

2.16 La descripción de la Metodología. 62

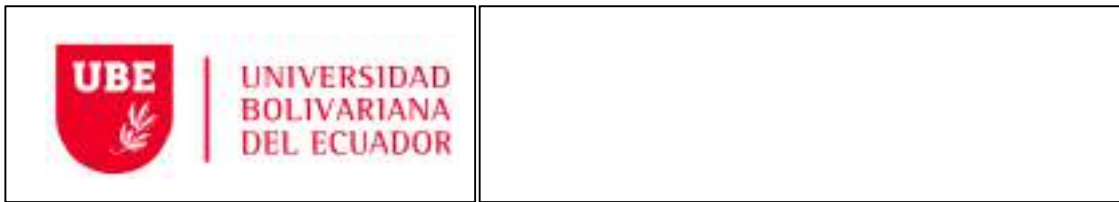
2.17 Modelación de la Propuesta. 63

2.18 Desarrollo del Ambiente Virtual de Aprendizaje: 64

2.19 Diseño Instruccional:..... 66

2.20 Etapa de Diagnóstico Final o Validación (teórica o empírica)..... 66





CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	76
3.1 Modelación de la propuesta	76
3.2 Accesibilidad y usabilidad	81
3.3 Estructura.....	82
3.4 Beneficios de la propuesta.....	87
3.5 Validación del Entorno Virtual de Aprendizaje	87
3.6 Validación a juicio de expertos	92
3.7 Evaluación del Entorno Virtual de Aprendizaje propuesto.....	93
3.8 Sostenibilidad de la propuesta.....	106
3.9 Cronograma.....	107
4 CONCLUSIONES	108
7 ANEXOS	113





INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cronograma de actividades a desarrollar **Error! Marcador no definido.**

Tabla 2. Operacionalización de las categorías para el diseño del curso virtual.55

Tabla 3. Descripción general del aula virtual de aprendizaje para la materia de Emprendimiento y Grstión
80

Tabla 4. Valores cuantitativos de puntajes del Ministerio de Educación90

Tabla 5. Notas pretest del diseño del curso91

Tabla 6. Notas post tets al diseño del curso93

Tabla 7. Promedio de calificaciones Pre test y post test94

Tabla 8. Análisis de rango Wilcoxon95

Tabla 9. Parámetros de la selección de expertos96

Tabla 10. Análisis por parte de expertos del Entorno Virtual de Aprendizaje97

Tabla 11. Resultados de la encuesta de satisfacción, pregunta 1, sobre la aplicación del curso virtual de Emprendimiento y Gestión mediante la plataforma Academium99

Tabla 12. Resultatdo de la encuesta de satisfacción, pregunta 2, relacionado al contenido y las actividades que se proporcionaron mediante la plataforma Academium para el proceso de enseñanza aprendizaje100

Tabla 13. Resultado de la encuesta de satisfacción, pregunta 3, Cómo calificarías la eficiencia de la evaluación y retroalimentación efectuada en el diseño instruccional de Emprendimiento y Gestión, proporcionad mediante la plataforma Academium101

Tabla 14. Resultados de la encuesta de satisfacción, pregunta 4, relacionado al nivel de satisfacción sobre el aprendizaje adquirido respecto al diseño instruccional de Emprendimiento y Gestión102

Tabla 15. Resultados de la encuesta de satisfacción, pregunta 5, relacionado a la nueva alternativa de enseñanza aprendizaje en la materia de Emprendimiento y Gestión103

Tabla 16. Resultados de la encuesta de satisfacción, pregunta 6, recursos educativos y tecnológicos que le gustaría usar o aprender para la asignatura de Emprendimiento y Gestión a los estudiantes de tercer año de bachillerato ciencias104

Tabla 17. Resultados de la encuesta de satisfacción, pregunta 7, calificación del trabajo del curso virtual mediante la plataforma Academium para la asignatura de Emprendimiento y Gestión105

Tabla 18. Resultados de la encuesta de satisfacción, pregunta 8, opinión de los estudiantes sobre el curso virtual para otras áreas del conocimiento106



La Universidad para todos



Tabla 19. Resultados de la encuesta de satisfacción, pregunta 9, uso de la plataforma digital Academium para el aprendizaje de los contenidos de Emprendimiento y Gestión107

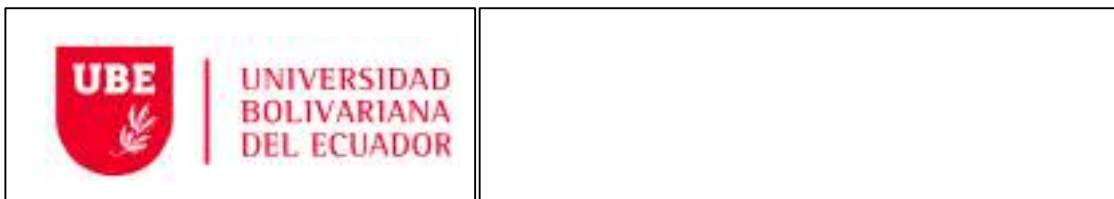
Tabla 20. Resultados de la encuesta de satisfacción, pregunta 10, uso de la plataforma digital Academium para el aprendizaje de los contenidos de Emprendimiento y Gestión108

Tabla 21. Cronograma de trabajo y prueba del curso de Emprendimiento y Gestión110



La Universidad para todos





ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultados Pregunta 1. Consideras que las clase de Emprendimiento y Gestión que se imparten en la unidad educativa son interactivas y participativas -----	69
Figura 2. Resultados Pregunta 2. El docente diseña y formula proyectos básicos de Emprendimiento y Gestión con elementos necesarios y componentes de innovación	69
Figura 3. Resultados Pregunta 3. Forma de impartir los conocimientos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión -----	71
Figura 4. Resultados Pregunta 4. Uso de herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza aprendizaje para la asignatura de Emprendimiento y Gestión-----	71
Figura 5. Resultados Pregunta 5. Clases de Emprendimiento y Gestión -----	72
Figura 6. Resultados Pregunta 6. Desarrollo de prácticas grupales en la asignatura de Emprendimiento y Gestión -----	72
Figura 7. Resultados Pregunta 7. La evaluación de los aprendizajes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión es un proceso permanente y participativo-----	73
Figura 8. Resultados Pregunta 8. Aspectos que deben mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión -----	74
Figura 9. Resultados Pregunta 9. Retroalimentación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la materia de Emprendimiento y Gestión-----	75
Figura 10. Resultados Pregunta 10. Estrategias que se podrían implementar para innovar el proceso de enseñanza aprendizaje de Emprendimiento y Gestión-----	75
Figura 11. Acceso al Sistema Academium-----	84
Figura 12. Portal Academium-----	85
Figura 13. Ingreso curso virtual de Emprendimiento y Gestión	85
Figura 14. Curso virtual de Emprendimiento y Gestión-----	86
Figura 15. Curso virtual de Emprendimiento y Gestión-----	86
Figura 16. Actividades didácticas en base a programa Canva-----	87
Figura 17. Refuerzo académico - fin del tema	188
Figura 18. Actividad interactiva del tema 1 - plataforma EducaPlay-----	88



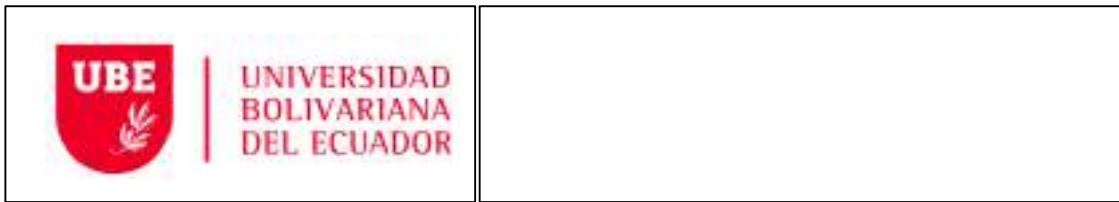


Figura 19. Actividad interactiva en la plataforma Canva (Evaluación)----- 88

Figura 20. Resultado de la actividad desarrollada en la plataforma EducaPlay----- 89

Figura 21. Resultados obtenidos antes de la investigación----- 91

Figura 22. Resultados obtenidos después de la investigación ----- 92

Figura 23. Pregunta 1. Qué tan satisfecho piensas que has quedado con la aplicación del curso de Emprendimiento y Gestión mediante la plataforma Academium ----- 99

Figura 24. Pregunta 2. Cuál es tu nivel de satisfacción sobre el contenido y las actividades que se proporcionaron mediante la plataforma Academium para el proceso de enseñanza aprendizaje ----- 99

Figura 25. Pregunta 3. Cómo calificas la eficiencia de la evaluación y retroalimentación efectuada en el diseño instruccional de Emprendimiento y Gestión, proporcionada mediante la plataforma Academium ----- 101

Figura 26. Pregunta 4. Cómo calificaría su nivel de satisfacción sobre el aprendizaje adquirido respecto al diseño instruccional de Emprendimiento y Gestión103

Figura 27. Pregunta 5. Cómo calificarías tu nivel de satisfacción sobre la nueva alternativa de enseñanza aprendizaje en la materia de Emprendimiento y Gestión ----- 103

Figura 28. Pregunta 6- Qué tipo de recursos educativos y tecnológicos te gustaría usar o aprender a usar para la asignatura de Emprendimiento y Gestión105

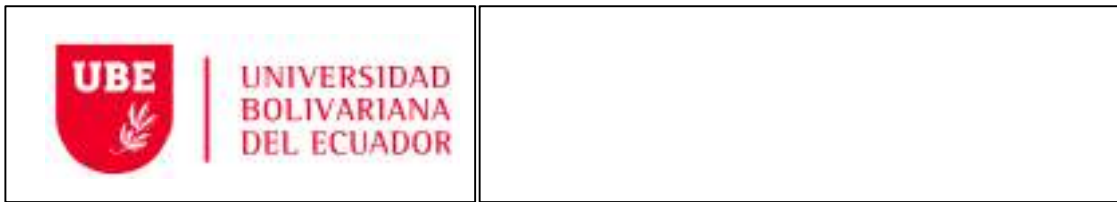
Figura 29. Pregunta 7. De manera general como calificas el trabajo del curso virtual de mediante la plataforma Academium para la asignatura de Emprendimiento y Gestión106

Figura 30. Pregunta 8. Te gustaría que este curso virtual se diseñe para otras áreas del conocimiento107

Figura 31. Pregunta 9. Te gustaría que esta plataforma digital Academium se utilice siempre para el aprendizaje de los contenidos de Emprendimiento y Gestión108

Figura 32. Pregunta 10. Qué actividad te agrado más en el proceso de enseñanza aprendizaje, mediante la plataforma Academium para el área de Emprendimiento y Gestión----- 108





LISTADO DE ANEXOS

ANEXO 1. Guía de observación del docente investigador.116

ANEXO 2. Entrevista a los docentes de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Fiscomisional PCEI de Pichincha.118

ANEXO 3. Preguntas para el diagnóstico de conocimiento de Emprendimiento y Gestión a los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Fiscomisional PCEI de Pichincha.119

ANEXO 4. Encuesta a los estudiantes de tercer año de bachillerato - ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha.124

ANEXO 5. Encuesta de satisfacción a los estudiantes de tercer año bachillerato.128

ANEXO 6. Resultado de la guía de observación del docente investigador132

ANEXO 7. Resultados de la entrevista a los docentes de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa PCEI de Pichincha.134

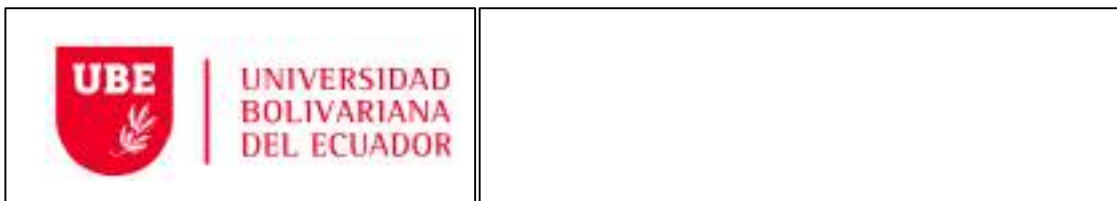
ANEXO 8. Resultados de la prueba de diagnóstico en el área de Emprendimiento y Gestión a los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha.137

ANEXO 9. Resultados de la encuesta de satisfacción propuesta para los estudiantes de tercer año de bachillerato - ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha.138

ANEXO 10. Desarrollo de cada una de las unidades académicas del área de Emprendimiento y Gestión para tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha.139



La Universidad para todos



INTRODUCCIÓN

Presentación y Contextualización.

El sistema educativo en el Ecuador brinda acceso a todos los ciudadanos, sin considerar raza, religión, situación económica o género. El Ministerio de Educación regula el sistema educativo en todas sus modalidades como públicas, privadas y fiscomisional, y está integrado por la educación inicial, la educación básica y el bachillerato en ciencias y el bachillerato técnico.

La educación busca desarrollar diversos contextos sociales, económicos y productivos en el país y al mismo tiempo busca incrementar las capacidades y habilidades de los estudiantes, fomentar el pensamiento crítico, el saber pensar y el saber actuar, es por ello que en esta nueva era educativa, los docentes deben prepararse y estar a la vanguardia de la educación actual.

Una de las propuestas que incluye la asignatura de emprendimiento y gestión en el plan de estudios que prioriza el desarrollo de los talentos de la persona emprendedora, lo que se combina con los valores inherentes a la realización de pequeñas empresas, el desarrollo del liderazgo, la innovación, la creatividad y las habilidades gerenciales para enfrentar las dificultades del mundo contemporáneo (Ministerio de Educación, 2015).

Justificación del problema.

Existen diversas razones por las cuales los estudiantes que egresan del tercer año de bachillerato en ciencias no tienen un perfil de salida relacionado con el emprendimiento y la gestión. La falta de estrategias metodológicas para impartir la materia y el interés por aprender por parte de los estudiantes son el denominador común.

El diseño de un curso de emprendimiento y gestión con entornos virtuales para el aprendizaje, es una prioridad para los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha a través de la plataforma Academium.

La estructura modular de las plataformas educativas que están al servicio de los estudiantes hoy en día permite adaptarlas a la realidad en diferentes ámbitos, como son la gestión administrativa, gestión académica, gestión de la comunicación y gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje, son algunos de los diferentes módulos con los que cuentan la plataforma Academium.



La Universidad para todos



Una plataforma digital es un sistema tecnológico que proporciona a los usuarios espacios de trabajo compartidos para el intercambio de contenidos e información. Existe un gran repositorio de entornos digitales de aprendizaje desarrollados por terceros y herramientas propias para la generación de dichos recursos.

Entonces se señala la importancia del curso virtual de emprendimiento y gestión apoyado en la plataforma Academium para el tercer año de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha.

La capacidad de interactuar con uno o más usuarios con fines educativos la proporciona la plataforma educativa Academium, que contribuyen a la evolución de los procesos de enseñanza-aprendizaje, además de presentar prácticas educativas alternativas.

Las plataformas educativas digitales en el nivel medio permiten estar más cerca de los estudiantes a través de la tecnología, generar una mayor conexión con los jóvenes y brindar recursos atractivos e innovadores.

Los beneficios de las plataformas digitales son múltiples, tienen más recursos y la tecnología puede proporcionar muchos materiales didácticos, videos, simulaciones, foros, etc. El docente puede revisar contenidos de una manera más dinámica y oportuna y los jóvenes estudiantes pueden aprender a ser más independientes y desarrollar habilidades para instruirse de manera más efectiva.

Planteamiento del problema.

En el tercer año de bachillerato en ciencias los estudiantes no egresan con el perfil académico requerido tanto por el Ministerio de Educación y por ende la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha, han presentado problemas de aprendizaje y desempeño en el área de emprendimiento y gestión.

Uno de los principales desafíos que enfrenta la institución es la falta de capacitación de los docentes según el “Informe de Evaluación del Currículo Nacional Basado en Competencias” del Ministerio de Educación (2018). La falta de formación adecuada de los docentes, los limitados conocimientos y habilidades específicas en esta área, y la falta de recursos tecnológicos para crear clases interactivas, son algunos de los factores que inciden en crear e implementar el



La Universidad para todos



curso de emprendimiento y gestión teórico práctico y re diseño del que se encuentra hoy día vigente.

Como resultado de la observación directa que se realizó a los estudiantes de tercer año de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha durante el horario de clase y la verificación de expedientes de notas relacionados con los mismos, que reposan en el departamento de secretaría, son aquellos que sirven de base para este estudio.

Precisión del tema.

El objetivo del trabajo, en diseñar un curso virtual utilizando la plataforma Academium, la cual es administrada por el departamento administrativo financiero, manejada por todos los docentes y utilizada por la comunidad estudiantil de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha.

El curso virtual con el uso de la plataforma Academium es una táctica educativa para cambiar el sistema de enseñanza-aprendizaje e innovar en el ámbito de estudio de la materia de emprendimiento y gestión, que fortalecerá los conocimientos y habilidades de los estudiantes del tercer año.

La plataforma Academium ofrece soluciones completas y eficientes para la gestión académica, es una excelente opción para instituciones educativas por su facilidad de uso, capacidad de integración y generación de análisis detallados en todos los ámbitos.

El diseño del curso tiene como lineamientos la combinación de tecnología, metodologías, sistemas, estrategias de enseñanza, que se impartirán a través de la plataforma Academium, lo que favorecerá el crecimiento intelectual de los jóvenes estudiantes, con aprendizajes significativos que podrán ser aplicados al momento de graduarse de bachiller.

Este trabajo se propone en el área educativa y tecnológica y que tiene como objetivo mejorar el ambiente educativo con el curso virtual a través de la plataforma Academium, considerando las ventajas de su aplicación a los jóvenes que cursan el tercer año de bachillerato en ciencias.

Como conclusión se menciona que el trabajo de investigación de tesis se propone el diseño de un curso en la plataforma Academium para mejorar el proceso de enseñanza-





aprendizaje en el área de emprendimiento y gestión para un grupo muestra de 60 estudiantes de tercer año de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha que está ubicada en la provincia de Pichincha.

Objeto de la investigación.

Diseño de un curso de emprendimiento y gestión en entornos virtuales a través de la plataforma Academium para estudiantes de tercer año de bachillerato en ciencias.

Objetivo general.

Diseñar un curso de emprendimiento y gestión, bajo la modalidad de entornos virtuales de aprendizajes, mediante la plataforma “Academium” para los estudiantes de tercer año de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha 2023.

Idea a defender.

El diseño del curso virtual apoyado en la plataforma Academium tendrá un beneficio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de emprendimiento y gestión para estudiantes de tercer año de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha, lo cual se debe lograr que los estudiantes inmersos en el proyecto demuestren un excelente rendimiento académico así como la mejora de sus conocimientos, destrezas, habilidades, que sean más participativos, más dinámicos, más colaborativos al demostrar sus capacidades adquiridas a través de la aplicación del curso virtual.

Preguntas científicas.

1. ¿Cuál será el beneficio del diseño del curso en la plataforma Academium para los estudiantes de tercer año de bachillerato en ciencias en la materia de emprendimiento y gestión?
2. ¿Qué influencia tendrá la aplicación del curso virtual en la plataforma Academium como herramienta digital en el proceso de enseñanza aprendizaje para los estudiantes de tercero de bachillerato?
3. ¿Cuáles serán los nuevos retos educativos para los estudiantes de tercero de bachillerato, al implementar este nuevo sistema de enseñanza aprendizaje con la ayuda de la plataforma Academium?

Declaración de las variables.



La Universidad para todos



Variable independiente: Curso de emprendimiento y gestión, bajo la modalidad de entornos virtuales de aprendizajes mediante la plataforma Academium para los estudiantes de tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha, del cantón Quito, provincia de Pichincha.

Variable dependiente: El rendimiento académico en el área de emprendimiento y gestión de los estudiantes de tercer año de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha, del cantón Quito, provincia de Pichincha.

Objetivos específicos de la investigación.

- Determinar la información necesaria para permitir el diseño de un curso en la plataforma Academium para estudiantes de tercer año de bachillerato en ciencias en el área de emprendimiento y gestión.
- Evaluar el nivel de conocimientos y habilidades adquiridas que tienen los estudiantes de tercer año de bachillerato en herramientas digitales.
- Desarrollar habilidades y conocimientos prácticos de los estudiantes de tercer año de bachillerato en ciencias en el área de emprendimiento y gestión bajo la plataforma Academium.
- Evaluar el diseño del curso en la plataforma Academium para estudiantes de tercer año de bachillerato a través de especialistas y usuarios que determinen su factibilidad y efectividad.

Identificación de métodos a emplear.

Métodos teóricos.

Análisis y revisión de literatura:

La información sobre cursos en línea y sus beneficios para la enseñanza aprendizaje a los alumnos de bachillerato apoyados con recursos tecnológicos, fueron revisados en los lineamientos brindados por el Ministerio de Educación.

Métodos Empíricos:

Aplicación de Encuestas:



La Universidad para todos



Los estudiantes recibieron encuestas para recopilar información sobre sus expectativas para el curso en la plataforma Academium.

Realización de Entrevistas:

Profesores y autoridades necesitan información cualitativa sobre el impacto del curso de emprendimiento y gestión en la plataforma Academium.

Realización de observaciones de las clases programadas:

Se observan las clases programadas del curso en el que se utiliza la plataforma Academium y se registran datos de aceptación por parte de los estudiantes, su nivel de colaboración y participación en el proceso de enseñanza aplicado por el docente.

Desarrollo de evaluación:

Antes y después de la implementación del curso de emprendimiento y gestión, se desarrollaron evaluaciones teórico prácticas para medir los conocimientos y el rendimiento académico de los alumnos.

Usos de técnicas:

Análisis de datos:

Mediante el uso de técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales se analiza los datos que permitan registrar resultados de las variables presentadas mediante la aplicación de los instrumentos a los estudiantes de tercer año de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha.

Cuantificación de resultados:

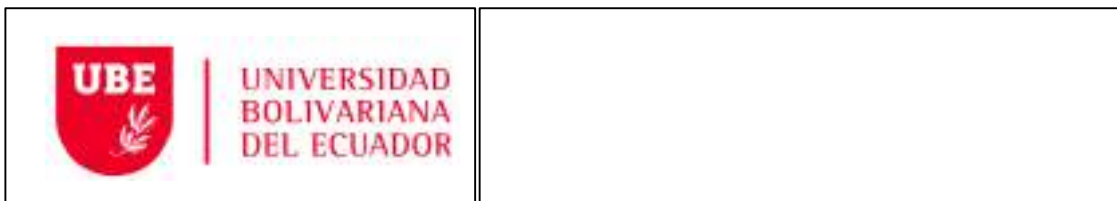
El procesamiento de información y desarrollo de tablas y gráficos, se utiliza para una mayor comprensión de los resultados de las encuestas, luego de la aplicación de los instrumentos que sirve para medir el rendimiento académico de los estudiantes.

La efectividad de la aplicación del curso de emprendimiento y gestión en la plataforma Academium estará determinada por la combinación de métodos teóricos, empíricos y matemático-estadísticos.

Se pueden obtener resultados reales sobre la efectividad del curso en entornos virtuales de aprendizaje mediante la combinación de métodos cualitativos y cuantitativos.



La Universidad para todos



Declaración de la población y muestra.

Población:

La población a estudiar la constituyen todos los estudiantes de tercer año de bachillerato en ciencias de la asignatura de emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha, de los cuales 60 estudiantes forman parte de esta población que se encuentran matriculados en el año lectivo 2023-2024 en la institución.

Muestra:

La Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha realizó un muestreo por conveniencia con estudiantes de tercer año de bachillerato en Ciencias. Este número de alumnos permite realizar un estudio exhaustivo y proporciona datos reales, lo que resulta de gran utilidad para el estudio a realizar.

Declaración del tipo de investigación.

Se aplican métodos de análisis cualitativo a través de encuestas y entrevistas a estudiantes, docentes y directivos de la Unidad Educativa en la investigación, la cual es de tipo mixto.

Los datos cuantitativos se recopilan y analizan mediante la aplicación de instrumentos de evaluación.

Se investiga a estudiantes, docentes de la institución para determinar las debilidades que mantiene durante los periodos lectivos, la preparación de los docentes, su especialidad y el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia los alumnos.

Principales aportes.

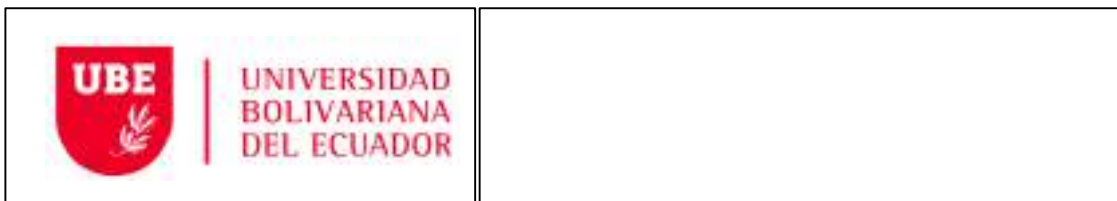
En la educación.

El sistema educativo depende cada vez más de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Es difícil encontrar acciones formativas que se apoyen en la tecnología (Cabero y Almenara, 2007).

Por esta razón, la aplicación de un curso virtual en la plataforma Academium contribuirá significativamente a la educación, en este caso a estudiantes de tercer año de bachillerato en Ciencias en el área de emprendimiento y gestión, brindando un ambiente dinámico con



La Universidad para todos



aplicaciones multimedia, con tecnología y demás recursos, despertando el interés por aprender entre los jóvenes.

Proceso de innovación tecnológica educativa.

En la investigación se muestra la factibilidad del uso de la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje para la nueva era educativa. Los estudiantes están expuestos a nuevos entornos que son estimulados por las TIC.

En lo económico

Se entiende que emprender es iniciar la búsqueda de generar valor mediante la creación o expansión de una actividad económica mediante la identificación y explotación de nuevos productos, procesos o mercados. Aumentar la productividad y generar la mayor parte del empleo, puede lograrse mediante emprendedores que desarrollen nuevos negocios para satisfacer las necesidades de la población (Zamora y Boza, 2018, p.27).

Se prepara a los jóvenes bachilleres que egresan de la educación media, para que puedan generar ideas de negocios rentables y promover fuentes de empleo, beneficiando la economía de su entorno y del sector.

Importancia, necesidad social, novedad y actividad científica:

Importancia

El diseño del curso de emprendimiento y gestión en la plataforma Academium permite a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos, habilidades a través de un entorno virtual de la enseñanza-aprendizaje.

El fomentar la participación activa en clases virtuales y debates en línea, servirá para comprender mejor los conceptos y aplicaciones prácticas del emprendimiento y la gestión, para desarrollar nuevas habilidades y competencias en la materia.

Necesidad social

El curso de emprendimiento y gestión es fundamental para la formación integral de calidad de los estudiantes de tercer año de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha, con una perspectiva de futuro y desarrollo del país, mediante la mejora de la enseñanza-aprendizaje en la materia en mención.



La Universidad para todos



Con ello se promueve a que los estudiantes utilicen herramientas necesarias de manera innovadora a través de la plataforma, donde las clases serán dinamizadas mediante la aplicación de ambientes virtuales para la enseñanza-aprendizaje, y lograrán desarrollar sus conocimientos, habilidades y creatividad, con respecto a la ejecución de pequeñas ideas. Se denominan negocios a las mismas cosas que son esenciales en el mundo del comercio, compra, venta de productos o servicios a nivel local o provincial.

La generación de empleo en el país podría ayudar a construir una sociedad más próspera y sostenible.

Novedad

Los estudiantes de tercer año de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha pueden mejorar sus conocimientos y habilidades en la materia de emprendimiento y gestión mediante el uso de las herramientas y recursos tecnológicos que brindan en estos tiempos los ambientes virtuales de aprendizaje.

La educación hoy se encarga no sólo de transmitir conocimientos e información, sino también de proporcionar los medios, aptitudes y habilidades para producirlos y utilizarlos en las prácticas educativas, creando nuevos escenarios en donde se desarrolle el proceso educativo.

Las aulas virtuales son un componente clave en la creación, transmisión y asimilación de conocimientos en esta era de constante cambio tecnológico, como la definen Barrea & Guapi (2018).

En este aspecto, la plataforma Academium cuenta con una nueva interfaz, ofrece la posibilidad de mantener comunicación directa con la comunidad educativa entre las cuales se puede destacar el subir evaluaciones, impartir clases dinámicas en horarios flexibles y otras opciones que generan reacciones positivas en la comunidad educativa.

Actividad científica

El objetivo es lograr la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje con la combinación de recursos tecnológicos y pedagógicos, los cuales se deben establecer muy claramente las ventajas de utilizar la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje.



La Universidad para todos



Es por esto que en la actualidad el concepto de emprendedor y la figura económica que ello representa, se encuentra en construcción por lo que no se necesita ser innovador para ejecutar un emprendimiento exitoso, aunque se requiere recurrir a la innovación para lograrlo. (Innovación, emprendimiento e investigación científica, 2020, pág. 9).

Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación.

Capítulo 1

Marco teórico o fundamentación teórica de la tesis.

El marco teórico supone una identificación de fuentes primarias y secundarias sobre las cuales se podrá investigar y diseñar sobre la problemática propuesta. La lectura de textos, libros especializados, revistas, y trabajos anteriores en la modalidad de tesis de grado son fundamentales en su formulación.

Para este capítulo se realizó el estudio de las principales fuentes bibliográficas relacionadas al área de emprendimiento y gestión.

- Revisión de bibliografías relacionadas a las plataformas digitales.
- Revisión de fuentes sobre cursos virtuales para estudiantes de bachillerato.
- Plataforma Academium, análisis de sus beneficios para la educación.

Capítulo 2:

Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio de diagnóstico.

En el Capítulo 2 se explica detalladamente la metodología utilizada para desarrollar la investigación y realizar el estudio. Se ejecuta un análisis exhaustivo de la problemática identificada en la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha, para comprender a fondo las causas y sus consecuencias.

La estrategia metodológica aplicada para este fin, ha sido cuidadosamente diseñada para abordar las diferentes actividades y tareas realizadas en el marco de la investigación cuya meta es asegurarse de que se alcancen los objetivos.





Las diversas técnicas de recolección de datos que se utilizaron para realizar este estudio de diagnóstico permitieron obtener información precisa sobre el problema y dar los parámetros de la solución.

Con el fin de obtener un marco teórico sólido que sustente el desarrollo de esta investigación, se realizó un análisis profundo de la literatura existente sobre el tema.

Capítulo 3:

Análisis de los resultados

Luego del desarrollo de la investigación, se analizarán los resultados sobre el diseño, estudio y aplicación del curso de aprendizaje virtual, resaltando las ventajas que adquieren los alumnos de tercer año de bachillerato en Ciencias a través de la aplicación en la plataforma Academiun.

Cronograma de actividades:

Tabla 1

Cronograma de Actividades a Desarrollar

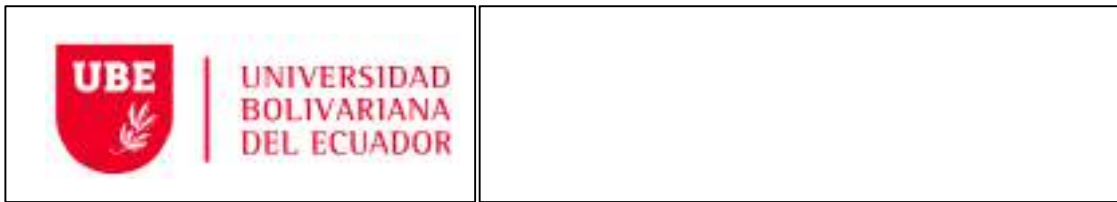
Nro.	Actividad a desarrollar	Agosto	Septiemb.	Octubre	Noviemb	Diciemb	Enero	Febrero	Marzo	Abril
1	Identificación y determinación del problema	X								
2	Indagación bibliográfica sobre el problema de estudio		X							
3	Elaboración del diseño de investigación		X							
4	Búsqueda de información bibliográfica sobre el tema determinado			X						
5	Elaboración versión marco teórico			X						
6	Elaboración de instrumentos de recolección de información				X					
7	Aplicación de los instrumentos a la					X				





	muestra				
8	Procesamiento de la información obtenida	X			
9	Conclusiones del diagnóstico realizado		X		
10	Elaboración de la propuesta de solución		X		
11	Validación de la propuesta			X	
12	Conclusiones y recomendaciones de la investigación				X
13	Presentación de informe final de investigación				X

Nota: Elaboración Propia



CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

La integración de la tecnología en el mundo de la educación ha resultado en cambios significativos en los métodos de enseñanza y aprendizaje.

En este momento, la tecnología en la educación está ayudando a los maestros a utilizar nuevas formas de enseñanza, como el aprendizaje invertido, donde los estudiantes aprenden el material antes de la tutoría y usan el tiempo de clase para discutir y resolver problemas con la ayuda de Profesores-Tutores, los estudiantes están creando espacios digitales y cambiando la forma en que se imparten las mismas, lo que los anima a utilizar la tecnología en sus actividades diarias y descubrir nuevas habilidades.

El uso de la tecnología en la educación, ha facilitado que los estudiantes se conecten entre sí y aprendan entre pares de los últimos avances tecnológicos, esto ha mejorado los métodos de enseñanza y aprendizaje, haciendo el trabajo más eficiente y preciso.

Con ayuda de la tecnología, la educación ha traído cambios significativos en la forma de enseñar y aprender, permitiendo implementar modelos de enseñanza innovadores y facilitando el desarrollo de nuevas habilidades que adquieren los alumnos.

La tecnología puede ser utilizada para la enseñanza en el campo del emprendimiento y la gestión, ya que proporciona una amplia gama de información y recursos en el ámbito del emprendimiento, el uso de la tecnología al servicio de los estudiantes va a desarrollar aptitudes encaminadas al ingenio y creación de nuevas oportunidades de trabajo.

Mediante el uso de tecnologías se puede promover el aprendizaje activo, la introducción de herramientas y plataformas educativas en línea aumenta el potencial de colaboración entre pares y que puedan participar en proyectos conjuntos e interactuar en línea para mejorar y desarrollar sus habilidades.

Dado que la brecha digital hace que sea importante garantizar a que todos los estudiantes tengan igual acceso a la tecnología y con ello tengan también las mismas oportunidades de desarrollo en el campo del emprendimiento.

En general, el uso de las tecnologías pueden ser utilizadas para la enseñanza en muchas disciplinas y por supuesto en el tema de emprendimiento y gestión, con importantes ventajas en



La Universidad para todos



términos de mayor facilidad de acceso a recursos de información a través de los ya mencionados y también en métodos de aprendizaje interactivos, además de promover el trabajo en equipo entre los alumnos cuya finalidad será su crecimiento y desarrollo como estudiante emprendedor.

1.1 Tipos de aprendizaje

El aprendizaje es un proceso de cambio de comportamiento que ocurre como resultado de la experiencia. El proceso puede ser consciente o inconsciente, intencional o accidental y puede ocurrir en cualquier momento de la vida.

Coll Martín y Onrubia (2000) Lo más comprensible de la innovación tecnológica se basa en la forma en que se adquiere el aprendizaje.

1.1.1 Aprendizaje implícito:

Es un tipo de aprendizaje que no requiere esfuerzo consciente, dicho aprendizaje automático se produce a través de la repetición y la experiencia.

1.1.2 Aprendizaje explícito:

No es un tipo de aprendizaje que requiera un esfuerzo consciente, la repetición y la experiencia son necesarias para el aprendizaje automático.

Díaz y Hernández (2002) Piensan que existe otra clasificación que se basa en el papel del alumno en el proceso de aprendizaje.

1.1.3 Aprendizaje activo:

Es un tipo de aprendizaje en el que el alumno se involucra en el proceso de formación el cual lleva a que el alumno necesite pensar y resolver problemas.

1.1.4 Aprendizaje memorístico:

Es un tipo de aprendizaje en el que el alumno se centra en recordar la información.

1.1.5 Aprendizaje significativo:

Es un tipo de aprendizaje en el que el estudiante relaciona la nueva información con lo que ya sabe.

1.1.6 Aprendizaje por descubrimiento:

Es un tipo de aprendizaje en el que el alumno descubre el nuevo conocimiento por sí mismo.





1.1.7 Aprendizaje cooperativo:

Es un tipo de aprendizaje en el que los estudiantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común.

1.1.8 Aprendizaje basado en problemas:

Es un tipo de aprendizaje en el que los estudiantes se enfrentan a un problema real y tienen que trabajar para encontrar una solución, este tipo de aprendizaje puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y la resolución de problemas.

1.2 Teoría del Constructivismo

Existen interesantes conexiones entre el constructivismo y el emprendimiento, así como entre gestión y creación de microempresas, todas éstas basadas en la idea de que el conocimiento se crea a través de la interacción activa entre las personas y el medio ambiente.

Esta mentalidad emprendedora es consistente con el espíritu emprendedor, que requiere iniciativa y responsabilidad para generar ideas innovadoras y su respectiva implementación en el ámbito de la gestión y creación de pequeñas empresas, las cuales tiene un papel importante para su desenvolvimiento, los emprendedores que utilizan un enfoque constructivista pueden aprovechar sus capacidades de aprendizaje, adaptarse a los cambios del mercado y encontrar soluciones creativas a los problemas que surgen en el camino.

Según Trujillo (2017) la teoría del constructivismo, el conocimiento es creado por los estudiantes a través de la interacción con el entorno que los rodea y a través de los conocimientos que traen consigo, es importante fomentar la participación activa de los alumnos porque el aprendizaje activo es un proceso dinámico en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con su entorno resultando ser un aprendizaje continuo.

El aprendizaje implica más que un simple cambio de conducta, es un proceso complejo que involucra también la adquisición de conocimientos, habilidades y comprensión, por lo que es válida la concepción de que el aprendizaje es un proceso de cambio.

Schon (1983) dice que se debe alentar a los estudiantes a reflexionar sobre cómo aprenden, identificar estrategias efectivas y autorregular su propio proceso de aprendizaje.





Esta iniciativa hacia los estudiantes se basa en la reflexión sobre la integración de conocimientos y la autoevaluación de su proceso de aprendizaje, esto asegurará que reconozcan su situación y busquen apoyo y orientación para un mejor desarrollo de sus habilidades de una manera más efectiva.

Se puede concluir que el constructivismo promueve la colaboración y el trabajo en equipo, habilidades esenciales para la gestión efectiva de pequeños negocios, donde los emprendedores pueden aplicar principios constructivistas creando un ambiente de trabajo colaborativo donde todos los miembros del equipo tienen la oportunidad de aportar sus ideas y conocimientos al crecimiento y éxito del negocio.

1.3 Teoría del Conectivismo

El individuo es el punto de partida de la teoría del conectivismo.

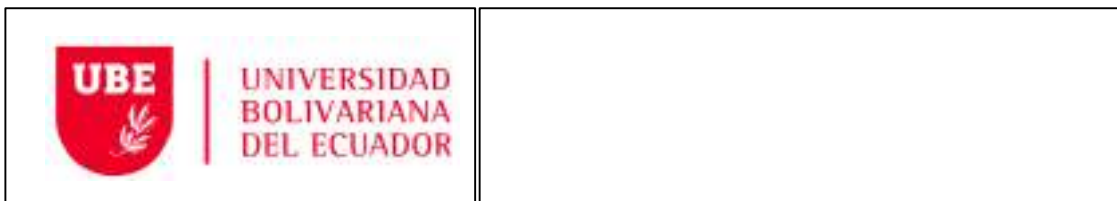
Según Siemens (2014) La teoría del aprendizaje busca comprender cómo se lleva a cabo el proceso de adquisición de conocimientos en un entorno de constante cambio, esta teoría reconoce la búsqueda de la información en un mundo digital que cambia constante y rápidamente.

Se propone que la diversidad de opiniones y perspectivas es fundamental para el aprendizaje, ya que permite examinar diferentes enfoques y establecer una estrecha relación entre el caos y las teorías del aprendizaje.

Este aprendizaje efectivo puede surgir de la interacción de múltiples variables y procesos no lineales con los cuales se promueve el proceso de aprendizaje en este entorno digital en constante expansión, lo cual es fundamental tener un acceso amplio y diverso a la información, lo que implica tener acceso no sólo a datos y recursos didácticos, sino también a diferentes puntos de vista e interpretaciones, con una comprensión más completa y crítica de los temas abordados que se ve favorecidos por la posibilidad de explorar diversas fuentes de información.

El aprendizaje depende de la capacidad de viajar a través de redes de conexión, según el conectivismo, lo cual el conocimiento se puede encontrar más allá del ser humano, lo que significa que es posible aprender, según esta teoría, la cual concluye que el conectivismo es una





teoría del aprendizaje que se centra en la importancia de conectarse y buscar información en un mundo digital en constante evolución.

Según Downes (2005) el conectivismo es una teoría del aprendizaje para una era en la que la información es abundante.

Según Wiley (2012) el conectivismo es una teoría que explica cómo aprendemos.

La teoría del conectivismo sugiere que los docentes deben centrarse en crear experiencias de aprendizaje que permitan a los estudiantes construir sus propias redes de conocimiento y que puedan hacerlo a través de actividades de aprendizaje como el colaborativismo el cual incluye el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje social.

Además de ello el docente necesita ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades como la navegación, la participación positiva en redes sociales y la búsqueda y validación de información en el que los alumnos se sientan seguros asumiendo y experimentando riesgos, nuevas ideas y conocimientos con la guía de su profesor quien les proporciona un entorno de aprendizaje seguro.

1.4 Perfil de salida del Bachiller

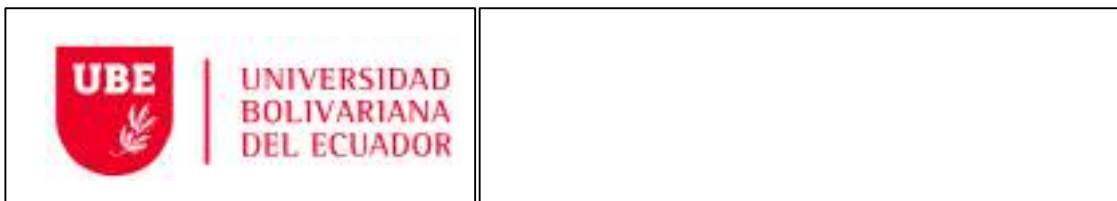
El perfil de salida del Bachiller en el área de Emprendimiento y Gestión, según el Ministerio de Educación en el Currículo 2015 menciona pautas claves muy importantes, incluyendo atributos como audacia, determinación y pasión para enfrentar lo desconocido, así como habilidades de comunicación creativa y credibilidad para inspirar confianza en propuestas innovadoras. También se mencionan capacidades de observación, escucha atenta y apertura mental para detectar oportunidades y aprovecharlas, aprender de la experiencia y mantener un equilibrio físico, mental y emocional que le permitan el crecimiento económico a cada individuo.

Se destaca la importancia de la reflexión individual y el trabajo colaborativo para potenciar la investigación, el aprendizaje continuo y la optimización de recursos.

El compromiso con el mejoramiento personal, familiar y comunitario, junto con valores como integridad, ética, equidad y respeto por los derechos humanos, también se subrayan como fundamentales para el éxito emprendedor. Se hace hincapié en el pensamiento crítico y creativo, así como en la capacidad de análisis y reflexión para comprender diferentes aspectos del entorno.



La Universidad para todos



La empatía, sensibilidad, solidaridad e inclusión se consideran esenciales para ampliar el impacto del emprendimiento en la sociedad, por lo tanto un emprendedor debe poseer muchas cualidades para llegar al éxito, y eso es lo que espera el ministerio de educación que se logre con los estudiantes.

1.5 Emprendimiento y Gestión

En un mundo en constante cambio donde las oportunidades de empleo tradicionales son limitadas, el espíritu empresarial es una alternativa valiosa y prometedora al desempleo, el emprendimiento implica identificar una necesidad o problema en el mercado y desarrollar soluciones innovadoras para satisfacerla, basado en el espíritu emprendedor son aquellas personas que tienen la visión y el poder para convertir sus ideas en realidad y asumir riesgos y desafíos audaces, con una buena gestión que debe ser esencial para el éxito de cualquier negocio. Para Ibáñez (2001) tanto el emprendimiento como la gestión son esenciales para el éxito de los negocios, lo cual es importante que los emprendedores reconozcan sus fortalezas y debilidades y busquen complementarse a través de la colaboración y el trabajo en equipo con personas y/o profesionales que conozcan sobre el tema y que les brinden la oportunidad de tener un enfoque más equilibrado y sólido hacia el éxito de las microempresas.

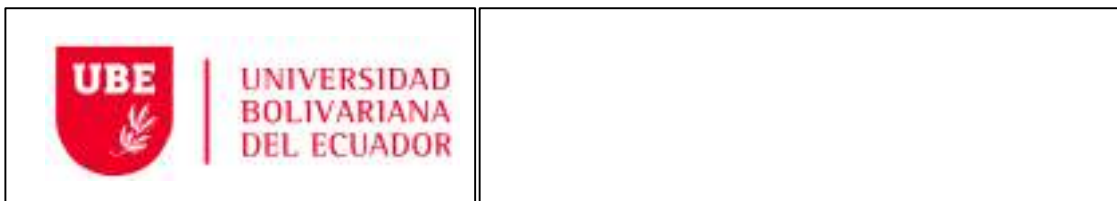
Según Ferreira (2011) dice que emprender es tener la capacidad de pensar en cosas nuevas para llevarlas a la acción, por lo que se puede mencionar que la idea de emprendimiento, es el inculcar a los estudiantes a que demuestren sus capacidades de ingenio y creatividad, guiados por sus profesores y basados en recursos tecnológicos que hoy en día se dispone.

Se conoce como emprendimiento a la iniciación e implementación de actividades que resulten atractivas para los estudiantes en los campos de la economía, el arte, la cultura y el deporte. (Ministerio de Educación, 2015, p. 6).

1.6 La Educación y las TIC en el ámbito educativo

La introducción de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación ha abierto amplias oportunidades para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje, la utilización de las tecnologías han facilitado el acceso a la información y a los recursos educativos, pero también fomentan la participación activa de los estudiantes, en lo cual existe la





posibilidad de que este sea el caso que anima a los estudiantes a desarrollar habilidades cognitivas, creativas y de resolución de problemas mediante el aprendizaje basado en proyectos, la resolución de casos y la investigación como tal-

Las TIC permiten adaptar el aprendizaje a las necesidades e intereses individuales de los estudiantes, estas tecnologías de la información y las comunicaciones han tenido un impacto significativo en el ámbito educativo en los últimos años según López y Meneses (2016). Los cuales han abierto nuevas posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje gracias al uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Las plataformas en línea, aplicaciones educativas y recursos interactivos permiten a los docentes crear experiencias de aprendizaje dinámicas y estimulantes, además de ofrecer estas alternativas, ofrecen oportunidades para mejorar la calidad de la educación, fomentan la participación activa de los estudiantes que están preparándose para el futuro por lo que es importante tener en cuenta los beneficios y desafíos de las TIC cuando se usan bien y mal, ya que es una herramienta eficaz que debe ser utilizada sin lugar a dudas para mejorar la educación.

1.7 Beneficios de las TIC en la Educación

Los beneficios que proporciona las TIC es el acceso a información, el cual permite que se facilite el aprendizaje interactivo y personalizado, además de ello se desarrolle habilidades tecnológicas que promueva la colaboración y la comunicación y por lo tanto aumente la motivación para aprender, este es uno de los beneficios de las tecnologías de la información y la comunicación aplicado en la educación.

Cabero (2017) detalla los beneficios de las tecnologías de la información y la comunicación para la educación que se expresan en los siguientes puntos:

1.7.1 Acceso a información:

Las tecnologías de la información y las comunicaciones permiten el acceso a una gran cantidad de información y recursos educativos en línea, a los cuales los estudiantes pueden acceder a libros electrónicos, enciclopedias en línea, artículos de investigación y otros recursos educativos desde cualquier lugar y en cualquier momento.

1.7.2 Aprendizaje interactivo:



La Universidad para todos



Los estudiantes pueden participar en actividades interactivas, como juegos educativos, simulaciones y ejercicios prácticos, que les ayudan a comprender y retener la información y por ende el conocimiento.

1.7.3 Personalización del aprendizaje:

Cada estudiante puede aprender a su propio ritmo y nivel de conocimiento con la ayuda de software y aplicaciones educativas que brindan actividades y ejercicios personalizados.

1.7.4 Desarrollo de habilidades tecnológicas:

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación ayuda a desarrollar habilidades tecnológicas en los alumnos aprendiendo a utilizar software especializado y herramientas en línea con la ayuda de equipos informáticos que fomentan el desarrollo de habilidades digitales y que son importantes en el mundo actual.

1.7.5 Colaboración y comunicación:

Las plataformas de E-learning y los programas de videoconferencia son herramientas en línea que facilitan la comunicación y la colaboración en tiempo real, incluso a distancia, lo que promueve el trabajo en equipo y la discusión que son el elemento esencial para el intercambio de ideas entre pares.

1.7.6 Motivación:

Los elementos multimedia, como imágenes, vídeos y animaciones, pueden hacer que el contenido educativo sea más atractivo y estimulante para ellos, lo que puede aumentar su interés y motivación por aprender.

1.7.7 Desafíos de las TIC en la Educación

Los desafíos brindan una visión general de algunas de las preocupaciones que enfrentan los educadores al incorporar las TIC en la educación, lo cual es importante abordarlas de manera integral y colaborativa para maximizar los beneficios de la tecnología que se encuentran a disposición.

1.7.8 Acceso y equidad:



La Universidad para todos



Una de las principales preocupaciones es garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones, independientemente de su ubicación o estatus socioeconómico.

1.7.9 Formación docente:

Es necesario que los docentes reciban una formación adecuada para integrar eficazmente las TIC en sus prácticas educativas, lo que implica desarrollar habilidades digitales y pedagógicas, así como estar al tanto de las últimas innovaciones y progresos tecnológicos.

1.7.10 Contenido de calidad:

Los recursos digitales son abundantes, pero su calidad no siempre está garantizada y los docentes deben poder evaluar y seleccionar materiales digitales que se ajusten a los objetivos requeridos para su aprendizaje.

1.7.11 Motivación y participación:

Es necesario diseñar estrategias que promuevan la participación equitativa y eviten posibles brechas digitales, porque el uso de las TIC puede ser una poderosa herramienta para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.7.12 Privacidad y seguridad:

Se debe tener en cuenta la privacidad y la seguridad de los datos de los estudiantes al utilizar la tecnología, y los docentes deben estar capacitados para proteger dicha información personal y también sensibilizar a los estudiantes sobre las buenas prácticas en línea.

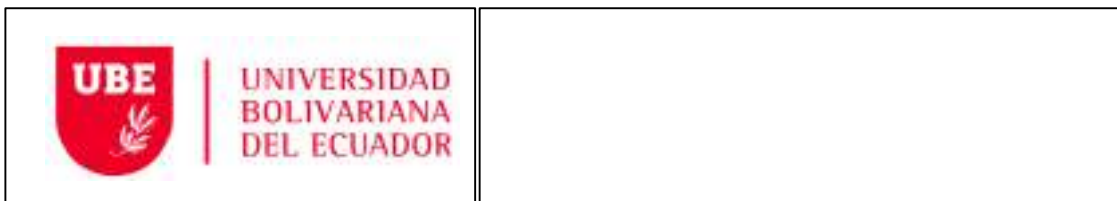
1.7.13 Brecha digital:

Existe una brecha digital en el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación entre diferentes grupos de estudiantes, lo que repercute en la igualdad de oportunidades educativas y esto se requiere a medidas para reducir dicha desigualdad y garantizar la equidad a la información.

1.7.14 Actualización constante:

Se necesitan recursos y tiempo para la formación y la adquisición de nuevas herramientas tecnológicas para estar preparados, adaptarse y actualizarse constantemente; la enseñanza del





emprendimiento y la gestión, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación resulta beneficioso, y es muy importante encontrar un equilibrio y no depender únicamente de ellos, lo que se debe garantizar es un enfoque integral que incluya tanto el uso de la tecnología como el desarrollo de habilidades necesarias para el éxito de las microempresas y su gestión.

1.8 Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)

Los entornos virtuales de aprendizaje es una plataforma educativa basada en tecnología que facilitan la entrega de contenidos educativos, la interacción entre estudiantes y profesores y la realización de actividades de aprendizaje de forma completamente virtual.

La eficacia de los entornos virtuales de aprendizaje está determinada por su capacidad para proporcionar una experiencia educativa sólida y significativa que fomente el aprendizaje activo, la participación de los estudiantes y el logro de objetivos educativos.

El EVA deben ser accesible para todos los usuarios, incluidos aquellos con discapacidades, y su diseño debe ser intuitivo y fácil de usar para garantizar una experiencia de aprendizaje fluida y sin barreras, además debe permitir la adaptación del contenido y las actividades de aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes, ofreciendo opciones de aprendizaje diferenciadas y permitiendo que los estudiantes progresen a su propio ritmo.

El EVA debe diseñarse y gestionarse de manera que promuevan la participación activa de los estudiantes, la colaboración significativa y el logro de objetivos educativos, con el fin de garantizar una experiencia educativa eficaz y enriquecedora para todos los usuarios.

1.9 Herramientas digitales en entornos virtuales

Los entornos virtuales brindan oportunidades para conectarse con otros pares expertos en diferentes líneas de negocios y todo a través del uso de la tecnología, utilizando redes sociales, foros de discusión, entre otros, estas interacciones fomentan e intercambian aprendizajes, creando un ambiente apropiado para el desarrollo de nuevas ideas y la creación de pequeñas empresas.

Las herramientas del entorno virtual ofrecen grandes ventajas en términos de accesibilidad y flexibilidad, pero también tienen términos de interacción, autodisciplina y la tan





analizada brecha digital, lo cual es importante para abordar eficazmente esos desafíos y que garanticen a que todos los estudiantes reciban una experiencia de aprendizaje en línea.

Las herramientas en un entorno virtual permiten a los alumnos que se encuentran próximos a graduarse, el acceder a los recursos educativos más recientes y relevantes con una tonalidad de actualización de conocimientos con las mejores prácticas dentro del emprendimiento y por ende aumentar las posibilidades de éxito al iniciar y administrar sus negocios.

El uso de herramientas en entornos virtuales ha cambiado la forma en que el proceso de enseñanza-aprendizaje la cual ha abierto un sin número de oportunidades cuyo propósito es incentivar su desarrollo fomentando la colaboración y el intercambio de ideas, lo que contribuye al éxito de su puesta en marcha y operación, lo cual estimula el interés y la motivación que requieren los estudiantes.

Los entornos virtuales facilitan la comunicación y colaboración entre pares bajo la supervisión de docentes a través de foros de discusión, chats y videoconferencias que fomentan el intercambio de ideas, la resolución colaborativa de problemas y el trabajo en equipo, resaltando habilidades y desarrollándose personal y profesionalmente.

1,10 E-Learning

Para Clark,R. & Mayer,E. (2016) Aplican principios del aprendizaje cognitivo, que se centra en cómo la mente procesa información, esto implica entender cómo los alumnos adquieren, retienen y aplican conocimientos cuando se les presentan en formatos digitales

El E-learning, también conocido como aprendizaje electrónico, es un método de enseñanza-aprendizaje que se realiza mediante dispositivos electrónicos como ordenadores, tabletas y/o teléfonos inteligentes.

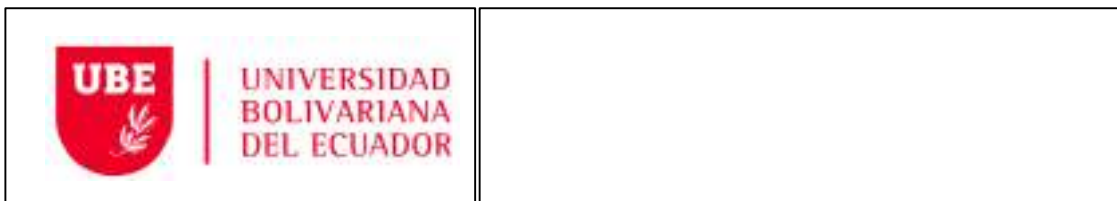
El E-learning se ha convertido en un método de enseñanza-aprendizaje cada vez más popular por la necesidad de una educación flexible y la creciente demanda de educación continua, son algunos de los factores que contribuyen a ello, esta flexibilidad de tiempo y lugar de estudio que ofrece el E-learning se debe a la separación entre profesor y alumno.

Entre sus características se incluyen las siguientes:

1.10.1 Separación física entre docente y estudiante:



La Universidad para todos



El docente y el alumno no están en el mismo lugar, sino que su comunicación se realiza a través de internet, lo que permite que el aprendizaje sea más accesible para personas que viven en zonas remotas o tienen horarios de trabajo incompatibles con la educación presencial.

1.10.2 Flexibilidad en cuanto a tiempo y lugar de estudio:

El estudiante puede organizar su tiempo de estudio accediendo a contenidos educativos en cualquier lugar.

1.10.3 Uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC):

La creación y distribución de contenidos educativos se basa en el uso de tecnologías de la información y la comunicación, lo cual permitirá que el aprendizaje sea más atractivo para el alumno.

1.10.4 Ventajas del E-learning

1.10.4.1 Accesibilidad:

Las personas que viven en zonas remotas o tienen horarios de trabajo incompatibles con la educación presencial pueden beneficiarse del aprendizaje electrónico.

1.10.4.2 Flexibilidad:

El e-learning permite que el estudiante organice su tiempo de estudio de forma flexible, lo que le hace compatible con otros compromisos personales y/o laborales.

1.10.4.3 Personalización:

El e-learning permite que el estudiante acceda al contenido educativo a su propio ritmo y según sus necesidades.

1.10.4.4 Interactividad:

El e-learning utiliza las TIC para crear un aprendizaje más interactivo y atractivo para el estudiante.

1.10.4.5 Costo:

El e-learning puede ser una opción más económica que la educación presencial.

1.10.5 Desventajas del E-learning

1.10.5.1 Requiere de automotivación y disciplina:





El estudiante debe ser auto motivado y disciplinado para poder aprovechar al máximo el E-learning.

1.10.5.2 Puede ser más difícil crear un sentido de comunidad:

El E-learning puede dificultar la creación de un sentido de comunidad entre los estudiantes, lo que implica que no haya la interrelación que para muchos puede ser importante en el aprendizaje.

1.10.5.3 Puede ser necesario contar con un buen acceso a Internet:

El E-learning requiere de un buen acceso a Internet para poder acceder al contenido educativo.

1.10.6 Tipos de E-learning

1.10.6.1 E-learning asincrónico:

El estudiante accede al contenido educativo en su propio ritmo y sin la necesidad de estar conectado a Internet en tiempo real.

1.10.6.2 E-learning sincrónico:

El estudiante accede al contenido educativo en tiempo real, a través de una plataforma de videoconferencia o chat.

1.10.6.3 Blended learning:

Es una combinación de E-learning y educación presencial.

El aprendizaje electrónico ofrece muchas ventajas, como flexibilidad y acceso a recursos, pero también plantea desafíos en términos de interacción, autodisciplina, brecha digital y experiencia práctica, y es importante abordar eficazmente estos desafíos para garantizar que todos los estudiantes participantes reciban un servicio online, accesible y de alta calidad.

1.11 Gamificación

La gamificación es el proceso de aplicar elementos y mecánicas de un juego a otros contextos, como la enseñanza y el aprendizaje para hacer que este, sea más interactivo, interesante y significativo.

La gamificación en la educación puede adoptar muchas formas, como la incorporación de elementos de juego como puntos, niveles, desafíos y recompensas en actividades y tareas de





aprendizaje, también fomenta la cooperación y la competencia sana entre pares mediante la creación de juegos y concursos, existiendo ventajas al ser utilizados para el conocimiento.

La gamificación puede aumentar la motivación de los estudiantes, haciendo que dicho aprendizaje sea más atractivo y emocionante y que al mismo tiempo fomente la participación activa y el compromiso estudiantil haciendo que los estudiantes se sientan más involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje, estos juegos pueden ayudar a mejorar las habilidades de resolución de problemas como también la toma de decisiones y algo más muy importante, el desarrollo del pensamiento crítico.

La gamificación es una estrategia eficaz para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciéndolo más motivador, interactivo y significativo.

La gamificación se utiliza en educación para mejorar el proceso de aprendizaje haciéndolo más motivador, interactivo y significativo.

1.11.1 Puntos y recompensas:

Los estudiantes pueden acumular puntos por completar tareas o alcanzar metas y canjearlos por beneficios como privilegios de clase, reconocimiento o beneficios adicionales.

1.11.2 Niveles y progresión:

Las actividades de aprendizaje se establecen en diferentes niveles de dificultad en función de su progreso a través de los niveles propuestos se demostrará el conocimiento adquirido y al completar con sus actividades interactivas y desafíos se logrará que las destrezas planteadas sean adquiridas.

1.11.3 Tablas de clasificación:

La competencia y el progreso entre los estudiantes se promueven mediante la creación de cuadros de mando, que muestran el progreso de los estudiantes y miden su desempeño.

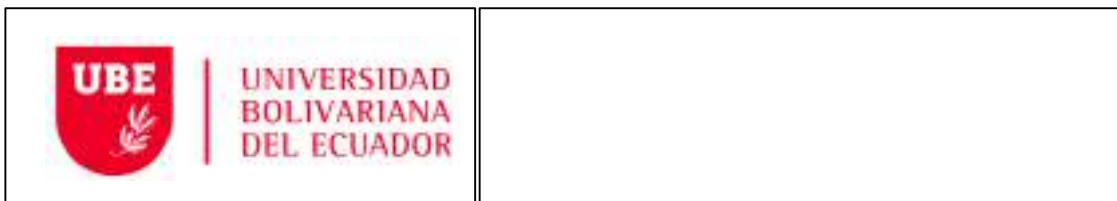
1.11.4 Desafíos y tareas:

Se establecen desafíos o tareas para que los alumnos completen y avancen en su aprendizaje, estos desafíos pueden estar relacionados con el contenido del curso o habilidades específicas que se desea desarrollar.

1.11.5 Narrativa y Personajes:



La Universidad para todos



La gamificación permite crear una historia o narrativa que ponga a los alumnos en el papel de un personaje y que estos deban superar obstáculos y resolver problemas lo que contribuye a que tengan mayor motivación para participar en actividades de aprendizaje.

1.11.6 Cooperación y competencia:

Fomenta la cooperación entre los estudiantes a través de actividades grupales y la competencia sana entre pares, el objetivo de utilizar estas estrategias es hacer que el aprendizaje sea más interesante, creativo y significativo para los estudiantes.

1.12 Aplicaciones y herramientas tecnológicas:

El uso de herramientas y aplicaciones tecnológicas en el ámbito educativo ha abierto un mundo de posibilidades, permitiendo a los estudiantes acceder a información de forma rápida y sencilla, así como para participar en actividades interactivas y colaborativas, el uso de la tecnología puede mejorar la motivación, estas aplicaciones y herramientas tecnológicas también pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y divertido y que a su vez fomenten la participación activa y el interés por los temas que se estudian.

Al existir juegos educativos, vídeos interactivos, simulaciones e incluso aplicaciones que coadyuvan a la creatividad y la resolución de problemas, aquellos pueden sentirse más involucrados y entusiasmados con el conocimiento.

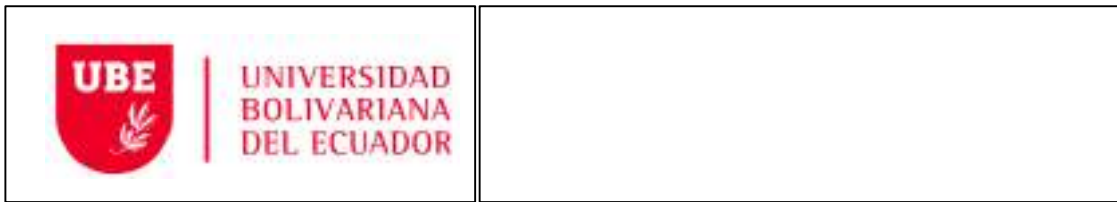
Partiendo del hecho de que cada estudiante tiene diferentes necesidades y estilos de aprendizaje, la tecnología se puede adaptarse a esas necesidades individuales y fomentar el aprendizaje personalizado.

Estas herramientas tecnológicas permiten compartir ideas, colaborar en proyectos y comunicarse de manera más eficiente, promoviendo así la diversidad cultural y el intercambio de conocimientos y experiencias que es un aspecto importante del uso de la tecnología en la educación.

Los estudiantes pueden trabajar en tiempo real con herramientas de colaboración en línea, desarrollando habilidades de trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el pensamiento crítico que llevan a unir esfuerzos para adquirir conocimientos y destrezas necesarias cuyo objetivo es llevar a feliz término la gestión de un emprendimiento.



La Universidad para todos



La tecnología no puede sustituir el trabajo del docente, pero puede ser una poderosa herramienta para enriquecer y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.13 Genially

Genially es una herramienta digital que permite crear presentaciones interactivas, Infografías, materiales educativos, presentaciones profesionales y contenidos interactivos en general.

1.13.1 Características de Genially:

1.13.1.1 Interactividad:

Genially permite añadir elementos interactivos como botones, enlaces, pop-ups, cuestionarios y animaciones, haciendo el contenido más atractivo y dinámico.

1.13.1.2 Personalización:

La plataforma cuenta con una amplia gama de plantillas y herramientas de diseño que se pueden adaptar a las necesidades y preferencias del usuario.

1.13.1.3 Compartir y colaborar:

Genially permite compartir y colaborar en tiempo real con otros usuarios.

1.13.1.4 Integración:

Genially se puede integrar fácilmente en otras plataformas y herramientas, como Moodle, lo que amplía las posibilidades de uso y distribución del contenido creado.

1.13.2 Usos de Genially:

1.13.2.1 Educación:

En el ámbito educativo Genially sirve para crear materiales didácticos interactivos, presentaciones en clase, juegos educativos y recursos visuales de aprendizaje.

1.13.2.2 Marketing y comunicación:

Genially es una gran herramienta de creación de contenidos visuales para campañas de marketing y comunicación.

1.13.2.3 Presentaciones profesionales:

Se puede crear situaciones interactivas y memorables que son una alternativa visualmente más atractiva a las presentaciones tradicionales.





1.13.2.4 Eventos y conferencias:

Es posible utilizar Genially para crear materiales promocionales, programas interactivos, presentaciones de oradores y otros contenidos visuales.

1.14 Canva

Canva es una herramienta online que permite crear diseños gráficos sin tener que saber mucho sobre diseño, esta plataforma al igual que genially tiene disponible una amplia gama de plantillas, imágenes, fuentes y herramientas de edición.

En el ámbito educativo, canva se ha convertido en una herramienta muy útil tanto para profesores como para alumnos:

1.14.1 Creación de presentaciones y material educativo:

A nivel educativo los educadores lo utilizan para mejorar la comunicación y el aprendizaje hacia sus estudiantes.

1.14.2 Diseño de proyectos y tareas:

Los estudiantes pueden utilizar para diseñar proyectos y tareas, lo que permite organizar sus ideas de forma visual y presentar su trabajo de manera atractiva.

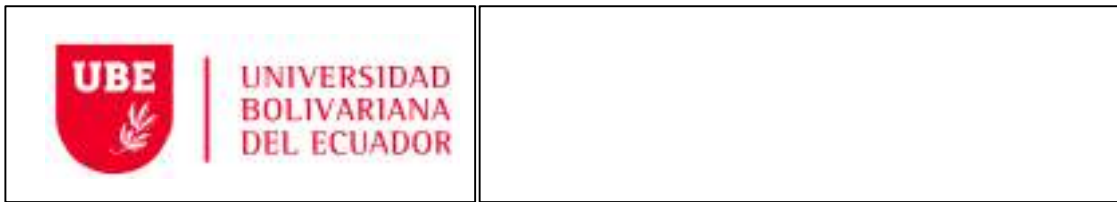
1.14.3 Creación de recursos didácticos:

Se puede utilizar para crear recursos didácticos como tarjetas didácticas, cuadros sinópticos, mapas conceptuales y tarjetas de vocabulario, su amplia gama de diseños que ofrece esta herramienta permite a la comunidad educativa desarrollar su creatividad y habilidades visuales.

1.15 Visme

Visme es una aplicación en línea que permite a los usuarios crear rápida y fácilmente presentaciones visuales, infografías, informes, gráficos y otro contenido visual, esta herramienta al igual que las anteriores ofrece una variedad de plantillas, imágenes, gráficos, íconos y elementos interactivos que se pueden personalizar y combinarse entre ellas para crear contenido atractivo y visualmente impresionante.





La característica clave es su enfoque en la visualización de datos y la comunicación efectiva, lo que permite a los usuarios puedan transmitir mensajes complejos de manera clara y concisa a través de un diseño visual atractivo.

Aquí algunos de los usos y aplicaciones de visme:

1.15.1 Presentación:

Visme proporciona plantillas y herramientas para crear presentaciones multimedia que sean más atractivas y efectivas.

1.15.2 Infografías:

Puede ser utilizado para crear infografías que muestren datos y estadísticas de forma clara y fácil entendimiento, lo cual se lo considera excelente para presentar información compleja de una manera visual.

1.15.3 Informes y documentos:

Se puede utilizar para combinar imágenes, gráficos y texto para crear informes y documentos visuales.

1.15.4 Diseño gráfico:

Existe una variedad de elementos de diseño que permiten a los usuarios crear gráficos, logotipos, imágenes, pancartas y otros elementos visuales.

1.15.5 Publicaciones en redes sociales:

Los usuarios pueden utilizar esta herramienta para crear imágenes, gráficos y banners para sus publicaciones en las redes sociales.

1.16 Padlet

Padlet es una herramienta digital basada en web que permite crear un espacio colaborativo para compartir ideas, información, recursos y opiniones de forma visual y organizada.

El funcionamiento de Padlet es muy sencillo y práctico, creando un "muro" virtual sobre el que se pueden añadir diversos elementos llamados "stickies", como textos, imágenes, vídeos, enlaces, archivos, etc.

Algunos de los usos más comunes de padlet son:

1.16.1 Educación:





En la educación, los profesores pueden utilizar padlet para crear aulas virtuales donde los estudiantes emitan sus ideas, y abrir el foro para mantener debates, publicar tareas y proyectos, entre otras opciones.

1.16.2 Trabajo en equipo:

Padlet es una herramienta muy útil para el trabajo en equipo que permite a los miembros colaborar y compartir ideas de forma instantánea y muy independiente en relación a su ubicación.

1.16.3 Lluvia de ideas y organización de ideas:

Promueve la colaboración y la organización de los participantes con la posibilidad de agregar sus ideas y sugerencias en un espacio común.

1.16.4 Visualización de información:

Los padlets se pueden utilizar para organizar visualmente información relevante sobre un tema específico, como gráficos, mapas conceptuales, tablas y otros recursos visuales.

1.16.5 Exposición virtual:

Los usuarios pueden explorar información, ver imágenes, videos y acceder a enlaces relacionados creando un panel.

1.16.6 Recopilación de opiniones y comentarios:

La Plataforma Padlet se puede utilizar para realizar encuestas o recopilar información sobre los pensamientos y preferencias de un grupo.

1.16.7 Resúmenes de lectura y comentarios:

Los estudiantes pueden utilizar padlet para facilitar el proceso de aprendizaje y permitir el intercambio de conocimientos entre compañeros.

1.17 Mentimeter

Mentimeter es una herramienta que fomenta la participación de la audiencia

Algunas características y usos destacados de Mentimeter en los que se detalla:

1.17.1 Interactividad:

Puede utilizar Mentimeter para crear encuestas, preguntas y respuestas en vivo, cuestionarios y otras actividades interactivas para atraer a su audiencia.

1.17.2 Variedad de formatos:



La Universidad para todos



Mentimeter tiene una opción múltiple, calificación, escala Likert y preguntas abiertas son solo algunos de los formatos que ofrece esta herramienta.

1.17.3 Resultados en tiempo real:

Los resultados de las respuestas se muestran en tiempo real, lo que permite al presentador o facilitador analizar y compartir los datos de manera inmediata.

1.17.5 Integración:

La herramienta se integra con otras plataformas y herramientas populares, lo que facilita su uso en diferentes contextos.

1.17.6 Uso educativo:

El sector educativo es utilizado el mentímetro lo cual fomenta la participación de los estudiantes, evaluando el aprendizaje y generando debates interactivos en el aula.

1.18 Academium

Academium es una plataforma educativa que ofrece una amplia gama de cursos virtuales y acceso a un portal académico. Esta plataforma ha sido utilizada por instituciones educativas como La Salle Tulcán y La Salle Ambato, la Unidad Educativa San Gabriel y la Unidad Educativa San Luis Gonzaga entre otras, lo que permite analizar que se trata de una plataforma altamente profesional y reconocida en el ámbito educativo.

La flexibilidad en la oferta educativa que proporciona la plataforma Academium puede resultar beneficiosa para las personas que desean ampliar sus conocimientos en áreas específicas.

La accesibilidad es proporcionada por el modo de aprendizaje electrónico de los cursos, la cual permite a los estudiantes acceder a materiales de estudio y realizar tareas en horarios que se adaptan a sus necesidades, lo que puede resultar especialmente beneficioso para quienes tienen compromisos laborales o personales, aspectos que pueden ayudar a enriquecer la experiencia educativa y promover el aprendizaje continuo en diversas áreas.





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

La estrategia y los elementos metodológicos que se deben tener en cuenta se explican en este capítulo.

Es importante que las tareas y actividades propuestas se cumplan de acuerdo a los objetivos específicos establecidos, y también se resalta la importancia y análisis de los resultados e instrumentos aplicados para realizar el diagnóstico.

Este análisis sustenta la identificación de aspectos relevantes del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión en la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha.

La interpretación y las discusiones científicas permitirán obtener conclusiones más sólidas y contribuirán al conocimiento en el campo de la educación, lo que fundamenta que este proceso se realice de manera rigurosa utilizando metodologías adecuadas y garantizando la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos, los cuales deben ser considerados de para el tema de investigación.

2.1 Conceptualización y operacionalización de las categorías.

La selección de las categorías de análisis juega un papel crucial en la orientación de la investigación ya que proporcionó una base sólida para el proceso metodológico de modelación, este proceso busca encontrar una solución efectiva al problema contextualizado, pasando por la categorización de la investigación, lo teórico, lo metodológico y finalmente lo práctico.

2.2 Proceso de enseñanza aprendizaje

Para lograr una interacción efectiva entre el docente y los estudiantes es necesario establecer un ambiente de confianza y respeto mutuo.

Para poder personalizar la enseñanza, el profesor necesita ser capaz de identificar las necesidades e intereses de cada alumno. Se trata de utilizar diferentes metodologías y recursos didácticos que consigan que los estudiantes se interesen por aprender.

Es importante señalar que el proceso de enseñanza-aprendizaje no se limita únicamente al aula, y que los educadores deben aprovechar los espacios y situaciones cotidianas para





promover el aprendizaje significativo, ya sea a través de salidas educativas, proyectos de investigación, tutorías o actividades extracurriculares.

El propósito de la evaluación es retroalimentar tanto al estudiante como al docente sobre los avances y dificultades del aprendizaje, siendo necesario utilizar una variedad de instrumentos de evaluación.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es una responsabilidad compartida entre la comunidad educativa, que va más allá de la simple transmisión de conocimientos, lo que requiere una cuidadosa planificación adaptada a las características y necesidades de los alumnos y sus realidades, así como una constante actualización y mejora por parte de los maestros.

2.3 Proceso de enseñanza aprendizaje en Emprendimiento y Gestión

Se fomenta la adquisición de conocimientos y habilidades relacionadas con el emprendimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de emprendimiento y gestión, el promover el pensamiento crítico y la construcción de nuevos conocimientos, es necesaria la implementación de un enfoque constructivista basado no sólo en los referentes, sino también en el conocimiento y la experimentación.

Este proceso es fundamental aplicar estrategias metodológicas que permitan alcanzar objetivos tanto teóricos como prácticos, creando una conexión entre los contenidos y situaciones cotidianas que facilitan una mejor comprensión y motivación hacia el conocimiento y el aprendizaje en el mundo de los negocios y el emprendimiento.

El proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión se fundamenta en una serie de teorías diferentes las cuales tienen características específicas que contribuyen al desarrollo del conocimiento e influyen en la estrategia metodológica diseñada para maximizar el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre la materia.

Para lograrlo, es necesario considerar la implementación de entornos virtuales de aprendizaje, el promover el trabajo en equipo, establecer un enfoque pedagógico-comunicativo, personalizar el aprendizaje y utilizar tecnologías educativas, todas estas acciones permiten mejorar la motivación y el aprendizaje de los alumnos para generar un ambiente propicio cuyo fin es el desarrollo de conocimientos y habilidades.





2.4 Optimización del proceso de enseñanza aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de emprendimiento y gestión tiene un gran potencial para formar futuros emprendedores y líderes empresariales que estén en el camino del éxito, sin embargo es importante mencionar que al existir áreas de mejora cuya meta es lograr excelentes resultados en la adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los educandos.

El contenido académico del curso debe ser reestructurado de tal manera que tenga una secuencia lógica y fácil entendimiento, para que los estudiantes puedan ver la relación entre los diferentes temas hacer tratados.

La participación activa de los educandos y la interacción con sus docentes es importante y fundamental, lo que conlleva a consolidar los conocimientos adquiridos y desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la toma de decisiones, sin descuidar el que se fomente el emprendimiento práctico a través de la realización de proyectos reales, la participación en concursos y la conexión con profesionales y empresarios emprendedores, cuyas experiencias acumuladas y enriquecedoras consolidan a los estudiantes en la aplicación de los conocimientos adquiridos en situaciones reales, desarrollando su capacidad de análisis y toma de decisiones.

2.5 Las Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento.

Las Tecnologías de Aprendizaje y Comunicación son esenciales para el crecimiento y logro de objetivos en entornos digitales de aprendizaje, estas herramientas se basan en la inclusión de elementos didácticos por parte de los docentes que permitan a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos mientras desarrollan sus actitudes.

En la metodología propuesta se implementa a través de la plataforma Academium, la cual brinda oportunidades innovadoras en el ámbito educativo y cuyos beneficios son para los educandos en el que se incluyen la mejora de su motivación, su capacidad de seguimiento, su evaluación y su retroalimentación en materia de emprendimiento y gestión.

La operacionalización de las categorías de análisis se detalla en la siguiente matriz:





Tabla 2.

Operacionalización de las Categorías Para el Diseño del Curso Virtual.

Objetivo General: Diseñar un curso de emprendimiento y gestión, bajo la modalidad de entornos virtuales de aprendizajes, mediante la plataforma “Academium” para los estudiantes de tercer bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha 2023 – 2024

Categorías	Unidades de Análisis	
	¿Qué se va a medir?	¿Cómo se va a medir?
Proceso de enseñanza aprendizaje Emprendimiento y Gestión	Estrategia metodológica Enfoque de la enseñanza Dificultades Evaluación y retroalimentación	Guía de observación participante (anecdótico) Entrevista aplicada a los docentes de Emprendimiento y Gestión de la institución. Encuesta aplicada a la muestra de estudiantes de 3ero de Bachillerato.
Optimización del proceso de enseñanza aprendizaje de emprendimiento y gestión.	Importancia Manejo de la motivación Actualización docente	Guía de observación participante (anecdótico) Entrevista aplicada a los docentes de Emprendimiento y Gestión de la institución. Encuesta aplicada a la muestra de estudiantes de 3ero de Bachillerato.
Herramientas tecnológicas para el Aprendizaje y el Conocimiento, plataforma Academium para emprendimiento y gestión, tercer año de bachillerato.	Importancia Aplicación de recursos y herramientas tecnológicas	Guía de observación participante (anecdótico) Entrevista aplicada a los docentes de Emprendimiento y Gestión de la institución. Encuesta aplicada a la muestra de estudiantes de 3ero de Bachillerato.

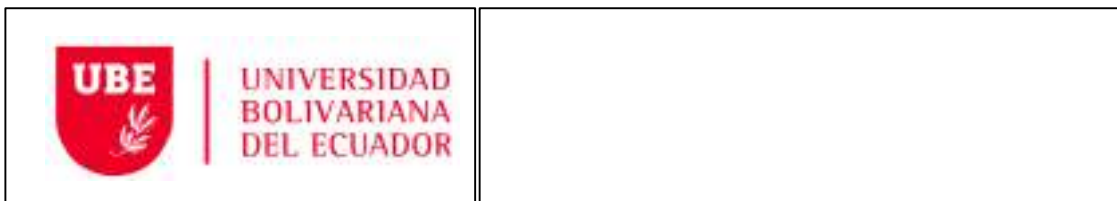
Nota: Elaboración Propia.

2.6 Enfoque de la investigación.

La investigación tiene un enfoque mixto, con datos cualitativos y cuantitativos, los mismos que están compuestos por los resultados de una encuesta aplicada a 60 estudiantes de tercer año de Bachillerato Ciencias y la entrevista a 2 docentes del área de Emprendimiento Y Gestión de la Unidad Educativa Fiscomisional de PCEI.



La Universidad para todos



2.7 Alcance de la investigación.

La investigación es de tipo descriptiva, que consiste en presentar la información tal cual es, indicando cual es la situación en el momento de la investigación, analizando, interpretando, imprimiendo, y evaluando lo que se desea. (Hernández, Fernández, y Baptista (2006).

La investigación realizada corresponde al diseño de una estrategia metodológica para proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión para tercer año bachillerato ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha, permite obtener datos estadísticos para analizar e interpretar, luego representar mediante gráficos que facilitan su fácil interpretación y descripción de los resultados obtenidos.

En cuanto al contexto educativo se puede decir que no cuenta con el recurso humano especializado en el área, lo que significa que existen inconvenientes detallados anteriormente en el tema de emprendimiento y gestión en la institución y ya que solo existen dos docentes que son especialistas en el tema.

Se determina que la estrategia metodológica planteada es factible ya que tanto estudiantes como docentes de la materia de emprendimiento y gestión, junto con las autoridades de la institución educativa, están dispuestos e interesados en el uso de metodologías innovadoras que favorezcan al proceso de la enseñanza aprendizaje y vistos de esta manera sean optados a otras áreas del conocimiento.

2.8 Declaración y justificación del tipo de investigación.

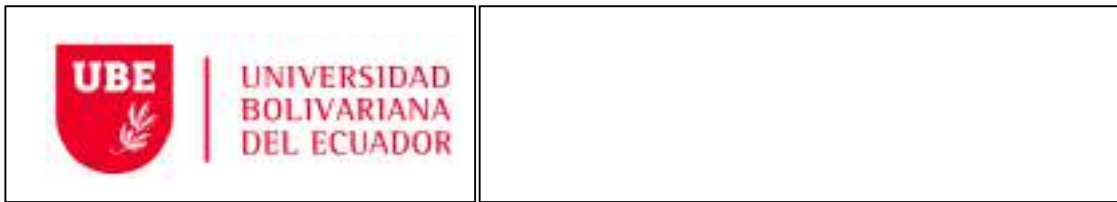
Es posible formular preguntas que puedan ser probadas y encontrar las soluciones para la sociedad si se elige el adecuado tipo de investigación a ser utilizada, estos parámetros que deben ser tomados en cuenta al momento de definir el tipo de investigación a utilizar y cuál es el enfoque de investigación a ser planteado, esto dependerá de los objetivos y la naturaleza del proyecto y que puede ser elegido entre un enfoque cuantitativo, cualitativo o mixto.

Es importante evaluar cada uno de ellos mediante la siguiente pregunta.

¿Cuál es el más apropiado para abordar las preguntas de investigación?

El diseño de investigación se refiere a la estructura general del estudio y puede incluir experimentos, encuestas, observaciones, entre otros, lo más importante de ello es el considerar





la viabilidad de la realización del estudio así como obtener los resultados deseados de una manera muy confiable.

El proceso de selección de una muestra representativa de la población objetivo es relevante y los métodos de muestreo dependen de varios factores, uno de ellos es el tamaño de la muestra, otro la disponibilidad de recursos y por supuesto la representatividad de los datos.

La recopilación de datos válidos y fiables adecuados garantizará que los resultados tengan validez y veracidad.

2.9 Tipos de la investigación aplicada

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión es un problema de la educación actual, para lograrlo se realiza el desarrollo de una propuesta práctica que consiste en la implementación de una estrategia metodológica utilizando la plataforma Academium, con la cual se tiene como objetivo mejorar y perfeccionar el proceso educativo utilizando la tecnología.

2.9.1 Nivel de investigación: Descriptiva

Se ha reconocido la importancia de identificar las particularidades de este fenómeno para establecer factores que ayuden a resolver los desafíos detectados y que contribuyan al diseño del curso y su aplicabilidad al proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de emprendimiento y gestión, cuya situación actual requiere de una estrategia metodológica adecuada al entorno académico, a través de un enfoque más amplio y detallado, que busque obtener recomendaciones prácticas para mejorar dicho proceso y adaptarlo a los requerimientos.

2.9.2 Enfoque de investigación: Mixto

Debido a la gran dificultad que presenta el proceso de enseñanza y aprendizaje en el tema de emprendimiento y gestión, es fundamental utilizar una variedad de métodos y técnicas que aseguren la validez del análisis y que logre los objetivos establecidos y por ende el obtener información contextualizada, que será utilizada en una combinación tanto de observación como de encuestas dirigidas a estudiantes y entrevistas a docentes de la institución.





A través de todas estas herramientas se puede obtener una visión integral y completa del problema identificado y su análisis de los datos recogidos a través de estos métodos proporcionará información crucial para tomar decisiones.

2.9.3 Paradigma Materialista – Dialéctico

La creación de conceptos críticos y generales que están estrechamente interrelacionados es resultado de la corriente de pensamiento marxista-leninista respecto de la interpretación del mundo.

Para llevar a cabo este proyecto es necesario establecer una comunicación directa entre los investigadores y la institución educativa con el fin de asegurar una adecuada comprensión de la realidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.9.4 Corte Transversal:

El objetivo de la investigación es recopilar información sobre el proceso educativo de la asignatura de emprendimiento y gestión en el tercer año de bachillerato, detallando los factores investigativos y evaluando su impacto en el periodo de septiembre 2023 a junio 2024.

2.10 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

2.10.1 Métodos Teóricos

Se utilizan diferentes métodos para el análisis y solución de los problemas en la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión en el tercer año de bachillerato en ciencias, con los cuales se obtienen nuevos conocimientos a partir de la observación y revisión de definiciones relacionadas con dicho proceso a través del método de análisis-síntesis.

La recopilación de información sobre el proceso educativo de la asignatura de emprendimiento y gestión en el tercer año de bachillerato es uno de los objetivos que el enfoque sistémico-estructural asegura cumplir, en un periodo de tiempo determinado, detallando los factores y evaluando su impacto en el periodo de febrero a julio de 2024.

2.10.2 Métodos Empíricos

Se realizará un análisis documental de informes, programas, planes de estudio y lineamientos, que permitan establecer las conceptualizaciones, características y conclusiones





relevantes para sustentar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión del tercer año de bachillerato en ciencias.

La observación directa es un método para obtener información que sirva para la actividad investigadora y que comparte dichas experiencias con estudiantes durante las clases de emprendimiento y gestión, esta recopilación de información directamente del contexto de la realidad en el aula ayuda a identificar las irregularidades que se dan en dicho.

Además, se aplican encuestas a una muestra de estudiantes a través de un cuestionario digital con preguntas cerradas, que permiten determinar la posición y criterio de los alumnos participantes respecto de las características, fortalezas y debilidades del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión en el tercer año de bachillerato en ciencias.

Para evaluar la propuesta se utilizará el criterio de especialistas externos a la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha.

2.10.3 Modelos Estadísticos Matemáticos:

Se utiliza el enfoque de estadística descriptiva para facilitar el análisis e interpretación de los resultados, este enfoque se basa en el uso de gráficos y tablas estadísticas para organizar, resumir, describir y sacar conclusiones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión.

2.11 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Para realizar la investigación se tiene en cuenta la relevancia de obtener datos de diferentes fuentes del área de Emprendimiento y Gestión, cuyo objetivo es evaluar la perspectiva de quienes intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura en mención.

2.12 Guía de observación

Para el propósito del estudio se ha considerado al investigador, al responsable del área de emprendimiento y a un grupo de docentes cuyo propósito es comprender la perspectiva de los participantes en el mencionado proceso.

2.12.1 Entrevista a Docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión





El proceso de enseñanza-aprendizaje en la institución, es objeto de un cuestionario elaborado para entrevistar a docentes de emprendimiento y gestión de bachillerato, temas como el desarrollo profesional de los maestros y la igualdad de acceso al conocimiento de la materia son algunos de los aspectos considerados en el instrumento a ser aplicado por el docente investigador.

2.12.2 Encuesta a una muestra de estudiantes

Se los realiza a estudiantes de tercer año de bachillerato los cuales son entrevistados con un cuestionario digital para obtener información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión, cuyo propósito es identificar las fortalezas y debilidades de los alumnos en la materia, así como estrategias para mejorar el proceso académico y la comunicación entre docentes y estudiantes. Se realizó una prueba piloto para asegurarse de que las preguntas fueran claras y eficientes.

2.12.3 Delimitación de la población y la muestra, justificación del tipo de muestreo.

2.12.3.1 Población:

Este grupo incluye a todos los estudiantes de tercer año de bachillerato, lo que equivale a 180 estudiantes, estos jóvenes provienen de diferentes paralelos y se encuentran matriculados en el año lectivo 2023 - 2024.

2.12.3.2 Muestra:

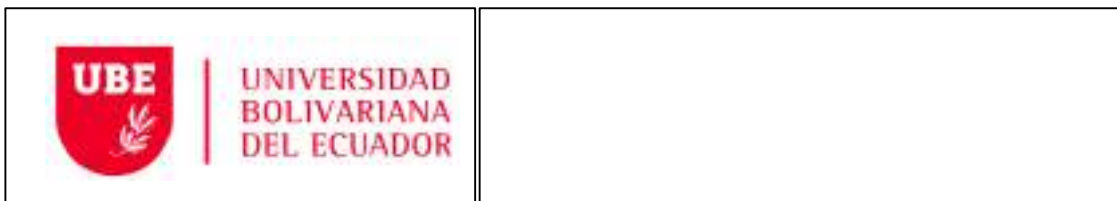
Para el análisis de la muestra elegida a estudiar el proceso educativo en mención se utiliza el muestreo intencional no probabilístico, este tipo de muestreo selecciona los elementos en base a criterios considerados relevantes por el investigador.

Los criterios para este caso fueron la relación del grupo de estudiantes con el problema detectados en la investigación y su proximidad como estudiantes a los profesores de la materia. La muestra está conformada por 60 alumnos que constituye el 30% de la población de estudio.

2.12.4 Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos para su interpretación.

Se utiliza un procedimiento en relación con el enfoque estadístico.





La obtención de información para el diagnóstico se realiza a través de una lista de observación, una encuesta a los estudiantes y una entrevista a los profesores de emprendimiento y gestión de la institución. Se realizó recuento, presentación y resumen de los datos. El análisis de los resultados se realiza después de que se procesan a través de Microsoft Forms.

Las técnicas descriptivas incluyen medidas de tendencia central como la moda para visualizar las diferentes frecuencias en los resultados y poder obtener conclusiones que faciliten la toma de decisiones en base a los datos tomados como muestra.

2.12.5 Estrategia investigativa seguida en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación.

La metodología aplicada se encuentra en función de la investigación a ser desarrollada y se describe en varias etapas:

2.12.5.1 Diagnóstico inicial:

El análisis del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión para el tercer año de bachillerato en Ciencias forma parte de la evaluación del problema a tratar.

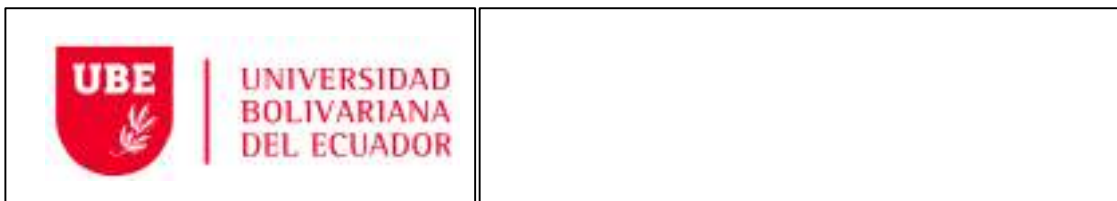
Existen fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura emprendimiento y gestión del tercer año de bachillerato en ciencias, el analizar, organizar y escribir la información recopilada sobre los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión para el tercer año de bachillerato en ciencias.

La situación actual del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión en el tercer año de bachillerato de Ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha requiere de instrumentos de caracterización los cuales se organizan los datos obtenidos del diagnóstico de la situación actual del proceso en la mencionada asignatura, para luego ser tabulada e interpretar los datos obtenidos del diagnóstico de la situación actual.

2.13 Modelación de la propuesta.



La Universidad para todos



En esta fase se crea una propuesta que aborda las necesidades detectadas, con lo cual se establece un plan detallado de estrategias, procesos, estructuras y recursos necesarios para la implementación del enfoque educativo basado en el diseño del curso de gestión y emprendimiento.

Las actividades de esta fase incluyen organizar y examinar información para llevar a cabo el proyecto de estrategia educativa basada en el diseño de cursos apoyados en entornos virtuales y maximizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura emprendimiento y gestión.

Elaborar los contenidos y recursos para llevar a cabo el diseño de la estrategia educativa a través de la plataforma Academium y cuya consecuencia sea mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en beneficio de los estudiantes de tercer año de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha cuya adaptación y aprovechamiento tecnológico-didáctico se podrá realizar a través de la plataforma Academium.

2.14 Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)

En esta fase se realiza la validación final para evaluar la efectividad de la estrategia y se recopilan datos reales para determinar el impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las actividades a llevarse a cabo son:

- Evaluar el valor y las ventajas para los alumnos de la estructura y contenidos del curso de emprendimiento y gestión que utiliza entornos virtuales.
- Ejecutar las actividades planificadas en el curso de emprendimiento y gestión para el tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha, guiados por los docentes.
- Evaluar y supervisar acciones mediante la realización de encuestas para medir la satisfacción del usuario.

2.15 Estrategia Investigativa

En un ambiente educativo caracterizado por la rutina, la baja participación y la falta de comunicación entre estudiantes y docentes, este estudio busca despertar el interés por aprender la materia emprendimiento y gestión y lograr una comprensión profunda de los temas.



La Universidad para todos



Se realizó una evaluación diagnóstica del proceso educativo en la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha y cuyo objetivo de la entrevista fue mejorar el proceso de enseñanza en la materia mediante el uso de la plataforma Academium para el entorno virtual de aprendizaje.

Se examinaron las ventajas y métodos de genially para crear contenidos adaptados a los estudiantes, brindándoles la posibilidad de participar en su propio aprendizaje de forma significativa y motivadora, además de una encuesta de satisfacción para conocer la opinión de los estudiantes sobre el material existe y un enfoque teórico y metodológico que fortalece el uso de recursos tecnológicos en la educación empresarial y gerencial.

2.16 La descripción de la Metodología.

En esta sección se describe el proceso de la investigación en detalle, los objetivos particulares que garanticen la obtención de datos confiables y válidos y especialmente con relación al análisis estadístico que describen en dichos datos.

Para obtener las conclusiones que sustenten el estudio realizado y proponer posibles áreas de investigación futura, se identifican tres fases fundamentales: el diagnóstico preliminar, la propuesta y la validación final.

2.16.1 Etapa de diagnóstico Inicial

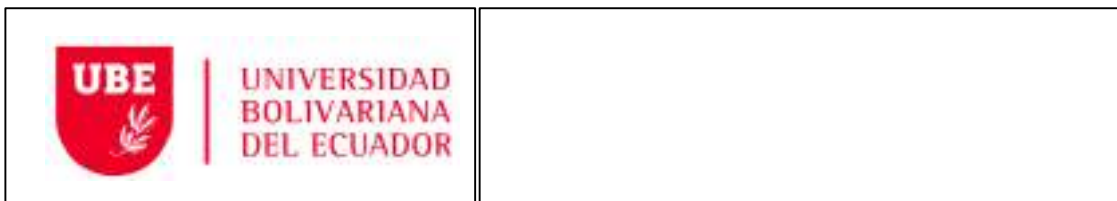
En la etapa de diagnóstico inicial del proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrollaron dos herramientas, una entrevista dirigida a docentes y una encuesta a los estudiantes que forman parte de la muestra poblacional. (Ver anexo 1)

Los docentes de la Unidad Educativa PCEI Fiscomisional de Pichincha consideran que los estudiantes muestran su interés por el aprendizaje y su desarrollo profesional.

Es difícil para los estudiantes de tercer año de bachillerato el adquirir las habilidades necesarias por la falta de recursos tecnológicos que apoyen el proceso de enseñanza ya que disponen de recursos tecnológicos básicos.

Ante la propuesta de implementar un ambiente virtual de aprendizaje con estrategias innovadoras, los docentes muestran interés en esta iniciativa, y para recolectar la información





requerida se determinó través de una encuesta a estudiantes de tercer año de bachillerato en ciencias.

Según los resultados obtenidos de la encuesta, el 71,57 % de los estudiantes se sienten sin inspiración, confundidos, aburridos y estresados en las clases de emprendimiento y gestión, mientras que el 28,43 % considera que esas clases son importantes y están algo motivados para aprender.(ver anexo 2).

En el área de emprendimiento y gestión, más del 70% de los estudiantes reportan dificultades, por lo que se sugiere reforzar estos temas con estrategias de enseñanza innovadoras.

Los problemas identificados en la investigación están relacionados con la falta de motivación en los estudiantes de tercer año de bachillerato, el limitado uso de metodologías activas por parte de los docentes en este ámbito educativo y la ausencia de un entorno digital que apoye el proceso de aprendizaje del emprendimiento y la gestión.

2.17 Modelación de la Propuesta.

El modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) es considerado por los expertos como un modelo genérico que consta de 5 etapas para construir una experiencia de aprendizaje en la que los estudiantes son los protagonistas.

El modelo permite al diseñador retroceder a una fase anterior a partir de los resultados de la evaluación formativa de cada etapa. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O.(2015)

2.17.1 Análisis:

Los datos obtenidos de la evaluación que se utilizaron para identificar las demandas específicas de los estudiantes de tercer año de bachillerato en la temática de emprendimiento y gestión, se eligieron temas que generaron una mayor dificultad.

2.17.2 Diseño:

La planificación de la unidad se realizó utilizando el enfoque de las 5E en base a temas y objetivos didácticos establecidos que son:

Engagement (Compromiso): A través de una interesante introducción al tema se pretende despertar la curiosidad y motivación de los alumnos.





Exploration (Explorar): Los estudiantes tienen la oportunidad de explorar el tema a través de actividades prácticas.

Explanation (Explicar): La información es necesaria para comprender más profundamente el tema.

Elaboration (Elaborar): Los estudiantes aplican lo que aprenden a situaciones específicas realizando actividades más complejas que profundizan su comprensión.

Evaluation (Evaluar): El aprendizaje de los estudiantes se evalúa utilizando una variedad de métodos.

El contenido se estructuró de manera secuencial y coherente, promoviendo un aprendizaje importante y colaborativo, y se crearon diversos materiales educativos para estimular y despertar la curiosidad en los alumnos.

2.17.3 Desarrollo:

Para crear un entorno de enseñanza virtual, se generó material interactivo utilizando una variedad de plataformas como genially, canva entre otros los cuales se adaptaron a la plataforma Academium.

2.17.4 Implementación:

Durante el segundo trimestre se llevó a cabo la etapa de ejecución de EVA, donde los estudiantes fueron instruidos en el manejo del entorno virtual creado, ofreciendo atención individualizada y constante para la realización de cada tarea, supervisando el progreso de cada participante y brindando una retroalimentación constante.

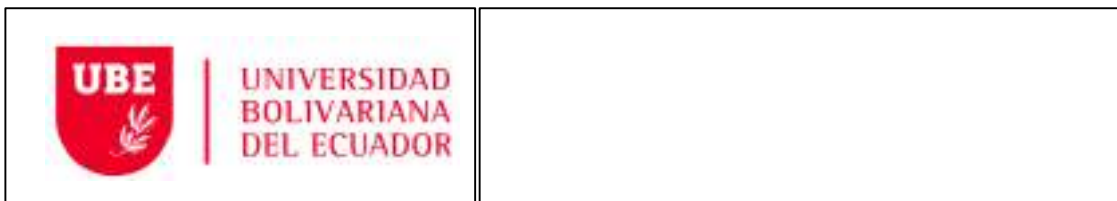
2.17.5 Evaluar:

Con el fin de evaluar el alcance de los objetivos educativos propuestos a través de un conjunto de preguntas y una encuesta de satisfacción, se diseñó una prueba al final del apartado en el entorno virtual de aprendizaje.

2.18 Desarrollo del Ambiente Virtual de Aprendizaje:

En respuesta a la necesidad de adaptar los contenidos educativos a las demandas actuales, se ha llevado a cabo un proceso de rediseño de los temas vigentes impartidos desde el primero al tercer año de bachillerato en la materia de emprendimiento y gestión, este proceso ha resultado en la





creación de seis unidades completamente teórico-prácticas, diseñadas para brindar una experiencia de aprendizaje integral y relevante.

Cada una de estas unidades aborda aspectos clave del desarrollo y gestión de micronegocios y emprendimientos, desde la concepción de la idea hasta la puesta en marcha y la gestión administrativa financiera, se han estructurado de manera que combinen la teoría con la práctica, permitiendo a los estudiantes adquirir conocimientos sólidos y aplicarlos en situaciones reales.

Las unidades cubren temas como la identificación de oportunidades de negocio, la elaboración de planes de negocios, la gestión financiera básica, el marketing y la promoción, la gestión de recursos humanos y la resolución de problemas empresariales comunes.

Además se incorporan actividades prácticas, estudios de casos y ejercicios de simulación para reforzar el aprendizaje y fomentar el desarrollo de habilidades empresariales prácticas.

Este rediseño busca no solo proporcionar a los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarios para iniciar y gestionar con éxito sus propios micronegocios y emprendimientos, sino también inspirar la confianza y el espíritu emprendedor necesario para enfrentar los desafíos del mundo actual.

2.18.1 Unidad 1: Fundamentos de Emprendimiento y Planificación

- Conceptos básicos de emprendimiento
- Identificación de oportunidades de negocio
- Elaboración del plan de negocios

2.18.2 Unidad 2: Aspectos Legales y Administrativos

- Tipos de estructuras empresariales y aspectos legales
- Registro de la empresa y obtención de permisos
- Obligaciones fiscales y tributarias básicas

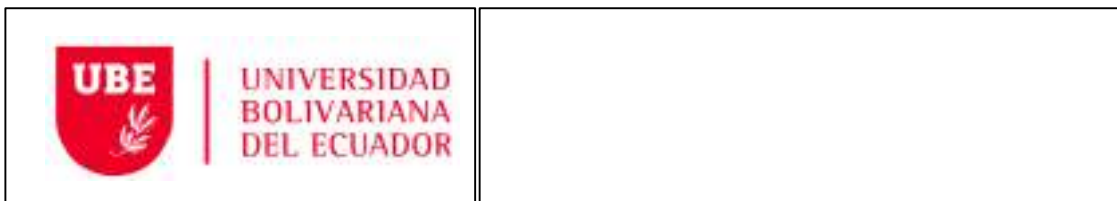
2.18.3 Unidad 3: Contabilidad Básica para Emprendedores

- Principios contables fundamentales
- Registros contables básicos: ingresos y egresos
- Interpretación de estados financieros básicos

2.18.4 Unidad 4: Análisis Financiero



La Universidad para todos



- Análisis de la rentabilidad del negocio
- Evaluación de la liquidez y solvencia
- Técnicas de presupuestación y control financiero

2.18.5 Unidad 5: Gestión de Recursos Humanos y Clientes

- Selección y gestión del talento humano
- Atención al cliente y fidelización
- Resolución de conflictos y motivación del equipo

2.18.6 Unidad 6: Relaciones Bancarias y Financiamiento

- Productos financieros para microempresas
- Manejo de cuentas bancarias y transacciones
- Estrategias de financiamiento y gestión de riesgos

2.19 Diseño Instruccional:

Para aprovechar al máximo las tecnologías digitales y generar ambientes de aprendizaje que promuevan una comprensión profunda, la planificación educativa se ha desarrollado como un componente esencial, la cual se establece una estructura ordenada basada en un enfoque metódico que se ajusta a las necesidades de los estudiantes, garantizando la coherencia, eficacia y flexibilidad del curso.

2.20 Etapa de Diagnóstico Final o Validación (teórica o empírica).

Se utilizará el método pretest y posttest en el grupo objetivo de nuestra, para comprobar la efectividad de la propuesta ya que permite evaluar la influencia del Método de Evaluación del Aprendizaje propuesto en la enseñanza del emprendimiento y la gestión y que estudiarán los alumnos de tercer año de bachillerato en Ciencias, esto se realizará mediante técnicas estadísticas descriptivas y se compararán sus resultados.

2.20.1 Planteamiento de preguntas sobre la situación actual en la enseñanza de la materia de Emprendimiento y Gestión de Tercero bachillerato en Ciencias en la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha.

Al investigar la situación actual y los sentimientos de los estudiantes han manifestado proporcionado una base sólida para la toma de decisiones informadas y al obtener una



La Universidad para todos



explicación sobre cómo se sienten los mismos al respecto del tema de emprendimiento y gestión, se puede identificar qué aspectos de la enseñanza actual están funcionando bien y qué áreas necesitan mejorar.

Los estudiantes son los principales beneficiarios del nuevo enfoque educativo, por lo que la retroalimentación e interacción con los actores es necesaria para garantizar relevancia y efectividad ante cualquier proceso de cambio educativo.

Comprender cómo se sienten los estudiantes ayudará a corregir obstáculos y/o resistencias a la implementación del nuevo plan y estrategias de estudio, al abordar inquietudes y dudas los docentes podrán mitigar posibles conflictos y maximizar el apoyo a la comunidad estudiantil.

El plantear 10 preguntas para comprender la situación actual y el sentir de los estudiantes antes de implementar una nueva propuesta docente en la asignatura de emprendimiento y gestión para tercer año de bachillerato en ciencias es necesario garantizar una intervención educativa efectiva y significativa.

Esta investigación proporcionará una base sólida para la toma de decisiones, asegurando la relevancia y eficacia del nuevo enfoque educativo, previniendo posibles obstáculos y resistencias lo cual proporcionará evidencia empírica para la evaluación continua a nivel del programa educativo.

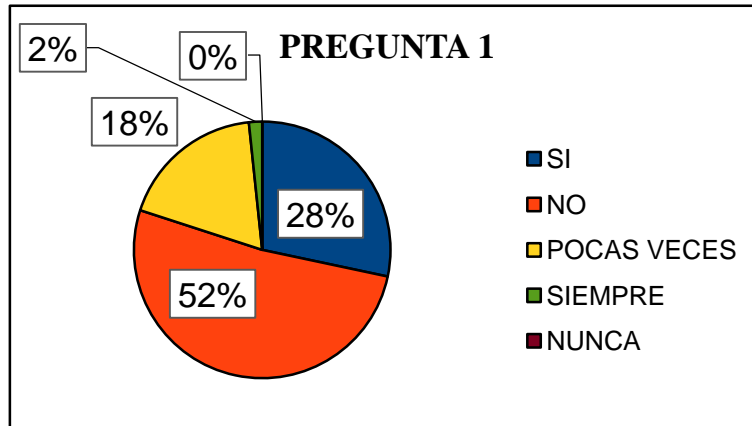
Dichas preguntas son las siguientes las mismas que contienen su mismo gráfico.

Figura 1.

Pregunta 1. Consideras que las Clases de Emprendimiento y Gestión que se Imparten en la Unidad Educativa son Interactivas y Participativas



La Universidad para todos

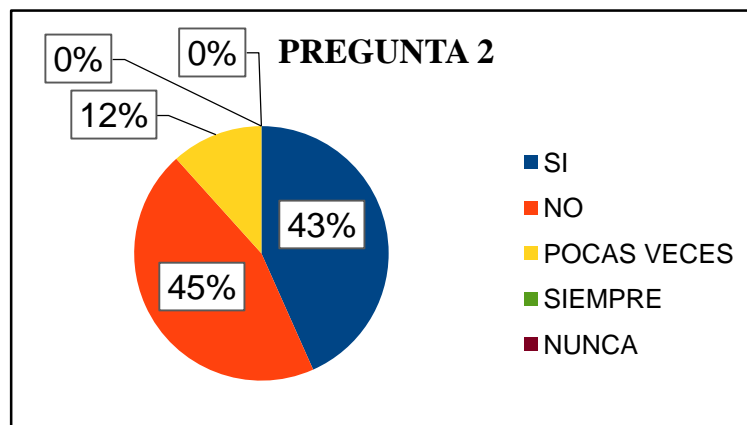


Nota. Elaboración Propia

Al obtener los resultados con respecto a la primera pregunta, se puede observar en la tabla y en la gráfica que las clases de emprendimiento y gestión para tercer año bachillerato en ciencias aún se imparten de manera tradicional, donde los estudiantes no son participativos con un porcentaje del 52% correspondiente a 31 estudiantes, un número reducido de alumnos indica lo contrario que corresponde al 28% equivalente a 17 estudiantes que indican que las clases si son interactivas y participativas, otro grupo indica que pocas veces son interactivas y participativas con un porcentaje del 18% equivalente a 11 estudiantes, solo un estudiante manifiesta que las clases son interactivas y participativas correspondiente al 1,57%.

Figura 2.

Pregunta 2. El docente de la Asignatura Diseña y Formula Proyectos Básicos de Emprendimiento y Gestión con Elementos Necesarios y Componentes de Innovación

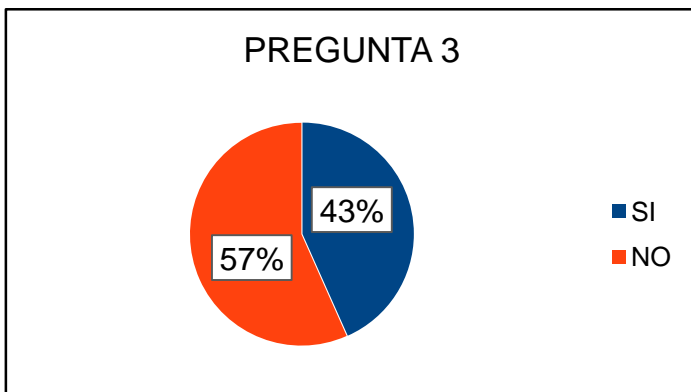


Nota. Elaboración Propia

Con los resultados obtenidos se aprecia que un porcentaje del 45% de estudiantes manifiesta que el docente de la asignatura no formula proyectos básicos de emprendimiento correspondiente a 27 educandos, mientras que un 43% de los estudiantes indica que si, equivalente a 26 jóvenes, otro grupo de estudiantes indica que pocas veces el docente plantea proyectos con un porcentaje del 12% equivalente a 7 estudiantes.

Figura 3.

Pregunta 3. Consideras que los Conocimientos de la Asignatura de Emprendimiento Gestión se Imparten en Forma Clara y Comprensible

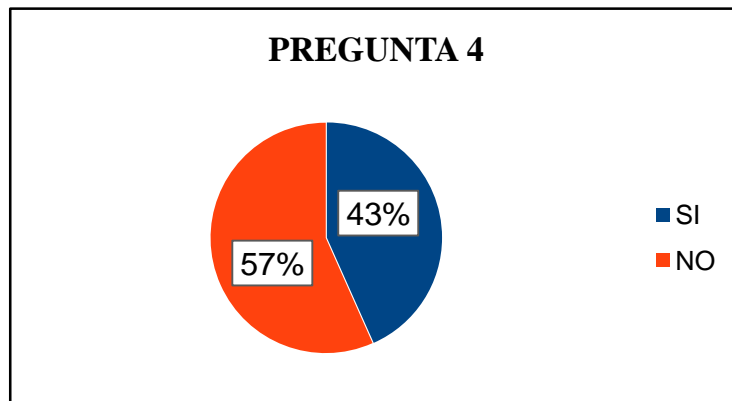


Nota. Elaboración Propia.

Aquí se puede apreciar en la gráfica 3, las opiniones de los estudiantes con respecto a la forma de impartir las clases de emprendimiento y gestión por parte del docente, un 57% de estudiantes indica que no se dan en forma clara y comprensible lo que corresponde a la mayoría de los estudiantes que son 34 de la muestra, mientras que un grupo de 26 estudiantes equivalente al 43% manifiesta que las clases si son claras y comprensibles.

Figura 4.

Pregunta 4. El Docente de la Asignatura Utiliza Herramientas Tecnológicas Para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje

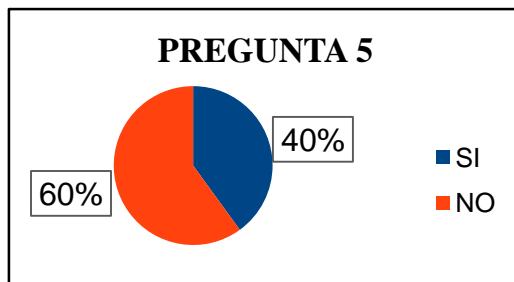


Nota. Elaboración Propia

Observando las respuestas, se indica que el docente de la asignatura de emprendimiento y gestión no utiliza herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza – aprendizaje, un 57% de los estudiantes tienen esta apreciación equivalente a 34 jóvenes, y un 43% de estudiante equivalente a 26 jóvenes manifiesta que sí.

Figura 5

Pregunta 5. Sientes que hay Momentos en que las Clases de Emprendimiento y Gestión se Vuelven Monótonas o Aburridas

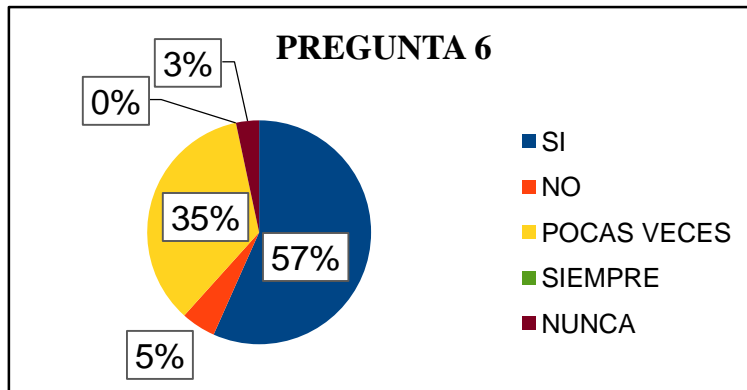


Nota. Elaboración Propia

Se puede apreciar en la gráfica, un porcentaje del 60% equivalente a 36 estudiantes que considera a las clases de emprendimiento se vuelve monótonas y aburridas, mientras que otro grupo de estudiantes indican lo contrario, siendo estos el 40% equivalente a 24 jóvenes.

Figura 6

Pregunta 6. ¿Durante las Clases se Desarrollan Prácticas Grupales de Emprendimiento?

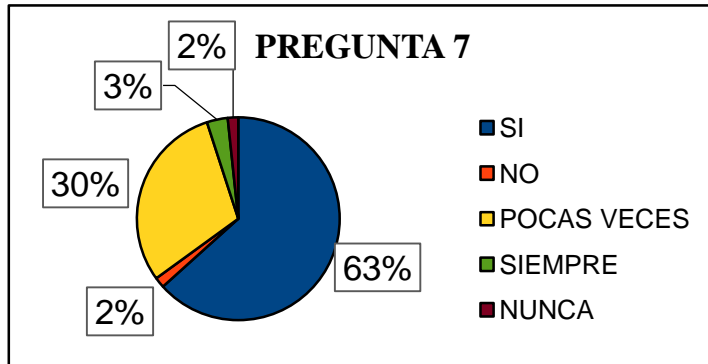


Nota. Elaboración Propia

Como se puede observar en esta grafica que un porcentaje del 57% de los estudiantes manifiesta que si se desarrollan proyectos grupales en las clases de emprendimiento y gestión equivalente a 34 educandos, otro grupo de jóvenes manifiesta pocas veces se aplican los proyectos grupales siendo un porcentaje del 35 % correspondiente a 21 estudiantes, un 5% de alumnos indican que no se realizan los proyectos equivalente a 5 estudiantes y un porcentaje del 3% equivalente a 2 estudiantes manifiestan que nunca se aplican los proyectos grupales en las clases de emprendimiento y gestión.

Figura 7

Pregunta 7. La evaluación de los aprendizajes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión es un proceso permanente y participativo

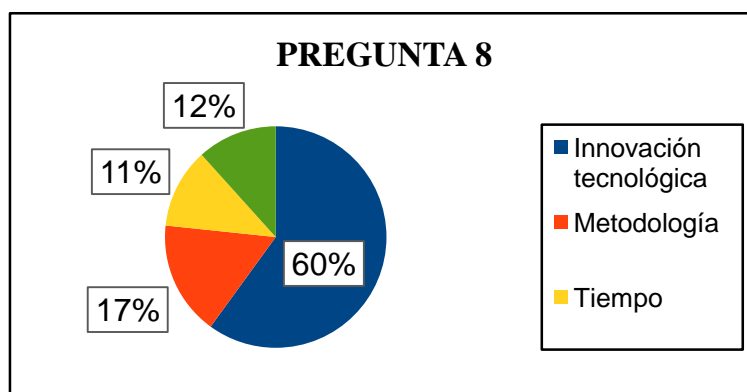


Nota. Elaboración Propia

Con respecto a esta pregunta se puede colegir que el 63% de los estudiantes manifiesta que la evaluación de los aprendizajes es constante siendo 38 jóvenes de la muestra, otro grupo del 30% de estudiantes indica que pocas veces se evalúan los aprendizajes siendo estos 18 jóvenes, un porcentaje del 3% manifiesta que siempre se evalúan los aprendizajes siendo 2 estudiantes, mientras que un 1,67% equivalente a 1 estudiante indica que no se evalúan los aprendizajes y otro 1,67% correspondiente a 1 estudiante indica que nunca se evalúan los aprendizajes de la asignatura.

Figura 8.

Pregunta 8. En qué Aspecto Considera que Debe Mejorar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión

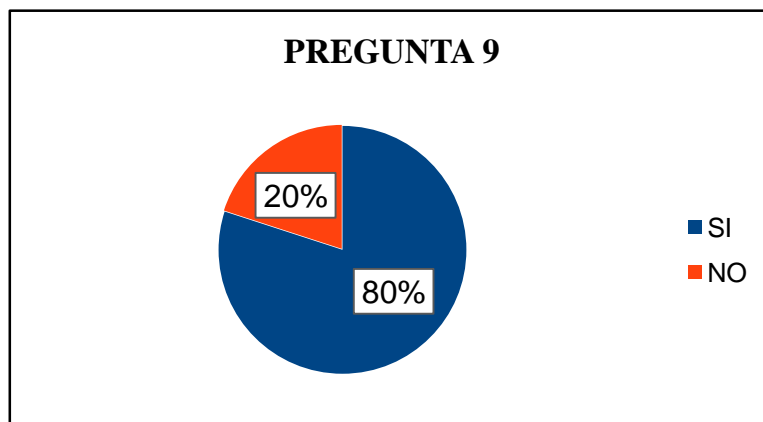


Nota. Elaboración Propia

En esta pregunta se observa con respecto a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, un 60% de estudiantes prefiere un cambio en innovación tecnológica correspondiente a 36 estudiantes, un porcentaje de 16,67% de estudiantes requiere un cambio en metodologías correspondiente a 10 estudiantes, un porcentaje del 12% requiere un cambio en el tiempo de las horas clases lo que corresponde a 7 estudiantes, otro grupo de estudiantes con un porcentaje del 12% requieren la implementación de proyectos lo que representa a 7 estudiantes.

Figura 9.

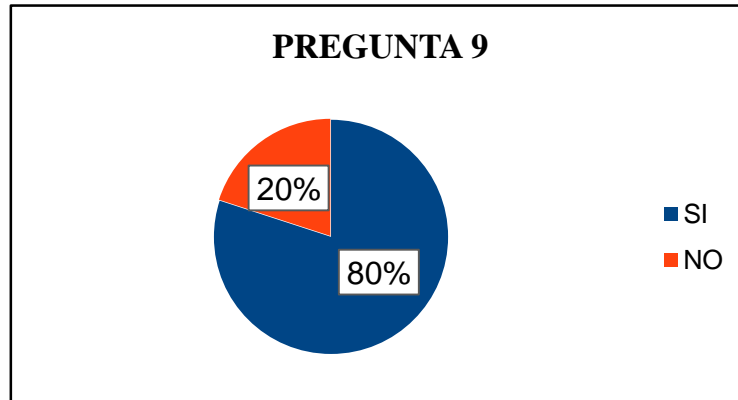
Pregunta 9. Existe Retroalimentación en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Materia de Emprendimiento y Gestión



Nota. Elaboración Propia

Figura 10

Pregunta 9. ¿Existe Retroalimentación en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Materia de Emprendimiento y Gestión?

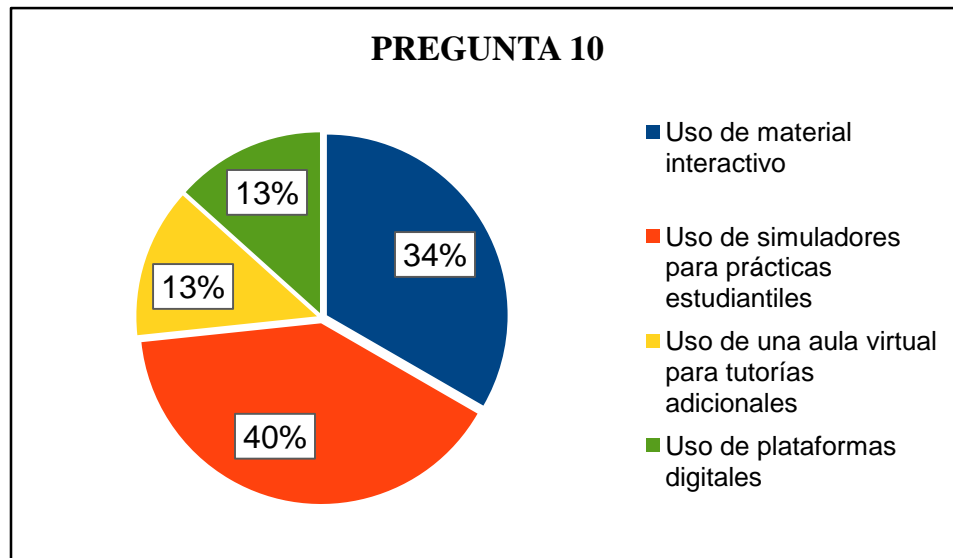


Nota. Elaboración Propia

Las respuestas con relación a esta pregunta han sido de una forma afirmativa en un porcentaje del 80% correspondiente a 48 estudiantes, indican que si hay retroalimentación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura, mientras que un 20% mencionan que no hay retroalimentación lo que corresponde a 12 estudiantes.

Figura 11

Pregunta 10. Qué Estrategias Considera que se Podrían Implementar Para Innovar el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de Emprendimiento y Gestión



Nota. Elaboración Propia





En relación a la última pregunta se puede anotar que los estudiantes han contestado a favor de sus preferencias con respecto a uso de material interactivo equivalente a un 34% correspondiente a 20 estudiantes, el 40% de los alumnos corresponden a una cantidad de 24 jóvenes que requiere el uso de simuladores para practicas estudiantiles, el 13% de estudiantes corresponde a 8 jóvenes, requiere la implementación de un aula virtual para tutorías adicionales y el 13% de estudiantes correspondientes a 8 jóvenes opta por el uso de plataformas digitales.

2.20.2 Entrevista a los Docentes del área de emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha.

1. ¿Qué estrategias metodológicas utiliza como docente de la institución para impartir las clases de emprendimiento y gestión de una forma interactiva y participativa?

Las tutorías son semanales y las metodologías que se aplican son:

Existen metodologías activas para fomentar la participación de los estudiantes en el desarrollo de ejercicios de aplicación de los contenidos vistos, por ejemplo: aprendizaje basado en desafíos, aprendizaje cooperativo, colaboración entre pares y la aplicación práctica de los conocimientos, la dinámica utilizada es la división de la clase en grupos pequeños y trabajan coordinadamente.

2. ¿Usted como docentes de la institución utilizan recursos y herramientas tecnológicas en el desarrollo de las clases de emprendimiento y gestión?

Utilizo herramientas tecnológicas, como la computadora portátil y el proyector, con el propósito de brindar una clase dinámica, divertida, que permita a los jóvenes estudiantes comprender mejor el tema que se imparte a través de la visualización de ejemplos, videos, casos prácticos tratando por todos los medios de facilitar la comprensión del tema y cubrirlo más fácilmente.

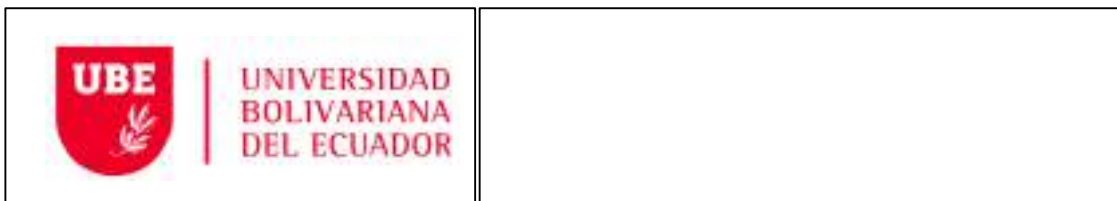
3. ¿Cómo evalúa el aprendizaje de los estudiantes en el área emprendimiento y gestión?

La forma de evaluar a los estudiantes en el área de emprendimiento y gestión se la realiza por medio de cuestionarios de preguntas, tareas de investigación, evaluación de unidad y exámenes finales.

4. ¿Recibe capacitación por parte de la institución educativa?



La Universidad para todos



Sí se recibe capacitación por parte de la Institución en temas diversos, pero en lo que corresponde al área de emprendimiento muy rara vez se realiza este tipo de capacitación.

5. Si la respuesta anterior contesto si, responda a la siguiente pregunta ¿Cada que tiempo recibe capacitación y en qué área de conocimiento?

Las capacitaciones son constantes por parte del DECE, sin embargo por la asignatura de emprendimiento y gestión las capacitaciones son escasas. Por lo tanto los docentes del área se optan por reuniones y se analiza temas relevantes de los cuales algunos ameritan realizar informes a los superiores.

6. ¿Aplica la retroalimentación de contenidos para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes?

La retroalimentación se brinda de manera oportuna para fortalecer el aprendizaje y la enseñanza a partir del diálogo entre docente y alumno. Se puede identificar avances y observar el proceso.





CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

En este capítulo se presentan los hallazgos del análisis del proceso de elección de especialistas, la confirmación de la efectividad del EVA, la evaluación inicial de los estudiantes, así como los resultados posteriores del grupo de muestra en estudio correspondientes al de tercer año de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha.

3.1 Modelación de la propuesta

3.1.1 Nombre de la Propuesta:

Diseño del Curso de Emprendimiento y Gestión para Tercero de bachillerato en Ciencias mediante la plataforma Academium.

3.1.2 Definición del tipo de producto

Se propone el diseño del curso de emprendimiento y gestión para el tercer año de bachillerato en Ciencias, cuyo programa de estudios ha sido re diseñado tanto el currículo como la inclusión herramientas virtuales y entornos digitales.

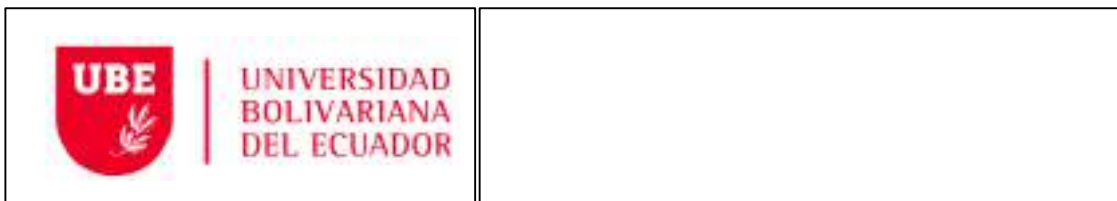
El nuevo enfoque ampliado, promueve una comprensión profunda de los conceptos financieros y facilita su aplicación en escenarios reales para que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también desarrollen habilidades digitales esenciales para su éxito profesional.

3.1.3 Modelación de la propuesta

Se generaron una serie de productos en diferentes fases secuenciales del proceso de implementación del EVA y que a continuación se detallan.

Durante la etapa de diseño se trazó la ruta de aprendizaje del curso, generando productos como un inventario de tareas, una plantilla de aprendizaje y el cronograma, en el alcance del prototipo virtual se definió el diseño claro y conciso manteniendo la coherencia en temas del curso. Los contenidos de la primera unidad del curso virtual fueron creados durante la fase de desarrollo en los cuales se crearon los contenidos correspondientes a la primera unidad del curso virtual: UNIDAD 1) Fundamentos del emprendimiento y planificación con sus sub temas: 1.1) Conceptos básicos de emprendimiento; 1.2) Identificación de oportunidades del negocio y 1.3) Elaboración del plan de negocios.





3.1.4 Cumplimiento de los lineamientos del Ministerio de Educación.

De conformidad con el Acuerdo No. 0357-12, y en base al artículo 18 del Estatuto de Gestión Organizacional por Procesos del Ministerio de Educación, en el proceso educativo se permiten las Tecnologías de la Información y las Comunicacionales, la adopción del Entorno Virtual de Aprendizaje garantiza el cumplimiento de las normas y criterios establecidos por dicho Ministerio.

3.1.5 Estrategia de aprendizaje para el diseño de las unidades.

En el diseño de las unidades didácticas se utilizó el modelo 5E, que utiliza un enfoque constructivista del aprendizaje para facilitar la comprensión de los contenidos. Este modelo se aplica a muchas actividades como tareas, ejercicios, ejemplos, exámenes, portafolios, entre otras, que sirven como evidencia del aprendizaje de los estudiantes y que mediante el uso de rúbricas e instrumentos de evaluación se va midiendo el avance de los conocimientos.

En las 5E's representan los distintos procesos involucrados:

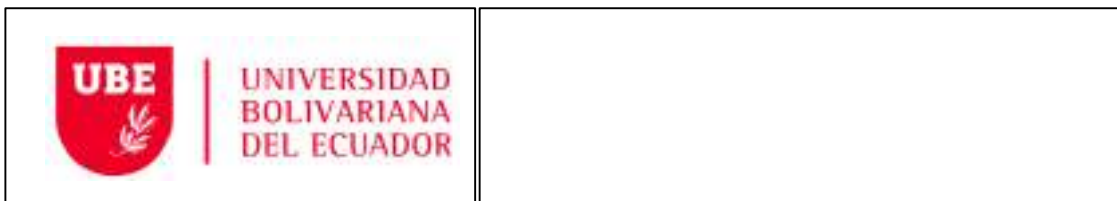
Engagement (Compromiso): El objetivo es captar la atención e interés del estudiante al inicio del curso para ofrecerle un aprendizaje contextualizado que motive la búsqueda de un aprendizaje significativo, esto se trata de conocer al alumno y sus intereses, las evaluaciones diagnósticas pueden ser cualitativas, las primeras tareas deben ser sencillas y fomentar la interacción a través de chats y foros.

Exploration (Exploración): A medida que avanza el curso, las actividades y recursos requieren un nivel cognitivo más profundo que desafíe los conocimientos previos del alumno y fomente la reflexión sobre su propio proceso de aprendizaje.

Explanation (Explicación): Las instrucciones de las actividades prácticas deben ser claras y detalladas, acompañadas de rúbricas que refuercen el contenido del curso con material adicional como estudios de casos, ejemplos y talleres que faciliten el descubrimiento de nuevas habilidades y conocimientos a través del aprendizaje práctico.

Elaboration (Elaboración): El estudiante necesita prepararse integrando el material consultado y analizado, que puede ser utilizado en un proyecto final de aprendizaje o un portafolio de evidencias para reforzar aquellos conocimientos adquiridos.





Evaluation (Evaluación): Se utilizan diferentes instrumentos de evaluación el proceso de aprendizaje. En el diseño de las rúbricas se consideran los conocimientos y la capacidad de resolución a los problemas planteados a los estudiantes.

3.1.6 Descripción del entorno virtual del aprendizaje para la materia de emprendimiento y gestión

La propuesta para ejecutar el diseño del curso de emprendimiento y gestión en un ambiente virtual de aprendizaje se basa en un enfoque de diseño instruccional ADDIE y la metodología 5E., en los cuales se fomenta el trabajo colaborativo en equipo en las actividades y recursos didácticos diseñados para el EVA.

3.1.7 Descripción general del aula virtual de aprendizaje para la materia de Emprendimiento y Gestión.

Tabla 3

Descripción General del Aula Virtual de Aprendizaje Para la Materia de Emprendimiento Gestión

Título	Curso: Emprendimiento y Gestión 3ro. Bachillerato en Ciencias
Plataforma	Tema: Fundamentos del Emprendimiento y Planificación
Dirección web	Academium https://portal.pcei-pichincha.academium.ec/inicioEstudiantes.html https://view.gemial.ly/64c97dec0f6ba7001aa82fed/presentation-emprendimiento-y-gestion-2do-bgu
Contenido	Conceptos básicos de emprendimiento Identificación de oportunidades de negocio Elaboración del plan de negocios
Requerimientos Hardware	Tablet, celular, laptop o computador con acceso a internet, parlantes o audífonos.
Requerimientos Software	Navegador para Internet, Microsoft Office, Adobe Acrobat Reader, Java y Windows media player.
Duración	4 semanas
Costo	Gratis Sólo para usuarios registrados en el entorno virtual





Accesibilidad

de aprendizaje, para estudiantes del tercer año de bachillerato en Ciencias de la Unidad Educativa Fisco-misional PCEI de Pichincha.

El Administrador asignará al estudiante un nombre de usuario y contraseña que le permitirá el ingreso a la plataforma.

Nota. Elaboración Propia.

En la tabla anterior se actualiza el área de estudios y los subtemas a abordar en la materia de emprendimiento y gestión; sin embargo, en la planificación del programa se tendrán en cuenta las áreas de estudio correspondientes a los seis capítulos que ya han sido elaborados y que deben ser tratados a lo largo del año lectivo.

3.1.8 Recursos y actividades didácticas.

El curso re diseñado de emprendimiento y gestión necesita los siguientes recursos y actividades para tener los resultados esperados.

El integrar simulaciones y experimentos en entornos virtuales los cuales permitan a los estudiantes explorar fenómenos administrativo-económicos y realizar actividades prácticas.

Se utilizarán dinámicas que incluyen imágenes, gráficos, videos y animaciones cuyo propósito es presentar los conceptos fundamentales de manera visual y participativa.

Se contarán con juegos educativos que retarán a los estudiantes a aplicar conceptos relacionados al área y asegurarán que su participación sea activa en todo el proceso de aprendizaje.

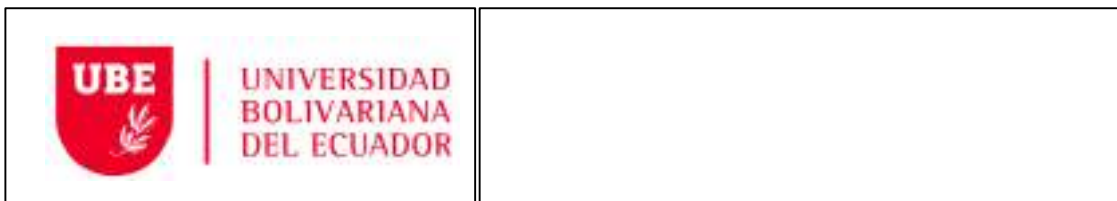
Los recursos multimedia se utilizarán para despertar el interés de los alumnos en temas relacionados con la administración económica y financiera de emprendimientos y proyectos.

Las actividades prácticas permitirán a los estudiantes aplicar los conocimientos adquiridos en situaciones de la vida real, como investigaciones de campo, para proporcionarles conocimientos y habilidades propios de la vida real.

Para evaluar el progreso de los alumnos se utilizarán herramientas de evaluación, como cuestionarios interactivos, actividades de arrastrar y soltar, crucigramas, búsquedas de palabras y ejercicios para completar espacios en blanco.



La Universidad para todos



La comunicación y colaboración entre compañeros se realizará a través de foros de discusión en línea donde podrán intercambiar ideas, hacer preguntas y trabajar en proyectos colaborativos bajo la supervisión del profesor tutor.

Los estudiantes podrán profundizar su comprensión de los temas tratados en el curso con lecturas adicionales en formato digital.

Interactividad y Retroalimentación

En el ámbito de la interactividad se ocupará los siguientes recursos:

Los medios audiovisuales se pueden utilizar para transmitir información de una manera colorida y dinámica, lo que ayuda a mantener el interés de los alumnos y la simplificación de conceptos complejos.

También se contará con enlaces a plataformas digitales como páginas web, bases de datos científicas y herramientas de investigación, que amplían y profundizan los temas tratados en el curso, brindando a los alumnos la oportunidad de explorar con mayor detalle los conceptos estudiados.

Facilitará la comunicación y colaboración entre pares a través de plataformas de discusión en línea donde podrán intercambiar puntos de vista, hacerse preguntas y debatir sobre temas relacionados con la administración, las finanzas y el emprendimiento.

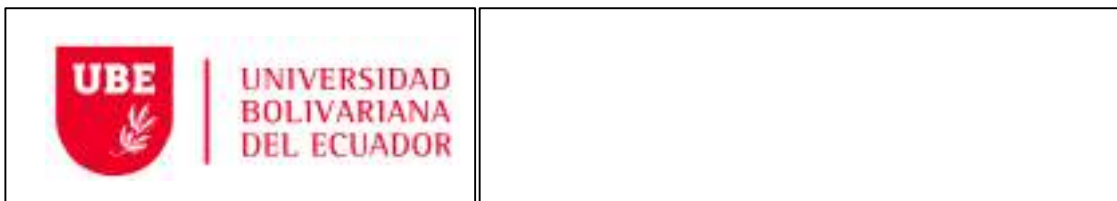
Diseñar pruebas interactivas y ejercicios de evaluación que brinden a los estudiantes la retroalimentación instantánea sobre su desempeño y les permitan corregir errores y mejorar su comprensión.

En la Retroalimentación se tomarán en cuenta los siguientes puntos:

Proporcionar retroalimentación inmediata después de completar actividades y evaluaciones, destacando logros y señalando áreas de mejora con el propósito de ayudar a los alumnos a detectar y corregir errores.

Retroalimentación a las características individuales de cada estudiante, brindando sugerencias específicas y recursos adicionales para apoyar su proceso de aprendizaje.





Proporcionar observaciones constructivas que reconozcan el esfuerzo y el progreso de los alumnos y al mismo tiempo que los alienten a alcanzar mayores niveles de comprensión y competencia en el campo del emprendimiento y la gestión.

La retroalimentación formativa se puede utilizar para guiar el aprendizaje de los estudiantes, ofrecer dirección y apoyo para cumplir los objetivos del curso y desarrollar habilidades de gestión financiera.

El diálogo bidireccional permitirá a los estudiantes dar retroalimentación sobre su experiencia educativa y necesidades de aprendizaje a cambio de una comunicación abierta entre pares y profesores tutores.

3.2 Accesibilidad y usabilidad

Dentro de la accesibilidad se tomarán los siguientes tópicos:

Debe garantizarse la accesibilidad del diseño del curso para todos los estudiantes, incluidos aquellos con limitaciones visuales, auditivas, motoras o cognitivas.

Los estudiantes con discapacidad visual pueden acceder al material de manera efectiva si el contenido del curso se adapta a lectores de pantalla.

Para garantizar que el tamaño del texto sea legible para todos los estudiantes, se utilizan combinaciones de colores entre el fondo y el texto que generen un contraste adecuado y garanticen que el tamaño del texto sea legible.

Facilitar la navegación del curso a través de una estructura clara y coherente del contenido, la inclusión de menús desplegables y botones de navegación, así como la inclusión de marcadores y enlaces internos, para facilitar la localización e información específica.

La posibilidad que los alumnos accedan al curso desde una variedad de dispositivos, como computadoras de escritorio, portátiles, tabletas, teléfonos móviles y la opción de descargar el contenido para consultarlo sin conexión.

En el ámbito de la usabilidad, se tomarán en cuenta los siguientes recursos:

Los estudiantes pueden localizar y acceder al contenido de forma rápida y directa si la estructura del curso es intuitiva.





Para identificar posibles problemas de navegación o diseño y realizar ajustes que mejorará la experiencia del usuario y realizar pruebas para los alumnos.

Proporcionar comentarios claros y precisos a los estudiantes, como mensajes de confirmación al completar una actividad o instrucciones sobre cómo proceder en caso de errores.

Mejorar el rendimiento del curso para garantizar tiempos de carga rápidos y una experiencia fluida en dispositivos móviles y conexiones a Internet con problemas de baja velocidad.

3.3 Estructura.

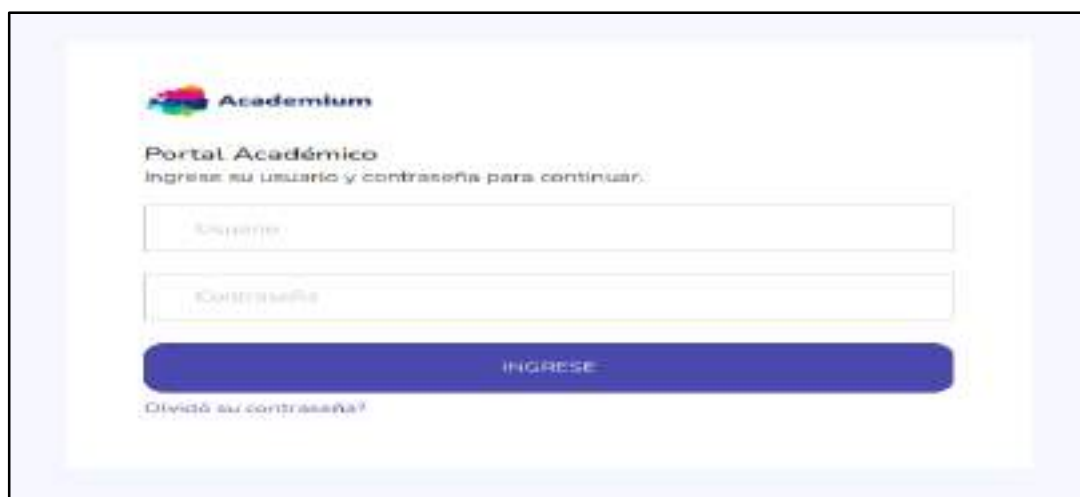
En términos de organización en la plataforma Academium se especifican los siguientes componentes:

3.3.1 Aspecto visual:

El usuario debe ingresar sus credenciales desde el sitio web del tutor para acceder a la plataforma. Será dirigido al curso en el que se ha registrado.

Figura 12.

Acceso al Sistema Academium



Nota: Elaboración Propia.

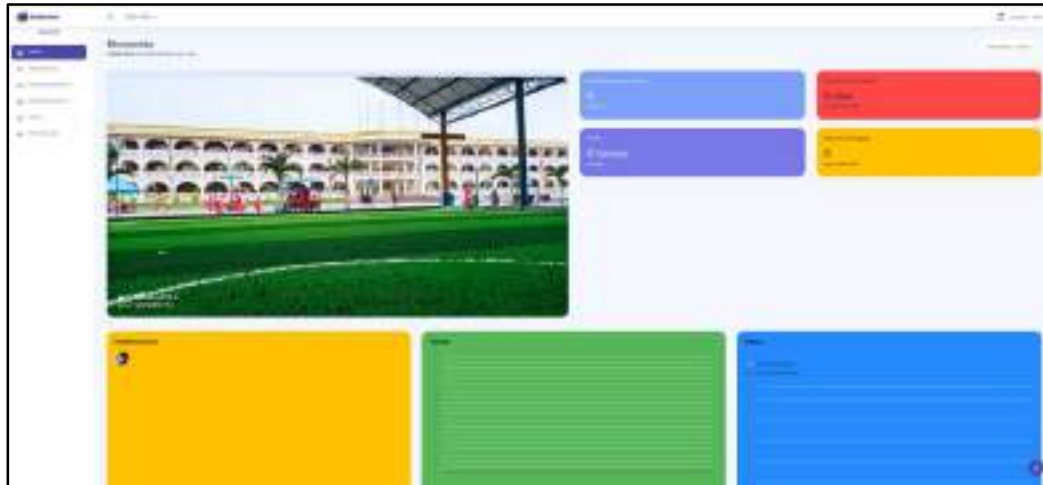


La Universidad para todos



Figura 13.

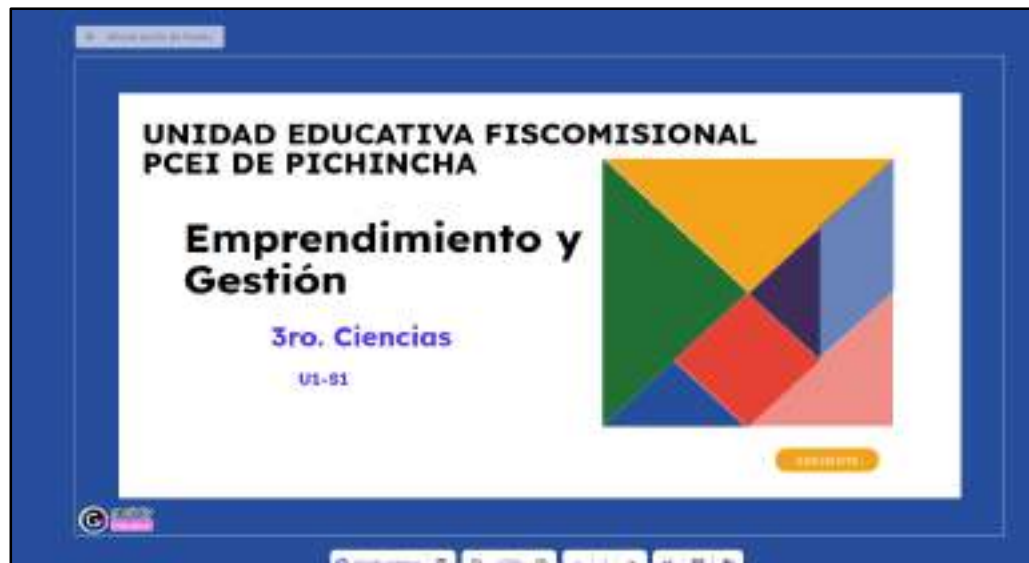
Portal Academium



Nota. Elaboración Propia.

Figura 14.

Ingreso Curso Virtual de Emprendimiento y Gestión



Nota. Elaboración Propia



La Universidad para todos

Figura 15.

Curso virtual de Emprendimiento y Gestión



Nota: Elaboración Propia

Figura 16

Curso virtual de Emprendimiento y Gestión



Nota. Elaboración Propia

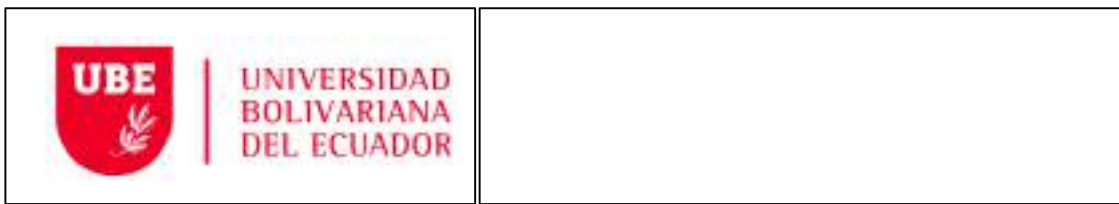
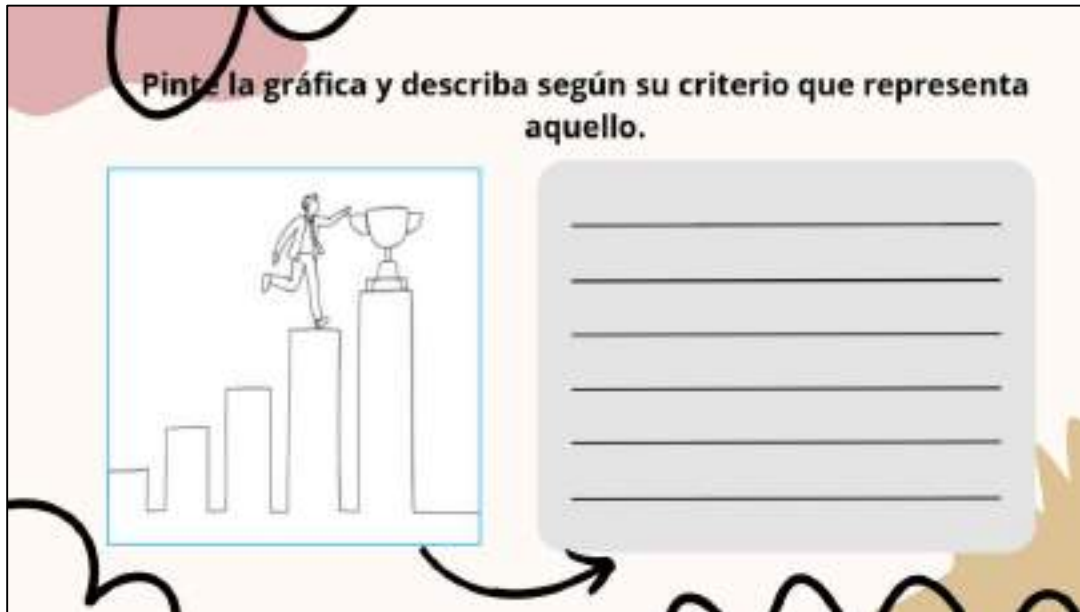


Figura 17.

Actividades Didácticas en Base a Programa Canva.



Nota: Elaboración Propia.

Figura 18

Refuerzo Académico - Fin del Tema 1



Nota. Elaboración Propia.



Figura 19

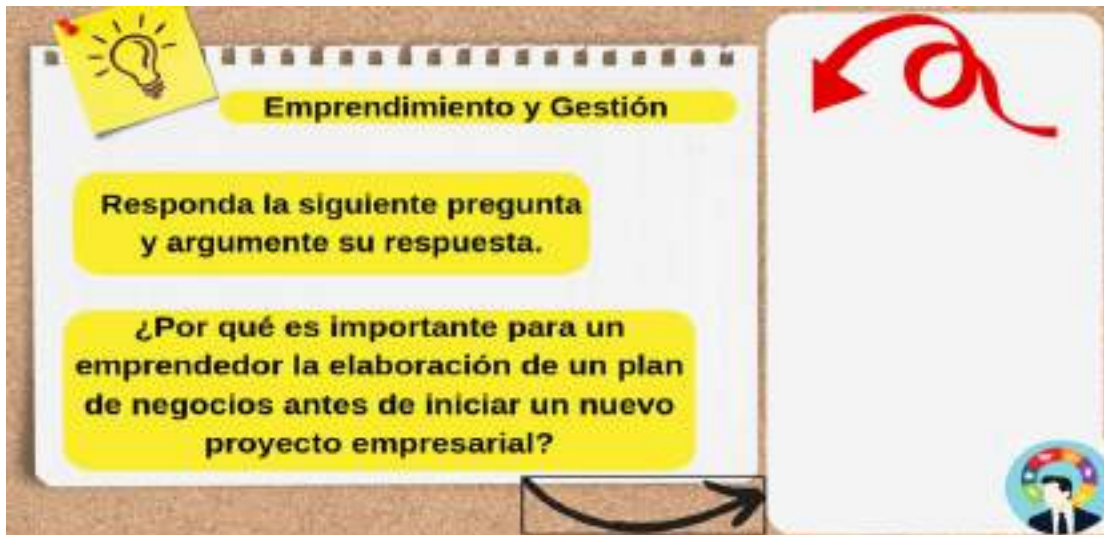
Actividad interactiva del tema 1 - Plataforma EducaPlay



Nota. Elaboración Propia

Figura 20

Actividad interactiva en la plataforma Canva (Evaluación)



Nota. Elaboración Propia



La Universidad para todos



Figura 20

Resultado de la actividad desarrollada en la plataforma EducaPlay



Nota. Elaboración Propia

3.4 Beneficios de la propuesta

El desarrollo de competencias específicas para este nivel educativo se ha visto mejorado con la introducción del Entorno Virtual de Aprendizaje en tercer año de bachillerato, gracias a esto los alumnos pueden resolver inquietudes y problemas del mundo real enmarcados dentro de un aprendizaje práctico, cuyo rendimiento académico se verá elevado con la implementación de esta propuesta.

El uso del entorno virtual de aprendizaje, basado en la metodología de las 5E, promueve la inclusión, la participación activa, la creatividad y el trabajo tanto individual como en equipo. El EVA, que está integrado en la plataforma Academium, garantiza un seguimiento constante del progreso de aprendizaje a los alumnos, además de estar disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana.

3.5 Validación del Entorno Virtual de Aprendizaje





Para confirmar la efectividad del Entorno Virtual de Aprendizaje propuesto, se utilizaron tres métodos de validación: antes del diseño, después del diseño y finalmente una encuesta de satisfacción.

Para el tercer año de bachillerato en Ciencias se utilizaron estos métodos cuya finalidad es el evaluar su efectividad y analizar su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.5.1 Resultados pretest y post-test del Diseño

Para analizar los resultados se ha tomado en cuenta la tabla cualitativa de puntajes oficial expuesta por el Ministerio de Educación:

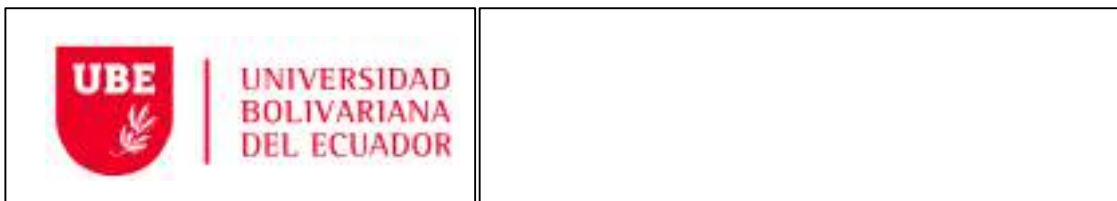
Tabla 4.

Valores Cuantitativos de Puntajes del Ministerio de Educación

ESCALA CUANTITATIVA	ESCALA CUALITATIVA
9,00 - 10,00	Domina los aprendizajes requeridos
7,00 - 8,99	Alcanza los aprendizajes requeridos
4,01 - 6,99	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos
Menor a 4	No alcanza los aprendizajes requeridos

Nota. Elaboración Propia.





3.5.1.1 Resultados Pretest al diseño el Curso.

A continuación se presentan los resultados tras llevar a cabo la prueba de diagnóstico.

Tabla 5

Notas pretets del diseño del curso

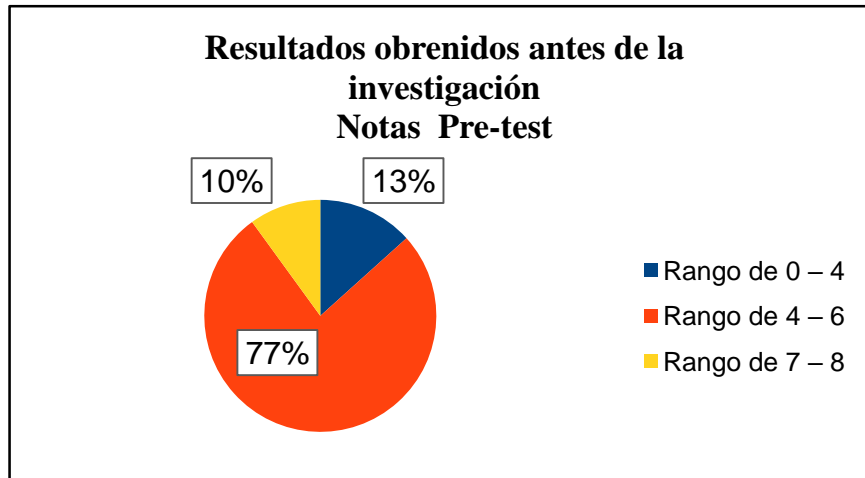
Nro.	Nota/10	Nro.	Nota/10	Nro	Nota/10	Nro.	Nota/10
1	4.00	16	4.00	31	7.50	46	4.00
2	5.50	17	6.00	32	4.00	47	6.00
3	6.50	18	8.00	33	4.50	48	3.00
4	3.00	19	5.00	34	6.50	49	4.00
5	4.50	20	5.00	35	3.50	50	4.00
6	3.00	21	6.00	36	4.50	51	6.00
7	3.50	22	7.00	37	3.50	52	4.00
8	5.50	23	3.00	38	5.00	53	4.50
9	6.00	24	4.00	39	6.00	54	5.50
10	7.50	25	4.50	40	6.50	55	5.00
11	8.00	26	4.00	41	6.50	56	5.50
12	7.50	27	6.00	42	4.50	57	6.00
13	5.00	28	4.00	43	5.00	58	4.00
14	5.00	29	5.00	44	5.00	59	5.50
15	6.00	30	6.00	45	3.00	60	6.50

Nota. Elaboración Propia

La tabla refleja los puntajes alcanzados por los estudiantes del tercer año de bachillerato en Ciencias durante la evaluación inicial. Son resultados aplicados al grupo de estudio que se ilustra en el siguiente gráfico

Figura 21

Resultados obtenidos antes de la investigación



Nota. Elaboración Propia

Presentación de los porcentajes derivados de las puntuaciones de la evaluación inicial llevada a cabo con el grupo de investigación.

Cómo se puede observar se ha distribuido los siguientes rangos de puntajes en notas, de acuerdo a la tabla expuesta anteriormente en donde se tiene que en el rango de (0 – 4) el 13,33 % de los estudiantes no alcanza los aprendizajes requeridos; el 76,66 % que es el rango de (4 – 6) se encuentra próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos y el 10,00 % cuyo rango es de (7 – 8) alcanza los aprendizajes requeridos.

3.5.1.2 Resultados Post-test al diseño el Curso.

Luego de completar el programa en línea en el Entorno Virtual de Aprendizaje, se realizó una evaluación para medir la comprensión adquirida por los estudiantes de tercer año de secundaria en Ciencias. Los resultados de la evaluación se obtuvieron luego de la implementación del nuevo diseño del curso de emprendimiento y gestión.

Tabla 6.

Notas post test al diseño del curso

Nro.	Nota/10	Nro	Nota/10	Nro	Nota/10	Nro	Nota/10
1	8.00	16	8.00	31	9.00	46	8.00
2	7.50	17	8.00	32	7.00	47	8.00
3	8.00	18	8.00	33	8.00	48	8.00
4	8.50	19	8.00	34	7.50	49	7.50
5	7.50	20	7.50	35	8.50	50	8.00
6	8.00	21	8.50	36	8.00	51	8.00
7	8.50	22	8.00	37	8.00	52	8.00
8	8.00	23	8.50	38	7.00	53	7.50
9	8.00	24	8.00	39	8.00	54	8.00
10	8.00	25	7.00	40	8.00	55	8.00
11	9.00	26	7.00	41	8.00	56	9.00
12	8.00	27	8.50	42	8.00	57	8.00
13	9.00	28	8.00	43	8.00	58	9.00
14	9.00	29	8.00	44	8.00	59	8.00
15	8.00	30	9.00	45	8.50	60	8.00

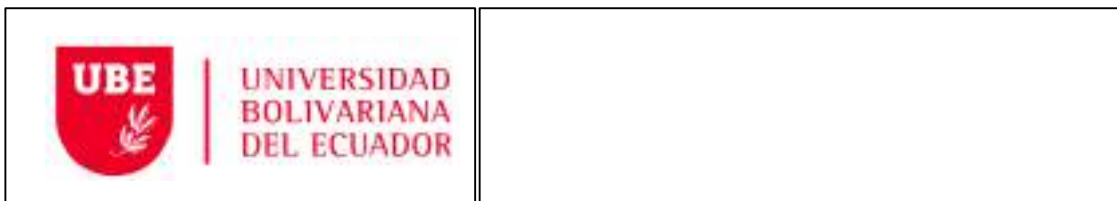
Nota. Elaboración Propia

Figura 22.

Resultados obtenidos después de la investigación



Nota. Elaboración Propia



Presentación de los porcentajes derivados de las puntuaciones de la evaluación luego de llevado a cabo el con el grupo de investigación. Andrade J. Suárez Y. 2024

Luego de ser aplicado el cambio del diseño del Curso de emprendimiento y gestión y puesto en ejecución para los estudiantes de tercer año de bachillerato en Ciencias se tiene los siguientes resultados: el 88,33 % cuyo rango es (9 – 10) domina los aprendizajes requeridos y el 11,66 % que sería el rango de (7 - 8) alcanza los aprendizajes requeridos.

3.5.2 Análisis de los resultados comparados entre el pre-test y post-test.

Calificaciones antes y después de la innovación:

Tabla 7.

Promedio de calificaciones Pre test y post test

Nº	Pre Test	Post Test
1	4.00	8.00
2	6.00	8.00
3	3.00	8.00
4	4.00	7.50
5	4.00	8.00
6	6.00	8.00
7	4.00	8.00
8	4.50	7.50
9	5.50	8.00
10	5.00	8.00
11	5.50	9.00
12	6.00	8.00
13	4.00	9.00
14	5.50	8.00
15	5.50	8.00
PROMEDIO	4.90	8.07

Nota. Elaboración Propia

Se realizó la prueba de normalidad Kolmogorov de Smirnov y se determinó que los datos no tienen una distribución normal debido a que las notas del post test obtuvieron una significancia menor a 0.05.





Con estas condiciones se procedió a aplicar la prueba no paramétrica de Rangos de Wilcoxon para desarrollar la prueba de hipótesis respecto a si existen diferencias significativas entre las notas obtenidas antes de la innovación y después de la innovación.

Tabla 8.

Análisis de rango Wilcoxon

Estadísticos de prueba	
	POST - PRE
Z	-3,416b
Sig.asintótica (bilateral)	,001

Nota. Elaboración Propia

La prueba Rangos de Wilcoxon tuvo una significancia de 0.001, dicho valor es menor a 0.05 por ende, se acepta la hipótesis y sí existen diferencias significativas entre las notas antes y después de la innovación. En este sentido, se concluye que la diferencia entre el promedio obtenido después de la innovación (8.07) versus el promedio obtenido antes de la innovación (4.90) sí es significativa y que la innovación aplicada realmente influye en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes.

3.6 Validación a juicio de expertos

3.6.1 Selección de especialistas

Para la selección de especialistas se propone que la evaluación sea una táctica para que mida los diversos aspectos de un entorno virtual de aprendizaje, como las metodologías utilizadas y las opiniones sobre aspectos específicos.

Hay varias formas de elegir expertos, como la afinidad con el investigador, el coeficiente de competencia experta, etc. En este caso se optó por el Biograma el cual permitió examinar el perfil profesional, el conocimiento de los recursos tecnológicos aplicados a la docencia y la experiencia en la integración de las TIC en el ámbito educativo.

El biograma de los expertos está organizado por dimensiones e indicadores.

3.6.2 Biograma de Expertos





Tabla 9

Parámetros de la selección de expertos

Dimensiones	Indicadores	Selección de Expertos			
		Exp 1	Exp 2	Exp 3	Exp 4
Formación académica	Título de Cuarto nivel relacionado al tema de estudio.	SI	SI	SI	SI
Lugar de Trabajo	Unidades Educativas o Institutos superiores.	SI	SI	SI	SI
Experiencia profesional	Mínimo de 5 años	SI	SI	SI	SI
Actividades desarrolladas	Docentes de Emprendimiento y Gestión, responsable TIC, Gestión de EVA	SI	SI	SI	SI
Capacitación	Cursos de TIC, metodologías activas, educación virtual	SI	SI	SI	SI
Producción de recursos Didácticos.	Desarrollo de TIC aplicadas a la educación	SI	SI	SI	SI
Tiempo de docencia en el bachillerato	Mínimo de 2 años	SI	SI	SI	SI
Cumplimiento Indicadores Si/No		SI	SI	SI	SI

Nota. Elaboración Propia

Nota: Fuente. Andrade J. Suárez Y. 2024. Modificado a partir de Jenkins, A. (2015)

Como resultado de la selección de expertos, todos ellos cumplen con el perfil de ser profesores con más de cinco años de experiencia, titulares en instituciones educativas de nivel medio y algunos de ellos también en el nivel universitario con base en los hallazgos registrados en la Tabla 9.



3.7 Evaluación del Entorno Virtual de Aprendizaje propuesto

El tema principal del Entorno Virtual de Aprendizaje y el folleto de la Unidad 1 que son los Fundamentos de Emprendimiento y Planificación con sus respectivos sub temas tales como: los conceptos de emprendimiento, la identificación de oportunidades de negocios y la preparación del plan de negocios.

En la tabla mencionada anteriormente muestra los consensos alcanzados en la evaluación realizada por los expertos, donde un valor de 1 indica cumplimiento del criterio y 0 indica lo contrario, el promedio de las valoraciones realizadas por los expertos se muestra en la columna resultados.

Validez de contenido del EVA por expertos seleccionados

Tabla 10

Análisis por parte de expertos del Entorno Virtual de Aprendizaje

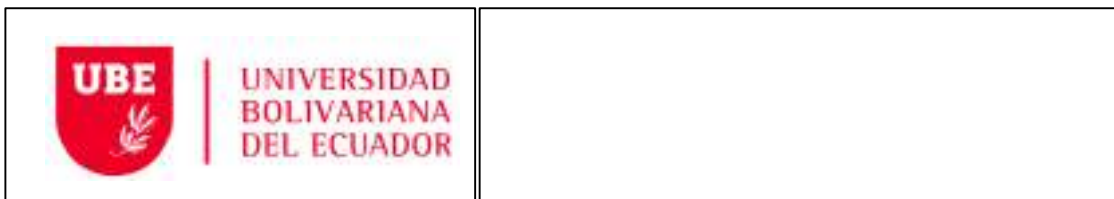
Ítem	Criterios	Expertos				Acuerdos
		1	2	3	4	
CALIDAD DIDÁCTICA						
1	Objetivos, planificación de actividades	1	1	1	1	1,00
2	Proceso de aprendizaje	1	1	1	1	1,00
3	Contenidos	1	1	1	1	1,00
4	Actividades	1	1	1	1	1,00
5	Carga académica	1	1	1	1	1,00
6	Evaluación	1	1	1	1	1,00
CALIDAD TÉCNICA						
1	Navegación del curso	1	1	1	1	1,00
2	Herramientas	1	1	1	1	1,00

3	Didáctica de las herramientas de comunicación	1		1	1	1,00
4	Didáctica del proceso de evaluación	1	1	1	1	1,00
5	Elementos multimedia integradores	1	1	1	1	1,00
6	Navegación entre elementos	1	1	1	1	1,00
Ítem	Criterios	Expertos				Acuerdos
		1	2	3	4	
CALIDAD ENTORNO INTERAPRENDIZAJE						
1	Innovador, creativo e integrador	1	1	1	1	1,00
2	Necesidades individuales y sociales	1	1	1	1	1,00
3	Capacidad de adaptación	1	1	1	1	1,00
4	Entorno intuitivo y amigable	1	1	1	1	1,00
5	Atractivo al estudiante	1	1	1	1	1,00
6	Particularidades del contexto Económico Financiero	1	1	1	1	1,00
TOTAL ACUERDOS						18,00
ÍNDICE DE VALIDEZ						1,00

Nota. Elaboración Propia

Nota. Se muestra los resultados de la evaluación del EVA por parte de los expertos seleccionados. Fuente: Andrade J. Suárez Y. 2024 modificado a partir de Jenkins,A.(2015)

El índice de validez es determinado sumando los consensos alcanzados por los expertos y dividiéndolos por el número total de ítems., en a propuesta de Entorno Virtual de Aprendizaje tiene un efecto positivo en el proceso de enseñanza en la asignatura de emprendimiento y gestión para el tercer año de bachillerato en Ciencias, si este valor supera el umbral de 0,70, según Jenkins,A.(2015), el Entorno Virtual de Aprendizaje incide positivamente en el proceso de



enseñanza de la asignatura, el rediseño del curso de emprendimiento y gestión exhibe una estructura sólidamente articulada, eximiendo la necesidad de ajustes, según los expertos. La disposición conceptual muestra una concatenación lógica y fluida entre los módulos, garantizando una experiencia de aprendizaje cohesiva y efectiva en beneficio de los estudiantes.

3.7.1 Viabilidad y factibilidad de la propuesta

La viabilidad de implementar el Entorno Virtual de Aprendizaje propuesto para la docencia depende de que exista la plataforma Academium al servicio de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha, y que se encuentre abierto hacia los estudiantes y que a su vez ellos, tengan acceso a un teléfono inteligente, tabletas, computadoras portátiles y de escritorio.

El responsable de la administración de la plataforma Academium está disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana.

El Ministerio de Educación tiene buena disposición para implementar proyectos educativos que promuevan innovaciones metodológicas sustentadas en la tecnología.

El propósito del análisis de la encuesta fue conocer el nivel de satisfacción respecto a la propuesta del curso virtual de emprendimiento y gestión apoyado en la plataforma Academium.

A continuación son las preguntas propuestas:

Tabla 11

Qué tan Satisfecho/a Piensas que has Quedado con la Aplicación del curso de Emprendimiento y Gestión mediante la plataforma Academium

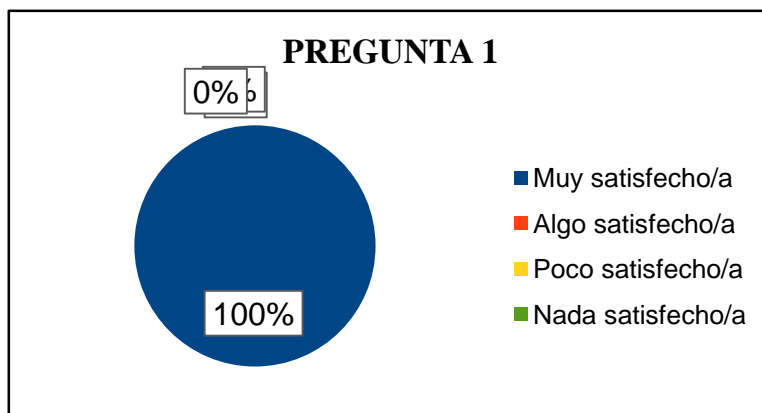
Opciones	Cantidad	Porcentaje %
Muy satisfecho/a	60	100,00
Algo satisfecho/a	0	0
Poco satisfecho/a	0	0
Nada satisfecho/a	0	0
TOTAL	60	100,00

Nota. Elaboración Propia



Figura 23

Qué tan Satisfecho Piensas que has Quedado con la Aplicación del Curso de Emprendimiento y Gestión Mediante la Plataforma Academium?



Nota. Elaboración Propia

Con relación a esta pregunta se puede observar que los estudiantes que corresponden al total de la muestra se encuentran muy satisfechos con la propuesta del curso virtual en la Plataforma Academium, lo que corresponde al 100% de satisfacción.

Tabla 12

Cuál es tu Nivel de Satisfacción Sobre el Contenido y las Actividades que se Proporcionaron Mediante la Plataforma Academium para el Proceso de Enseñanza Aprendizaje

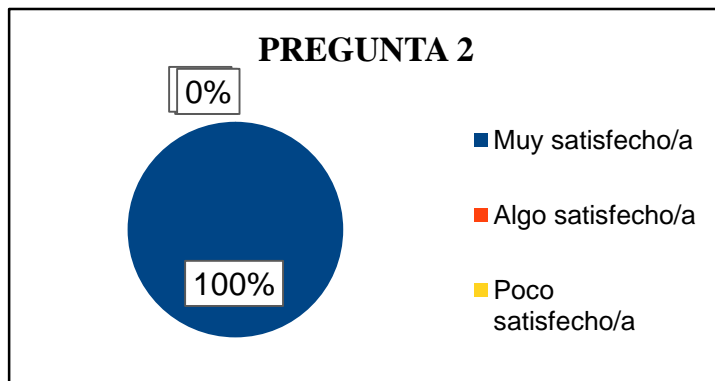
Opciones	Cantidad	Porcentaje %
Muy satisfecho/a	60	100,00
Algo satisfecho/a	0	0
Poco satisfecho/a	0	0
Nada satisfecho/a	0	0
TOTAL	60	100,00

Nota. Elaboración Propia



Figura 24

Cuál es tu Nivel de Satisfacción Sobre el Contenido y las Actividades que se Proporcionaron Mediante la Plataforma Academium para el proceso de enseñanza aprendizaje



Nota. Elaboración Propia

Al realizar la simulación del curso virtual mediante la plataforma Academium ante los estudiantes de tercer año bachillerato ciencias, con los contenidos, videos e información correspondiente, los estudiantes responden que están muy satisfechos con la propuesta y presentación del proyecto por parte de los docentes investigadores.

Tabla 13

Cómo Calificarías la Eficiencia de la Evaluación y Retroalimentación Efectuada en el Diseño Instruccional de Emprendimiento y Gestión, proporcionad Mediante la Plataforma Academium?

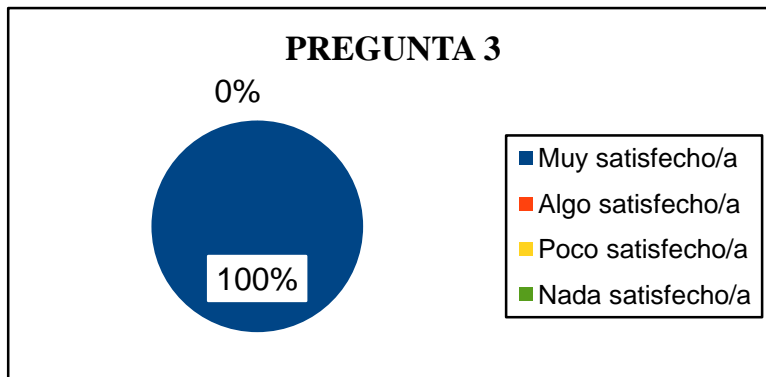
Opciones	Cantidad	Porcentaje %
Muy satisfecho/a	60	100,00
Algo satisfecho/a	0	0
Poco satisfecho/a	0	0
Nada satisfecho/a	0	0
TOTAL	60	100,00

Nota. Elaboración Propia



Figura 25

Cómo Calificas la Eficiencia de la Evaluación y Retroalimentación Efectuada en el Diseño Instruccional de Emprendimiento y Gestión, proporcionada mediante la plataforma Academium?



Nota. Elaboración Propia

Los estudiantes con relación a esta pregunta emiten una calificación de excelente, con respecto a la evaluación y retroalimentación en la asignatura de emprendimiento y gestión, se puede apreciar que las estrategias metodológicas aplicadas van a las expectativas requeridas por los estudiantes, siendo un total de 60 estudiantes con esta opinión, es decir el 100% de la muestra.

Tabla 14

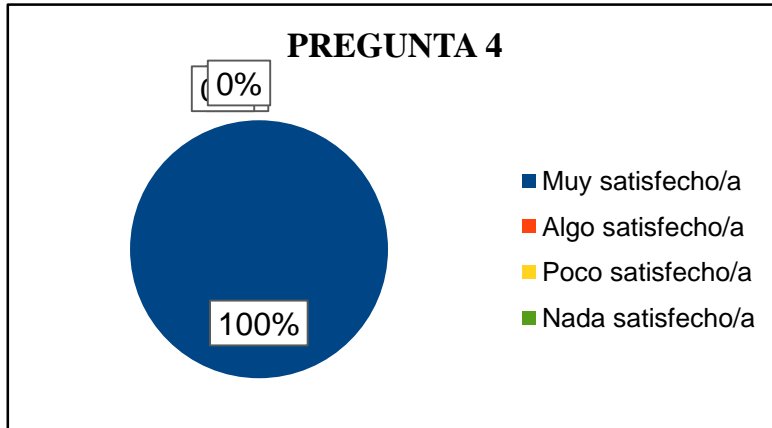
Cómo Calificarías tu Nivel de Satisfacción Sobre el Aprendizaje Adquirido Respecto al Diseño Instruccional de Emprendimiento y Gestión

Opciones	Cantidad	Porcentaje %
Muy satisfecho/a	60	100,00
Algo satisfecho/a	0	0
Poco satisfecho/a	0	0
Nada satisfecho/a	0	0
TOTAL	60	100,00

Nota. Elaboración Propia

Figura 26

¿Cómo Calificaría su Nivel de Satisfacción Sobre el Aprendizaje Adquirido Respecto al Diseño Instruccional de Emprendimiento y Gestión?



Nota. Elaboración Propia

Todos los estudiantes responden a un nivel de mucha satisfacción sobre el aprendizaje adquirido mediante la aplicación del diseño instruccional de emprendimiento y gestión propuesto para los estudiantes de tercer año de bachillerato.

Tabla 15

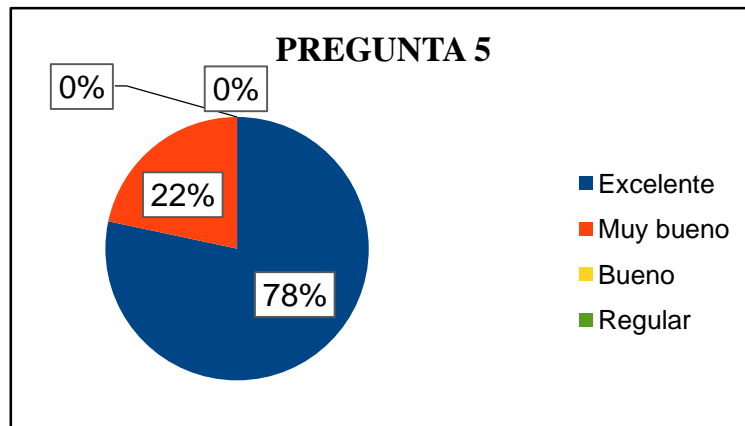
Cómo Calificarías tu Nivel de Satisfacción Sobre la Nueva Alternativa de Enseñanza Aprendizaje en la Materia de Emprendimiento y Gestión

Opciones	Cantidad	Porcentaje %
Excelente	47	78,00
Muy bueno	13	22,00
Bueno	0	0
Regular	0	0
TOTAL	60	100,00

Nota. Elaboración Propia

Figura 27

Cómo Calificarías tu Nivel de Satisfacción Sobre la Nueva Alternativa de Enseñanza Aprendizaje en la Materia de Emprendimiento y Gestión



Nota. Elaboración Propia

Con relación a esta pregunta sobre la nueva alternativa de enseñanza aprendizaje, es considerado como excelente por 43 estudiantes correspondiente a un 78% y 13 estudiantes lo califica como muy bueno siendo el 22% respectivamente, de esta manera se aprecia que la propuesta del curso virtual tiene una excelente aceptación para la enseñanza aprendizaje de la asignatura.

Tabla 16

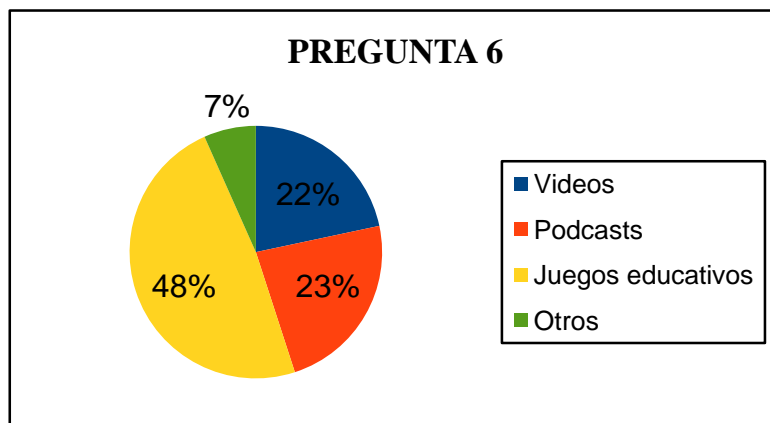
Qué Tipo de Recursos Educativos Tecnológicos te Gustaría Usar o Aprender a Usar Para la Asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Opciones	Cantidad	Porcentaje %
Videos	13	22,00
Podcasts	14	23,00
Juegos educativos	29	48,00
Otros	4	7,00
TOTAL	60	100,00

Nota. Elaboración Propia

Figura 28

Qué Tipo de Recursos Educativos y Tecnológicos te Gustaría Usar o Aprender a Usar Para la Asignatura de Emprendimiento y Gestión



Nota. Elaboración Propia

Los estudiantes están muy satisfechos con este curso virtual de emprendimiento y gestión y desean aprender mucho en varios aspectos, 29 estudiantes que representa el 48 % desean aprender juegos educativos, 13 estudiantes desean observar videos relacionados a la materia que sería el 22 %, 14 estudiantes que representa el 23 % están de acuerdo con crear podscats y 4 estudiantes equivalente al 7 % desean otro tipo de recursos para su aprendizaje.

7. ¿De manera general como calificas el trabajo del curso virtual mediante la plataforma Academium para la asignatura de emprendimiento y gestión?

Tabla 17

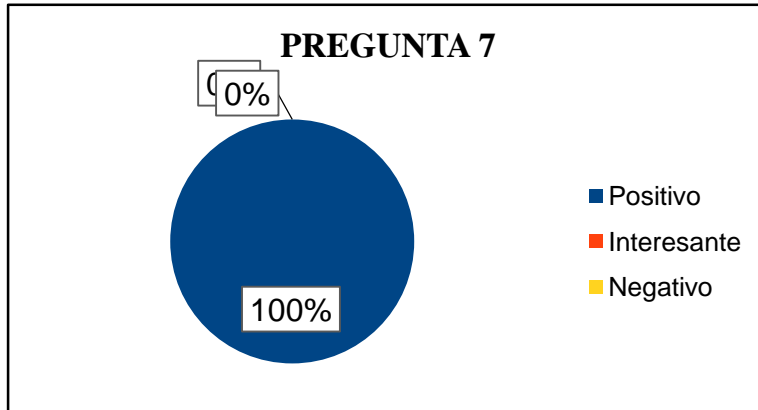
De manera general como calificas el trabajo del curso virtual mediante la plataforma Academium para la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Opciones	Cantidad	Porcentaje %
Positivo	60	100,00
Interesante	0	0
Negativo	0	0
TOTAL	60	100,00

Nota. Elaboración Propia

Figura 29

De Manera General Como Calificas el Trabajo del Curso Virtual de Mediante la Plataforma Academium Para la Asignatura de Emprendimiento y Gestión



Nota. Elaboración Propia

El total de 60 estudiantes, correspondiente al 100% califica como positivo a la propuesta planteada del curso virtual en la plataforma Academium.

Tabla 18

Te Gustaría que este Curso Virtual se Diseñe Para Otras Áreas del Conocimiento

Opciones	Cantidad	Porcentaje %
SI	60	100,00
NO	0	0
TOTAL	60	100,00

Nota. Elaboración Propia

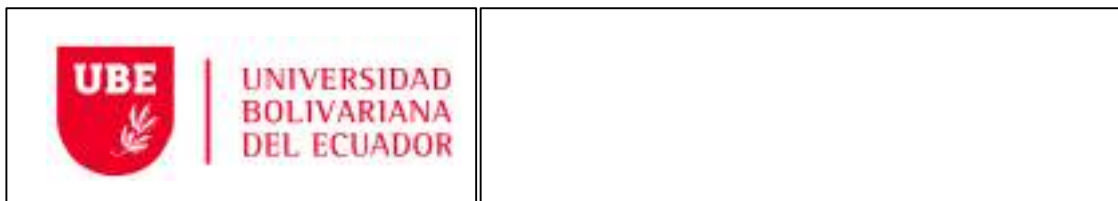
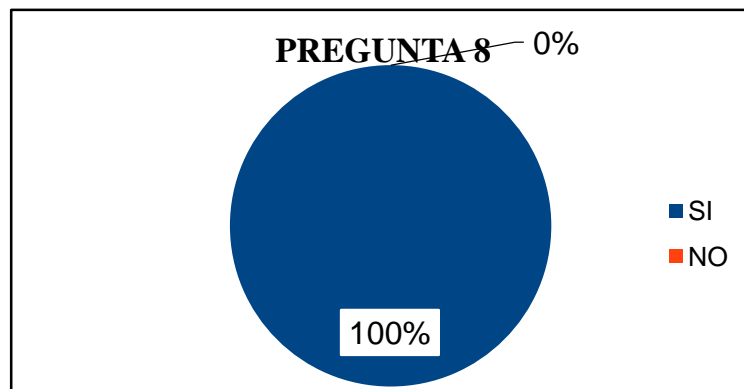


Figura 30

Te Gustaría que este Curso Virtual se Diseñe Para Otras Áreas del Conocimiento



Nota. Elaboración Propia

A los estudiantes les gustaría que la propuesta del curso virtual se desarrolle en otras áreas del conocimiento el 100% de los estudiantes tiene esta apreciación.

Tabla 19

Te Gustaría que esta Plataforma Digital Academium se Utilice Siempre Para el Aprendizaje de los Contenidos de Emprendimiento y Gestión

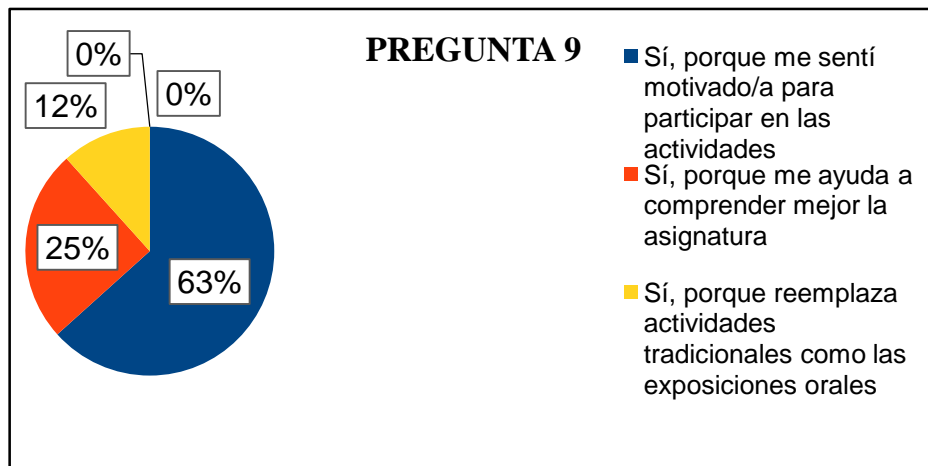
Opciones	Cantidad	Porcentaje %
Sí, porque me sentí motivado/a para participar en las actividades	38	63,00
Sí, porque me ayuda a comprender mejor la asignatura	15	25,00
Sí, porque reemplaza actividades tradicionales como las exposiciones orales	7	12,00
No, porque se me dificultó el ingreso al aula virtual	0	0
No, porque no cuento con un dispositivo o conexión a la red	0	0
TOTAL	60	100,00

Nota. Elaboración Propia



Figura 31

Te Gustaría que esta Plataforma Digital Academium se Utilice Siempre para el Aprendizaje de los Contenidos de Emprendimiento y Gestión



Nota. Elaboración Propia

Los estudiantes están de acuerdo que la asignatura de emprendimiento y gestión se pueda enseñar a través del entorno virtual, un grupo de 38 estudiantes equivalente al 63 % se siente motivado para participar en las actividades, otro grupo de 15 estudiantes que representa el 25 % indica que le ayuda a comprender mejor la clase, y 7 estudiantes que son el 7 % de la muestra, indica el curso virtual reemplaza actividades tradicionales.

Tabla 20

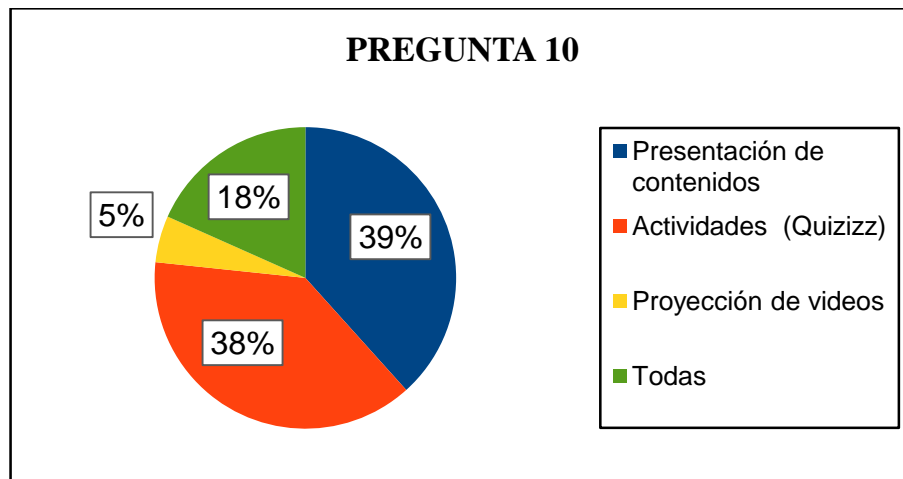
Te gustaría que esta plataforma Academium se utilice siempre para el aprendizaje de los contenidos de Emprendimiento y Gestión

Opciones	Cantidad	Porcentaie %
Presentación de contenidos	23	38,33
Actividades (Quizizz)	23	38,33
Proyecciones de videos	3	5,00
Todas	11	18,00
TOTAL	60	100,00

Nota. Elaboración Propia

Figura 32

Qué Actividad te Agrado más en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje, Mediante la Plataforma Academium para el Área de Emprendimiento y Gestión



Nota. Elaboración Propia

Los estudiantes han apreciado la nueva propuesta de enseñanza aprendizaje, mediante el curso virtual de los cuales 23 estudiantes equivalente al 38,33 % que están de acuerdo con la presentación de los contenidos presentados, de igual manera 23 estudiantes que es el 38,33 % de la muestra, más indica que les agrandan mucho los Quizizz, a otros 3 estudiantes que representa el 5 % les gustan la proyección de videos, y a 11 estudiantes que es el 18 % de la muestra manifiesta que todas las actividades son atractivas, de esta manera se aprecia que la propuesta está diseñada mediante la innovación utilizando los recursos tecnológicos.

3.8 Sostenibilidad de la propuesta

Es necesario que las autoridades, el personal docente y los estudiantes trabajen juntos para asegurar la continuidad del EVA propuesto.

Al establecer políticas que definan responsabilidades sobre el uso de la plataforma Academium es parte de la propuesta del curso de emprendimiento y gestión, la creación de políticas que promuevan la integración a largo plazo de estas herramientas digitales como estrategias de enseñanza que están motivado por la aceptación e interés mostrado en la propuesta implementada.



Se han generado expectativas positivas en otros niveles educativos y áreas del conocimiento por las mejoras en el rendimiento académico del grupo de estudio, lo que se tradujo en la efectividad del EVA.

3.9 Cronograma

La puesta en marcha del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) se llevará a cabo durante un lapso de 4 semanas, con un tiempo medio de estudio de 120 minutos por semana.

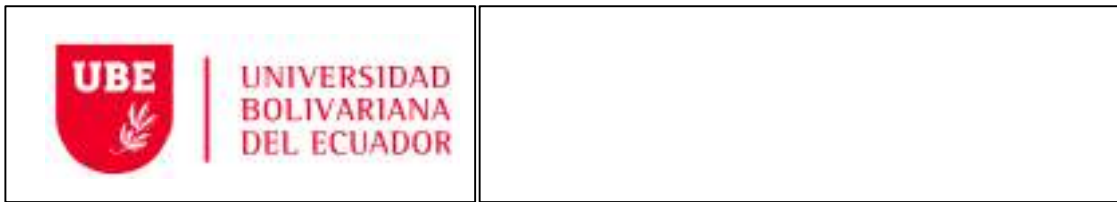
Tabla 21

Cronograma de Trabajo y Prueba del Curso de Emprendimiento y Gestión

Nro	Actividades	Enero	Febrero			Marzo
		29 de enero al 2 de febrero	5 al 9 de febrero	12 al 16 de febrero	19 al 23 de febrero	26 de febrero al 1 de marzo
1	Socialización del Uso de la plataforma a los Estudiantes					
Unidad 1 Fundamentos del Emprendimiento y Planificación						
2	Conceptos básicos del Emprendimiento					
3	Identificación de oportunidades de negocio					
4	Elaboración del plan de negocios					
5	Encuesta luego del diseño del curso					1 de Marzo
6	Encuesta de satisfacción					1 de Marzo

Nota. Elaboración Propia





4 CONCLUSIONES

Se destaca la necesidad de adoptar y adaptar nuevas tecnologías y metodologías educativas para responder a las demandas y expectativas de los estudiantes en la era digital. La flexibilidad, la interactividad y la accesibilidad que ofrece la plataforma Academium hace una experiencia de aprendizaje más dinámica y personalizada, lo que puede impulsar un mayor compromiso y motivación entre los estudiantes.

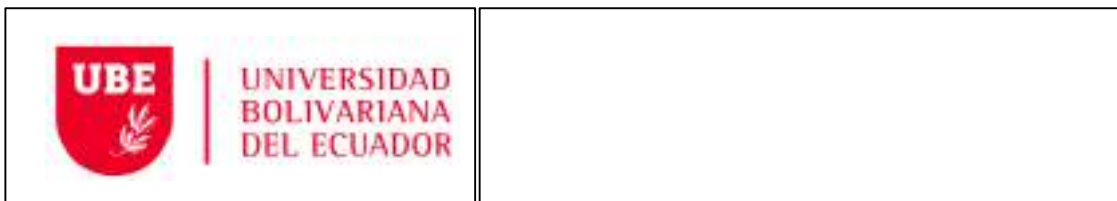
Los resultados obtenidos indican que los estudiantes mostraron un progreso significativo en su comprensión en los temas de emprendimiento y gestión que fueron re diseñados en el nuevo curso para alumnos de tercero bachillerato ciencias, además de ello se evidencio la mejora de sus habilidades de pensamiento crítico, la evidencia proviene del uso de información tanto numérica como descriptiva recopilada de pruebas, calificaciones y comentarios de las personas involucradas.

El curso fue bien recibido tanto por los estudiantes como por los profesores, quienes elogiaron los materiales, la plataforma y las actividades por hacer que el programa fuera fácil y atractivo, la retroalimentación positiva refuerza la noción de que un diseño de curso centrado en el estudiante y que se encuentre bien estructurado enfocado en las necesidades del mismo, puede mejorar significativamente la experiencia educativa.

El análisis de los datos reveló algunas áreas en las que los cursos podrían mejorarse, lo que indica que este método de investigación mixto ofrece una imagen completa de cómo los cursos afectan en la materia específica de emprendimiento y la gestión. A partir de estas regiones identificadas pueden iniciar más investigaciones y contribuir al perfeccionamiento continuo en los programas educativos.

Enfatizar la importancia de la formación de docentes en el uso eficaz de las tecnologías digitales en el aula, cuya finalidad es garantizar la implementación eficaz de estos nuevos métodos de enseñanza, es fundamental que los educadores reciban una formación adecuada en la gestión de entornos virtuales y que ésta sea en forma continua y vanguardista en mantener altos estándares y relevancia en sus métodos de enseñanza.





5 RECOMENDACIONES

Proponer la implementación de un sistema de retroalimentación bidireccional que facilite la comunicación entre estudiantes y docentes. Esto permitirá compartir experiencias y sugerencias sobre el nuevo curso de emprendimiento y gestión, lo que a su vez facilitará la identificación de áreas de mejora y la implementación de ajustes necesarios para optimizar el proceso educativo.

Explorar la inclusión de elementos multimedia, actividades interactivas y recursos adicionales en el curso de emprendimiento y gestión, aquellas herramientas no solo enriquecerán el contenido del curso, sino que también fomentarán la participación y el compromiso de los estudiantes, creando así un ambiente de aprendizaje más dinámico y estimulante.

Promocionar la colaboración entre profesores y estudiantes en el diseño y desarrollo de actividades dentro del curso de emprendimiento y gestión bajo entornos virtuales, esta colaboración no solo estimulará un entorno de aprendizaje colaborativo, sino que también permitirá adaptar los contenidos del curso a las necesidades y requerimientos específicos de los estudiantes, lo que aumentará su relevancia y utilidad.

Establecer un proceso de evaluación continua para el curso de emprendimiento y gestión, recopilando datos sobre el desempeño de los estudiantes y la retroalimentación del personal educativo, lo que permitirá asegurar la relevancia y efectividad del curso a lo largo del tiempo, además de identificar áreas de mejora que puedan surgir durante su implementación. Este enfoque garantizará que el curso siga siendo una herramienta valiosa para el desarrollo académico y profesional de los estudiantes en el ámbito del emprendimiento y la gestión.



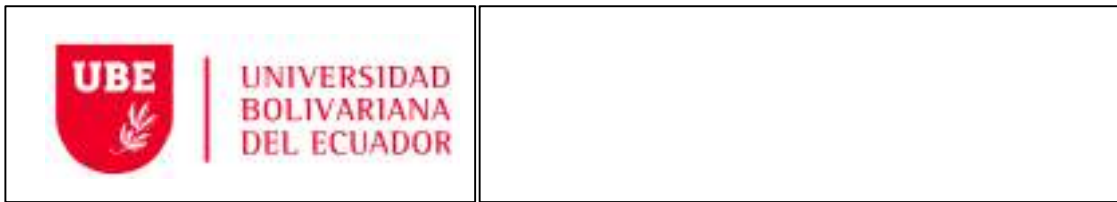


6 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

- Almenara, J. C., & Ruiz-Palmero, J. (2018). IJERI: International journal of Educational Research and innovation. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 9, 16–30. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/2665>
- Arroyo, V., & Sánchez, E. (s/f). Innovación, emprendimiento e investigación científica. *Revista de Ciencias Sociales, Universidad de Zulia Venezuela*.
- Becerro, S. (2009). *Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos, Revista digital para profesionales de la enseñanza*.
- Hernández, Fernández, y Baptista (2006). *Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos*.
- Cabero-Almenara, J., Romero-Tena, R., & Palacios-Rodríguez, A. (2020). Evaluation of teacher Digital Competence frameworks through expert judgement: The use of the expert competence coefficient. *Journal of new approaches in educational research*, 9(2), 275. <https://doi.org/10.7821/naer.2020.7.578>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016, February 17). *e-Learning and the Science of Instruction*. John Wiley & Sons. http://books.google.ie/books?id=c2OYCwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=e-Learning+and+the+Science+of+Instruction&hl=&cd=1&source=gbs_api
- Connectivism: A learning theory for today's academic advising*. (s/f). Ksu.edu. Recuperado el 7 de mayo de 2024, de <https://nacada.ksu.edu/Resources/Academic-Advising-Today/View-Articles/Connectivism-A-Learning-Theory-for-Todays-Academic-Advising.aspx>
- Currículo de Bachillerato de emprendimiento y gestión*. (2015).
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015, October 8). *The Systematic Design of Instruction*. Pearson Education (Us). http://books.google.ie/books?id=XIjNjgEACAAJ&dq=The+Systematic+Design+of+Instruction&hl=&cd=1&source=gbs_api





Downes, S. (2024). *Stephen's Web ~ An Introduction to Connective Knowledge*.

<https://www.downes.ca/post/33034>

Educational psychology: A cognitive view by David P. Ausubel (1968-12-03). (s/f). (s/f).

Ferreira, F. H. G., & Gignoux, J. (2011). The measurement of inequality of opportunity: Theory and an application to Latin América. *The Review of Income and Wealth*, 57(4), 622–657. <https://doi.org/10.1111/j.1475-4991.2011.00467.x>

González, E. R. V., & Estrada, C. R. (2021). Transformación digital. El caso de la creación de una oficina virtual en una Institución de Educación Superior: Digital transformation. The case of creating a virtual office in a Higher Education Institution. *Latin American Journal of Development*, 3(5), 3014–3028. <https://doi.org/10.46814/lajdv3n5-026>

Higuera-Trujillo, J. L., López-Tarruella Maldonado, J., & Llinares Millán, C. (2017). Psychological and physiological human responses to simulated and real environments: A comparison between Photographs, 360° Panoramas, and Virtual Reality. *Applied Ergonomics*, 65, 398–409. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2017.05.006>

Jenkins, A. W. (2015). A roadmap for evaluating Online Teaching: A review of “evaluating Online Teaching: Implementing best practices”. *eLearn*, 2015(August), 1. <https://doi.org/10.1145/2816811.2815650>

Mcleod, S. (2022a, noviembre 3). *Jerome Bruner theory of cognitive development & constructivism*. Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/bruner.html>

Mcleod, S. (2022b, noviembre 3). *Vygotsky's sociocultural theory of cognitive development*. Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>

Piaget, J. (2001). *Psychology of Intelligence*. Taylor & Francis Group.

Piaget, J. (2015). *The psychology of intelligence*. Routledge.

RG8570 (2001–2004). (s/f). Ibanez Wiki; Fandom, Inc. Recuperado el 7 de mayo de 2024, de [https://ibanez.fandom.com/wiki/RG8570_\(2001%E2%80%932004\)](https://ibanez.fandom.com/wiki/RG8570_(2001%E2%80%932004))

Schon, D.a. (1983) *The Reflective Practitioner How Professionals Think in Action*. Basic Books, New York. - references - scientific research publishing. (s/f). Scirp.org. Recuperado el 7 de mayo de 2024, de



La Universidad para todos



<https://scirp.org/reference/referencespapers.aspx?referenceid=2569351>

Secretaría Unidad educativa PCEI de Pichincha 2023

Tobin, T. J., Mandernach, B. J., & Taylor, A. H. (2015, June 2). *Evaluating Online Teaching*. John Wiley & Sons.

http://books.google.ie/books?id=yAyeCAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Evaluating+Online+Teaching:+Implementing+Best+Practices&hl=&cd=1&source=gbs_api

Vanegas Ortega, C. M., & Fuentealba Jara, A. R. (2019). IDENTIDAD PROFESIONAL DOCENTE, REFLEXIÓN Y PRÁCTICA PEDAGÓGICA: Consideraciones claves para la formación de profesores. *Perspectiva educacional*, 58(1).

<https://doi.org/10.4151/07189729-vol.58-iss.1-art.780>

Vázquez-Cano, E., Prof. Universidad Nacional de Educación a Distancia, Spain,

evazquez@edu.uned.es, Parra-González, M. ^a. E., Segura-Robles, A., López-Meneses, E., Universidad de Granada, Spain, elenaparra@ugr.es, Universidad de Granada, Spain, adrianseg@ugr.es, & Universidad Pablo de Olavide, Spain, elopmen@upo.es. (2022).

The negative effects of technology on education: A bibliometric and topic modeling mapping analysis (2008-2019). *International Journal of Instruction*, 15(2), 37–60.

<https://doi.org/10.29333/iji.2022.1523a>

Zamora, C. (2018). *La importancia del emprendimiento en la economía: el caso de Ecuador*, *Revista espacios*.

(S/f-a). Unirioja.es. Recuperado el 7 de mayo de 2024, de

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6145807>

(S/f-b). Academia.edu. Recuperado el 7 de mayo de 2024, de

https://www.academia.edu/download/49991329/CC_JO_EvaluarEscuelaTodos_02.pdf



La Universidad para todos



7 ANEXOS

ANEXO 1. Guía de observación del docente investigador.

Objetivo: Obtener información sobre el proceso de enseñanza aprendizaje de Emprendimiento y Gestión en tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI de Pichincha, mediante la observación del investigador para determinar la información relevante de la práctica educativa en esta área de estudio.

Preguntas de la observación	Criterios de Evaluación			Observaciones
	Siempre	A veces	Nunca	
1 Desarrolla estrategias metodológicas que permita a los estudiantes participar activa y responsablemente de su aprendizaje.				
2 Ejecuta actividades prácticas y vivenciales sobre emprendimiento y gestión.				
3 Aplica recursos y herramientas tecnológicas en el desarrollo de la clase de emprendimiento y gestión.				
4 Planifica actividades dinámicas y participativas donde los estudiantes asuman roles, tomen decisiones, determinen y analicen resultados.				
5 Aplica la retroalimentación en los contenidos de enseñanza - aprendizaje				
6 Realiza actividades fuera del aula de clases, visita a empresas o ferias de emprendimiento.				
7 Realiza trabajos grupales con los				





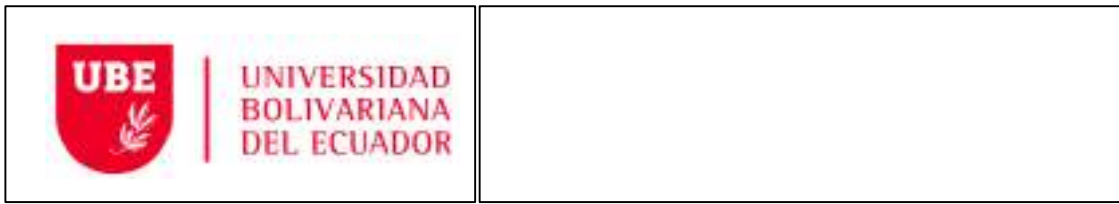
estudiantes.

- 8 Se aplica autoevaluación y coevaluación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la asignatura.
- 9 Los recursos metodológicos seleccionados atienden a la diversidad, y logra aprendizajes significativos, desarrollando actitudes de aprendizaje positivas.
- 10 Se garantiza que las evaluaciones evidencien la comprensión de la asignatura en los estudiantes.

Se aplica una variedad de estrategias evaluativas (teóricas, prácticas, individuales, grupales) para evidenciar el aprendizaje de la asignatura.
- 11
- 12 La evaluación de los aprendizajes es un proceso, permanente y participativo, entre los estudiantes.

Se demuestran las habilidades, competencias y destrezas que los estudiantes van adquiriendo en el proceso educativo.
- 13
- 14 Desarrolla motivación hacia el aprendizaje de los estudiantes es constantemente.





**ANEXO 2. Entrevista a los docentes de Emprendimiento y Gestión de la Unidad
Fiscomisional PCEI de Pichincha.**

Nombre y apellido: _____

Nivel/Modalidad: _____

Pregunta 1: ¿Qué estrategias metodológicas utiliza como docente de la institución para impartir las clases de emprendimiento y gestión de una forma interactiva y participativa?

Pregunta 2: ¿Usted como docentes de la institución utilizan recursos y herramientas tecnológicas en el desarrollo de las clases de emprendimiento y gestión?

Pregunta 3: ¿Cómo evalúa el aprendizaje de los estudiantes en el área emprendimiento y gestión?

Pregunta 4: ¿Recibe capacitación por parte de la institución educativa?

Pregunta 3: ¿Cómo evalúa el aprendizaje de los estudiantes en el área emprendimiento y gestión?

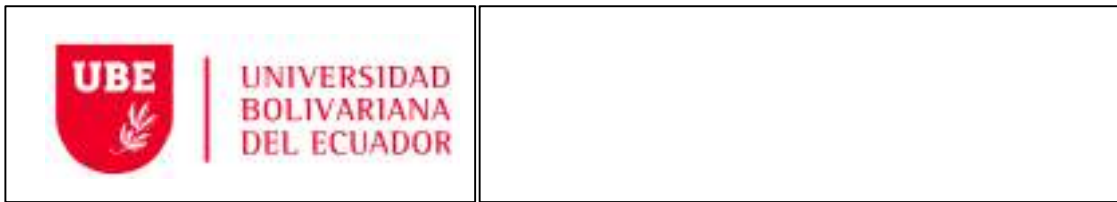
Pregunta 5: Si la respuesta anterior contesto si, responda a la siguiente pregunta ¿Cada que tiempo recibe capacitación y en qué área de conocimiento?

Pregunta 3: ¿Cómo evalúa el aprendizaje de los estudiantes en el área emprendimiento y gestión?

Pregunta 6: ¿Aplica la retroalimentación de contenidos para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes?



La Universidad para todos



ANEXO 3. Preguntas para el diagnóstico de conocimiento de Emprendimiento y Gestión a los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Fiscomisional PCEI de Pichincha.

1. ¿Qué es un proyecto de inversión?

- Documento que indica los aspectos de la planificación del emprendimiento.
- Documento donde se resalta el resumen ejecutivo del emprendimiento.
- Estudio del plan financiero del emprendimiento
- Indica el plan operacional del emprendimiento.

2. Seleccionar del siguiente listado el primer aspecto que debe contener la descripción de un emprendimiento.

- Actividad y tipo de emprendimiento
- Objetivo general del emprendimiento
- Beneficiarios del emprendimiento
- Necesidades que satisface
- Planteamiento de un problema

3. Seleccionar cuales son los beneficios de un proyecto de inversión.

- Detalle sobre los diferentes aspectos que contiene el proyecto de inversión
- Determina los recursos requeridos para el proyecto
- Permite visualizar riesgos del proyecto de inversión
- Incrementa la posibilidad de éxito del proyecto
- Todas las anteriores

4. El resumen ejecutivo de un proyecto de inversión es:

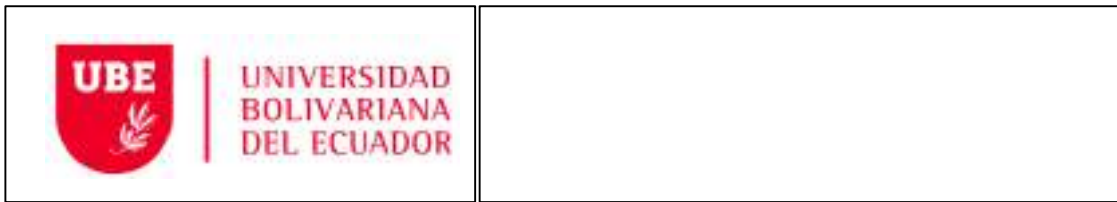
- Documento de pocas páginas que induce al lector a interesarse en el proyecto
- Presenta una proyección de los ingresos del proyecto
- Expresa la estructura organizacional del proyecto
- Presenta las funciones de cada colaborador
- Muestra los beneficios del proyecto

5. ¿Cuáles pueden ser los tipos de emprendimiento?

- Emprendimientos individuales
- Emprendimiento asociativos
- Emprendimientos comunitarios
- Todos los anteriores

6. ¿Es necesario que el emprendedor tenga que conocer y elaborar un listado de las necesidades de su entorno para poder plantearse un proyecto de inversión?





- Verdadero
- Falso

7. Los emprendimiento deben tener una organización que facilite la ejecución de sus actividades, seleccione sus respuestas.

- Administración
- Finanzas
- Ventas
- Producción
- Todas las anteriores

8. Para determinar la inversión necesaria de un proyecto se debe conocer el costo de lo que se va a producir:

- Verdadero
- Falso

9. ¿Los costos de producción son todos aquellos valores inherentes a la materia prima?

- Verdadero
- Falso

10 ¿La mano de obra directa forma parte de los costos de producción?

- Verdadero
- Falso

11. ¿Un adecuado manejo de costos, considerando la calidad de los productos finales permitirá tener un adecuado margen de rentabilidad?

- Verdadero
- Falso

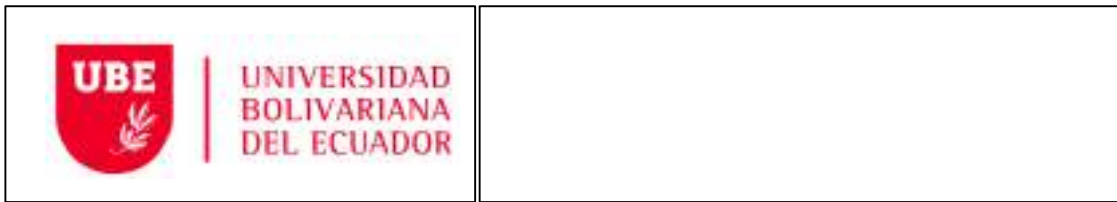
12. ¿Los costos fijos más costos variables, dan como resultado?

- Costos del emprendimiento
- Costos totales
- Costos del proyecto
- Costos de inversión

13. ¿Es labor del emprendedor controlar diariamente sus costos y que el margen de venta sea alto?

- Verdadero
- Falso





14. ¿Un emprendedor debe realizar su presupuesto de costos de acuerdo a su volumen de producción?

- Verdadero
- Falso

15. Leer y seleccionar los costos fijos de un emprendimiento.

- Arriendo de maquinarias, depreciación de maquinarias, alquiler del local.
- Alquiler del local, electricidad para la producción, materia prima.
- Depreciación de máquinas, sueldos, electricidad para la producción.

16. Leer y seleccionar los costos variables de un emprendimiento.

- Alquiler del local, electricidad para la producción, materia prima.
- Materia prima, electricidad para la producción, materiales indirectos utilizados
- Depreciación de máquinas, sueldos, electricidad para la producción.

17. ¿En qué consiste la segmentación de mercado?

- Proceso mediante el cual se diferencian los compradores en grupos.
- Hombres mayores de edad
- Mujeres mayores de edad
- Niños, y adolescentes

18. ¿Cuáles pueden ser los tipos de clientes para realizar una segmentación de mercados?

- Personas naturales
- Intermediarios
- Clientes empresariales
- Todos los anteriores

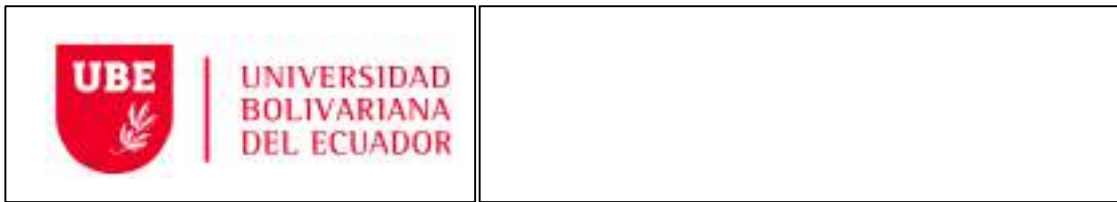
19. ¿Cuáles son las variables del mercado por los cuales un cliente decide si adquiere un producto o servicio?

- Producto
- Precio
- Plaza
- Promoción
- Todas las anteriores

20. ¿Por qué es importante analizar detenidamente la inversión inicial de un emprendimiento? Leer detenidamente y seleccione su respuesta.



La Universidad para todos



- Para optimizar el flujo de fondos de la empresa.
- Afrontar una serie de costos, gastos e inversiones.
- Para identificar las pérdidas y ganancias.
- Para analizar si se alquila activos al iniciar el emprendimiento.
- Para determinar cuáles serán las utilidades.

Opciones de respuestas:

1. a, b, d
2. a, c, d
3. b, c, d

21. ¿Identifique cuáles serán los gastos operacionales?

- Pagos en notarías.
- Patentes municipales.
- Pagos a los abogados que se contraten para la constitución del emprendimiento.
- Pago de alquiler del local.

Opciones de respuestas:

- a, b, c
- a, c, d
- b, c, d

22. ¿Conoce cuáles son las principales técnicas para realizar un evaluación financiera?

- SI
- NO

23. ¿Conoce cómo podrá recuperar el monto de su inversión?

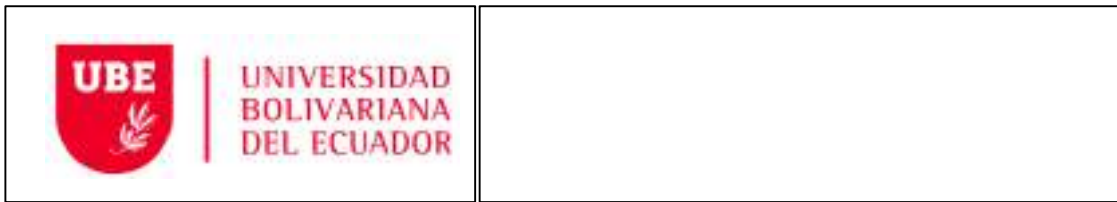
- SI
- NO

24. Todo emprendimiento tendrá una consecuencia en muchos aspectos. ¿Qué huella gustaría dejar con el tuyo?

- Aumento de producción comunitaria
- Coherencia con el desarrollo local
- Mejora en la salud o en la educación
- Ocupación constructiva del tiempo libre
- Desarrollo tecnológico



La Universidad para todos



25. ¿Además de la evaluación cuantitativa y cualitativa, es necesario que el emprendedor debe realizar un análisis de riesgos que permita establecer las principales amenazas externas y diseñar un plan de acción que mitigue su impacto?

- SI
- NO

26. ¿Considera verdadero o falso lo que indica el Art. 329 de la Constitución: “Las jóvenes y los jóvenes tendrán el derecho de ser sujetos activos en la producción, así como en las labores de auto sustento, cuidado familiar e iniciativas comunitarias?”

- Verdadero
- Falso

27. ¿La financiación del emprendimiento también puede ser de forma colectiva?

- Verdadero
- Falso

28. ¿Se puede financiar un emprendimiento con una tarjeta de crédito?

- Verdadero
- Falso

29. ¿El análisis del emprendimiento o proyecto forma parte de las conclusiones del mismo?

- Verdadero
- Falso

30. ¿En las conclusiones de un emprendimiento se debe hablar sobre sobre las necesidades que puede satisfacer el mismo?

- Verdadero
- Falso

