



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

**TRABAJO DE TITULACIÓN**



**UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

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

**TEMA**

**Creación de contenido digital multimedia para el aprendizaje del módulo de  
Emprendimiento y Gestión de estudiantes de tercero de bachillerato**

**Autor/es:**

Cajas Granda Clara Enidt

**Tutor/a:**

Erwin Jairo Sacoto Cabrera, PhD.

**ECUADOR**

**2023**



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

### DEDICATORIA

*Dedico este trabajo como un testimonio de mi amor y gratitud por todo lo que significan para mí: a mi madre quien a lo largo de mi existencia me ha brindado su amor, su apoyo incondicional y emocional, alentándome siempre para seguir adelante, a mis dos hijos, su presencia en mi vida ha sido fuente de inspiración y motivación para superarme cada día, y de manera especial le dedicó estas palabras a mi hijo mayor, su apoyo, paciencia y amor invaluable han sido la base de mi crecimiento y éxito académico, este logro es suyo tanto como mío.*

***Clara Enidt Cajas Granda***





### AGRADECIMIENTO

*Deseo agradecer infinitamente a Dios por darme la vida, sabiduría y el entendimiento para ser fuerte y no desmayar en el transcurso de mi vida. Gracias a mi madre y a mis hijos por la comprensión, paciencia incondicional y por ser un motor para establecer nuevas metas y temas de superación; a las personas especiales, mis lindas sobrinas, que han sido la fuerza impulsora detrás de mi camino académico. Gracias a los docentes de la UBE por la sabiduría impartida durante todo este proceso de estudio y a todos los que han aportado algo en este trayecto de mi vida profesional y personal, a todos, gracias infinitas. De manera especial mi eterno agradecimiento al PhD Erwin Jairo Sacoto quien con su guía, paciencia y sabiduría me ha enriquecido y moldeado como estudiante.*

*A cada uno de ustedes les agradezco de todo corazón por ser parte de este capítulo en mi vida.*

***Clara Enidt Cajas Granda***



## RESUMEN

El presente trabajo permitió crear contenido digital multimedia utilizando el software PowToon para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de tercer año de bachillerato del colegio Primero de Mayo del cantón Yantzaza de la provincia de Zamora Chinchipe en Ecuador, recurso educativo que surge como una propuesta de estrategia didáctica para lograr el aprendizaje. El desarrollo y ejecución de la presente propuesta se dio en cinco fases: Diagnóstico, Planificación, Producción, Implementación y Evaluación. En la fase de diagnóstico se determinó la situación problema del proceso educativo a nivel pedagógico y tecnológico. En la fase de planificación se estudió y recopiló toda la información que se incluyó en los seis videos multimedia. En la fase de producción, se elaboraron seis videos multimedia con las siguientes temáticas: Descripción de los emprendimientos, Descripción detallada del proceso, Características del producto o servicio final, Definir la inversión necesaria, Costos fijos y variables y Gastos de operación. En la fase de implementación se integró el contenido digital multimedia en el aula para el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. En la fase de evaluación, se determina el mejoramiento de la enseñanza aprendizaje de la asignatura luego de utilizar el contenido digital multimedia, así también se evaluó la calidad y efectividad del contenido multimedia desde tres aspectos: pedagógicos, tecnológicos y de accesibilidad. Finalmente, luego de integrar el contenido digital multimedia en el aula como recurso para la enseñanza aprendizaje de Emprendimiento y Gestión, el 100% de estudiantes se sienten optimistas frente al uso de la tecnología en el proceso educativo, consideran que esta los incentiva a aprender.

**Palabras clave:** Contenido Digital Multimedia, Aprendizaje Activo, Emprendimiento y Gestión, Bachillerato, Ecuador



## ABSTRACT

This work allows the creation of multimedia digital content using the PowToon software to improve the teaching-learning process of the subject of Entrepreneurship and Management module of the third-year high school students of the Primero de Mayo school in the Yantzaza canton of the province of Zamora Chinchipe in Ecuador, an educational resource that emerges as a methodological proposal to achieve active learning. The development and execution of this innovative proposal occurred in five phases: Diagnosis, Planning, Production, Implementation and Evaluation. In the diagnosis phase, the problem situation of the educational process at a pedagogical and technological level was determined. In the planning phase, all the information that was included in the six multimedia videos was studied and compiled. In the production phase, six multimedia videos were prepared with the following topics: Description of the undertakings, Detailed description of the process, CharacterisTIC of the final product or service, Define the necessary investment, Fixed and variable costs and Operating expenses. In the implementation phase, multimedia digital content was integrated into the classroom to improve the teaching-learning of the subject of Entrepreneurship and Management. In the evaluation phase, the improvement of the teaching-learning of the subject is determined after using the multimedia digital content, and the quality and effectiveness of the multimedia content was also evaluated from three aspects: pedagogical, technological and accessibility. Finally, after integrating digital multimedia content in the classroom as a resource for teaching-learning Entrepreneurship and Management, 100% of students feel optimistic about the use of technology in the educational process, they consider that it encourages them to learn.

**Keywords:** Multimedia Digital Content, Active learning, Entrepreneurship and Management, High school, Ecuador



## ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO..... ¡Error! Marcador no definido.

COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).. ¡Error! Marcador no definido.

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR (ES)

..... ¡Error! Marcador no definido.

AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS ..... ¡Error! Marcador no definido.

DEDICATORIA ..... ii

AGRADECIMIENTO ..... iii

RESUMEN ..... iv

ABSTRACT ..... v

ÍNDICE GENERAL ..... vi

ÍNDICE DE TABLAS ..... x

ÍNDICE DE FIGURAS ..... xi

LISTADO DE ANEXOS..... xiv

INTRODUCCIÓN ..... xiv

    Presentación y Contextualización ..... 1

    Justificación del problema ..... 3

    Planteamiento del problema..... 4

    Precisión del tema ..... 5

    Objeto de investigación..... 5

    Objetivo general ..... 5

    Preguntas científicas ..... 5

    Objetivos específicos ..... 6

    Declaración de las variables o categorías de la investigación..... 6

    Identificación de los métodos a emplear ..... 7

    Población y muestra ..... 8



Declaración del tipo de investigación .....	8
Principales aportes .....	8
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica .....	9
Descripción breve del contenido.....	9
<b>CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>10</b>
1.1. Antecedentes de la investigación .....	10
1.2. Fundamentación teórica .....	15
1.2.1. Enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.....	15
1.2.2. Metodologías de Enseñanza Aprendizaje Innovadoras.....	16
1.2.3. Las TIC en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje .....	17
1.2.4. Ventajas y Desventajas de las TIC en la Educación .....	19
1.2.5. Las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC).....	21
1.2.6. Las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP).....	22
1.2.7. Modelo TPACK .....	23
1.2.8. Contenido digital multimedia.....	25
1.2.9. Como los Videos Educativos Mejoran el Aprendizaje .....	27
1.2.10. Software PowToon .....	28
<b>CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....</b>	<b>30</b>
2.1. Conceptualización y Operacionalización de las Categorías de la investigación .	30
2.2. Enfoque de la Investigación.....	33
2.3. Alcance de la Investigación .....	33
2.4. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación .....	33
2.5. Métodos Empleados y sus Propósitos en el Contexto de Investigación .....	34



2.5.1. Método Teórico .....	34
2.5.2. Método Empírico.....	34
2.5.3. Método Matemáticos Estadísticos.....	34
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada .....	35
2.7. Delimitación de la Población y la Muestra. Justificación del Tipo de Muestreo.	36
2.7.1. Población.....	36
2.7.2. Muestra.....	37
2.8. Estrategia Metodológica Investigativa o Proceder Metodológico General.....	38
Fase 1: Diagnóstico .....	38
Fase 2: Planificación .....	38
Fase 3: Producción .....	39
Fase 4: Implementación.....	41
Fase 5: Evaluación.....	41
2.9. Presentación de los Resultados del Estudio Diagnóstico Inicial.....	42
2.9.1. Resultados de la encuesta a estudiantes .....	42
2.9.2. Conclusiones del diagnóstico inicial .....	53
<b>CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>56</b>
3.1. Presentación de la propuesta .....	56
3.1.1. Título de la propuesta .....	56
3.1.2. Contextualización.....	56
3.1.3. Objetivos de la propuesta .....	58
3.1.4. Contenido temático abarcado .....	59
3.1.5. Descripción de los recursos de la Propuesta .....	60



3.1.6. Beneficios ofrecidos por el contenido multimedia presentado en la propuesta .....	67
3.1.7. Beneficiarios directos e indirectos de la propuesta .....	68
3.1.8. Formas de aplicación, implementación y evaluación de la propuesta .....	68
3.1.9. Actividades de la propuesta.....	70
3.2. Validación Empírica de la Propuesta .....	78
3.2.1. Validación de los estudiantes .....	78
3.2.2. Validación de los docentes .....	94
CONCLUSIONES.....	100
RECOMENDACIONES.....	102
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	103
ANEXOS .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Conceptualización y Operación de las categorías .....	31
Tabla 2. Distribución de estudiantes de tercer año .....	36
Tabla 3. Planificación micro curricular para el desarrollo de los contenidos (videos)...	38
Tabla 4. Distribución de computadores por laboratorio .....	58
Tabla 5. Guion del video 1: “Descripción del emprendimiento” .....	70
Tabla 6. Guion del video 2: “Descripción detallada del proceso” .....	71
Tabla 7. Guion del video 3: “Características del producto o servicio final” .....	73
Tabla 8. Guion del video 4: “Definir la inversión necesaria” .....	74
Tabla 9. Guion del video 5: “Costos fijos y variables” .....	76
Tabla 10. Guion del video 6: “Gastos de operación” .....	77
Tabla 11. Respuestas de docentes a pregunta 1 de la entrevista.....	94
Tabla 12. Respuestas de docentes a pregunta 2 de la entrevista.....	94
Tabla 13. Respuestas de docentes a pregunta 3 de la entrevista.....	95
Tabla 14. Respuestas de docentes a pregunta 4 de la entrevista.....	95
Tabla 15. Respuestas de docentes a pregunta 5 de la entrevista.....	96
Tabla 16. Respuestas de docentes a pregunta 6 de la entrevista.....	97
Tabla 17. Respuestas de docentes a pregunta 7 de la entrevista.....	98



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Integración de las TIC .....	18
Figura 2. TIC, TAC y TEP .....	19
Figura 3. Modelo TPACK .....	24
Figura 4. Metodología de enseñanza aprendizaje para la asignatura de Emprendimiento y Gestión aplicada por el/la docente en el aula.....	42
Figura 5. Frecuencia de uso de dispositivos electrónicos para actividades académicas.	43
Figura 6. Herramientas tecnológicas que utilizan en sus estudios.....	44
Figura 7. Las herramientas actuales en la educación son suficiente para su aprendizaje	45
Figura 8. Herramientas o recursos digitales beneficiosos para mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje .....	46
Figura 9. Importancia de la creación de contenido digital multimedia para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.....	47
Figura 10. Aspectos que debe tener el contenido digital multimedia para que genere aprendizajes significativos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.....	47
Figura 11. Utilidad que le da a las TIC.....	48
Figura 12. Las TIC ayudarían a mejorar su aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión ya que estas.....	49
Figura 13. Preferencia de recibir información académica y mantenerse comunicado con sus docentes .....	50
Figura 14. ¿Te gustaría tener más información en el uso de tecnologías educativas? ...	51
Figura 15. ¿Qué tipo de formación te resultaría más útil en el uso de tecnologías educativas?.....	51
Figura 16. ¿Has experimentado algún desafío al utilizar tecnologías en tu educación? ¿Cuál? .....	52
Figura 17. ¿Qué sugerencias tiene para mejorar la integración de las TIC en el bachillerato?.....	53
Figura 18. Canal de YouTube con el contenido digital multimedia propuesto .....	60
Figura 19. Video 1. “Descripción del emprendimiento” .....	61



Figura 20. Video 2. “Descripción detallada del proceso” .....	62
Figura 21. Video 3: “Características del producto o servicio final” .....	63
Figura 22. Video 4: “Definir la inversión necesaria” .....	64
Figura 23. Video 5: “Costos fijos y variables” .....	65
Figura 24. Video 6: “Gastos de operación” .....	66
Figura 25. Entiendo claramente los objetivos a alcanzar con este material .....	79
Figura 26. Tengo claro desde el principio qué destreza voy a desarrollar con el material .....	81
Figura 27. Conozco las instrucciones y sugerencias para los posibles usos del material	81
Figura 28. Conozco si necesito conocimientos previos a la utilización del contenido digital y cuáles son en mi caso .....	82
Figura 29. El contenido incluye todos los objetivos de aprendizaje y es adecuado a mi nivel de conocimientos .....	83
Figura 30. Los contenidos están claros y entiendo cuáles son las ideas claves que debo aprender .....	83
Figura 31. Los contenidos se representan de forma objetiva y respetuosa.....	84
Figura 32. Este contenido digital me ayuda a relacionar el nuevo conocimiento con mis conocimientos anteriores .....	85
Figura 33. El material me ayuda a ser crítico y hacerme preguntas .....	85
Figura 34. Este material me ayuda a generar nuevo conocimiento .....	86
Figura 35. Puedo aplicar este material a la práctica .....	87
Figura 36. Siento que este material promueve que aprenda por mi cuenta .....	87
Figura 37. Los contenidos son atractivos e innovadores .....	88
Figura 38. Este material cubre mis expectativas y necesidades de aprendizaje y aumenta mi interés sobre el tema .....	89
Figura 39. El material tiene un diseño fácil, claro y organizado .....	89
Figura 40. Los textos, imágenes, audios y videos son de buena calidad .....	90
Figura 41. Se incluyen formatos multimedia diferentes (texto, imagen, audio y/o video) .....	91

Figura 42. El material es atractivo y apoya el estudio ..... 91

Figura 43. Puedo ver, escuchar y leer el contenido del video ..... 92



### LISTADO DE ANEXOS

- Anexo 1. Cuestionario 1 para estudiantes previo a la utilización del contenido digital ..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 2. Cuestionario 2 para la evaluación de la propuesta metodológica por el estudiante ..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 3. Entrevista semiestructurada para docentes para la evaluación de la propuesta ..... **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 4. Validación de los instrumentos de recolección de información; **¡Error! Marcador no definido.**
- Anexo 5. Presentación de la propuesta a los estudiantes..... **¡Error! Marcador no definido.**



## INTRODUCCIÓN

### Presentación y Contextualización

El avance de la tecnología ha permitido que el ser humano tenga a su alcance nuevas formas de aprender, las cuales le han permitido a su vez generar conocimiento de los diferentes ámbitos de la vida, este conocimiento le ayuda a encontrar soluciones a la diversidad de problemas que se presentan en su entorno, esto debido a que los seres humanos tienen una necesidad intrínseca de entender el mundo que les rodea, esta impulsa a la sociedad a buscar el conocimiento como una herramienta fundamental para comprender tanto su realidad individual como la realidad social en la que se encuentran inmersos (Hernández, 2017). Así el conocimiento se convierte en un componente esencial para satisfacer esta necesidad de comprensión y proporciona las bases para interpretar y dar sentido a la realidad.

La postura del hombre en la sociedad se proyecta como aquella, en donde el individuo es proclive a aprender y generar conocimiento para adaptarse a una sociedad dinámica y cambiante (Salgado, 2020). Estos escenarios cambiantes también se presentan en el ámbito educativo, por eso es importante ir a la vanguardia, convirtiendo de esta manera a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en una herramienta para la educación.

En la actualidad, la información de la red está disponible de manera inmediata, a un solo clic, su propagación está enfocada a diferentes ámbitos con los que se relaciona un individuo, desde temas educativos, económicos, sociales, políticos, culturales, deportivos, entretenimiento entre otros. La gran cantidad de información que se distribuye en la red se la conoce como la sociedad del conocimiento para algunos autores y para otros como la sociedad de la información o la sociedad digital, sin embargo, ambos conceptos acompañan la idea de que se vive en una época donde estos grandes volúmenes de información generan aceleradamente dinámicas e interacciones sociales (Vargas y Martínez, 2023).

Las TIC han irrumpido en la educación actual, los estudiantes aprenden de manera diferente; este avance implica cambios en el sistema educativo, en el cual el docente pasa a ser el guía del proceso educativo y el estudiante el actor principal, potenciando las habilidades para aprender en un entorno interconectado y cooperativo. Si bien es cierto las TIC han ganado un espacio importante en el ámbito educativo en el mundo, la brecha digital en Latinoamérica aún



es latente. El uso de la tecnología en las familias e instituciones educativas resulta casi nula u obsoleta debido a su poca economía. De acuerdo con Diaz & Mayorga (2023), en Latinoamérica la escasa implicación de las TIC en la educación evidencia la marginación en la que viven; al resultado de esto se conoce como brecha digital.

En relación con el uso de las TIC en los hogares ecuatorianos, el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) menciona que el 62,2% de los ecuatorianos tiene acceso a internet, el 33,1% tienen equipamiento tecnológico del hogar, el 72,7% usan el internet, el 59,6% tienen un teléfono activo, y el 55,6% tienen teléfono inteligente y el 7,6% tienen analfabetismo (INEC, 2023). De acuerdo con los resultados se puede considerar que un poco más de la mitad de la población ecuatoriana está familiarizada con las TIC.

Ya se mencionó del uso de las TIC en el contexto del hogar, sin embargo, también es significativo mencionar a estas en el ámbito educativo, considerando que en Ecuador, el crecimiento significativo de las TIC fue desde el año 2007 hasta el 2015 (Alcívar et al., 2023); no obstante, a partir de la pandemia del COVID 19 de inicios del año 2020 el país sufre secuelas económicas, luego de esto, los gobiernos muy poco han invertido en tecnología y capacitación docente, manteniéndose la brecha digital latente que exige muchos desafíos a superar.

De acuerdo con la experiencia docente, se han detectado ciertos problemas en las instituciones educativas de la provincia de Zamora Chinchipe, del cantón Yantzaza, en especial del Colegio Primero de Mayo, desde el año 2015 hacia acá, el equipamiento tecnológico es mínimo o casi nulo, en su mayoría estos equipos ya han cumplido su vida útil; además, no hay conectividad; por tanto, el desempeño del docente al querer integrar las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje está limitado. Este es el escenario real al que se enfrentan docentes y estudiantes de la institución. En una educación sin recursos económicos y tecnológicos, es importante que el docente esté preparado y no escatime esfuerzos para asumir los retos del uso de las TIC, en centros informáticos obsoletos no es alentador, pero el docente pone toda su determinación para que los estudiantes tengan aprendizajes activos y de innovación eficientemente.

En el contexto de las TIC, el contenido digital de acuerdo con Pantallea (2023) es el conjunto de información que se presentan en medio digitales. Tales medios pueden ser sitios



web, redes sociales o cualquier sitio de internet. Así también para Hormart (2022) se trata de información que se presenta de manera digital y en diversos formatos como texto, imagen, audio, video, plantillas, aplicaciones, entre otras. En atención a estas definiciones, se puede mencionar que no existe en la red contenido digital multimedia para el aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión, así el único recurso educativo que se utiliza en el aula es el texto impreso o digital.

### **Justificación del problema**

Integrar las TIC en el aula presenta grandes ventajas, genera la autonomía e individualidad del estudiante en el desarrollo del aprendizaje, ejecutando la participación; con la conectividad, la interacción entre compañeros y entre estudiantes con docentes tiene menor tiempo de respuesta. De acuerdo con Cacheiro et al. (2016) el modelo didáctico-tecnológico consiste en integrar los recursos adecuados para la estructuración y fundamentación de las diferentes formas e individualidades que se presentan en los procesos de enseñanza aprendizaje de calidad.

La habilidad de un docente se proyecta para crear situaciones y condiciones adecuadas de aprendizajes, permitiendo utilizar la tecnología para realizar su propio contenido digital educativo. Según Ávalos (2016) el docente debe desarrollar competencias digitales y no ser exclusivamente consumidor del contenido digital que encuentra en la red, editoriales o plataformas virtuales educativas.

La justificación del problema de la presente propuesta innovadora busca crear contenido digital multimedia distribuido en la red como recurso didáctico de calidad que facilite el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de tercer año de bachillerato del Colegio “Primero de Mayo” del cantón Yantzaza de la provincia de Zamora Chinchipe en Ecuador y de otras instituciones educativas del país.

La propuesta innovadora también conlleva a evaluar su calidad, por eso es importante que luego de su aplicación se pueda conocer si se mejoró el rendimiento de los estudiantes de tercer año respecto a la asignatura, empleando para ello la encuesta como método de recopilación, análisis de información y toma de decisión. La creación de contenido digital de calidad mediante el software PowToon requiere que se analicen las características potenciales de esta herramienta



digital. PowToon es un software en línea que te permite arrastrar y soltar imágenes, accesorios y herramientas visualmente impactantes mediante diapositiva, que luego se animan automáticamente para crear una presentación profesional (Powtoon, 2023).

### **Planteamiento del problema**

El Planteamiento del problema del presente trabajo de investigación describe lo siguiente: La asignatura de Emprendimiento y Gestión es muy importante para el perfil de salida del bachiller ecuatoriano, porque busca desarrollar en los estudiantes habilidades emprendedoras, innovadoras, de liderazgo, de toma de decisiones entre otras, con el objetivo supremo de preparar a ciudadanos comprometidos con su realidad política, económica, social y cultural, y que apoyados con el uso de las nuevas tecnologías desarrollen todos los campos del saber, del saber-hacer y del saber-ser (Ministerio de Educación, 2017).

Según la Guía de Emprendimiento y Gestión del Ministerio de Educación (2017), hay que recalcar que la nueva visión de la educación ecuatoriana genera la formación integral del estudiante. Por tal razón, la asignatura de Emprendimiento y Gestión se convierte en un módulo interdisciplinar que se apoya en distintas ramas del saber, tales como: Matemática, Contabilidad, Sociales, Lenguaje, Investigación y Ciencias Naturales.

El docente del módulo de Emprendimiento y Gestión asume retos constantes al momento de planificar, organizar, ejecutar y valorar los desempeños educativos que le permitan recrear espacios donde se pueda alcanzar aprendizajes significativos y el logro de habilidades o destrezas establecidas desde la autoridad educativa nacional (Ministerio de Educación, 2017). Pensar en la diversidad de aprendizajes de los estudiantes ecuatorianos, establece, buscar las mejores estrategias, métodos o metodologías de enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, por lo que el docente debería plantearse lo siguiente: ¿Existe contenido digital multimedia en la red para la enseñanza de la asignatura? ¿El uso de contenido digital a medida permitirá lograr un mejor rendimiento de la asignatura? ¿El software PowToon permite crear contenido digital llamativo e interactivo?

Considerando el alcance del módulo de Emprendimiento y Gestión y la influencia interdisciplinar que este ejerce en los aprendizajes del bachiller ecuatoriano, la responsabilidad del docente para el cumplimiento de los objetivos trazados desde el sistema educativo nacional,



la falta de estrategias metodológicas innovadoras que favorezcan el proceso de enseñanza aprendizaje en un contexto actual, y la utilización del texto en formato físico como único recurso didáctico usado en el aula, es importante plantear el **problema científico**: ¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de tercero de bachillerato, con el uso de contenido digital multimedia, durante el año lectivo 2023-2024?;

### **Precisión del tema**

La precisión del **tema de investigación** se centra en la “Creación de contenido digital multimedia para el aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión de estudiantes de tercero de bachillerato”.

### **Objeto de investigación**

El **objeto de investigación** es: el proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión.

### **Objetivo general**

Crear contenido digital multimedia mediante PowToon para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de tercero de bachillerato del Colegio “Primero de Mayo” en Yantzaza, año 2023.

### **Preguntas científicas**

1. ¿Cómo influye el uso de contenido digital multimedia en el rendimiento académico del módulo según el referente bibliográfico, y cuáles son los conceptos y metodologías relevantes identificados mediante la sistematización de la documentación científica?
2. ¿Cuáles son los requerimientos y necesidades identificados en el medio educativo para el diseño y producción de videos animados con el software Powtoon, con contenidos propios de la asignatura para estudiantes y docentes?
3. ¿Cómo impacta la implementación de contenido digital multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión de estudiantes de bachillerato, mediante la producción de videos diseñados específicamente para los contenidos, en la mejora del rendimiento académico?



4. ¿Qué nivel de eficiencia presenta el contenido digital multimedia de acuerdo con la apreciación de los estudiantes, obtenida mediante la validación de experiencias con encuestas de satisfacción, para proporcionar información confiable y verificable?

#### **Objetivos específicos**

Para aseverar la respuesta a las preguntas científicas, se estructuran los siguientes **objetivos específicos** de la investigación:

1. Analizar el estado del arte sobre el desarrollo de material multimedia para los procesos de enseñanza aprendizaje, mediante la revisión sistemática de documentos científicos, en aras de sentar las bases conceptuales metodológicas para el desarrollo del proyecto.
2. Diseñar y producir seis videos animados utilizando PowToon que representen de manera clara conceptos claves de la asignatura de emprendimiento y gestión, con la finalidad de incorporar gráficos, animaciones y ejemplos relevantes de la comprensión efectiva de la materia.
3. Integrar actividades de aprendizaje interactivas en los videos animados, como cuestionarios de opción múltiple al final de cada video, para fomentar la reflexión y aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.
4. Evaluar la eficiencia del contenido digital multimedia desarrollado recopilando retroalimentación de los estudiantes mediante encuestas y análisis dimétricos de participación y retención, para ajustar y mejorar el contenido y enfoque pedagógico.

#### **Declaración de las variables o categorías de la investigación**

Para el desarrollo de la propuesta se han seleccionado como **categorías de investigación** las detalladas a continuación:

- **Categoría:** Contenido digital multimedia.

**Dimensiones:** Didáctica, Calidad del contenido, Capacidad para generar aprendizaje, Motivación, y Formato, diseño y accesibilidad.

-**Categoría:** Proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión.

**Dimensiones:** Pedagógica, Metodológica, Cognitiva, Constructivista, y Social.



### Identificación de los métodos a emplear

La **metodología** empleada durante el desarrollo del presente proyecto se centra en los siguientes métodos:

El **método teórico** como una forma de modelar la información desde el planteamiento del problema hasta el análisis de los datos, hechos constatados y las respectivas conclusiones y recomendaciones. La modelación con el método teórico se emplea para representar sistemas de modalidad compleja a una forma sencilla para su comprensión y estudio de comportamiento, los modelos pueden definirse como la construcción de una representación teórica que se mantiene en constante desarrollo ante la emergencia de nuevas informaciones empíricas (Deroncele et al., 2023).

El método teórico permite la interpretación conceptual de los hechos empíricos encontrados. En consecuencia, este método es usado en la construcción y desarrollo de teorías, creando las condiciones para ir más allá de las características fenoménicas y superfluas de la realidad, explican eventos y fenómenos que no son directamente observables, lo que sugiere la importancia de comprender las relaciones subyacentes y las características esenciales de estos proceso (Somano & León, 2020).

Como métodos teóricos se utilizaron la revisión bibliográfica y el método de análisis y síntesis en el proceso de la investigación, para profundizar en el marco teórico de la propuesta, iniciando con la búsqueda de información en diferentes fuentes de consulta, luego esta información es analizada, sintetizada y contrastada en la escritura del presente informe. Además, permite escribir el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la investigación, así como la emisión de las conclusiones y recomendaciones

El **método empírico** emplea técnicas de recopilación de información que se dividen en métodos empíricos fundamentales, así como la observación y la experimentación y métodos empíricos complementarios como la entrevista y la encuesta (Pascual et al., 2021). El método empírico aplicado fue la encuesta, a través de este método los estudiantes de tercer año de bachillerato evidenciaron cómo se integran las TIC en su proceso de enseñanza-aprendizaje en el módulo de Emprendimiento y Gestión, así como la valoración del contenido digital luego de su implementación



El **método matemático estadístico** es una herramienta de calidad utilizada secuencialmente en una investigación en la que se manejan datos estadísticos cualitativos y cuantitativos. El método estadístico contribuye al proceso de emitir juicios científicos frente a la incertidumbre, proporcionando una mejor orientación de donde mejorar la calidad en el proceso (Cortéz, 2015).

El método matemático estadístico se apoyó en la estadística descriptiva para representar todo el proceso de análisis y evaluación de datos recopilados, lo cual partió desde la tabulación, agrupación, obtención de resultados, representación gráfica hasta su respectiva interpretación y establecimiento de conclusiones.

### **Población y muestra**

La investigación contó con una **población** de cuatro docentes que administran el módulo de Emprendimiento y Gestión y 230 estudiantes, distribuidos en bachillerato en ciencias y bachillerato técnico; utilizando el cálculo de la **muestra** probabilística para poblaciones finitas se determinó una muestra de 144 estudiantes de terceros de bachillerato y una muestra aleatoria de 20 estudiantes de tercero informática.

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

El tipo de investigación que se utiliza para el desarrollo de la propuesta innovadora es la aplicada porque se enfoca en mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de tercer año de bachillerato en sus diferentes especialidades a través de la implementación de contenido digital en el aula como recurso didáctico, para luego evaluar el mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes frente a la asignatura, así como también la calidad y eficiencia del contenido digital.

### **Principales aportes**

Los principales aportes que se derivan con el desarrollo del contenido digital multimedia como propuesta de solución corresponden a:

La difusión en la red de recursos didácticos llamativos para la enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión de estudiantes de tercer año.

La generación de espacios de aprendizajes dinámicos, interactivos e innovadores para los estudiantes.



La orientación en el diseño y desarrollo de contenido digital multimedia tanto para docentes como estudiantes.

### **Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica**

La importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica es integrar la tecnología en la enseñanza aprendizaje del módulo como herramienta llamativa y motivacional que permita romper la brecha digital frente a la diversidad de herramientas que se presentan en la red para la elaboración de recursos educativos, usando específicamente el software PowToon como recurso tecnológico de vanguardia que permita trabajar de manera sencilla y ordenada en la elaboración de videos con contenido digital multimedia de calidad.

### **Descripción breve del contenido**

Finalmente, la organización de la información de la propuesta innovadora está estructurada en tres capítulos: El capítulo I, incluye todo el marco conceptual referente al título de la propuesta, abordando temáticas como “Antecedentes de la investigación” “Enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión” “Metodologías de enseñanza aprendizaje innovadoras” “Las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje” “Ventajas y Desventajas de las TIC en la educación” “Las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC)” “Las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP)” “Modelo TPACK” “Contenido digital interactivo” “Como los Videos Educativos Mejoran el Aprendizaje” y “Software PowToon”. En el capítulo II, se incluye la metodología de trabajo que implica las fases de diagnóstico, planificación, producción, implementación y evaluación, y el detalle de las actividades realizadas. En el capítulo III se define el análisis cualitativo y cuantitativo de los resultados, según la estrategia metodológica aplicada en el aula.



## CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

En este capítulo se cumple con el objetivo 1 de esta tesis, principalmente se aborda el marco conceptual de la propuesta, se considera información importante relacionada con el tema, el problema planteado y como la implementación de la tecnología incide en el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión, es decir, se incluye el análisis de la información requerida desde un punto de vista crítico y reflexivo de las fuentes bibliográficas consultadas, tales como sitios web, artículos, libros, investigaciones, entre otros.

### 1.1. Antecedentes de la investigación

En la actualidad encontrar estrategias metodológicas innovadoras que resulten eficientes para lograr la calidad educativa resulta de interés para profesionales del área educativa, dando lugar a una serie de investigaciones que enseñen los resultados de integrar las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, en este sentido, se ha analizado diferentes investigaciones que tienen que ver con el tema de estudio, la creación de contenido digital multimedia para el aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión de estudiantes de tercero de bachillerato.

La implementación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión al currículo de Bachillerato General Unificado (BGU) del Ecuador, resulta importante para preparar a los estudiantes en la creación, construcción, sumisión de riesgos, innovación, planificación, ejecución y evaluación de proyectos, donde su principal compromiso debe ser el de aportar soluciones apoyadas con TIC para resolver problemas detectados de la comunidad (Ministerio de Educación, 2017).

Con estos antecedentes, se revisan y citan algunas investigaciones previas para respaldar científicamente los aportes que realizan las metodologías innovadoras aplicadas por otros investigadores.

Delgado (2021) en su investigación realizada en el Centro de Educación Básica Alternativa “Nicanor Rivera Cáceres”, propone estrategias didácticas para desarrollar el emprendimiento en estudiantes, considerando un tamaño muestral probabilístico de cinco docentes y veinte estudiantes, aplicando la observación, entrevistas a los docentes y cuestionarios a los estudiantes, de los resultados se identificaron algunas dificultades; entre estas, la falta de conocimientos teóricos de parte de los docentes en emprendimiento, escaso



conocimiento y habilidades de los estudiantes respecto al desarrollo del emprendimiento y deficientes actividades didácticas de los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje. Respecto a la falta de conocimientos teóricos de los docentes, la autora infiere que ellos deben ser inducidos a la preparación teórica, metodológica y actitudinal en el proceso de enseñanza aprendizaje con el fin de desarrollar en los estudiantes competencias de emprendimiento, haciendo uso de estrategias didácticas que conduzcan a aprendizajes significativos. Para alcanzar las habilidades de los estudiantes en emprendimiento propone el uso del programa Crea y Emprende con el fin de que desarrollen competencias como la creatividad y la innovación y creen productos o servicios con gran impacto social. Finalmente, frente a las deficientes actividades didácticas de los docentes, propone que ellos desarrollen actividades flexibles, considerando que la mayoría del alumnado es joven y trae consigo habilidades para generar nuevos conocimientos que ayudan a fortalecer a los miembros de su equipo.

La autora, Moya (2013) en su estudio “De las TIC a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos”, resalta el rol del docente en el uso y manejo del contenido digital educativo, indicando que resulta necesario que los docentes conozcan las características y ventajas que representan su uso en el aula, de tal manera que la metodología en el aula resulte dinámica, flexible, participativa y motivadora para los estudiantes. La selección correcta de contenidos digitales y de la metodología es la base para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Con lo antes expuesto, se puede rescatar que el docente es el responsable del contenido digital que se inserte en el aula, de su adecuada selección o creación depende lograr la calidad en el proceso educativo.

Por otra parte, Inga (2024) en su estudio “Herramientas digitales para fortalecimiento de las competencias de Emprendimiento y Gestión del Segundo Bachillerato Técnico”, tiene como finalidad medir el efecto de introducir herramientas digitales educativos para potenciar las competencias de la asignatura en los estudiantes. En su investigación utilizó la metodología cuantitativa y cuasiexperimental con pruebas de pre-test y post-test en cursos de control y experimental, se aplicó para hacer la comparación de las calificaciones logradas en las tareas vinculadas con todas las competencias logradas en una muestra de 32 estudiantes correspondientes a segundo año de bachillerato técnico respecto a la asignatura. Para ello, dividen



a los estudiantes en dos grupos: estudiantes que trabajan en el curso de control (modelo tradicional) versus el curso experimental (modelo basado en TIC), obteniendo como resultado mediante el diagrama de cajas una nota de 9 a 10 en el curso experimental (modelo basado en TIC) y de 5,5 a 8,3 en el curso de control (modelo tradicional). De esta forma, se evidencia el rendimiento mejorado de calificaciones respecto a las competencias propuestas en el curso experimental como resultado de la integración de herramientas digitales.

Agregando a lo anterior, en el mismo estudio de Inga (2024) mediante la escala Instrucciona Materials Motivation Survey (IMMS) se mide el nivel de motivación de los estudiantes del grupo experimental, en el pre-test antes de la introducción de entornos digitales se obtiene como resultado un rango de "Ni en acierto, ni en desacierto", lo que indica un nivel moderado de motivación y en el post-test luego de la implementación de entornos digitales la mayoría de los estudiantes se ubicaron en el rango de "Muy cierto", mostrando un aumento notable en su nivel de motivación. En conclusión, la introducción de entornos digitales ha generado un mayor nivel de motivación de los estudiantes del grupo experimental, de acuerdo con los resultados obtenidos en la escala IMMS.

Continuando en la línea de la influencia que marcan las herramientas digitales educativas en la motivación del aprendizaje también encontramos a Tafur y otros (2022) en su investigación de tema: ¿Son necesarias las herramientas digitales para generar motivación en los procesos de aprendizaje? con enfoque cuantitativo y temporalidad transversal, cuya muestra correspondió a 17 docentes del Instituto Superior Tecnológico EuroAmericano, en relación a los resultados obtenidos se puede rescatar que el 100% de los docentes consideran que el uso de herramientas digitales durante sus clases; propicia mejores entornos de aprendizaje y logra mayores niveles de motivación en sus estudiantes. En resumen, se puede notar como los docentes reconocen que la implementación de la tecnología educativa mejora la motivación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Del mismo modo, de acuerdo con Romo y otros (2023), el beneficio más notorio proveniente del uso de las herramientas digitales radica en la capacidad de apropiarse del proceso de aprendizaje. Posibilitando la selección y adaptación de recursos educativos, permitiendo de



esta forma atender las necesidades particulares de aprendizaje de los estudiantes, lo que podría significar un aprendizaje más eficiente y motivador.

En este marco, la investigación de Proaño et al. (2023) del cual su escenario es la Unidad Educativa "Picoazá", donde se desarrolló una guía metodológica en el conocimiento y uso de herramientas digitales, cuyo propósito fue reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para estudiantes de tercero de bachillerato técnico implica adaptar la metodología y contenidos para promover un aprendizaje práctico y aplicable en el contexto empresarial y de gestión. Se encontró de una muestra de 7 docentes y 90 estudiantes lo siguiente frente a los niveles de aprendizaje de la asignatura, la percepción de los docentes y estudiantes frente al rendimiento de la asignatura es aceptable; respecto a las dificultades que presentan los estudiantes; los docentes mencionaron que esto se debe a la falta de integración de la tecnología, metodologías y desmotivación; además casi la mitad de los estudiantes también mencionaron la falta de inserción de la tecnología digital. En conclusión, la escasa integración de las herramientas digitales se debe a la carencia de competencias digitales en los docentes y la limitación de recursos tecnológicos para la cubrir la demanda de estudiantes existente.

En concordancia con lo antes expuesto, Párraga (2021) en su investigación titulada "Herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión", cuyo escenario fue la Unidad Educativa Fiscal "Campozano" del Cantón Paján en la provincia de Manabí, con una muestra de 15 docentes y 85 estudiantes, teniendo como herramienta de recopilación de información la encuesta, su propósito fue conocer del uso y conocimiento de la tecnología digital en el proceso de enseñanza aprendizaje, de los resultados obtenidos, un 80% de docentes no hace uso de la computadora para enseñar en la clase; por otra parte, el 90% de estudiantes mencionan que se deben integrar recursos tecnológicos didácticos para facilitar y motivar el aprendizaje en el aula. Para concluir en base a los resultados, se observó que los docentes no son tan buenos en el uso de la tecnología, además de eso no integran las herramientas digitales en el salón de clase, no obstante, el positivismo de los estudiantes de introducir la tecnología a su proceso de aprendizaje es alto.



Del mismo modo, en el estudio de Blanco y otros (2022) se concluyó que la utilización de herramientas digitales en el proceso de aprendizaje ha marcado un impacto efectivo en varios aspectos. Desempeñando un papel decisivo en el fomento del pensamiento crítico y reflexivo entre los estudiantes, aspectos fundamentales en la mejora de habilidades desde punto de vista didáctico.

Por otro lado, Guevara (2021) en su investigación “Herramientas 2.0 en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión” intenta reducir la brecha digital que se presenta en los docentes de segundo año de bachillerato que laboran en la Unidad Educativa “Moraspungo” de la provincia de Cotopaxi, para el estudio considero la técnica de encuesta, con una muestra de dieciséis docentes, de los cuales once son mujeres y cinco son hombres. De los resultados de encuesta presentados y que se consideran de interés para este trabajo, se puede observar que el 62.50% de los docentes no desarrollan recursos didácticos digitales para emplear la estrategia de enseñanza en el aula, así mismo el 68,75% de docentes mencionó que nunca utilizan actividades colaborativas integrando las TIC, el 62,50% de docentes en los últimos tres años no se ha capacitado en estrategias de enseñanza digital y el 81,25% de docentes no integran recursos multimedia para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. En definitiva, los docentes no implementan la tecnología para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión porque únicamente se limitan a usar el texto impreso como recurso y no poseen una cultura digital, adicionalmente no crean recursos digitales multimedia porque no han desarrollado competencias digitales.

Para finalizar, podemos rescatar que los estudios de Moya (2013), Inga (2024), Romo y otros (2023), Proaño y otros (2023), Párraga (2021), Blanco y otros (2022) y Guevara (2021) coinciden en que el uso de la tecnología digital en el proceso de enseñanza aprendizaje genera un impacto efectivo y positivo en el desarrollo de habilidades cognitivas y motivacionales de los estudiantes de bachillerato frente a la asignatura de Emprendimiento y Gestión, sin embargo, los resultados preliminares obtenidos de sus estudios no son tan alentadores debido a la poca incidencia del uso de las TIC en el proceso educativo, considerando como posibles causales la limitación de los recursos tecnológicos o las pocas habilidades en competencias digitales de



algunos docentes, manteniéndose así una brecha digital significativa en algunas instituciones educativas.

## **1.2. Fundamentación teórica**

### ***1.2.1. Enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión***

El Ministerio de Educación implemento el módulo interdisciplinar de Emprendimiento y Gestión a todos los niveles del Bachillerato General Unificado con el fin de preparar a los bachilleres ecuatorianos en la práctica de las etapas de un emprendimiento que cualquier emprendedor necesita para desarrollar una idea de negocio. Parte de tres principios clave: el perfil de salida que logra el estudiante al terminar su Educación General Básica (BGU), el legítimo afán de autonomía y autorrealización en los jóvenes y esencialmente la confianza en el país. El principal objetivo por alcanzar al finalizar el BGU, es que el estudiante haya logrado habilidades emprendedoras y que, con la aplicación de estas habilidades pueda ser un ente dinamizador de su comunidad en conjunto y, por lo tanto, pueda ser generador de fuentes de empleo (Ministerio de Educación, 2015).

En este contexto, de manera general se entiende que un emprendimiento es el inicio y realización de una actividad que le resulta atractiva al estudiante que se puede originar desde el entorno económico, artístico, cultural, deportivo, social, ambiental, político, entre otros, así como sus diferentes manifestaciones a nivel individual, familiar, comunitario o asociativo, pueden enfrentar diversos niveles de riesgos.. (Ministerio de Educación, 2015).

Según el módulo “Interdisciplinar de Emprendimiento y Gestión”, las actividades planteadas en la asignatura aportaran al perfil de salida del bachiller ecuatoriano, en la medida que la gestión de un emprendimiento implica (Ministerio de Educación, 2016). Formando individuos con las siguientes capacidades:

1. Audacia, determinación y pasión, para enfrentar la incerteza que genera lo desconocido, agudeza y resiliencia ante los retos de nuevas construcciones.
2. Comunicación creativa, con un alto grado de confiabilidad para infundir confianza en el público que oferta de su innovación.
3. Capacidad de observación y escucha atenta para descubrir oportunidades, desarrollarlas y aprovecharlas.



4. Apertura y adaptabilidad mental para conocer de la experiencia.
5. Equilibrio físico, mental y emocional para conseguir a otros al proyecto desde la inspiración que produce el bienestar propio y el bienestar común.
6. Reflexión individual y trabajo colaborativo para potenciar la investigación y el deseo de aprender de forma constante, donde optimice el uso de los recursos disponibles.
7. Compromiso de mejoramiento individual, familiar y comunitario.
8. Integridad, honradez y ética y un profundo sentido de igualdad, justicia y respeto por la dignidad y derechos de las personas, garantizando el éxito del emprendimiento.
9. Pensamiento crítico y creativo la toma de decisiones.
10. Análisis y reflexión para entender las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas.
11. Empatía, receptividad, respeto, solidaridad e inclusión para impulsar el radio de incidencia de su emprendimiento.

Al reconocer que la asignatura de Emprendimiento y Gestión es importante para el bachiller ecuatoriano, la integración de recursos digitales en el aula resulta beneficiosa porque potencia el rendimiento académico de los estudiantes, facilita el acceso a una variedad de material educativo en la red y permite personalizar la enseñanza de acuerdo con las necesidades de los estudiantes, fomenta la interacción y colaboración entre iguales, realiza una retroalimentación inmediata de los aprendizajes y desarrolla competencias tecnológicas básicas (Proaño et al., 2023).

Es importante que en aula se desarrolle las competencias que todo estudiante emprendedor lo requiere, como agente de cambio de la matriz productiva, lograrlo esta intrínsecamente ligado a la metodología y recursos didácticos que el docente introduzca en el proceso de enseñanza.

### ***1.2.2. Metodologías de Enseñanza Aprendizaje Innovadoras***

El nuevo cambio pedagógico, entendido como acto comunicativo, genera la enseñanza en la escuela, que ahonda en la adecuación de escenarios donde se aborde el impacto del uso de las herramientas digitales para aprender y en el aula. Las condiciones con que se ha venido



transmitiendo la información en los últimos años, está llevando a situaciones inimaginables con respecto a las estructuras comunicacionales de otros tiempos. De tal forma que las TIC han irrumpido en las actuales formas de relación social entre docentes y estudiantes en el salón de clase y fuera de este (Flores et al., 2021).

Los docentes tienen la misión de introducir a sus estudiantes en el uso y manejo de las nuevas tecnologías educativas para la generación de su aprendizaje, promoviendo con su uso, que sus tareas resulten prácticas, llamativas, dinámicas, innovadoras y sobre todo motivacionales.

En este sentido, las instituciones educativas para dar atención al cambio del modelo tradicional al nuevo paradigma educativo, deberán integrar las TIC como una forma innovadora de la demanda educativa actual. En la enseñanza apoyada en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), el profesor desempeña un papel más amplio y actúa como un guía o facilitador del aprendizaje del estudiante. En lugar de dirigir y controlar directamente la actividad de los estudiantes, el profesor utiliza las TIC para apoyar y acompañar al estudiante en su proceso de aprendizaje, brindando "materiales, dirección individualizada y supervisión cercana (Cruz et al., 2015).

### ***1.2.3. Las TIC en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje***

En esta nueva era digital insertar la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje resulta innovador y llamativo para los estudiantes, aumenta la motivación por el aprendizaje de los contenidos que se presentan en las asignaturas acorde al currículo del Sistema Educativo Nacional. Según Salazar et al. (2020), utilizar la tecnología como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje es crucial para generar motivación tanto en profesores como en estudiantes, sin importar la materia que se esté enseñando. La tecnología puede ser utilizada de diversas formas para hacer que el aprendizaje sea más interesante, interactivo y relevante para los estudiantes, lo que a su vez aumenta su motivación y compromiso con el proceso educativo. Al incorporar la tecnología de manera efectiva, los profesores pueden crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y atractivas, lo que facilita la adquisición de conocimientos y habilidades por parte de los estudiantes.

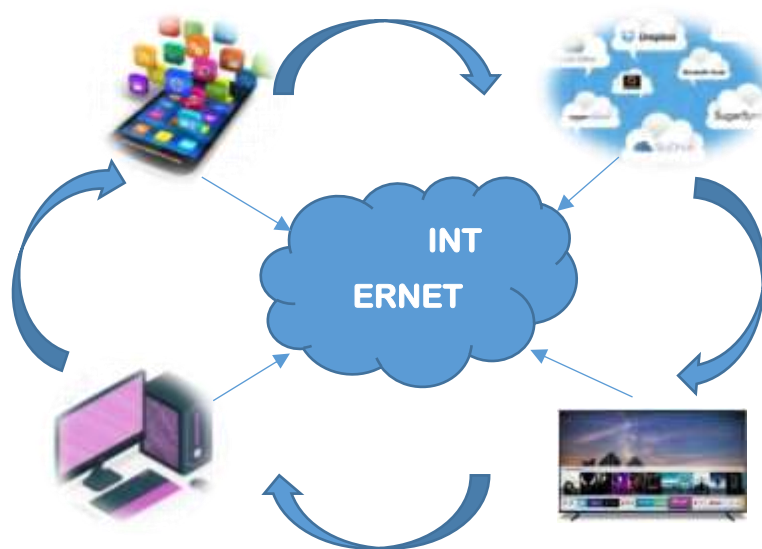
Sin embargo, existe el desinterés por aprender de algunos estudiantes en las diferentes asignaturas, este escenario desalentador ha dado lugar a que el docente busque estrategias,

técnicas o metodologías que le permitan enseñar de manera creativa e innovadora para lograr aprendizajes significativos en los estudiantes; convirtiéndose las TIC en una herramienta importante para el apoyo del proceso de enseñanza aprendizaje en cualquier lugar, estas integran todos los componentes tecnológicos que combinados entre sí permiten que los individuos y organizaciones estén interconectados en este mundo digital.

De acuerdo con la Universidad Latina de Costa Rica (2020) las TIC se refieren a los recursos y herramientas tecnológicas utilizadas para el manejo, gestión y distribución de la información. Estos recursos incluyen dispositivos como ordenadores, teléfonos, televisores, entre otros. Las TIC permiten procesar, almacenar y transmitir información en diferentes formatos, y han experimentado un aumento en su utilización a lo largo del tiempo. Además, ofrecen servicios útiles como el correo electrónico, la búsqueda y filtrado de información, la descarga de materiales y el comercio en línea, tal como se observa en la Figura 1.

**Figura 1.**

*Integración de las TIC*



Fuente: Elaboración propia

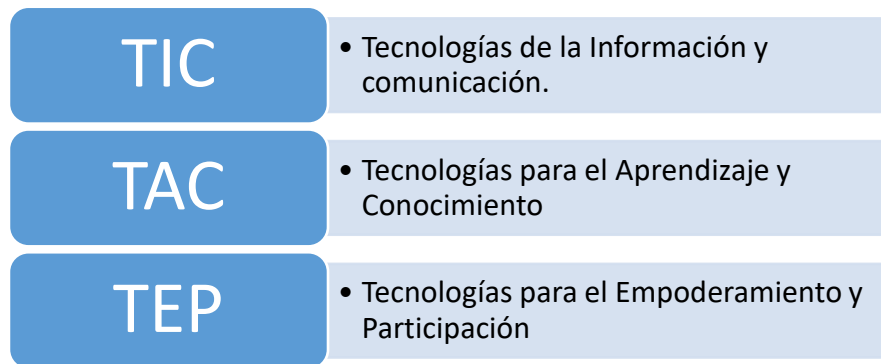


El avance de la tecnología ha permitido que las personas puedan mantenerse informadas, comunicadas e interconectadas por medio de las diferentes redes sociales como: Facebook, Twitter, WhatsApp, Instagram, Messenger, LinkedIn, Tik Tok, Youtube, etc. y además de las plataformas digitales que se emplean para el diseño de contenido digital interactivo a nivel educativo como: Canva, Genially, Easelly, Kahoot, Prezi, PowToon, Power Point entre otros.

Cuando hablamos de las TIC, estamos haciendo referencia al uso de la tecnología en diferentes aspectos en los que el ser humano se desenvuelve, sin embargo, para poder profundizar un poco más del uso de la tecnología en el ámbito educativo integraremos los conceptos Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC) y Tecnologías del Empoderamiento y Participación (TEP) más adelante de este apartado. En la Figura 2 se observa un resumen de las prácticas basadas en tecnología que dispone el docente para conseguir aprendizajes significativos.

**Figura 2.**

*TIC, TAC y TEP*



Fuente: Elaboración propia

#### ***1.2.4. Ventajas y Desventajas de las TIC en la Educación***

De acuerdo con Telefónica (2023), las 7 principales ventajas y desventajas de las TIC en la educación son las siguientes:

##### **Ventajas de las TIC en la Educación**

- 1. Mejora la concentración y comprensión.** Las actividades planificadas a través de herramientas digitales e interactivas mejoran la calidad de concentración del estudiante y por



tanto asimila mejor la información, potencializando su aprendizaje. Con estas herramientas el estudiante adquiere práctica, para reforzar lo aprendido.

- 2. Promueve la flexibilidad y autonomía de los estudiantes.** Las tecnologías promueven el aprendizaje autónomo de los estudiantes. Con la integración de alternativas digitales como cursos virtuales, cada estudiante aprende a su ritmo, optimiza el tiempo y los recursos gracias a la flexibilidad que aporta la digitalización y conectividad.
- 3. Impulsa el razonamiento crítico.** La diversidad de información que propician las TIC aporta al pensamiento crítico del estudiante, invitándolo a debatir y a la vez ser respetuoso de las opiniones de los demás.
- 4. Agiliza la comunicación entre profesores y estudiantes.** Toda la comunidad educativa tiene acceso a los mismos recursos en un menor tiempo. Así, las herramientas digitales permiten la interacción directa y rápida sin necesidad de estar presentes físicamente.
- 5. Aumenta la productividad en el aula y el trabajo colaborativo.** La integración de las nuevas tecnologías en el aula, específicamente las que permiten acceder a contenidos en línea, mejoran la productividad de aprendizaje de los estudiantes, ya que optimizan el tiempo de instrucción y potencializan el aprendizaje colaborativo.
- 6. Estimula la motivación.** La integración de la tecnología en el aula mejora la motivación de los estudiantes, estimulando el estudio hacia nuevos conceptos.
- 7. Incorpora nuevos métodos de aprendizaje.** Los docentes pueden incorporar nuevas metodologías de enseñanza, fortaleciendo así los conocimientos académicos de sus estudiantes y el dinamismo en la clase.

#### **Desventajas de las TIC en la Educación**

- 1. Distracción y falta de atención.** Acceso sin limitaciones a múltiples fuentes de información como sitios web, redes sociales entre otros que lo desvían de la atención de la asignatura que está estudiando.
- 2. Exceso de impactos.** Demasiado tiempo frente a la tecnología y el uso inadecuado puede crear conductas adictivas en el estudiante, alejándolo de la realidad. Generando efectos negativos para su salud, sus relaciones familiares y sociales, y académicas.



3. **Reduce el desarrollo de otras habilidades.** Sus habilidades lectoras, escritoras, comunicacionales y de razonamiento se pueden ver afectadas por la excesiva digitalización. La única forma de mantenerse comunicado socialmente es a través de entornos digitales.
4. **Consumo de información falsa.** La búsqueda de información en la red puede resultar falsa o incompleta.
5. **Robo de datos personales.** La sobreexposición de información personal como por ejemplo compartir fotografías con desconocidos en la red puede ocasionar que sea víctima de gente mal intencionada.
6. **Reduce el contacto humano.** Con la integración de las tecnologías se pierde la interacción física entre compañeros y docentes. Al disminuir el contacto humano se presenta un problema para el desarrollo personal del estudiante.
7. **Amplifica el acoso escolar.** Un tema complejo de tratar, pero uno de los que presenta mayores riesgos desde el momento que el estudiante tiene la tecnología en sus manos y no discierne entre el uso responsable de la misma, motivo que lo puede derivar en situaciones de acoso digital.

#### *1.2.5. Las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC)*

Durante la pandemia por COVID-19, las personas para su trabajo y educación se encontraron en la necesidad de aplicar obligatoriamente herramientas digitales para su uso diario (Fundación Telefónica, 2022). En respuesta a la necesidad que se presentó en la educación por la pandemia, surgen las TAC, herramientas tecnológicas adecuadas para el uso específico de los procesos de enseñanza-aprendizaje, han transformado y actualizado de manera innovadora los procesos educativos, es decir que las TAC son la adaptación de las TIC para el uso exclusivo en la educación.

Además, permiten que los estudiantes puedan adquirir conocimientos de manera rápida y sencilla debido a que ofrecen gran cantidad de información, con amplia extensión de poder seleccionar la información que se considere más adecuada (Hypatia Education, 2023). Las herramientas educativas TAC se aplican de varias maneras dependiendo de su objetivo de acuerdo con (Hypatia Education, 2023), se presentan de tal manera en los siguientes ejemplos:



- Se usan en programas de edición de texto, hojas de cálculo, presentación en multimedia, entre otros. Cada uno sirve para la creación de actividades, trabajos y proyectos.
- Se usan para el aprendizaje en línea mediante plataformas, cursos o blog para educación a distancia.
- Uso de videos, audios e imágenes para convertir el aprendizaje en uno más completo, dinámico y didáctico.
- Uso de herramientas en línea para videoconferencias y chats que permiten la socialización y comunicación entre docentes y estudiantes.
- Uso de herramientas digitales para las actividades de los estudiantes que mejoran su rendimiento académico.

La aplicación de las TAC en educación mejora la comunicación y relación docente-estudiante, más aún si se trata de estudios a distancia, porque ofrece sitios donde pueden compartir ideas y opiniones sobre un tema, también fomenta el aprendizaje para los docentes estudiar y seleccionar las herramientas digitales adecuadas para usar y explicar su clase, y para los estudiantes quienes reciben los beneficios de las TAC en su proceso educativo. Un ejemplo sencillo de TAC en el aula de clase es la presentación de contenidos mediante presentaciones en PowerPoint, Word, Canva, Genially, Prezi, PowToon entre otros, en donde cada vez, más docentes se instruyen en sobre cómo manejar estas plataformas digitales para presentar contenidos más dinámicos y llamativos para los estudiantes (APPF, 2021).

#### ***1.2.6. Las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP)***

Las TEP como las TAC son herramientas digitales importantes en la educación, fomentan la participación y empoderamiento en los procesos educativos, recogen grandes posibilidades del mundo digital, como interactuar y crear individualmente contenido. Este modelo educativo pedagógico motiva la inclusión y participación de todos los estudiantes, consigue que formen un pensamiento crítico y generen una opinión sobre un tema en particular (APPF, 2021).

Es esencial la participación del docente en la introducción de las TEP en el aula, pues cuando estas entran en juego en clase, el docente debe procurar la existencia de valores en clase, fomentando la interacción social y el empoderamiento del estudiante hacia un papel crítico y



activo. Por otra parte, es importante observar y vigilar el desarrollo grupal e individual de estos recursos debido a que existe probabilidad de romper la interacción positiva de competencias en clase, ya que el objetivo debe ser lograr un aprendizaje más colaborativo, comprender la realidad de lo expuesto y formar una postura clara sobre sobre lo expuesto. Algunos ejemplos de las TEP serían: la creación de un blog de aula, de un podcast, creación de un canal de YouTube con el que aprender mientras se potencia la destreza audiovisual, etc. (APPF, 2021).

Al hablar de las TAC y TEP se refiere a herramientas que han consolidado los procesos educativos mediante la diversidad de estrategias o formas de hacer llegar el contenido para que tanto docentes y estudiantes lo empleen en su vida escolar diaria, mediante estas, la información puede ser clasificada de diferente manera, así como la recopilación ofrece un sin número de datos que permite a cada individuo formar y escoger a su propio criterio.

De acuerdo con (Hypatia Education, 2023) el uso de las TAC Y TEP tiene la capacidad de proporcionar acceso a diferentes fuentes de información y recursos educativos que permiten formar aprendizajes eficientes y de una gran variedad. En donde algunos de sus principales beneficios de implementar en el sistema pedagógico encontramos:

- Fomenta la interacción y el aprendizaje colaborativo y cooperativo en los estudiantes.
- Personaliza y adecua los contenidos dependiendo de las necesidades y estilos de aprendizaje.
- Permite una personalización de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Facilita el uso de recursos didácticos y el acceso a gran cantidad de información.
- Favorece al desarrollo de habilidades y capacidades con respecto a las competencias digitales que cada son más relevantes en el mundo laboral

### ***1.2.7. Modelo TPACK***

Los modelos tradicionales de enseñanza aprendizaje han evolucionado en base a las nuevas tecnologías, por ello es importante generar técnicas de enseñanza basada en la tecnología e innovación, los docentes necesitan estar informados y capacitados en que modelos pueden ser útiles para trabajar las TIC.

De acuerdo con la UNIR (2024), TPACK es la sigla en Inglés que corresponde al concepto Technological Pedagogical Content Knowledge (Conocimiento Técnico Pedagógico

del Contenido) que estudia la introducción de la tecnología en la educación, este modelo fue desarrollado por los profesores Punya Mishra y Matthew J. Koehler basado en tres variables, en las que un docente debe estar preparado: conocimiento tecnológico, conocimiento pedagógico y conocimiento del contenido. Expande la idea original de Shulman (1986) sobre el Conocimiento Pedagógico del Contenido (PCK). Este autor sostiene la necesidad de que los profesores desarrollen tanto el conocimiento del contenido como las habilidades para enseñarlo, y señala que el solo conocimiento del contenido es seguramente tan inservible de forma pedagógica como la pericia independiente de contenido (Shulman, 1986). Para una mejor comprensión de las tres variables que integran el modelo TPACK, tal como se observa en la Figura 3.

**Figura 3.**

*Modelo TPACK*



Fuente: Elaboración propia



### ***1.2.8. Contenido digital multimedia***

En la actualidad existen nuevos estilos de aprendizaje, dejando de ser el texto físico el único recurso que se puede utilizar en el salón de clase, con la integración de la tecnología se puede utilizar otro tipo de recursos digitales que resultan novedosos, atractivos y motivacionales para los estudiantes respecto a los modelos tradicionales.

Según Duque & Cordero (2023), los contenidos digitales son contenidos y recursos multimedia en formato digital, que permiten a los actores del proceso educativo, indagar, manejar y contrastar la información que se presenta en las plataformas digitales o en la red, fomentan la colaboración, la participación, la cooperación y la creatividad. De igual manera, según la Universidad Europea (2024) el contenido multimedia es la combinación de diversos recursos para la comunicación, tales como texto, video, imágenes o sonido, con la intención de transmitir información pertinente en distintos medios. Permitiendo una solución enriquecedora para quienes lo reciben. Los contenidos multimedia presentan algunas características importantes que se detallan a continuación:

1. **Interacción:** permite la participación dinámica del receptor mejorando su experiencia, así también, facilita la retención de la información y recibe posibles opiniones de los usuarios
2. **Variedad en medios:** combina imágenes, textos, sonidos y/o videos con lo que genera una gran experiencia en quienes los reciben.
3. **Acceso:** puede estar subido en distintas plataformas por tanto facilita su acceso.
4. **Compromiso:** mantiene la atención del usuario, gracias a su presentación visual y auditiva.

De la misma manera, de acuerdo con Alcoverro (2021), se ha observado que cuando la información se presenta de manera visual, utilizando elementos como infografías, imágenes, videos y otros recursos visuales, es más fácil de recordar para el usuario. La utilización de estos recursos visuales ayuda a captar la atención del usuario y facilita la comprensión y retención de la información. Al presentar la información de forma visualmente atractiva y fácil de entender, se mejora la capacidad del usuario para recordarla en comparación con la información presentada únicamente en formato de texto.



Agregando a lo anterior, crear contenido digital multimedia resulta interesante para los usuarios de la red, ya que estos permiten acceder a la información en menos tiempo y se presentan de forma llamativa, al integrar componentes visuales y de sonido se da un plus importante a la información que se muestra, siendo de mejor aceptación e interés para los usuarios.

Sin embargo, no todo el contenido digital que se muestra en la red satisface la necesidad de aprendizaje de los estudiantes respecto a las temáticas que propone la malla curricular para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, por tal razón es importante que el docente cree contenido digital acorde a las temáticas señaladas para la enseñanza de la asignatura, con el que se consiga el desarrollo de destrezas imprescindibles en los estudiantes, promovidas desde el currículo educativo nacional. De acuerdo con Campión y otros (2017) en su estudio los contenidos digitales, concluyen lo siguiente:

1. Actualmente se han integrado contenidos digitales que reemplazan a los formatos tradicionales, pero esto no significa que el docente tenga cambios metodológicos en sus formas de enseñar.
2. Adquirir productos elaborados está por sobre la creación de contenidos digitales suponiendo que dará respuesta a las nuevas formas de aprender.
3. Los contenidos digitales que ofrece el mercado son bien aceptados siempre y cuando ofrezcan calidad técnica y adaptabilidad a ciertas sugerencias educativas.
4. Dada la falta de correspondencia entre la integración de aparatos tecnológicos y los cambios metodológicos, el inconveniente para incluir contenidos digitales radica en la evolución de la pedagogía. Sumándole el poco desempeño del docente en competencias digitales, así como los problemas de tipo técnico resultado de la falta de inversión en infraestructura tecnológica.
5. Desarrollar contenido digital mejorado a futuro dependerá de la formación técnica del docente y del cambio necesario en el modelo educativo.

Los contenidos digitales multimedia resultan favorables en el proceso de enseñanza aprendizaje, gracias a su forma de presentación y accesibilidad, sus diseños resultan llamativos y novedosos, permitiendo la interacción, retroalimentación y compromiso para quienes los



reciben, la calidad en su selección y creación dependerá exclusivamente de las competencias digitales del docente.

### ***1.2.9. Como los Videos Educativos Mejoran el Aprendizaje***

Los videos educativos son un recurso didáctico importante tanto para docentes como estudiantes, generan conocimiento de una manera llamativa y dinámica en los estudiantes, no solo están enfocados en la parte teórica o conceptual, sino que plantean soluciones más prácticas y explicativas para el observador, convirtiéndose así en una herramienta óptima para el proceso pedagógico. Según Euroinnova (2024) un video educativo es contenido audiovisual que permite al docente expresar información clara, precisa, ordenada, de fácil acceso en medio electrónicos, reforzando temas específicos, permitiendo al estudiante o cualquier persona que lo observa, entender mejor la información mostrada.

Considerando que la información presentada en medios audiovisuales es más fácil de procesar, el antiguo adagio “una imagen vales más que mil palabras” ha sido actualizado por la empresa de investigación de mercado Forrester Research que dice que, un minuto de video vales más que 18 millones de palabras. Con esto se puede entender que no es necesario una descripción verbal o escrita ampliada para tratar temáticas complejas dentro de una asignatura en específico.

El uso de videos en el aula ha presentado resultados concretos al mejorar la participación y rendimiento de los estudiantes y a la vez entrega una gran satisfacción al docente de acuerdo con (Myviewboard, 2021). Por otra parte, de acuerdo con la encuesta State of Video in Education de la plataforma de video Kaltura (2018) se encontró que el 92% de los educadores usan video porque mejora la satisfacción del estudiante en su experiencia de aprendizaje. A la vez el 83% de docentes cree que incrementa su satisfacción al enseñar mientras el 84% de docentes considera que aumenta el nivel de logro educativo por parte del estudiante y por otro lado el 83% de docentes considera que impulsa el trabajo colaborativo y su desarrollo profesional.

Sin duda integrar videos educativos en la planificación de clase es una excelente forma de ampliar y reforzar los conocimientos que los estudiantes requieren, según Euroinnova (2024) los videos permiten:

1. Encontrar temas de interés a través de los diferentes medios de comunicación.
2. Repetir lecciones que no se entendieron en una clase normal.



3. Entender mejor la información, puesto que alguien hace de mediador.
4. Tomar pausas para hacer apuntes de información relevante y de interés
5. Tener acceso permanente al conocimiento por medio de la web en cualquier tiempo y lugar.

La información es recordada fácilmente por los estudiantes cuando esta se transmite de forma visual, incorporando video con imágenes, texto, sonido y otros recursos como lo resalta (Alcoverro, 2021).

### ***1.2.10. Software PowToon***

En la actualidad los procesos educativos se dirigen hacia conocimientos significativos e innovadores, para ello se ha visto la necesidad de implementar estrategias pedagógicas tanto para que los docentes apliquen en sus metodologías y los estudiantes aprendan de manera dinámica e interactiva. Las herramientas web tienen el propósito de facilitar y agilizar los procesos de enseñanza-aprendizaje, entre ellas encontramos al software en línea PowToon.

La autora Pepper (2023), menciona que PowToon es una marca nueva software de presentación en línea que permite crear presentaciones animadas visualmente impactantes, también arrastrar y soltar imágenes, accesorios y herramientas prediseñados en su diapositiva que luego se animan automáticamente para crear una presentación profesional.

PowToon llega a ser una herramienta online gratuita para ciertas plantillas elaboradas por la plataforma, sin embargo, para ingresar a materiales y opciones más completas es necesario pagar una mensualidad; la plataforma es en inglés y ofrece dos tipos de presentaciones: la primera es Studio que permite generar las presentaciones de videos y la segunda es Slides la cual es para presentaciones en diapositivas, al seleccionar cualquiera de estas dos opciones nos encontramos con el editor el cual tiene funciones básicas para personalizar el proyecto a preferencia o gusto personal (Gobierno de Canarias, 2015).

Según Abitbul (2023) usar PowToon mediante el desarrollo de videos permite crear aprendizajes valiosos, en el diseño de clases y en la creación de contenido real y animado haciendo que las lecciones cobren vida, esta plataforma sirve también para personas con poca experiencia en la elaboración de contenido digital de manera fácil y accesible. Además, se pueden atender a diferentes estilos de aprendizaje aprovechando lo máximo de una clase, puede ser



empleado por ejemplo en: conferencias grabadas, videos animados, presentaciones, podcast, y material escrito.

De esta manera PowToon se ofrece como una herramienta óptima para crear videos y animaciones visualmente llamativos, que permitan retener la atención de los espectadores, además la manera en cómo se presentan los contenidos teóricos es breve y concisa tomando en cuenta lo más esencial para que docentes y estudiantes puedan hacer uso de esta herramienta. Siendo así PowToon permite la creación de presentaciones o proyectos digitales que generen verdaderos conocimientos, en ella los estudiantes pueden crear nuevos materiales o editar imágenes, textos y adecuarlos a su propósito educativo, por otro lado, a los docentes les permite ofrecer una buena calidad de videos explicativos, adaptados a las temáticas y utilidades con las que se desea llegar a los estudiantes.

Al finalizar este capítulo se concluye que las TIC son herramientas importantes para la educación y para todos los contextos de la vida, por tal razón las herramientas educativas ya no se estudian bajo el concepto específico de las TIC, sino que migran a otros términos como las TAC y las TEP para referirse específicamente a la tecnología para la educación. Adicionalmente el enfoque de los conceptos tratados en este capítulo siempre ha estado dirigido al uso de la tecnología en el proceso de la enseñanza aprendizaje, ha sido beneficioso abordar conceptos como el modelo TPACK basado en la tecnología, la pedagogía y el contenido, la importancia de enseñar la asignatura de Emprendimiento y Gestión. los contenidos digitales interactivos, el aprendizaje que dejan los videos educativos, y por último conocer del software Powtoon como herramienta para el desarrollo de la presente propuesta innovadora.



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

En el presente capítulo de esta propuesta se va a cumplir con los objetivos: “Diseñar y producir seis videos animados utilizando PowToon que representen de manera clara conceptos claves de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, con la finalidad de incorporar gráficos, animaciones y ejemplos relevantes de la comprensión efectiva de la materia” y así también “Integrar actividades de aprendizaje interactivas en los videos animados, como cuestionarios de opción múltiple al final de cada video para evaluar el aprendizaje y aplicación práctica de los conocimientos adquiridos”. El diseño y producción de cada uno de los 6 videos, incorpora: imágenes, gráficos, texto sintetizado, animaciones y ejemplos relevantes de los contenidos de la materia para su creación. La creación de contenido digital de calidad permitirá que los estudiantes aprendan de manera clara, divertida, reflexiva y significativa.

### **2.1. Conceptualización y Operacionalización de las Categorías de la investigación**

El estudio indaga de forma ordenada, la forma en que se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje del módulo interdisciplinar de Emprendimiento y Gestión. En la Tabla 1 se presenta la Conceptualización y Operación de las categorías.



**Tabla 1.**

*Conceptualización y Operación de las categorías*

Categorías	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Técnica e instrumento
Proceso de enseñanza aprendizaje en Emprendimiento y Gestión	El proceso de enseñanza aprendizaje es un proceso que implica dirigir y guiar la actividad cognitiva de los estudiantes para facilitar su aprendizaje. Este proceso se estimula mediante el uso de diversos recursos que ayudan a fortalecer la formación de motivos estables en los estudiantes, es decir, razones o incentivos duraderos que los impulsan a aprender y participar activamente en el proceso educativo (Torres et al., 2021) Busca incentivar el espíritu emprendedor en el estudiante desde diferentes perspectivas y áreas del emprendimiento: comunitario, asociativo, empresarial, cultural, deportivo, artístico, social, etc. (Currículo de Bachillerato Emprendimiento y Gestión, 2015)	Pedagógico	Metodología de enseñanza.	<b>Técnica:</b> Encuesta <b>Instrumento:</b> Cuestionario 1 (Anexo 1)
		Metodológica	Diferentes teorías de aprendizaje	
		Cognitiva	Analiza, procesa y almacena información	
		Constructivista	Aprende haciendo desde la experiencia	
		Social	Aprende del contexto	

Fuente: elaboración propia



Categorías	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Técnica de evaluación
Contenidos Digitales multimedia	De acuerdo con Pantallea (2023) los contenidos digitales son toda la información que podemos mostrar en medios digitales. Estos medios pueden ser sitios web, redes sociales o cualquier lugar de internet.	Didáctica	Entiende los objetivos a alcanzar Conoce las instrucciones y sugerencias	<b>Técnica:</b> Encuesta <b>Instrumentos:</b> -Cuestionario 2 (Anexo 2) -Entrevista semiestructurada (Anexo 3)
		Calidad del contenido	El contenido es adecuado al nivel de conocimientos Los contenidos están claros	
		Capacidad para generar aprendizaje	El material ayuda a ser crítico. Ayuda a generar nuevo conocimiento	
		Motivación	Los contenidos son atractivos e innovadores Aumenta el interés sobre el tema	
		Formato, diseño y accesibilidad	Tiene un diseño fácil, claro y organizado Textos, imágenes, audios y videos son de buena calidad	

Fuente: elaboración propia



## 2.2. Enfoque de la Investigación

La investigación tiene un enfoque metodológico mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo, desde el punto de vista cualitativo, se sintetizó, esquematizó, conceptualizo y argumento las ideas del tema propuesto, así como el planteamiento de las variables de estudio que corresponden al mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje y calidad del contenido digital. Por otro lado, desde el método cuantitativo se pudo constatar la realidad de las variables con la aplicación de la encuesta como herramienta medible para reconocer y validar si el contenido digital multimedia ha mejorado el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura.

## 2.3. Alcance de la Investigación

Su alcance es descriptivo y aplicada. Inicialmente se describió un diagnóstico inicial sobre el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión aplicada por el docente; de los recursos TIC que se utilizan para su aprendizaje; y su percepción sobre la creación de contenido digital multimedia y su inclusión en el proceso educativo. Posteriormente se aplicó la propuesta a estudiantes de la muestra, y luego validarla.

Potenciando el uso de la tecnología como un recurso para aprender en cualquier tiempo y en cualquier lugar ha permitido a los estudiantes aprender de manera autónoma, dinámica, colaborativa, divertida y sobre todo significativa. Por otra parte, ampliar el número de beneficiarios de la propuesta ya que esta se encuentra publicada en la red y se acopla al currículo nacional.

## 2.4. Declaración y Justificación del Tipo de Investigación

La propuesta desarrollada es de tipo aplicada, puesto que a partir del problema planteado y la adquisición de conocimientos de los diferentes instrumentos aplicados, se pudo plantear una solución pedagógica tecnológica innovadora mediante el software PowToon, que sirva como recurso didáctico metodológico en el aula, permitiendo mejorar el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de tercer año de bachillerato.



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

Los métodos empleados en el presente estudio fueron los siguientes:

### ***2.5.1. Método Teórico***

Se utilizó la revisión bibliográfica y el método de análisis y síntesis en el proceso de la investigación para profundizar en el marco teórico de la propuesta, iniciando con la búsqueda de información en diferentes fuentes de consulta, luego esta información es analizada, sintetizada y contrastada en la escritura del presente informe. Además, permite escribir el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la investigación, así como la emisión de las conclusiones y recomendaciones por parte de la autora luego de finalizado el proyecto.

### ***2.5.2. Método Empírico***

El método empírico aplicado es la encuesta, a través de instrumentos como el cuestionario y la entrevista semiestructurada, para la medición de estudiantes de tercer año de bachillerato y docentes, quienes dieron a conocer cómo se integran las TIC en su proceso de enseñanza-aprendizaje en el módulo de Emprendimiento y Gestión, así como la valoración del contenido digital luego de su implementación.

### ***2.5.3. Método Matemáticos Estadísticos***

Representa el proceso de recopilación de datos cualitativos y cuantitativos, permitiendo:

Establecer el tamaño de la muestra, que para este proyecto se trabajó con muestras estadísticas finitas, donde el tamaño del universo es 230 estudiantes de terceros de bachillerato, el cálculo del tamaño de la muestra se presenta más adelante de este apartado.

Recolectar los datos de la encuesta aplicada a los estudiantes, pertenecientes a tercero de bachillerato en ciencias y técnico, para conocer la metodología de enseñanza del módulo de Emprendimiento y Gestión y los recursos TIC utilizados.



Recolectar los datos de la encuesta aplicada a 20 estudiantes de tercero de informática “A” con el fin de determinar el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje en el módulo, así como la valoración del contenido digital multimedia como propuesta innovadora.

Representar todo el proceso de análisis y evaluación de datos recopilados que parte desde la tabulación, agrupación, obtención de resultados, representación gráfica para su respectiva interpretación y conclusiones.

## **2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada**

Se aplicaron tres instrumentos, dos cuestionarios y una entrevista semiestructurada.

-El *cuestionario 1* (Anexo 1), se aplicó a los estudiantes con el propósito de obtener información que permitiera hacer un diagnóstico inicial sobre el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión aplicada por el docente; de los recursos TIC que se utilizan para su aprendizaje; y su percepción sobre la creación de contenido digital multimedia y su inclusión en el proceso educativo. Este cuestionario se estructuró en 14 preguntas, se aplicó por medio del software de administración de encuestas Google Form con la cooperación de la docente de asignatura, el enlace fue compartido en los respectivos grupos de WhatsApp.

-El *cuestionario 2* (Anexo 2), se aplicó a los estudiantes con el propósito de evaluar el contenido digital multimedia como recurso didáctico en el aula a nivel pedagógico, tecnológico y de accesibilidad. Este cuestionario permitió dar información para la validación empírica de la propuesta generada en esta tesis; se estructuró en 18 preguntas, se aplicó por medio del software de administración de encuestas Google Form con la cooperación de la docente de asignatura, el enlace fue compartido en los respectivos grupos de WhatsApp.

-La entrevista semiestructurada (Anexo 3), se aplicó a los cuatro docentes participantes de la investigación con el propósito de evaluar el contenido digital multimedia como recurso didáctico en el aula a nivel pedagógico, tecnológico y de accesibilidad. Esta entrevista permitió dar información para la validación empírica de la propuesta generada en esta tesis y

su triangulación con las opiniones de los aprendices; se estructuró en 7 preguntas abiertas, se aplicó de forma personal luego de concretar una cita con cada uno de ellos.

### **Validación de instrumentos**

Estos tres instrumentos fueron validados mediante el juicio de tres expertos en el área de educación e informática educativa (Anexo 4)

## **2.7. Delimitación de la Población y la Muestra. Justificación del Tipo de Muestreo**

### **2.7.1. Población**

La población de la presente propuesta innovadora corresponde a cuatro docentes que administran el módulo de Emprendimiento y Gestión y 230 estudiantes de tercer año de bachillerato de los cursos 3ro Informática A, 3ro Informática B, 3ro Contabilidad A, 3ro Agropecuaria A y 3ro Ciencias A, B, C, D y E del Colegio de Bachillerato Primero de Mayo de la ciudad de Yantzaza en la provincia de Zamora Chinchipe, matriculados en el periodo lectivo 2023 - 2024. En la Tabla 2 se presenta la Distribución de estudiantes de tercer año.

**Tabla 2.**

*Distribución de estudiantes de tercer año*

<b>Descripción</b>	<b>Número</b>
3ro Informática A	20
3ro Informática B	20
3ro Contabilidad A	20
3ro Agropecuaria A	20
3ro Ciencias A, B, C y D	150
Total	230



Fuente: Elaboración propia

### 2.7.2. Muestra

El tamaño de la muestra de estudiantes se determinó mediante muestras finitas, para lo cual se consideró la siguiente fórmula estadística:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{e^2(N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

**Dónde:**

n = Tamaño de la muestra

N = Tamaño total de la población

e = Error máximo permisible para la estimación del parámetro (5%) = 0,05

p = Probabilidad de que el evento ocurra= 0,5

q = Probabilidad de que el evento no ocurra= 0,5

Z = Nivel de confianza (95%) =1,96

**Reemplazando valores se obtiene:**

$$n = \frac{230 \cdot (1,96)^2 \cdot (0,5) \cdot (0,5)}{(0,05)^2(230 - 1) + (1,96)^2 \cdot (0,5) \cdot (0,5)}$$

$$n = \frac{220,89}{1,53}$$

$$n = 144$$

Al obtener el tamaño de la muestra, esta se aplicó a 144 estudiantes que representan el 62,61% de la población, con el fin de conocer el proceso de enseñanza aprendizaje en el módulo de Emprendimiento y Gestión mediante TIC.



## 2.8. Estrategia Metodológica Investigativa o Proceder Metodológico General

La propuesta metodológica para la elaboración del contenido digital multimedia se realizó cumpliendo con la fase de: Diagnóstico, Planificación, Producción, Implementación y Evaluación. Después detallaremos las actividades ejecutadas en cada fase.

### *Fase 1: Diagnóstico*

La fase de diagnóstico inicial fue desarrollada en el colegio de bachillerato Primero de Mayo. El objeto primordial de esta fue evidenciar la situación actual del problema planteado, mediante la aplicación del instrumento de medición: cuestionario 1, detallado con anterioridad en este capítulo. Por medio del instrumento de recolección de datos se logró comprender cómo se lleva el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura y la integración de la tecnología.

### *Fase 2: Planificación*

En esta fase se consideran los contenidos que se incorporan en la creación de los 6 videos que están relacionados con el cumplimiento de los objetivos planteados, destrezas a desarrollar, e indicadores a evaluar de la Guía Implementación del Currículo de Emprendimiento y Gestión (Ministerio de Educación, 2017), tal como se detalla en la Tabla 3.

**Tabla 3.**

*Planificación micro curricular para el desarrollo de los contenidos (videos)*

<b>Tema</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Destreza</b>	<b>Indicador</b>
<b>Video 1:</b> Descripción de los emprendimientos	OG.EG.5.	EG.5.5.2.	I.EG.5.8.1. (I.3., S.1.)
<b>Video 2:</b> Descripción detallada del proceso.	OG.EG.7.	EG.5.5.4. EG.5.5.4.1.	I.EG.5.9.1. (I.1.; S.1.).
<b>Video 3:</b>	OG.EG.7.	EG.5.5.2.	I.EG.5.9.1. (I.1.; S.1.).





Características del producto o servicio final.

<b>Video 4:</b> Definir la inversión necesaria.	OG.EG.7.	EG.5.5.5.	I.EG.5.9.1. (I.1.; S.1.).
<b>Video 5:</b> Costos fijos y variables.	OG.EG.7.	EG.5.5.7.	I.EG.5.9.2. (I.1.; S.1.).
<b>Video 6:</b> Gastos de operación	OG.EG.7.	EG.5.5.6.	I.EG.5.9.2. (I.1.; S.1.).

---

Fuente: elaboración propia

### ***Fase 3: Producción***

Para la fase de producción de los videos multimedia se trabajará con las siguientes tres sub-fases:

#### **Preproducción**

Esta sub-fase permitió realizar toda la preproducción de los videos antes de su producción, que va desde la selección de los temas hasta la creación de los guiones. Para la propuesta consideramos lo siguiente:

1. Elegir la temática, para este caso considerar los temas para los seis videos.

Tema del video 1: “Descripción de los emprendimientos”

<https://www.youtube.com/watch?v=Q0eyz8E-ffU>

Tema del video 2: “Descripción detallada del proceso”

<https://www.youtube.com/watch?v=hC0ob5ppa9Q>

Tema del video 3: “Características del producto o servicio final”

<https://www.youtube.com/watch?v=Ww6eDiF2i6o>



Tema del video 4: “Definir la inversión necesaria”

<https://www.youtube.com/watch?v=iNh5YWDc15U>

Tema del video 5: “Costos fijos y variables”

<https://www.youtube.com/watch?v=Jn3PJwo07Z0>

Tema del video 6: “Gastos de operación.”

<https://www.youtube.com/watch?v=StBbvwoVA>

## 2. Crear el guion:

Una vez fijados los temas para los videos, se trabaja en la elaboración del guion, el detalle de elaboración de cada guion se muestra en la **Tabla 5, Tabla 6, Tabla 7, Tabla 8, Tabla 9 y Tabla 10.**

### **Producción**

#### 1. Revisión y prueba de Video.

Antes de realizar la edición de los videos:

1.1. Hay que registrarse en PowToon con un usuario y contraseña o utilizar una cuenta de correo de Gmail.

1.2. Aprender a manejar PowToon mediante la exploración.

1.3. Ya que se dispone de los recursos y conocimientos, se puede editar los videos mediante el software PowToon

#### 2. Duración.

Considerando todos los aspectos técnicos y de calidad. Los videos durarán entre 1 y 3 minutos para mantener la atención y concentración de los estudiantes.

#### 3. Los tres momentos del video.





Se iniciará el video con un saludo y se dará la introducción de la temática, objetivo y destreza a tratar, se irán integrando los componentes como imágenes, texto, animaciones y enlaces de cuestionarios para la evaluación de los aprendizajes a adquirir.

### **Postproducción**

#### 1. Edición del video.

La edición del video se la realizará con PowToon, considerando aspectos por mejorar en su diseño como colocar títulos, fondo de audio, animaciones, etc.

#### 2. Publicación del video.

El video tutorial se publicará a través de la plataforma YouTube para el acceso de la comunidad educativa y en especial de los estudiantes de tercero de bachillerato.

### ***Fase 4: Implementación***

En esta fase se pondrá en ejecución la clase con el tema la “Descripción de los emprendimientos”, en la que se proyecta el contenido digital multimedia del tema planificado a los estudiantes de tercer año de bachillerato de Informática A.

### ***Fase 5: Evaluación***

Se evaluó uno de los seis videos elaborados mediante un instrumento de medición en línea (encuesta) a 20 estudiantes de la especialidad de informática del Colegio Primero de Mayo, cuyo fin es determinar la calidad del contenido multimedia desde el punto de vista pedagógico, tecnológico y de accesibilidad (evaluación final para el estudiante).



## 2.9. Presentación de los Resultados del Estudio Diagnóstico Inicial

### 2.9.1. Resultados de la encuesta a estudiantes

A partir de las preguntas planteadas se buscó conocer cuál es la perspectiva de los estudiantes frente al proceso de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión y de los recursos TIC que se utilizan para su aprendizaje. La encuesta fue aplicada a 144 estudiantes distribuidos en los diversos cursos y paralelos de tercero de bachillerato tal como se detallan en la Tabla 2. Con la cooperación de la docente de asignatura, el enlace fue compartido en los respectivos grupos de WhatsApp. De esta manera los estudiantes pudieron acceder a la encuesta y dar sus respuestas u opiniones. El procesamiento de la información recopilada a través de este instrumento permitió generar los siguientes resultados.

#### Pregunta 1

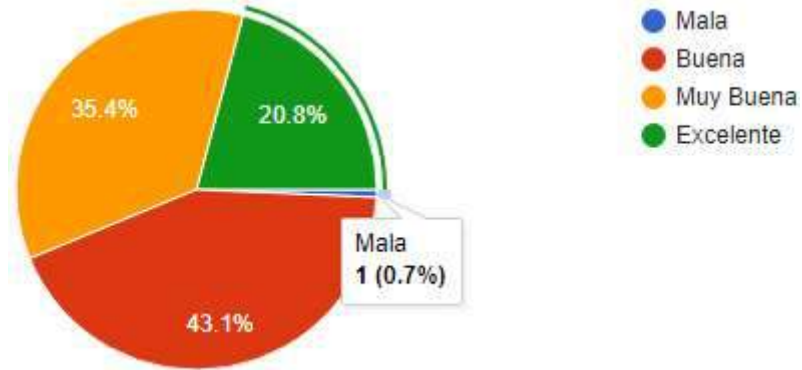
La primera pregunta permitió conocer qué les parece la metodología de enseñanza aprendizaje de la asignatura. 62 estudiantes que representan el 43,10% reconocieron que la metodología les parece buena, mientras que 51 estudiantes que representan el 35,4% consideran que es muy buena, 30 estudiantes que representan el 20,8% consideran que es excelente y 1 estudiante que representan el 0,70% considera que es mala, tal como se observa en la Figura 4.

#### Figura 4.

*Metodología de enseñanza aprendizaje para la asignatura de Emprendimiento y Gestión aplicada por el/la docente en el aula*



## TRABAJO DE TITULACIÓN



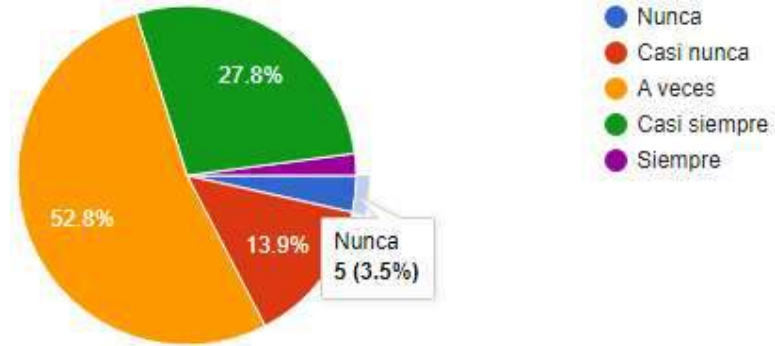
Fuente: elaboración propia

### Pregunta 2

La segunda pregunta permitió conocer con qué frecuencia utilizan los dispositivos electrónicos para realizar sus actividades académicas. 76 estudiantes que representan el 52,8% mencionaron que A veces, 40 estudiantes que representan el 27,8% Casi Siempre, 20 estudiantes que representan el 13,9% Nunca y finalmente 3 estudiantes que representan el 2,1% dijeron Siempre, lo descrito se observa en la Figura 5.

### Figura 5.

*Frecuencia de uso de dispositivos electrónicos para actividades académicas*



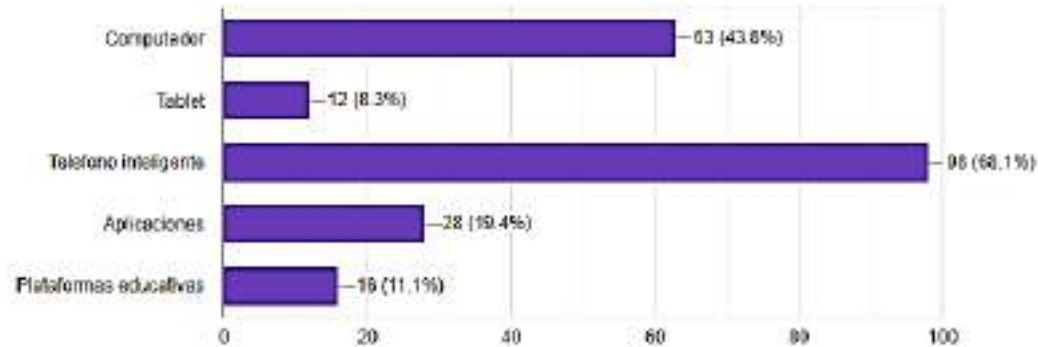
Fuente: elaboración propia

### Pregunta 3

La tercera pregunta permitió conocer que herramientas tecnológicas utilizan en sus estudios. 98 estudiantes que representa el 68,1% dijeron que utilizan un teléfono inteligente, 63 estudiantes que corresponde al 43,8% utiliza computador, 12 estudiantes que representan el 8,3% utiliza tablet, 28 estudiantes que representan el 19,4% utiliza aplicaciones y un 11,1% utiliza plataformas educativas, lo descrito se observa en la Figura 6.

### Figura 6.

*Herramientas tecnológicas que utilizan en sus estudios*



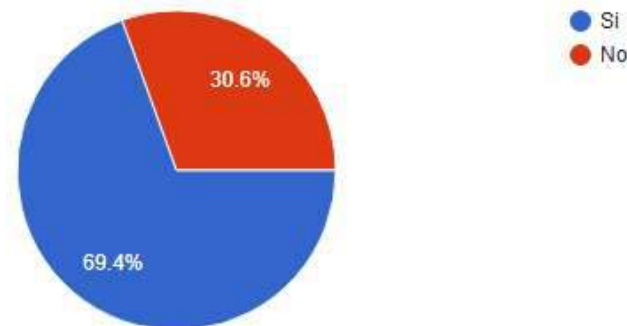
Fuente: elaboración propia

#### Pregunta 4

La cuarta pregunta permitió saber si las herramientas actuales son suficientes para sus aprendizajes, a lo que 100 estudiantes que representan el 69,4% dijeron que sí, frente a 44 estudiantes que representan el 30,6% que dijeron no, lo descrito se observa en la Figura 7.

#### Figura 7.

*Las herramientas actuales en la educación son suficiente para su aprendizaje*





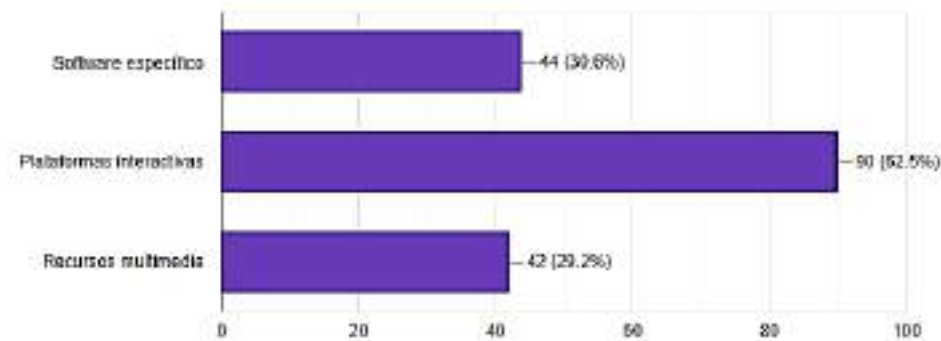
Fuente: elaboración propia

### Pregunta 5

En la pregunta cinco se les consultó a los estudiantes que herramientas o recursos digitales son beneficiosos para mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje a lo que 90 estudiantes que representan el 62,5% expresaron que son las plataformas interactivas, seguido de 44 estudiantes que representa el 30,6% que dijeron Software específico y finalmente 42 estudiantes que figuran el 29,2% que mencionaron a los recursos multimedia, lo descrito se observa en la Figura 8.

### Figura 8.

*Herramientas o recursos digitales beneficiosos para mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje*



Fuente: elaboración propia

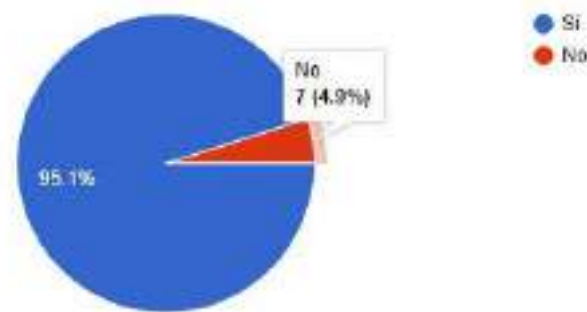
### Pregunta 6

En la pregunta seis se conoció de la importancia de la creación de contenido digital multimedia para la enseñanza aprendizaje de la asignatura, 137 estudiantes que representan el 95,1% dijeron que, si es importante mientras que siete estudiantes que representan el 4,9% dijeron que no, lo descrito se observa en la Figura 9.



**Figura 9.**

*Importancia de la creación de contenido digital multimedia para la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión*



Fuente: elaboración propia

### **Pregunta 7**

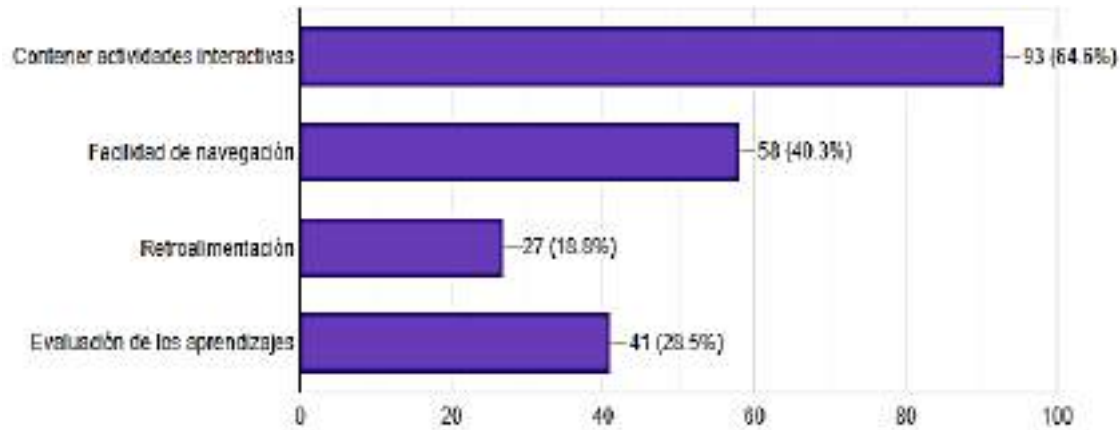
La pregunta siete permitió a los estudiantes decir los aspectos que debe tener el contenido digital multimedia para que genere aprendizajes significativos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, a lo que 93 estudiantes que representan el 64, 6% dijeron que debía tener actividades interactivas, seguido de 58 estudiantes que representan el 40,3% que mencionaron que este debe ser de fácil navegación, 41 estudiantes que representan el 28,5% dijeron que debía contener la evaluación de los aprendizajes y finalmente 27 estudiantes que representan el 18,8% dijeron retroalimentación, lo descrito se observa en la Figura 10.

**Figura 10.**

*Aspectos que debe tener el contenido digital multimedia para que genere aprendizajes significativos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión*



## TRABAJO DE TITULACIÓN



Fuente: elaboración propia

### Pregunta 8

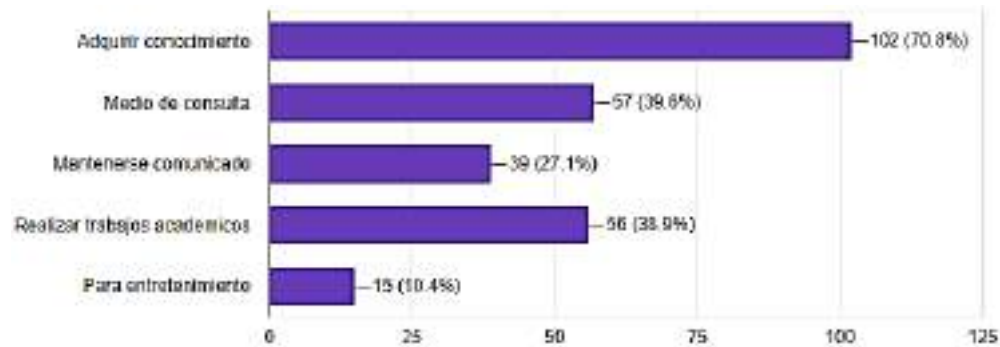
En la pregunta ocho los estudiantes indican que utilidades les dan a las TIC, a lo que 102 estudiantes que representan el 70,8% dijeron que son para adquirir conocimiento, seguido de 57 estudiantes que representan el 39,6% que les sirve como medio de consulta, 56 estudiantes que representan el 38,9% dijeron para realizar trabajos académicos, 39 estudiantes que representan el 27,10% mencionaron que las utilizan para mantenerse comunicados y finalmente 15 estudiantes que representan el 10,4% para el entretenimiento, en la Figura 11 se observa antes lo descrito.

### Figura 11.

*Utilidad que le da a las TIC*



## TRABAJO DE TITULACIÓN



Fuente: elaboración propia

### Pregunta 9

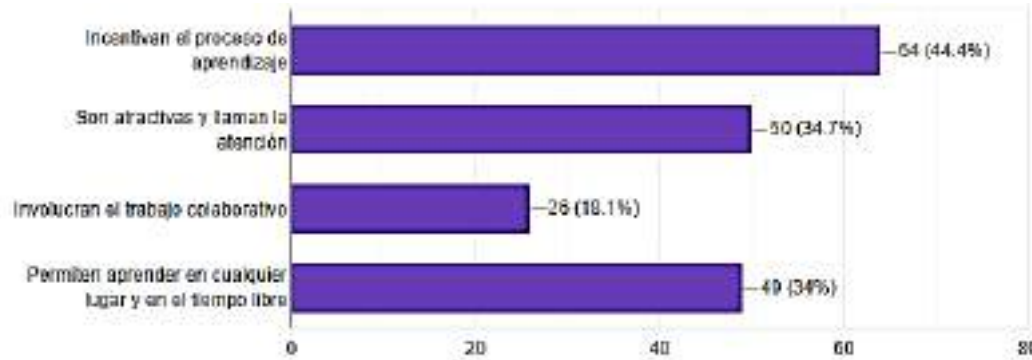
En la pregunta nueve los estudiantes responden a si las TIC les ayudarían a mejorar sus aprendizajes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, 64 estudiantes que representan el 44, 4% dijeron que les incentivan el proceso de aprendizaje, 50 estudiantes que representan el 34,7% mencionaron son atractivas y llaman la atención, 49 estudiantes que representan el 34% mencionan que les permiten aprender en cualquier lugar y tiempo, y finalmente 26 estudiantes que representan el 18,1% dijeron que les permite trabajar de forma colaborativa, en la Figura 12 se observa lo antes descrito.

### Figura 12.

*Las TIC ayudarían a mejorar su aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión ya que estas*



## TRABAJO DE TITULACIÓN



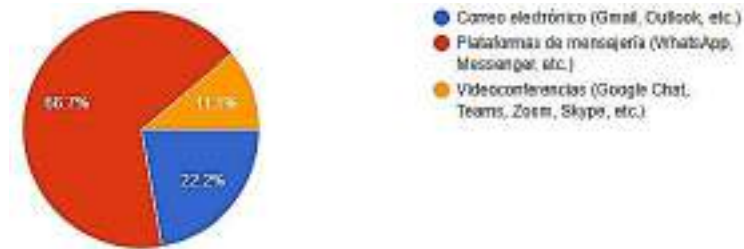
Fuente: elaboración propia

### Pregunta 10

En la pregunta diez los estudiantes indican la preferencia de recibir información académica y mantener la comunicación son sus docentes, 96 estudiantes que representan el 66,7% dicen que les gustaría por plataformas de mensajería como WhatsApp, Messenger entre otras, mientras que 32 estudiantes que representan el 22,2% dicen por correo electrónico y finalmente 16 estudiantes que representan el 11, 1% dicen por plataformas que ofrezca videoconferencia, en la Figura 13 se observa lo antes descrito.

**Figura 13.**

*Preferencia de recibir información académica y mantenerse comunicado con sus docentes*





Fuente: elaboración propia

### Pregunta 11

Por otra parte, los estudiantes en la pregunta once responden a si les gustaría tener una mayor información de las tecnologías educativas, 137 estudiantes que representan el 95,10% dijeron si, frente a siete estudiantes que representan el 4,9% que dicen no, en la Figura 14 se observa lo antes descrito.

### Figura 14.

*¿Te gustaría tener más información en el uso de tecnologías educativas?*



Fuente: elaboración propia

### Pregunta 12

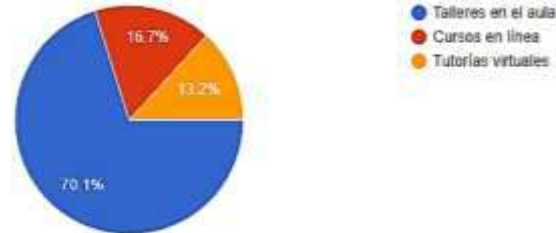
En la pregunta doce los estudiantes indican que tipo de información les resulta más útil en el uso de las tecnologías, 101 estudiantes que representan el 70,1% mencionan que los talleres en el aula, 24 estudiantes que representan el 16,7% dicen cursos en línea y 19 estudiantes que representan el 13,2% les gustaría tutorías virtuales, en la Figura 15 se observa lo antes descrito.

### Figura 15.

*¿Qué tipo de formación te resultaría más útil en el uso de tecnologías educativas?*



## TRABAJO DE TITULACIÓN



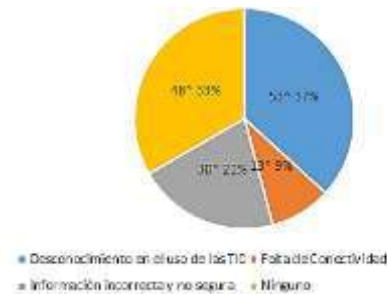
Fuente: elaboración propia

### Pregunta 13

A los estudiantes también se les preguntó de los desafíos que enfrentan al utilizar las tecnologías educativas de los que, 53 estudiantes que representan el 37% dijeron que no saben utilizar las tecnologías educativas, 48 estudiantes que representan el 33% dijeron no presentan ningún desafío, 30 estudiantes que representan el 21% mencionan que pueden encontrar información incorrecta y no segura y finalmente 13 estudiantes que representan el 9% dicen la falta de conectividad, en la Figura 16 se observa lo antes descrito.

### Figura 16.

*¿Has experimentado algún desafío al utilizar tecnologías en tu educación? ¿Cuál?*



Fuente: elaboración propia

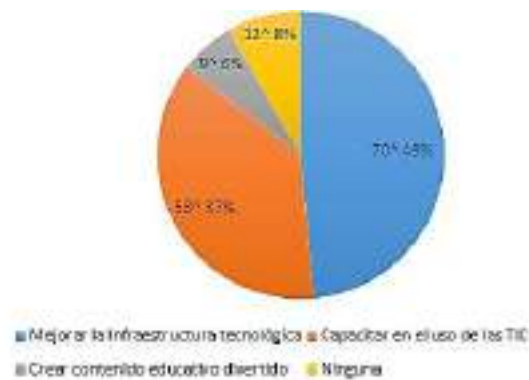


### Pregunta 14

Finalmente a los estudiantes se les pidió sugerencias para integrar las TIC de mejor manera en el bachillerato a lo que supieron indicar 70 estudiantes que representan el 49% que la infraestructura tecnológica debe ser mejorada, seguida de 53 estudiantes que representan el 37% piden ser capacitados en el uso de las tecnologías educativas, 12 estudiantes que representan el 8% no hacen ninguna sugerencia y 9 estudiantes que representan el 6% piden se trabaje con contenido educativo divertido, en la Figura 17 se observa lo antes descrito.

### Figura 17.

*¿Qué sugerencias tiene para mejorar la integración de las TIC en el bachillerato?*



Fuente: elaboración propia

### 2.9.2. Conclusiones del diagnóstico inicial

El 43,10% de los aprendices reconocieron que la metodología de enseñanza aprendizaje de la asignatura les parece buena, el 35,4% la consideran muy buena; es decir la mayoría se mostró conforme con el proceso educativo que tienen. Con respecto a la frecuencia en la que utilizan los dispositivos electrónicos para realizar las actividades académicas el 52,8% mencionaron que a veces; entre las herramientas tecnológicas utilizadas en los estudios, el 68,1% dijeron que utilizan un



teléfono inteligente, y el 43,8% utiliza computador, expresando que estas herramientas son suficientes para sus aprendizajes. Opinaron en un 62,5% que los recursos digitales más beneficiosos para mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje son las plataformas interactivas, seguido del 30,6% que dijeron Software específico y finalmente el 29,2% que mencionaron a los recursos multimedia.

Un 95,1% expresaron la importancia de la creación de contenido digital multimedia para la enseñanza aprendizaje de la asignatura; donde los aspectos a considerar para que genere aprendizajes significativos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, fueron tener actividades interactivas con el 64,6%, seguido del 40,3% que mencionaron que este debe ser de fácil navegación, y el 28,5% que debía contener la evaluación de los aprendizajes y finalmente el 18,8% dijeron retroalimentación.

Las utilidades dadas a las TIC, los estudiantes en un 70,8% dijeron que son para adquirir conocimiento, seguido del 39,6% que expresaron que sirve como medio de consulta, el 38,9% dijeron para realizar trabajos académicos, el 27,10% mencionaron que las utilizan para mantenerse comunicados y finalmente el 10,4% para el entretenimiento.

Con respecto a su opinión sobre las TIC para mejorar sus aprendizajes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 44,4% dijeron que les incentivan el proceso de aprendizaje, el 34,7% mencionaron son atractivas y llaman la atención, el 34% mencionan que les permiten aprender en cualquier lugar y tiempo, y finalmente el 18,1% dijeron que les permite trabajar de forma colaborativa.

La preferencia de recibir información académica y mantener la comunicación con sus docentes, obtuvo un 66,7% que dicen que les gustaría por plataformas de mensajería como WhatsApp, Messenger entre otras, mientras que el 22,2% dicen por correo electrónico y el 11,1% dicen por plataformas que ofrezca videoconferencia. El 95,10% dijeron si les gustaría tener una mayor información de las tecnologías educativas, siendo el tipo de información que creen les resulta más útil en el uso de las tecnologías, el 70,1% mencionan que los talleres en el aula, el 16,7% dicen que cursos en línea y el 13,2% les gustaría tutorías virtuales.



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

Los desafíos que enfrentan los aprendices al utilizar las tecnologías educativas mostraron en un 37% que no saben utilizar las tecnologías educativas, mientras que el 33% dijeron no presentan ningún desafío. Sus sugerencias para integrar las TIC de mejor manera en el bachillerato develaron en un el 49% que la infraestructura tecnológica debe ser mejorada, seguida del 37% que piden ser capacitados en el uso de las tecnologías educativas, un 8% no hacen ninguna sugerencia; y el 6% piden se trabaje con contenido educativo divertido.



La Universidad para todos



### **CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA**

El desarrollo del presente capítulo cumple con el objetivo de presentar una propuesta basada en la generación de contenido digital multimedia mediante PowToon para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de tercero de bachillerato del Colegio “Primero de Mayo”.

Por otra parte, la implementación de la propuesta considera los fundamentos teóricos fijados en el capítulo 1, así como los resultados de la situación diagnóstica precisados en el capítulo 2, así como la validación y disposición de la autoridad educativa institucional y docente de la asignatura para su inserción en la práctica educativa, además de la participación y la colaboración de los estudiantes de tercero informática “A”.

#### **3.1. Presentación de la propuesta**

##### ***3.1.1. Título de la propuesta***

“Estrategia didáctica basada en contenido digital multimedia mediante PowToon para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de tercero de bachillerato”

##### ***3.1.2. Contextualización***

La presente propuesta se desarrolló en el Colegio de Bachillerato “Primero de Mayo”, situado en el barrio San Francisco de la ciudad de Yantzaza, provincia de Zamora Chinchipe de Ecuador. La institución cuenta con 53 años de servicio a la comunidad y a otros sectores aledaños de la región sur del país. Oferta los niveles de Educación General Básica Superior y Bachillerato en Ciencias y Técnico en la sección matutina. En su bachillerato técnico ofrece las figuras profesionales como: Informática, Contabilidad y Agropecuaria. Por otra parte, la institución cuenta con una planta docente de 70 docentes, 4 directivos (1 rector, 1 vicerrector, 1 inspector general y 1 subinspector), 3 personas de servicios, 1 secretaria y 1000 estudiantes matriculados en la sección matutina periodo 2023-2024, región sierra.

#### **En el ámbito tecnológico**





UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

La institución educativa cuenta con 3 laboratorios de cómputo que están distribuidos de acuerdo con lo indicado en la Tabla 4.



La Universidad para todos



**Tabla 4.**

*Distribución de computadores por laboratorio*

Denominación	Cantidad de computadores	Funcionales	No Funcionales
Laboratorio 1	22	15	7
Laboratorio 2	05	05	0
Laboratorio 3	10	10	0
Total	37	30	7

Fuente: Elaboración Propia

El acceso a internet en la institución se da únicamente en los computadores de los tres laboratorios, en las diferentes áreas pedagógicas con el aporte económico de los docentes de Matemática, Ciencias, inglés, Informática, Contabilidad, Agropecuaria y Artística y en las oficinas administrativas (Rectorado, Vicerrectorado, DECE e Inspección). El ingreso a los laboratorios informáticos es únicamente para los estudiantes de informática, las demás especialidades tienen restringido el acceso. La administración y mantenimiento de cada uno de los laboratorios está bajo la responsabilidad de un docente asignado en este caso son tres.

Es importante resaltar que la infraestructura tecnológica en la institución no cubre la necesidad de toda la comunidad educativa, considerándose por tanto una limitante para el docente y el estudiante en el aprovechamiento del contenido digital en el aula. Sin embargo, por la difusión del material educativo en la red mediante la plataforma YouTube el acceso al contenido digital multimedia puede darse en cualquier otro tiempo y lugar para el estudiante.

### ***3.1.3. Objetivos de la propuesta***

1. Mejorar la comprensión de los conceptos clave del módulo de Emprendimiento y Gestión mediante el uso de contenido digital multimedia.
2. Fomentar la participación y responsabilidad de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.





3. Captar la atención de los estudiantes y motivar su interés en la temática del módulo de Emprendimiento y Gestión.

#### ***3.1.4. Contenido temático abarcado***

##### **- Tema 1: Descripción de los emprendimientos.**

El objetivo de este tema consiste en que los aprendices reflexionen sobre ¿Qué emprendimiento le gustaría desarrollar?, ¿Qué problema pretende resolver? Para ello, se aborda el Planteamiento de un problema; la actividad a realizar y el tipo de emprendimiento; el objetivo general del emprendimiento; los beneficiarios; las necesidades que satisface; y, su aplicación al contexto.

##### **- Tema 2: Descripción detallada del proceso.**

El objetivo de este tema consiste en que los aprendices reflexionen sobre la siguiente interrogante: ¿Planifica con detenimiento algunos aspectos de su vida diaria para alcanzar un objetivo? Para ello se aborda la descripción de lo que es el proceso de operación del emprendimiento; los tipos de emprendimiento más comunes en el mercado; las fases. Se explica el ejemplo de una fábrica de elaboración de chifles, con la explicación detallada de cada fase productiva.

##### **- Tema 3: Características del producto o servicio final.**

El objetivo de este tema consiste en que los aprendices reflexionen sobre la siguiente interrogante: ¿Cuáles son las marcas comerciales que más recuerdas? ¿Por qué se quedaron en tu memoria? Para ello se aborda la descripción de las características de un producto o servicio; y, el cuadro de las características técnicas de un producto o servicio.

##### **- Tema 4: Definir la inversión necesaria.**

El objetivo de este tema consiste en que los aprendices reflexionen sobre la siguiente interrogante: ¿Cómo sabes cuánto se debe invertir para arrancar con un emprendimiento? Para ello se aborda la descripción de lo que es la inversión



para un proyecto de emprendimiento; se detalla mediante un cuadro la inversión necesaria para el emprendimiento; y el cronograma de compra de la inversión necesaria para el emprendimiento.

**- Tema 5: Costos fijos y variables.**

El objetivo de este tema consiste en que los aprendices reflexionen sobre la siguiente interrogante: ¿Piensa que para organizar cualquier emprendimiento se debe saber cuáles serían los costos variables y fijos? ¿Por qué? Para ello se aborda la definición de costos de producción; la definición de costos fijos y costos variables; y, el presupuesto anual de costos de acuerdo con el volumen de producción.

**- Tema 6: Gastos de operación**

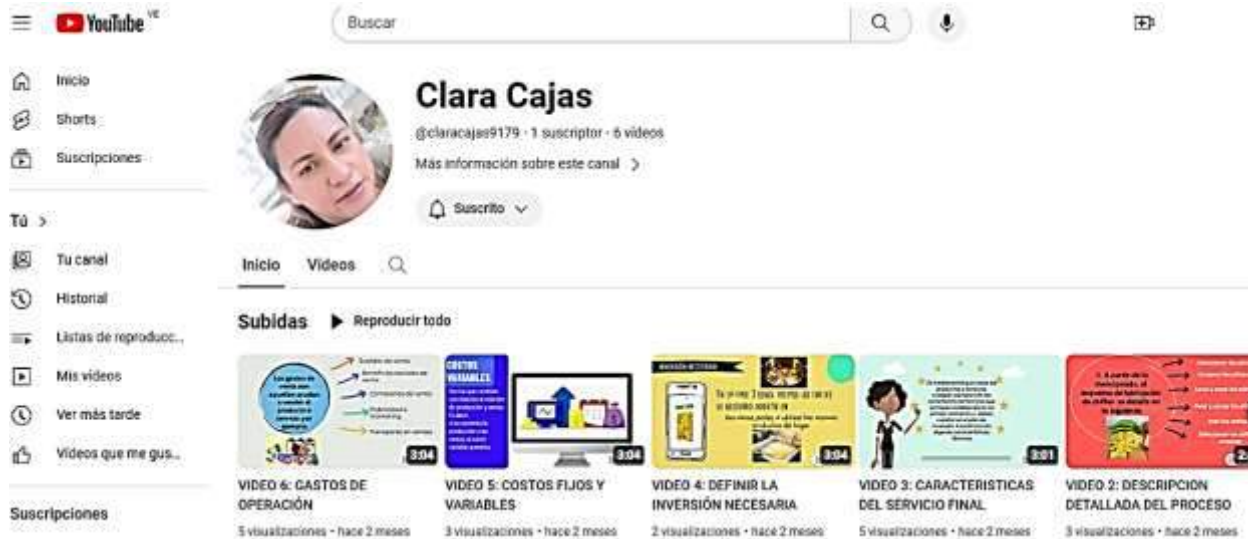
El objetivo de este tema consiste en que los aprendices reflexionen sobre la siguiente interrogante: ¿Cuáles son los gastos de operación de un puesto de venta de frutas? Para ello se aborda la definición de gastos de operación; la definición de gastos de administración y gastos de ventas; y, el presupuesto anual de gastos de operación.

**3.1.5. Descripción de los recursos de la Propuesta**

Los recursos a usar consisten en contenido digital multimedia propuesto, al cual se puede ingresar al siguiente canal de YouTube (Figura 18)

**Figura 18.**

*Canal de YouTube con el contenido digital multimedia propuesto*



Fuente: <https://www.youtube.com/channel/UCLtdoGxgGTwnmYmxIUmrSg>.

La plataforma YouTube permite acceder fácilmente a los recursos y está abierto para todo el público. Los videos que se muestran en la plataforma YouTube como solución de la propuesta abordan el objetivo de la clase, la habilidad o destreza a desarrollar, la temática en específico, además presentan ejemplos claros en base al tema y plantean actividades prácticas que se pueden considerar en el diario vivir, así también evalúan los aprendizajes mediante preguntas puntuales referente a lo aprendido. Disponen de texto sintetizado y animado, las imágenes son acordes al tema tratado. Se presentan de una manera llamativa, captando la atención del observador. El acceso a cada video se puede hacer pinchando en su respectivo enlace en las respectivas figuras (19, 20, 21, 22, 23 y 24).

**Figura 19.**

*Video 1. “Descripción del emprendimiento”*



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Q0eyz8E-ffU>

**Figura 20.**

*Video 2. “Descripción detallada del proceso”*



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=hC0ob5ppa9Q>

**Figura 21.**

*Video 3: “Características del producto o servicio final”*



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Ww6eDiF2i6o>

**Figura 22.**

*Video 4: “Definir la inversión necesaria”*



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD  
BOLIVIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

YouTube

Buscar

**OBJETIVO DE LA CLASE**  
Diseñar y formular un proyecto básico de emprendimiento con todos los elementos necesarios y componentes de innovación.

**DESTREZA**  
Determinar el monto de los bienes que el nuevo emprendimiento requiere, para establecer el valor de la inversión necesaria.

VIDEO 4: DEFINIR LA INVERSIÓN NECESARIA

Clara Cajas  
1 suscriptor

Suscrito

Compartir

Descargar

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=iNh5YWDc15U>

**Figura 23.**

*Video 5: “Costos fijos y variables”*



La Universidad para todos



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Jn3PJwo07Z0>

### Figura 24.

Video 6: “Gastos de operación”



La Universidad para todos



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=StBbvwoVA>

### ***3.1.6. Beneficios ofrecidos por el contenido multimedia presentado en la propuesta***

Mediante la observación del contenido digital multimedia presentado en seis videos, los estudiantes no solo podrán desarrollar sus habilidades o destrezas sino despertarán el interés y la motivación por conocer de la descripción del emprendimiento, la descripción detallada del proceso operacional para la elaboración del producto o servicio, así como las características técnicas que debe cumplir el producto o servicio para lograr la aceptación de los consumidores, fijar los recursos materiales o bienes y la cantidad de dinero que se requiere, así también hacer el análisis de los costos fijos y variables y de gastos de operación que implican reducir la inversión y llevar al éxito al emprendimiento.

La propuesta está disponible para ser utilizada en el presente año lectivo y en los venideros considerando que no se presenten cambios en el currículo nacional, se ajusta esencialmente a los aprendizajes propios de tercer año de bachillerato,



es de fácil acceso para los estudiantes en cualquier tiempo o lugar, el único requisito para acceder al recurso es disponer de un computador o teléfono móvil inteligente con internet.

### ***3.1.7. Beneficiarios directos e indirectos de la propuesta***

Los beneficiarios directos de la propuesta son los estudiantes de tercer año de bachillerato en todas las figuras profesionales, quienes son los principales actores de un aprendizaje intuitivo y motivacional al sentirse emocionalmente a gusto. En ellos se estimula la observación, concentración, pensamiento crítico, trabajo colaborativo y resolución de problemas. Otros beneficiarios directos de la propuesta son los docentes de la asignatura, quienes al ser facilitadores del proceso de enseñanza pueden hacer uso del recurso como una solución integradora para un aprendizaje divertido y motivacional en sus educandos al integrar la tecnología.

Como beneficiarios indirectos están las familias de los estudiantes de la institución, ellos tendrán acceso al recurso y tendrán la oportunidad de apoyar en el aprendizaje de sus hijos. Por otra parte, servirá para estudiantes de otras instituciones educativas que tengan la necesidad de aprender sobre alguno de los temas propuestos, así como también para docentes de otras instituciones que deseen integrarlo como recurso didáctico en su proceso de enseñanza y le sirva como un referente para crear su propio recurso educativo.

### ***3.1.8. Formas de aplicación, implementación y evaluación de la propuesta***

La forma de aplicación, implementación y evaluación de la propuesta: "Estrategia didáctica basada en contenido digital multimedia para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión" es la siguiente:

#### **Aplicación**

1. Identificar los contenidos clave del módulo de Emprendimiento y Gestión que se abordan mediante la estrategia didáctica basada en contenido digital multimedia.



2. Utilizar la herramienta PowToon para crear contenido digital multimedia, en forma de videos animados, para presentar los conceptos y temas de manera visualmente atractiva y dinámica.

3. Integrar el contenido digital multimedia en las sesiones de enseñanza, como introducción, explicación o refuerzo de los contenidos.

4. Proporcionar a los estudiantes acceso al contenido digital multimedia, a través de YouTube.

### **Implementación**

1. Incentivar la interacción de los estudiantes con el contenido digital multimedia, brindando oportunidades para que exploren, reflexionen y discutan sobre los conceptos presentados.

2. Presentación del Objetivo de la clase y la Destreza para desarrollar, Introducción al tema; Explorar saberes previos; Discutir la conceptualización vinculada a la temática; Planteamiento y resolución de un problema.

3. Promover la participación de los estudiantes mediante actividades interactivas relacionadas con el contenido digital multimedia, como cuestionarios, debates o proyectos.

4. Proporcionar orientación y apoyo a los estudiantes en el uso y comprensión del contenido digital multimedia, asegurándose de que tengan acceso a recursos adicionales si es necesario.

5. Discutir en el aula de clases sus apreciaciones sobre el contenido digital multimedia estudiado.

### **Evaluación**

1. Diseñar instrumentos de evaluación que permitan medir el impacto de la estrategia didáctica basada en contenido digital multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2. Evaluar el nivel de comprensión y retención de los estudiantes mediante pruebas, exámenes u otras actividades de evaluación.



3. Recopilar retroalimentación de los estudiantes sobre su experiencia con el contenido digital multimedia, a través de encuestas, entrevistas o discusiones grupales.

4. Analizar los resultados de la evaluación para identificar áreas de mejora y ajustar la estrategia didáctica en futuras implementaciones.

### 3.1.9. Actividades de la propuesta

Las actividades para la propuesta están planificadas en seis videos, donde cada uno incluyen el saludo, tema, objetivo, destreza, texto, recursos multimedia y evaluación. Seguidamente podemos ver el guion para la realización de cada video en la **Tabla 5, Tabla 6, Tabla 7, Tabla 8, Tabla 9 y Tabla 10.**

**Tabla 5.**

*Guion video 1: “Descripción del emprendimiento”*

Secuencia	Texto	Animación / Imagen/Gráfico	Sonido	Tiempo
1	<b>Presentación del Docente</b> Mi nombre es Clara Cajas	La imagen de una docente saludando	Música de fondo personalizada	10 segundos
2	<b>Presentación del Objetivo de la clase</b> Destreza para desarrollar	La imagen de una docente comunicando	Música de fondo personalizada	7 segundos
3	<b>Introducción al tema</b> El día de hoy vamos a hablar sobre Descripción de los emprendimientos	La imagen de una docente comunicando.	Música de fondo personalizada	3 segundos
	<b>Saberes previos</b> ¿Qué emprendimiento te gustaría desarrollar? ¿Qué problema pretende resolver?			
4	<b>Conceptualización</b> Planteamiento de un problema Actividad y tipo de emprendimiento Objetivo general del emprendimiento Beneficiarios del emprendimiento Necesidades que satisface	La imagen de una docente comunicando Una imagen que representa cada componente de la	Música de fondo personalizada	140 segundos



descripción del  
emprendimiento.

Secuencia	Texto	Animación / Imagen/Gráfico	Sonido	Tiempo
5	<b>Aplicación</b> 1. En grupo de trabajo, piensen en una idea de emprendimiento para la zona geográfica donde viven y describan el problema que resolverá, el objetivo a alcanzar, los beneficiarios y la necesidad que satisface. 2. Resuelvan en una hoja de cuaderno y preséntenla en clase.	La imagen de una docente comunicando	Música de fondo personalizada	10 segundos
6	<b>Evaluación - Cuestionario</b> 1. ¿Cuáles son los componentes para la descripción de un emprendimiento? 2. ¿Por qué es importante hacer la descripción del emprendimiento?	La imagen de una docente comunicando Enlace a un formulario de Google drive.	Música de fondo personalizada	10 segundos

Fuente: elaboración propia

**Tabla 6.**

*Guion del video 2: “Descripción detallada del proceso”*

Secuencia	Texto	Animación / Imagen/Gráfico	Sonido	Tiempo
1	<b>Presentación del Docente</b> Mi nombre es Clara Cajas	Animación de un docente comunicando	Música de fondo personalizada	10 segundos
2	<b>Presentación del</b> Objetivo de la clase Destreza para desarrollar	Animación de un docente comunicando	Música de fondo personalizada	7 segundos
3	<b>Introducción al tema</b> El día de hoy vamos a hablar sobre Descripción detallada del proceso.	Animación de un docente comunicando.	Música de fondo personalizada	3 segundos





**Saberes previos**

¿Acostumbras a detallar cuidadosamente ciertos aspectos de tu día a día con el fin de lograr algún objetivo específico?

4	<p><b>Conceptualización</b> Descripción de lo que es el proceso de operación del emprendimiento. Los tipos de emprendimiento más comunes en el mercado: Fases del proceso de emprendimiento. Ejemplo de una fábrica de elaboración de chifles Explicación detallada de cada fase productiva. Ejemplo de una fábrica de elaboración de chifles</p>	Animación de un docente comunicando.	Música de fondo personalizada	de 140 segundos
---	---	--------------------------------------	-------------------------------	-----------------

Secuencia	Texto	Animación / Imagen/Gráfico	Sonido	Tiempo
5	<p><b>Aplicación</b> 1. En el video uno, ya pensaste en una idea de emprendimiento. Ahora en grupos de trabajo realicen la descripción detallada del proceso y expliquen detalladamente cada fase productiva para su emprendimiento. Pueden guiarse en la gráfica uno y gráfica dos de esta clase. 2. Resuelvan en una hoja de cuaderno y preséntenla en clase.</p>	La imagen de una docente comunicando	Música de fondo personalizada	10 segundos
6	<p><b>Evaluación - Cuestionario</b> 1. Selecciona. ¿Cuáles son los tipos de emprendimiento más comunes en el mercado? 2. Explica. ¿Por qué es importante describir y explicar el proceso de operación de un emprendimiento?</p>	La imagen de una docente comunicando Enlace a un formulario de Google drive.	Música de fondo personalizada	10 segundos

Fuente: elaboración propia





**Tabla 7.**

*Script del video 3: “Características del producto o servicio final”*

Secuencia	Texto	Recursos multimedia	Sonido	Tiempo
1	<b>Presentación del Docente</b> Mi nombre es Clara Cajas	Animación de un docente comunicando	Música de fondo personalizada	10 segundos
2	<b>Presentación del</b> Objetivo de la clase Destreza para desarrollar	Animación de un docente comunicando	Música de fondo personalizada	7 segundos
3	<b>Introducción al tema</b> El día de hoy vamos a hablar sobre: “Características del producto o servicio final” <b>Saberes previos</b> ¿Cuáles son las marcas comerciales que más recuerdas? ¿Por qué se quedaron en tu memoria?	Animación de un docente comunicando Imagen referente a marcas de productos.	Música de fondo personalizada	3 segundos
4	<b>Conceptualización</b> Descripción de las características de un producto o servicio. Cuadro de las características técnicas de un producto o servicio.	La imagen de un docente comunicando.	Música de fondo personalizada	140 segundos

Secuencia	Texto	Animación / Imagen/Gráfico	Sonido	Tiempo
5	<b>Aplicación</b> En grupo de trabajo.	La imagen de un docente comunicando	Música de fondo personalizada	10 segundos





	<p>1. Piensen en cinco productos o servicios relacionados con la alimentación, determinen sus características específicas de sabor, presentación, caducidad, frescura y peso.</p> <p>2. Piensen en el producto o servicio que van a desarrollar en su propuesta de emprendimiento y describan las características técnicas que este debe tener para que tenga aceptación por parte del consumidor.</p> <p>3. Resuelvan en una hoja de cuaderno y preséntenla en clase.</p>		
6	<p><b>Evaluación - Cuestionario</b></p> <p>1. Para que un consumidor recuerde la marca de un producto o servicio esta debe ser:</p> <p>2. ¿Cuáles son las características técnicas de un producto?</p> <p>3. ¿Cuáles son las características técnicas de un servicio?</p>	<p>La imagen de una docente comunicando</p> <p>Enlace a un formulario de Google drive.</p>	<p>Música de fondo personalizada</p> <p>10 segundos</p>

Fuente: elaboración propia

**Tabla 8.**

*Script del video 4: "Definir la inversión necesaria"*

Secuencia	Texto	Animación / imagen	Sonido	Tiempo
1	<b>Presentación del Docente</b> Mi nombre es Clara Cajas	Animación de un docente comunicando	Música de fondo personalizada	10 segundos
2	<b>Presentación del</b> Objetivo de la clase Destreza para desarrollar	Animación de un docente comunicando	Música de fondo personalizada	7 segundos
3	<b>Introducción al tema</b> El día de hoy vamos a hablar sobre: "Determinar la inversión necesaria"	Animación de un docente comunicando	Música de fondo personalizada	3 segundos





**Saberes previos**

¿Cómo sabes cuánto se debe invertir para arrancar con un emprendimiento?

Secuencia	Texto	Animación / Imagen/Gráfico	Sonido	Tiempo
4	<b>Conceptualización</b> Descripción de lo que es la inversión para un proyecto de emprendimiento. Detallar mediante un cuadro la inversión necesaria para el emprendimiento. Detallar mediante un cuadro el cronograma de compra de la inversión necesaria para el emprendimiento.	La imagen de una docente comunicando.	Música de fondo personalizada	140 segundos
5	<b>Aplicación</b> Actividad 1. En grupo de trabajo y considerando el emprendimiento que analizaron en el video uno, investiguen qué bienes son necesarios y estimen sus costos. Apóyate en el cuadro uno de esta clase. 2. Resuelvan en una hoja de cuaderno y preséntenla en clase.	La imagen de una docente comunicando	Música de fondo personalizada	10 segundos
6	<b>Evaluación - Cuestionario</b> 1. ¿Por qué será importante cotizar los bienes que se adquirirán? 2. ¿Cuál es la herramienta básica para determinar la inversión de un proyecto?	La imagen de una docente comunicando Enlace a un formulario de Google drive.	Música de fondo personalizada	10 segundos



Fuente: elaboración propia

**Tabla 9.**

*Guion del video 5: “Costos fijos y variables”*

Secuencia	Texto	Animación / imagen	Sonido	Tiempo
1	<b>Presentación del Docente</b> Mi nombre es Clara Cajas	Animación de un docente comunicando	Música de fondo personalizada	10 segundos
2	<b>Presentación del</b> Objetivo de la clase Destreza para desarrollar	Animación de un docente comunicando	Música de fondo personalizada	7 segundos
3	Introducción al tema El día de hoy vamos a hablar sobre: “Costos fijos y variables” Saberes previos ¿Crees que es fundamental conocer tanto los gastos variables como los fijos al organizar cualquier proyecto empresarial? ¿Por qué?	Animación de un docente comunicando	Música de fondo personalizada	3 segundos

Secuencia	Texto	Animación / imagen	Sonido	Tiempo
4	<b>Conceptualización</b> Definición de costos de producción. Definición de costos fijos y costos variables. Presupuesto anual de costos de acuerdo con el volumen de producción	La imagen de una docente comunicando.	Música de fondo personalizada	140 segundos
5	<b>Aplicación</b> 1. En grupo de trabajo y considerando el emprendimiento que has venido trabajando. Estima la producción de tu producto o servicio para los próximos 12 meses, determina para ello el costo de la	La imagen de una docente comunicando	Música de fondo personalizada	10 segundos



	mano de obra, el costo de materia prima y el costo materiales.			
	2. Resuelvan en una hoja de cuaderno y preséntenla en clase.			
6	<b>Evaluación - Cuestionario</b> 1. Define a qué se refiere el costo de producción. 2. El adecuado manejo de los costos le permitirá al emprendedor. 3. ¿Cuál es la diferencia entre costos fijos y costos variables?	La imagen de una docente comunicando Enlace a un formulario de Google drive.	Música de fondo personalizada	10 segundos

Fuente: elaboración propia

**Tabla 10.**

*Guion del video 6: "Gastos de operación"*

Secuencia	Texto	Animación / imagen	Sonido	Tiempo
1	<b>Presentación del Docente</b> Mi nombre es Clara Cajas	Animación de un docente comunicando	Música de fondo personalizada	10 segundos
2	<b>Presentación del</b> Objetivo de la clase Destreza para desarrollar	Animación de un docente comunicando	Música de fondo personalizada	7 segundos
3	<b>Introducción al tema</b> El día de hoy vamos a hablar sobre: "Gasto de operación" <b>Saberes previos</b> ¿Cuáles son los gastos de operación de un puesto de venta de frutas?	Animación de un docente comunicando	Música de fondo personalizada	3 segundos
4	<b>Conceptualización</b> Definición de gastos de operación Definición de gastos de administración y gastos de ventas Presupuesto anual de gastos de operación.	La imagen de una docente comunicando.	Música de fondo personalizada	140 segundos

Secuencia	Texto	Animación / imagen	Sonido	Tiempo
-----------	-------	--------------------	--------	--------





---

5	<b>Aplicación</b> 1. En grupo de trabajo y considerando el emprendimiento que has venido trabajando. Estima el gasto de operación de tu emprendimiento para los 12 meses, determina para ello el gasto de administración y gasto de venta. 2. Resuelvan en una hoja de cuaderno y preséntenla en clase.	La imagen de una docente comunicando	Música de fondo personalizada	10 segundos
6	<b>Evaluación - Cuestionario</b> 1. Determina cuál de las siguientes definiciones corresponde al gasto de operación. 2. El adecuado manejo de los gastos le permitirá al emprendedor. 3. Identifica, cuál de los siguientes enunciados corresponde a gastos de administración. 4. Identifica, cuál de los siguientes enunciados corresponde a gasto de ventas.	La imagen de una docente comunicando Enlace a un formulario de Google drive.	Música de fondo personalizada	10 segundos

---

Fuente: elaboración propia

### 3.2. Validación Empírica de la Propuesta

#### 3.2.1. Validación de los estudiantes

La implementación de la propuesta se validó desde el punto de vista pedagógico, tecnológico y de accesibilidad.

#### Criterios de Selección

Se consideró a 20 estudiantes de tercero de informática paralelo A, la validación de la propuesta se la ejecutó en el laboratorio de computación de la institución, es importante considerar las respuestas de los estudiantes frente a la calidad del contenido digital porque generan una valoración significativa para su control y mejoramiento en futuras soluciones educativas.





El acceso al contenido digital multimedia como propuesta de solución, se lo realizó mediante la proyección del video a los estudiantes de tercer año de bachillerato en el laboratorio de cómputo número uno de la institución (**Anexo 5**), luego de observar el video los estudiantes procedieron a dar su valoración respecto al recurso didáctico para lo que se aplicó una encuesta en línea mediante Google Forms:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfZM9uyjhGnf1uopadvOGRvo13-uGUDVySg\\_6blMirJoMoA/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfZM9uyjhGnf1uopadvOGRvo13-uGUDVySg_6blMirJoMoA/viewform).

La encuesta aplicada a los estudiantes para la valoración del contenido digital multimedia fue diseñada considerando los siguientes componentes: 1. Descripción didáctica, 2. Calidad del contenido, 3. Capacidad para generar aprendizaje, 4. Motivación y 5. Formato, diseño y accesibilidad (¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.). Los resultados obtenidos de la encuesta se resumen desde cada uno de los componentes en lo siguiente:

### **1. Descripción didáctica**

En la pregunta 1, 19 estudiantes que representan el 95% mencionan que sí lograron identificar el objetivo de la clase con el material multimedia proyectado, mientras que 1 estudiante (5%) dice que no logró identificar el objetivo a alcanzar, en la figura 25 se observa lo antes descrito.

#### **Figura 25.**

*Entiendo claramente los objetivos a alcanzar con este material*



## TRABAJO DE TITULACIÓN

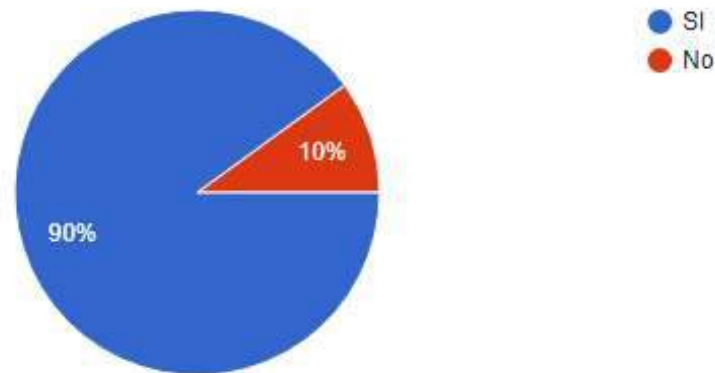


Fuente: elaboración propia

En la pregunta 2, 18 estudiantes que representan el 90% supieron reconocer desde el inicio del video la destreza a desarrollar, mientras que 2 estudiantes que representan el 10% dijeron que no han logrado identificarla, en la figura 26 se observa lo antes descrito.

**Figura 26.**

*Tengo claro desde el principio qué destreza voy a desarrollar con el material*



Fuente: elaboración propia

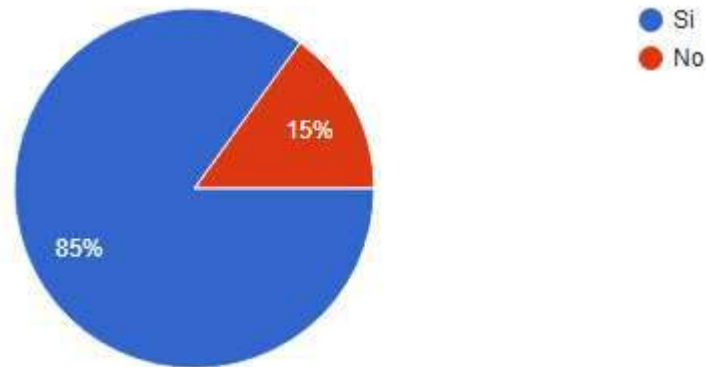
En la pregunta 3, para el uso del material en el aula con el profesor o autoaprendizaje, 17 estudiantes que representan el 85% dijeron si conocer las instrucciones y sugerencias de su uso, mientras que 3 estudiantes que representan el 15% dijeron que no las conocían, en la figura 27 se observa lo antes descrito.

**Figura 27.**

*Conozco las instrucciones y sugerencias para los posibles usos del material*



## TRABAJO DE TITULACIÓN

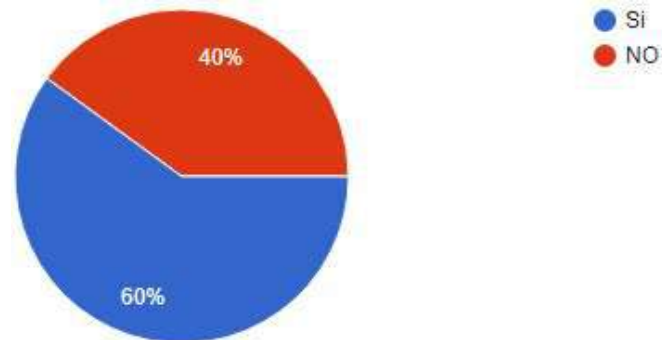


Fuente: elaboración propia

En la pregunta 4, 12 estudiantes (60%) tienen conocimientos previos a la utilización del contenido digital, mientras que 8 estudiantes (40%) dijeron que los desconocen, en la figura 28 se observa lo antes descrito.

### Figura 28.

*Conozco si necesito conocimientos previos a la utilización del contenido digital y cuáles son en mi caso*



Fuente: elaboración propia

### 2. Calidad del contenido





En la pregunta 5, 20 estudiantes encuestados (100%) consideran que el contenido digital multimedia incluye el objetivo de aprendizaje a lograr y es adecuado para su nivel de conocimientos, en la Figura 9 se observa lo antes descrito.

**Figura 29.**

*El contenido abarca todos los objetivos de aprendizaje y se ajusta a mi nivel de comprensión*

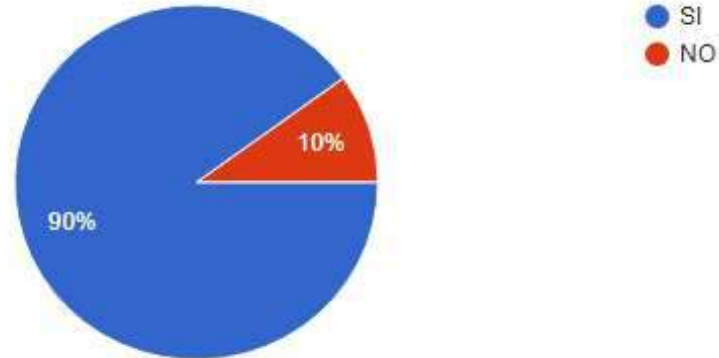


Fuente: elaboración propia

En la pregunta 6, para 18 estudiantes (90%) los contenidos que se presentan en el recurso educativo son claros y muestran las ideas claves a aprender, mientras que para 2 estudiantes (10%) estos no son claros, en la Figura 30 se observa lo antes descrito.

**Figura 30.**

*Los contenidos están claros y entiendo cuáles son las ideas claves que debo aprender*

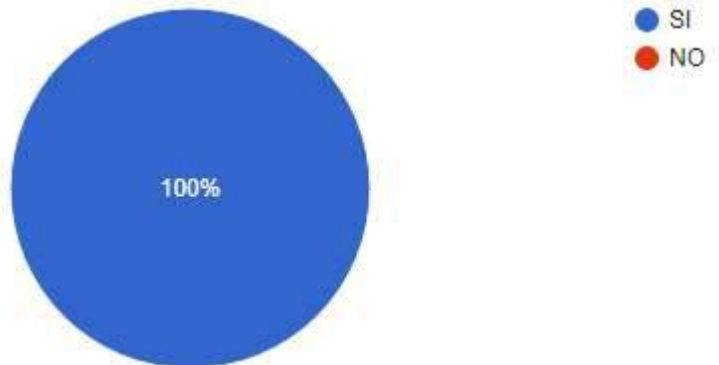


Fuente: elaboración propia

En la pregunta 7, para 20 estudiantes encuestados (100%) los contenidos mostrados en la propuesta son objetivos y respetuosos, en la Figura 31 se observa lo antes descrito.

**Figura 31.**

*Los contenidos se representan de forma objetiva y respetuosa*



Fuente: elaboración propia

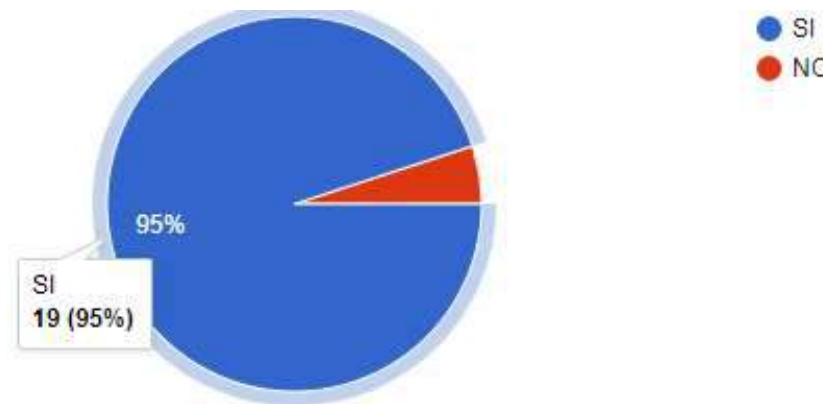


### 3. Capacidad para generar aprendizaje

En la pregunta 8, 19 estudiantes que representan el 95% consideran que el contenido digital les ayuda a relacionar el nuevo conocimiento con los conocimientos anteriores, mientras que 1 estudiante que representa el 5% considera que no les ayuda, en la Figura 32 se observa lo antes descrito.

#### Figura 32.

*Este contenido digital me ayuda a relacionar el nuevo conocimiento con mis conocimientos anteriores*



Fuente: elaboración propia

En la pregunta 9, 20 estudiantes encuestados (100%) consideran que el material presentado les ayuda a ser críticos y plantearse preguntas sobre lo aprendido, en la Figura 33 se observa lo antes descrito.

#### Figura 33.

*El material me ayuda a ser crítico y hacerme preguntas*



## TRABAJO DE TITULACIÓN

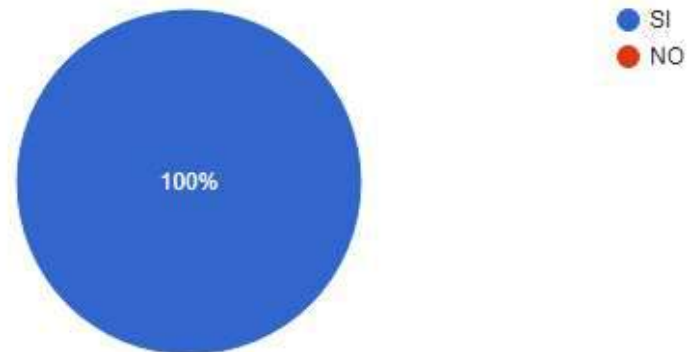


Fuente: elaboración propia

En la pregunta 10, 20 estudiantes encuestados (100%) consideran que el material presentado les ayuda a generar nuevo conocimiento, en la Figura 34 se observa lo descrito.

**Figura 34.**

*Este material me ayuda a generar nuevo conocimiento*



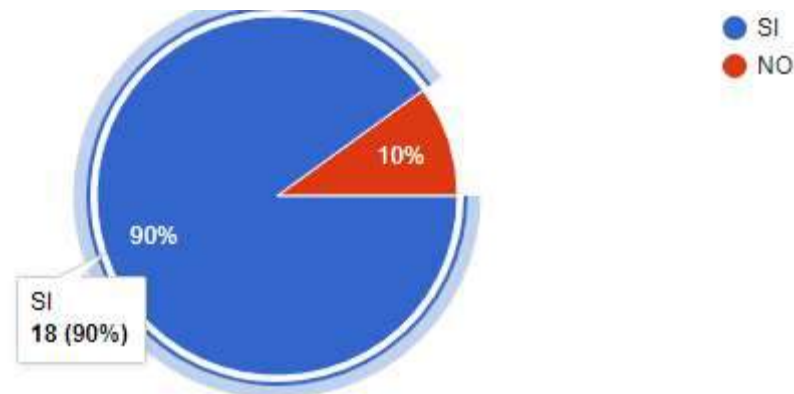


Fuente: elaboración propia

En la pregunta 11, 18 estudiantes que representan el 90% consideran que los temas propuestos en el contenido multimedia les podrían servir para integrarlo en la práctica, mientras que dos estudiantes que representan el 10% consideran que este no les serviría, en la Figura 35 se observa lo descrito.

**Figura 35.**

*Puedo aplicar este material a la práctica*



Fuente: elaboración propia

#### 4. Motivación

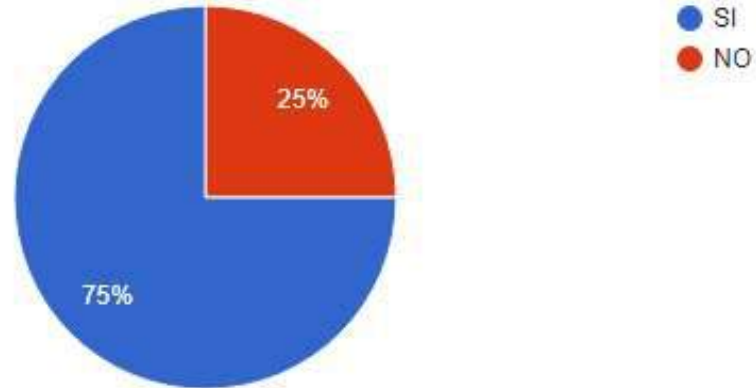
En la pregunta 12, al determinar la motivación, 15 estudiantes que representan el 75% consideran que el material les permite aprender por su propia cuenta, mientras 5 estudiantes que representan el 25% consideran que no les permite, en la Figura 36 se observa lo descrito.

**Figura 36.**

*Siento que este material fomenta el aprendizaje autónomo*



## TRABAJO DE TITULACIÓN

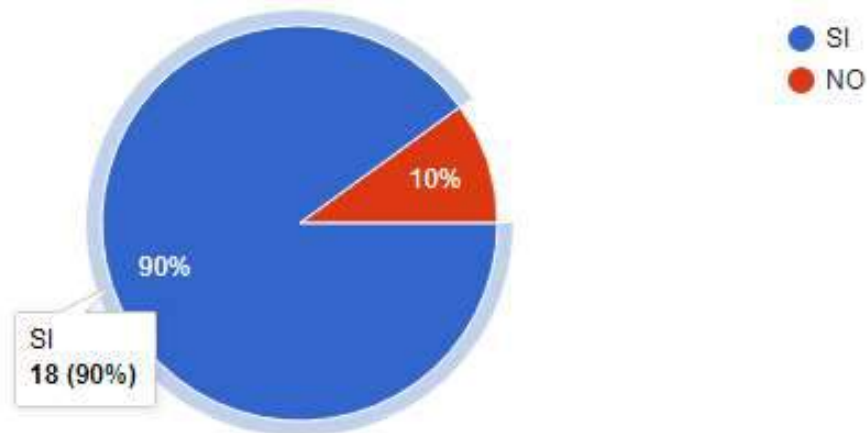


Fuente: elaboración propia

En la pregunta 13, 18 estudiantes que representan el 90% consideran que el contenido es atractivo e innovador, mientras que para 2 estudiantes que representan el 10% no lo es, tal como se observa en la Figura 197.

### Figura 197.

*Los contenidos son atractivos e innovadores*



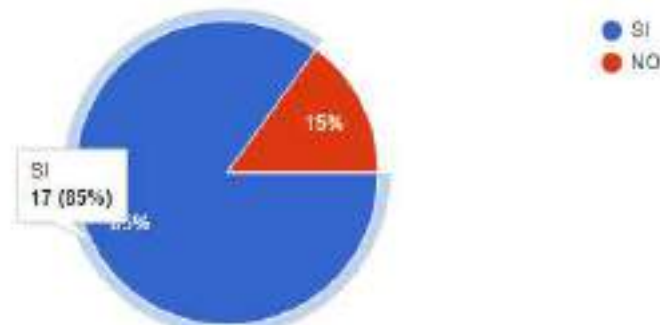


Fuente: elaboración propia

En la pregunta 14, considerando la motivación de los estudiantes frente al material, 17 estudiantes (85%) consideran que cubre sus expectativas y necesidades de aprendizaje mientras que 3 estudiantes (15%) han considerado que no, tal como se observa en la Figura 8.

**Figura 38.**

*Este material cubre mis expectativas y necesidades de aprendizaje y aumenta mi interés sobre el tema*



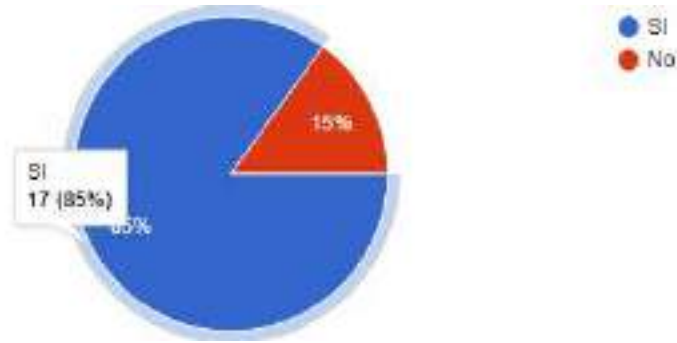
Fuente: elaboración propia

**5. Formato, diseño y accesibilidad**

En la pregunta 15 uno de los estudiantes encuestados, 17 estudiantes que representan el 85% consideran que el material presentado tiene un diseño fácil, claro y organizado, mientras que 3 estudiantes que representan el 15% lo consideran que no, tal como se observa en la Figura 9.

**Figura 39.**

*El diseño del material es simple, claro y bien estructurado*

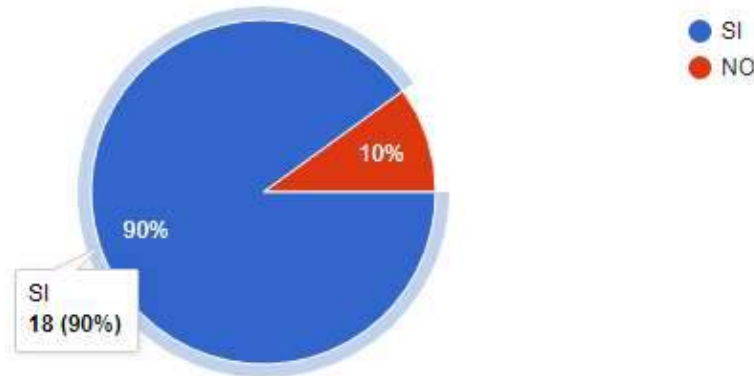


Fuente: elaboración propia

En la pregunta 16 se consultó a los estudiantes respecto a la calidad del texto, imágenes y audio del video presentado, a lo que 18 estudiantes (90%) consideran que todos estos recursos son de calidad, mientras que 2 estudiantes (10%) consideran que no lo son. En la Figura 40 se observa lo descrito.

**Figura 40.**

*La calidad de los textos, imágenes, audios y vídeos es alta*



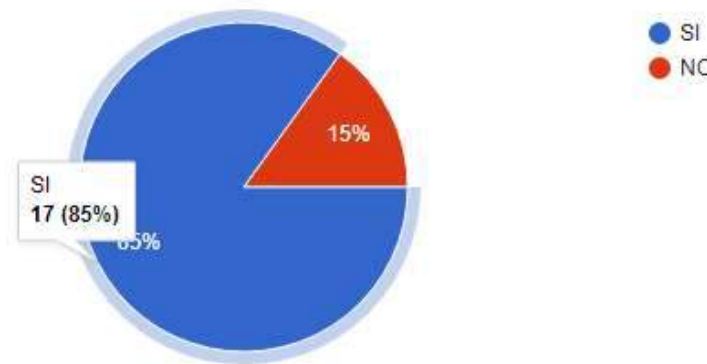
Fuente: elaboración propia



En la pregunta 17, 17 estudiantes que representan el 85% consideran que el material si presenta diferentes formatos multimedia mientras que 3 de ellos que representan el 15% considera que no lo presenta, en la Figura 201 se observa lo descrito.

**Figura 201.**

*Se incluyen formatos multimedia diferentes (texto, imagen, audio y/o video)*

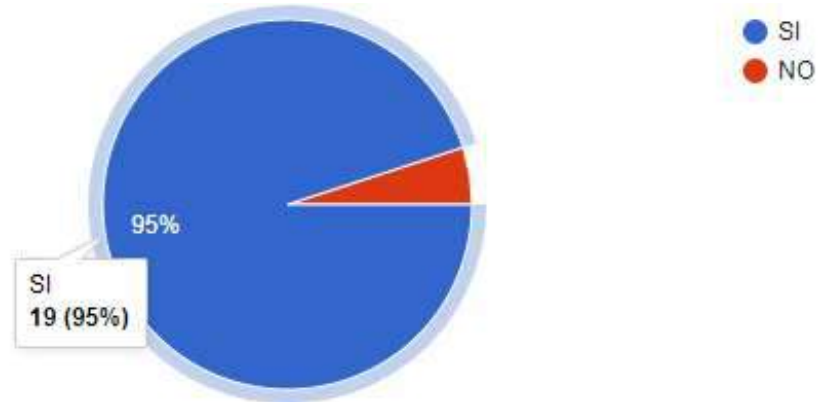


Fuente: elaboración propia

En pregunta 18, 19 estudiantes (95%) consideran que el material es atractivo y les sirve de apoyo para el estudio, mientras que a 1 estudiante (5%) no le parece atractivo y no apoya para su estudio. En la Figura 422142 se observa lo descrito.

**Figura 4221.**

*El material es atractivo y apoya el estudio*

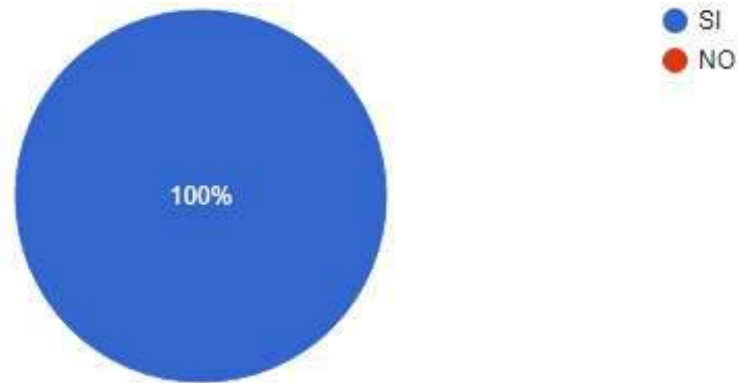


Fuente: elaboración propia

Por último, en la pregunta 19, 20 estudiantes (100%) consideran que pueden ver, escuchar y leer el contenido del video, tal como se observa en la Figura 43.

**Figura 43.**

*Puedo ver, escuchar y leer el contenido del video*



Fuente: elaboración propia



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN



La Universidad para todos



### 3.2.2. Validación de los docentes

**Pregunta 1.** ¿Los objetivos a alcanzar están declarados en el material?

A esta interrogante todos los docentes entrevistados contestaron de manera afirmativa, así se evidencia en sus respuestas de la tabla 11

**Tabla 11.**

*Respuestas de docentes a pregunta 1 de la entrevista*

Docente entrevistado	Respuesta
D1	Si, los objetivos a alcanzar están declarados en el material utilizado
D2	Efectivamente, los objetivos a alcanzar están declarados
D3	Si, de hecho, en cada video los declara
D4	Si están declarados

Fuente: elaboración propia según datos de la entrevista a docentes

**Pregunta 2.** ¿Se dan a conocer las instrucciones y sugerencias?

A esta interrogante todos los docentes entrevistados contestaron de manera afirmativa tal como se evidencia en la tabla 12.

**Tabla 12.**

*Respuestas de docentes a pregunta 2 de la entrevista*

Docente entrevistado	Respuesta
D1	Si, se dan a conocer las instrucciones y sugerencias en el material utilizado
D2	Perfectamente, se dan a conocer las instrucciones y sugerencias
D3	Si, lo hace muy bien
D4	Si las da a conocer

Fuente: elaboración propia según datos de la entrevista a docentes





**Pregunta 3.** ¿Cuál es su opinión con respecto al contenido presentado a los estudiantes?

Según se puede evidenciar en la tabla 13, los docentes opinan de forma positiva con relación a la forma como el contenido es presentado a los estudiantes; de esta forma el docente D1 afirmó que “es adecuado”; D2 dijo que es “es interesante y relevante”; D3 expresó que es “es muy completo y bien estructurado, es claro”; y, D4 expresó que era “muy enriquecedor y estimulante”.

**Tabla 13.**

*Respuestas de docentes a pregunta 3 de la entrevista*

<b>Docente entrevistado</b>	<b>Respuesta</b>
D1	Considero que el contenido presentado es adecuado y cumple con los objetivos establecidos, este es relevante y ayuda a los estudiantes a comprender los conceptos de manera efectiva.
D2	Me parece que el contenido presentado a los estudiantes es interesante y relevante para su formación.
D3	Opino que el contenido presentado a los estudiantes es muy completo y bien estructurado, es claro y fomenta la comprensión profunda de los temas
D4	Considero que el contenido presentado a los estudiantes es muy enriquecedor y estimulante.

Fuente: elaboración propia según datos de la entrevista a docentes

**Pregunta 4.** ¿Cuál es su opinión con relación al material y recursos usados?

Con relación al material y recursos usados los docentes dieron opiniones positivas, expresando frases tales como: “es claro y fomenta la comprensión” en el caso de D1, “son relevantes” en el caso de D2; “Excelente” en el caso de D3; y “son muy accesibles y fáciles de usar” en el caso de D4.

**Tabla 14.**

*Respuestas de docentes a pregunta 4 de la entrevista*





Docente entrevistado	Respuesta
D1	El material didáctico utilizado es claro y fomenta la comprensión profunda de los temas
D2	Los materiales y recursos utilizados son relevantes y ayudan a los estudiantes a comprender los conceptos de manera efectiva
D3	Excelente el material usado en cada video
D4	El material y los recursos utilizados son muy accesibles y fáciles de usar, lo que facilita el aprendizaje de los estudiantes.

Fuente: elaboración propia según datos de la entrevista a docentes

**Pregunta 5.** ¿Cuál es su opinión con relación a la motivación de los estudiantes?

Con respecto a la motivación, todos los docentes confluyen en la efectividad de la propuesta presentada para incentivar motivación en los aprendices, esto se muestra en la tabla 15.

**Tabla 15.**

*Respuestas de docentes a pregunta 5 de la entrevista*

Docente entrevistado	Respuesta
D1	La Estrategia didáctica basada en contenido digital multimedia es altamente efectiva para motivar a los estudiantes en el módulo de Emprendimiento y Gestión, el contenido digital multimedia brinda la oportunidad de incorporar elementos interactivos, como animaciones y videos, que facilitan la comprensión y retención de la información.
D2	Es una excelente forma de mejorar la motivación de los estudiantes en el módulo de Emprendimiento y Gestión, la utilización de recursos visuales y animaciones atractivas hizo que los contenidos fueran más agradables y accesibles para los estudiantes, lo que a su vez aumenta su motivación
D3	En mi experiencia, la Estrategia didáctica basada en contenido digital multimedia es muy efectiva para motivar a los estudiantes en el módulo de



- Emprendimiento y Gestión, los elementos visuales y la posibilidad de personalizar las presentaciones con PowToon captan la atención de los estudiantes y los involucran activamente en el aprendizaje, el uso de contenido digital multimedia les permite explorar y comprender los conceptos de manera más práctica y entretenida
- D4 La utilización de animaciones y otros elementos visuales atractivos en PowToon ayuda a transmitir los conceptos de manera más dinámica y atractiva, esto despierta la curiosidad de los estudiantes y los motiva a explorar y participar activamente en el aprendizaje, lo que contribuye a un mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de emprendimiento

Fuente: elaboración propia según datos de la entrevista a docentes

**Pregunta 6.** ¿Cuál es su opinión con relación al diseño de la propuesta?

Con relación al diseño de la propuesta, en la tabla 16 se observa que los docentes coinciden en su efectividad “para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión” tal como expresaron D1 y D3; “es muy acertado” en el caso de D2; y “muy adecuado para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión” en el caso de D4.

**Tabla 16.**

*Respuestas de docentes a pregunta 6 de la entrevista*

<b>Docente entrevistado</b>	<b>Respuesta</b>
D1	El diseño de la propuesta de una Estrategia didáctica basada en contenido digital multimedia mediante PowToon es altamente efectivo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión



- |    |  |
|----|--|
| D2 | Considero que el diseño de la propuesta es muy acertado para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión. El uso de PowToon permite crear presentaciones atractivas y dinámicas que captan la atención de los estudiantes.          |
| D3 | El diseño de la propuesta de una Estrategia didáctica basada en contenido digital multimedia mediante PowToon fue muy efectiva   |
| D4 | Fue muy adecuado para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión, con PowToon se pueden presentar los contenidos de manera visualmente atractiva y dinámica, esta característica contribuye a captar el interés de los estudiantes |

Fuente: elaboración propia según datos de la entrevista a docentes

**Pregunta 7.** ¿Valida la propuesta presentada sobre contenido digital multimedia mediante PowToon para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión?

Como se muestra en la tabla 17, todos los docentes expresan que validan la propuesta presentada sobre contenido digital multimedia mediante PowToon para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión; de esta forma, entre las razones expuestas, el docente D1 apoyó su validación en que “permite presentar de manera visual y animada los conceptos clave del módulo de Emprendimiento y Gestión”; D2 se basó en que “es una estrategia interesante para la creación de contenido multimedia”; D3 se fundamentó en que “permite presentar información de manera visualmente atractiva y fácil de entender”; y, D4 fundamentó se validación en que “debe ser complementado con otras estrategias pedagógicas”.

**Tabla 17.**

*Respuestas de docentes a pregunta 7 de la entrevista*



Docente entrevistado	Respuesta
D1	Considero que la propuesta es válida, ya que el uso de contenido digital multimedia a través de PowToon puede hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más dinámico y atractivo para los estudiantes. Además, permite presentar de manera visual y animada los conceptos clave del módulo de Emprendimiento y Gestión.
D2	La propuesta es totalmente válida, es una estrategia interesante para la creación de contenido multimedia, es necesario tener en cuenta la disponibilidad de recursos y la capacitación necesaria para utilizar eficazmente esta estrategia.
D3	Creo que la propuesta es válida, el uso de contenido digital multimedia puede agregar un elemento de creatividad y participación activa por parte de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión, permite presentar información de manera visualmente atractiva y fácil de entender
D4	La propuesta es prometedora, pero es importante tener en cuenta que el uso de esta estrategia para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión debe ser complementado con otras estrategias pedagógicas.

Fuente: elaboración propia según datos de la entrevista a docentes



## CONCLUSIONES

Este trabajo de titulación tuvo como objetivo general “Crear contenido digital multimedia mediante PowToon para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de tercero de bachillerato del Colegio “Primero de Mayo” en Yantzaza, año 2023”, al respecto se concluye lo siguiente:

1. El análisis del estado del arte sobre el desarrollo de material multimedia para los procesos de enseñanza aprendizaje, permitió sentar las bases conceptuales metodológicas de los procesos de enseñanza aprendizaje del módulo de Emprendimiento y Gestión y de la creación de contenido digital multimedia.

2. El diagnóstico inicial del proceso de enseñanza aprendizaje develó que un 62,5% de los estudiantes expresó que los recursos digitales más beneficiosos para mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje son las plataformas interactivas, un 95,1% expresaron la importancia de la creación de contenido digital multimedia para la enseñanza aprendizaje de la asignatura; donde los aspectos a considerar para que genere aprendizajes significativos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, fueron tener actividades interactivas con el 64,6%, seguido del 40,3% que mencionaron que este debe ser de fácil navegación, y el 28,5% que debía contener la evaluación de los aprendizajes y finalmente el 18,8% dijeron retroalimentación.

3. Se diseñó una propuesta de una estrategia didáctica que incluyó la producción de seis videos animados utilizando PowToon que representen de manera clara conceptos claves de la asignatura de emprendimiento y gestión, con la finalidad de incorporar gráficos, animaciones y ejemplos relevantes de la comprensión efectiva de la materia, integrar actividades de aprendizaje interactivas en los videos animados, como cuestionarios de opción múltiple al final de cada video, para fomentar la reflexión y aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

4. Se evaluó la eficiencia de la propuesta de una estrategia didáctica contenido digital multimedia desarrollado recopilando retroalimentación de los estudiantes y docentes. El contenido digital multimedia se elaboró acorde a las



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

necesidades de aprendizaje y nivel de conocimiento de los estudiantes. En su ejecución se pudo evidenciar que al 90% estudiantes este les parece atractivo e innovador. También los docentes expresaron que validan la propuesta presentada.



La Universidad para todos



### RECOMENDACIONES

1. Dotar de infraestructura tecnológica a la institución por parte del Ministerio de Educación, beneficiando a docentes y estudiantes, disminuyendo la brecha digital latente, permitiendo así lograr el mejoramiento de la calidad educativa.
2. Se recomienda a la máxima autoridad establecer como política institucional el uso de plataformas digitales interactivas que permitan la comunicación entre el docente y sus estudiantes o viceversa, además compartir actividades planificadas y recursos didácticos que coadyuven en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
3. Invitar a todos los docentes del Colegio de Bachillerato Primero de Mayo a la implementación de contenido digital multimedia como recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje, dejando de lado al típico modelo tradicional, encaminándolos hacia un modelo educativo más vanguardista donde el estudiante pueda aprender de manera autónoma en cualquier momento y lugar.
4. Capacitar a los estudiantes y docentes de la institución educativa en el buen uso de las tecnologías de información y comunicación, resaltando los grandes beneficios que estas implican en el ámbito académico si existe un adecuado manejo.
5. Utilizar el software Powtoon en línea en su versión gratuita como una forma de iniciación en la creación de contenido digital animado de calidad, que resulte novedoso y llamativo para sus estudiantes.



### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abitbul, H. (2023). *Los 10 principales beneficios del aprendizaje en línea*. <https://www.powtoon.com/es/blog/Los-10-principales-beneficios-del-aprendizaje-en-1%C3%ADnea/#:~:text=Use%20Powtoon%20para%20desarrollar%20contenido,que%20sus%20lecciones%20cobren%20vida>.
- Alcívar, F. R., Jaen, M. F., Candelario, C. P., & Elizondo-Saltos, A. (2023). Análisis de las TIC como alternativas en el crecimiento económico en Latinoamérica. *Código Científico Revista de Investigación*, 4(E2), 1203-1226. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v4/nE2/164>
- Alcoverro, H. (4 de 10 de 2021). *Las 10 mejores herramientas para crear contenido interactivo*. CyberClick: <https://www.cyberclick.es/numerical-blog/las-mejores-herramientas-para-crear-contenido-interactivo>
- APPF. (23 de 06 de 2021). *¿QUÉ SON LAS TIC, TAC Y TEP EN LA EDUCACIÓN?* <https://www.appf.edu.es/que-son-las-tic-tac-y-tep-en-la-educacion/>
- Ávalos, M. (2016). *TIC: Cómo diseñar un ambiente educativo y tecnológico*. Sb.
- Blanco, L., Blanco, S., Vicuña, L., Meneses, A., & Oseda, D. (2022). Herramientas digitales en el proceso de aprendizaje semipresencial en la Educación Dental Peruana durante la Pandemia COVID-19. *Revista Estomatológica Herediana*, 32(3), 319–328. <https://doi.org/https://doi.org/10.20453/reh.v32i3.4291>
- Cacheiro, M., Sánchez, C., & González, J. (2016). *RECURSOS TECNOLÓGICOS EN CONTEXTOS EDUCATIVOS*. UNED. [https://doi.org/https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=8BGcCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Cacheiro,+M.L.+S%C3%A1nchez,+C.+y+Gonz%C3%A1lez,+J.M.+\(Coord.\).+\(2016\).+Recursos+tecnol%C3%B3gicos+en+contextos+educativos.+Madrid:+Universidad+Nacional+de+Educaci%C3%B3n+a+Distancia](https://doi.org/https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=8BGcCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Cacheiro,+M.L.+S%C3%A1nchez,+C.+y+Gonz%C3%A1lez,+J.M.+(Coord.).+(2016).+Recursos+tecnol%C3%B3gicos+en+contextos+educativos.+Madrid:+Universidad+Nacional+de+Educaci%C3%B3n+a+Distancia)



- Campión, R., Maeztu, V., & Andia, L. (2017). Los contenidos digitales en los centros educativos: Situación actual y prospectiva. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 16(1), 51-66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6046927>
- CEPAL. (2006). *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación en América Latina: una exploración de indicadores*. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/6133-tecnologias-la-informacion-la-comunicacion-tic-educacion-america-latina>
- Constitución de la República del Ecuador. (20 de Octubre de 2008). Constitución 2008. Ecuador.
- Cortéz, R. (2015). Los métodos estadísticos como fuente de mejora de la calidad en las empresas de manufactura. *NovaRua*, 6(10), 16-25.
- Cruz, D., Rivadeneira, S., Vilanova, G., Torres, M., & Varas, C. (26 de 06 de 2015). Tecnología educativa como herramienta para la innovación en la práctica docente. *XVII Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación*. [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/46425/Documento\\_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/46425/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Delgado, N. (2021). *Estrategia didáctica para desarrollar el Emprendimiento en estudiantes de un CEBA de Barranco* [Tesis de Maestría], Universidad San Ignacio de Loyola. Repositorio institucional, Lima.
- Deroncele, Á., Brito, J. G., Sánchez, M. Á., Delgado, Y. M., & Medina, P. (2023). Theoretical-practical modeling method in social sciences. *Revista Universidad y Sociedad*, 15(3), 366-384. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202023000300366&lng=es&tlng=en](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202023000300366&lng=es&tlng=en).
- Díaz, E. R., & Mayorga, V. (2023). *Impacto de la brecha digital en los procesos de enseñanza y aprendizaje en la institución educativa Reyes Araque del municipio de Cáchira* (Tesis de Maestría). Universidad Cooperativa de Colombia.



- Duque, Z., & Cordero, V. (2023). *Diseño de un recurso educativo digital para fortalecer las habilidades comunicativas y la comprensión lectora a través de retos como herramienta pedagógica con los estudiantes de undécimo grado de la Institución Educativa Rural Inocencia Chincá* (Doctoral dissertation). Universidad de Cartagena.
- Euroinnova. (2024). *Las nuevas tecnologías ya se asentaron en la educación: conoce qué es un vídeo educativo*.  
<https://www.euroinnova.ec/blog/que-es-un-video-educativo>
- Flores, M., Ortega, M., & Sanchez, M. (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital. *Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(1), 29-42.  
<https://revistas.um.es/reifop/article/view/406051/299931>
- Fundación Telefónica. (14 de 10 de 2022). *Qué son las (tecnologías) TIC, TAC y TEP en la educación*.  
<https://www.fundaciontelefonica.com/noticias/que-son-las-tecnologias-tic-tac-y-tep-en-la-educacion/>
- Gobierno de Canarias. (29 de 11 de 2015). *Herramienta: Powtoon*.  
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/09/29/herramienta-powtoon/>
- Guevara, M. (2021). *Herramientas 2.0 en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión* [Tesis de maestría], Universidad Tecnológica Indoamérica.  
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2836/1/GUEVARA%20MONAR%20MARCIA%20GERMANI%20A.pdf>
- Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325 - 347.
- Hormart. (7 de 7 de 2022). *Tipos de contenidos digitales: cuáles son y qué herramientas usar para crear uno*.  
<https://hotmart.com/es/blog/tipos-de-contenidos-digitales>



- Hypatia Education. (17 de 02 de 2023). *TIC, TAC, TEP en la educación: ¿Cómo influyen en el aprendizaje?* <https://www.hypatiaeducation.com/blog/25/tic-tac-tep-en-la-educacion-como-influyen-en-el-aprendizaje#:~:text=En%20definitiva%2C%20las%20TIC%2C%20TAC,mayor%20personalizaci%C3%B3n%20de%20proceso%20educativo.>
- INEC. (2023). *Tecnologías de la Información y Comunicación-TIC*. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic/>
- Inga, J. (2024). Herramientas digitales para fortalecimiento de las competencias de Emprendimiento y Gestión del Segundo Bachillerato Técnico. *MQR Investigar*, 8(1), 3840-3860. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.3840-3860>
- Kaltura. (2018). *The State of Video in Education 2018*. <https://corp.kaltura.com/resources/industry-reports/the-state-of-video-in-education-2018/>
- Ministerio de Educación. (2015). *Currículo de bachillerato Emprendimiento y Gestión*. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Lineamientos\\_Emprendimiento\\_Gestion\\_2BGU.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Lineamientos_Emprendimiento_Gestion_2BGU.pdf)
- Ministerio de Educación. (2016). Módulo interdisciplinar de Emprendimiento y Gestión. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/7-BGU1.pdf>
- Ministerio de Educación. (2017). *Guía de implementación del Currículo de Emprendimiento y Gestión 2015*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Guia-de-implementacion-del-Curriculo-de-Emprendimiento-y-Gestion-BGU.pdf>
- Moya, M. (2013). De las TIC a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. *Didáctica, Innovación y Multimedia (DIM)*(27), 1-15. <https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/275963/363904>



Myviewboard. (19 de 08 de 2021). *Cuáles son los Beneficios de los Videos Educativos?, Aprendizaje Asistido por video.*

<https://myviewboard.com/blog/es/education-es/videos-educativos-aprendizaje-asistido-por-video/>

PANTALLEA. (2023). *Contenido Digitales: Qué son, tipos y ejemplos.* [https://www.pantallea.com/contenidos-digitales-tipos-](https://www.pantallea.com/contenidos-digitales-tipos-ejemplos/#:~:text=Los%20contenidos%20digitales%20son%20toda,%2C%20im%C3%A1genes%2C%20v%C3ADdeos%2C%20mapas%E2%80%A6)

[tipos-](https://www.pantallea.com/contenidos-digitales-tipos-ejemplos/#:~:text=Los%20contenidos%20digitales%20son%20toda,%2C%20im%C3%A1genes%2C%20v%C3ADdeos%2C%20mapas%E2%80%A6)

[ejemplos/#:~:text=Los%20contenidos%20digitales%20son%20toda,%2C%20im%C3%A1genes%2C%20v%C3](https://www.pantallea.com/contenidos-digitales-tipos-ejemplos/#:~:text=Los%20contenidos%20digitales%20son%20toda,%2C%20im%C3%A1genes%2C%20v%C3ADdeos%2C%20mapas%E2%80%A6)

[ADdeos%2C%20mapas%E2%80%A6](https://www.pantallea.com/contenidos-digitales-tipos-ejemplos/#:~:text=Los%20contenidos%20digitales%20son%20toda,%2C%20im%C3%A1genes%2C%20v%C3ADdeos%2C%20mapas%E2%80%A6)

Párraga, G. (2021). *Herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión* [Tesis de Maestría], Universidad Tecnológica Indoamérica.

[https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2852/1/PARRAGA%20ANDRADE%20GEMA%20VANESSA.](https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2852/1/PARRAGA%20ANDRADE%20GEMA%20VANESSA.pdf)

[pdf](https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2852/1/PARRAGA%20ANDRADE%20GEMA%20VANESSA.pdf)

Pascual, V., Rodriguez, A., & Palacios, R. (2021). Métodos empíricos de la investigación. *Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla*, 9(17), 33-34.

<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/huejutla/article/view/6701/7600>

Pepper, J. (2023). *Powtoon ilumina la serie de tu día #1!* [https://www.powtoon.com/es/blog/Powtoon-ilumina-tu-serie-del-](https://www.powtoon.com/es/blog/Powtoon-ilumina-tu-serie-del-d%C3%ADa-1/#:~:text=PowToon%20es%20una%20marca%20nueva,crear%20presentaciones%20animadas%20visualmente%20impactantes.)

[d%C3%ADa-](https://www.powtoon.com/es/blog/Powtoon-ilumina-tu-serie-del-d%C3%ADa-1/#:~:text=PowToon%20es%20una%20marca%20nueva,crear%20presentaciones%20animadas%20visualmente%20impactantes.)

[1/#:~:text=PowToon%20es%20una%20marca%20nueva,crear%20presentaciones%20animadas%20visualmente%20](https://www.powtoon.com/es/blog/Powtoon-ilumina-tu-serie-del-d%C3%ADa-1/#:~:text=PowToon%20es%20una%20marca%20nueva,crear%20presentaciones%20animadas%20visualmente%20impactantes.)

[0impactantes.](https://www.powtoon.com/es/blog/Powtoon-ilumina-tu-serie-del-d%C3%ADa-1/#:~:text=PowToon%20es%20una%20marca%20nueva,crear%20presentaciones%20animadas%20visualmente%20impactantes.)

Powtoon. (2023). *Powtoon ilumina la serie de tu día #1!* [https://www.powtoon.com/es/blog/Powtoon-ilumina-tu-serie-del-](https://www.powtoon.com/es/blog/Powtoon-ilumina-tu-serie-del-d%C3%ADa-1/#:~:text=PowToon%20es%20una%20marca%20nueva,crear%20presentaciones%20animadas%20visualmente%20impactantes.)

[d%C3%ADa-](https://www.powtoon.com/es/blog/Powtoon-ilumina-tu-serie-del-d%C3%ADa-1/#:~:text=PowToon%20es%20una%20marca%20nueva,crear%20presentaciones%20animadas%20visualmente%20impactantes.)

[1/#:~:text=PowToon%20es%20una%20marca%20nueva,crear%20presentaciones%20animadas%20visualmente%20](https://www.powtoon.com/es/blog/Powtoon-ilumina-tu-serie-del-d%C3%ADa-1/#:~:text=PowToon%20es%20una%20marca%20nueva,crear%20presentaciones%20animadas%20visualmente%20impactantes.)

[0impactantes.](https://www.powtoon.com/es/blog/Powtoon-ilumina-tu-serie-del-d%C3%ADa-1/#:~:text=PowToon%20es%20una%20marca%20nueva,crear%20presentaciones%20animadas%20visualmente%20impactantes.)





- Proaño, G., Alcívar, G., & Consuegra, G. (2023). Herramientas Digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. *MQRInvestigar*, 7(3), 2017–2038. <https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2017-2038>
- Romo, G., Rubio, C., Gómez, V., & Nivel, M. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión. *Polo del Conocimiento*, 8(10), 313-344. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i10.6127>
- Salazar, J., Chabla, X., Paredes, J., & Bazán, J. (2020). Uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en estudiantes del noveno de básica de las unidades educativas Walt Whitman, Salinas y Simón Bolívar, Ecuador. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación.*, VII(2), 86-93. <https://incyt.upse.edu.ec/pedagogia/revistas/index.php/rcpi/article/view/304/388>
- Salgado, J. P. (2020). *Un ecosistema llamado universidad*. Editorial Abya-Yala.
- Shulman, L. (1986). Those Who Understand: Knowledge Growth in Teaching. *Educational Researcher*, 15(2), 4-14.
- Somano, A. K., & León, A. M. (2020). *Métodos teóricos de investigación: análisis-síntesis, inducción-deducción, abstracto-concreto e histórico-lógico*. Universidad de Matanzas.
- Tafur, F., Zambrano, M., Malvacías, A., & Almao, V. (2022). ¿Son necesarias las herramientas digitales para generar motivación en los procesos de aprendizaje? *Digital Publisher CEIT*, 7(2-1), 56-63. <https://doi.org/doi.org/10.33386/593dp.2022.2-1.1118>
- Telefónica. (15 de 07 de 2023). *7 ventajas y desventajas de las TIC en la educación*. <https://www.telefonica.com/es/sala-comunicacion/blog/ventajas-desventajas-tic-educacion/>
- Torres, E., Tía, M., & Torres, G. (Diciembre de 2021). El proceso de enseñanza-aprendizaje: lógica, dinámica y estimulación del aprendizaje. *Santiago*, 86-100. <https://santiago.uo.edu.cu/index.php/stgo/article/view/5453/4741>



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

## TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIR. (2024). *La metodología TPACK: en qué consiste este modelo y cuáles son sus ventajas.*

<https://www.unir.net/educacion/revista/tpack-que-es/>

Universidad Europea. (27 de 11 de 2024). *Contenido multimedia: qué es y tipos.* [https://universidadeuropea.com/blog/que-](https://universidadeuropea.com/blog/que-es-contenido-multimedia/)

[es-contenido-multimedia/](https://universidadeuropea.com/blog/que-es-contenido-multimedia/)

Universidad Latina de Costa Rica. (09 de 07 de 2020). *¿Qué son las TIC y para qué sirven?*

[https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-](https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven#:~:text=Las%20llamadas%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la,%2C%20tel%C3%A9fonos%2C%20televisores%2C%20etc.)

[sirven#:~:text=Las%20llamadas%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la,%2C%20tel%C3%A9fonos%2C%20televisores%2C%20etc.](https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven#:~:text=Las%20llamadas%20Tecnolog%C3%ADas%20de%20la,%2C%20tel%C3%A9fonos%2C%20televisores%2C%20etc.)

Vargas, M., & Martínez, J. (2023). *La educación en la sociedad de la información.* Magisterio.

