



UNIVERSIDAD  
BOLIVARIANA  
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

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

TEMA

INTEGRACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN MEDIACIÓN  
PEDAGÓGICA EN EMPRENDIMIENTO DE ESTUDIANTES DE PRIMERO DE  
BACHILLERATO DE AULAS HOSPITALARIAS.

Autor/es:

ARRIETA ZABALA MARCO VINICIO  
LLOAY GORDÓN VERÓNICA DEL CARMEN

Tutor:

DR. FÉLIX BRAVO FAYTONG

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



## DEDICATORIA

*A Dios por permitirnos terminar con éxito este nuevo reto, a los profesores de la UBE por transmitirnos sus enseñanzas y conocimientos, a nuestros hijos por ser la fuente de inspiración para seguir adelante con nuestra lucha incansable por ser mejores seres humanos y servir desde nuestra trinchera a la educación.*

Marco Arrieta y  
Verónica Lloay





## RESUMEN

La implementación de herramientas digitales en las aulas hospitalarias ofrecerá una oportunidad única para mejorar el proceso de aprendizaje, fomentará la creatividad y promoverá el desarrollo de habilidades dentro del área de Emprendimiento y Gestión. Los maestros podrán mejorar el aprendizaje de los estudiantes y brindarán una experiencia educativa enriquecedora y significativa al aprovechar las ventajas de las herramientas digitales para acceder a una variedad de recursos educativos y crear actividades innovadoras promoviendo la colaboración y la comunicación.

Esta investigación tendrá como objetivo implementar una Guía Didáctica de integración de herramientas digitales para fortalecer la mediación pedagógica en los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento en las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos”. Para esto, será necesario determinar los fundamentos teóricos para proponer una Guía Didáctica de integración de herramientas digitales, diagnosticar la situación actual de la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica, diseñar la Guía Didáctica, describir las características que deberá tener esta propuesta de mejora, y evaluar la efectividad en los estudiantes.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Fiscal Arupos, con 30 estudiantes de 1ro de bachillerato que están dentro del Programa Aulas Hospitalarias. La investigación tuvo un diseño cuasiexperimental y de alcance explicativo, de tipo longitudinal. Los autores diseñaron la propuesta Guía Didáctica, la cual será implementada en las aulas hospitalarias en las clases de Emprendimiento. Los hallazgos evidenciaron que la implementación de una Guía Didáctica utilizando el diseño ERCA tuvo un efecto positivo sobre los estudiantes que recibían sus clases mediante el uso de herramientas digitales en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en comparación con los estudiantes que reciban sus clases de manera tradicional.

**PALABRAS CLAVE: HERRAMIENTAS DIGITALES, AULAS HOSPITALARIAS, MEDIACIÓN PEDAGÓGICA.**





## ABSTRACT

The implementation of digital tools in hospital classrooms will offer a unique opportunity to improve the learning process, foster creativity, and promote the development of skills within the area of Entrepreneurship and Management. Teachers will be able to improve student learning and provide an enriching and meaningful educational experience by taking advantage of digital tools to access a variety of educational resources and create innovative activities promoting collaboration and communication.

This research will aim to implement a Didactic Guide for the integration of digital tools to strengthen pedagogical mediation in 1st year high school students in the subject of Entrepreneurship in Hospital Classrooms of the Fiscal Educational Unit "Arupos". For this, it will be necessary to determine the theoretical foundations to propose a Didactic Guide for the integration of digital tools, diagnose the current situation of the integration of digital tools in pedagogical mediation, design the Didactic Guide, describe the characteristics that this improvement proposal should have, and evaluate the effectiveness in students.

The research was conducted at the "Arupos" Fiscal Educational Unit, with 30 first-year high school students who are part of the Hospital Classrooms Program. The research had a quasi-experimental design and an explanatory scope, of a longitudinal type. The authors designed the proposed Teaching Guide, which will be implemented in hospital classrooms in Entrepreneurship classes. The findings showed that the implementation of a Teaching Guide using the ERCA design had a positive effect on students who received their classes through the use of digital tools in the Entrepreneurship and Management subject, compared to students who received their classes in a traditional way.

**KEYWORDS: DIGITAL TOOLS, HOSPITAL CLASSROOMS, PEDAGOGICAL MEDIATION.**





## Contenido

INTRODUCCIÓN .....	1
Presentación y Contextualización .....	1
Justificación del problema.....	1
Planteamiento del Problema.....	3
Precisión del tema, (como acotación del problema y en relación con el proyecto y las líneas de investigación generales y específicas). .....	4
Objeto de la investigación.....	4
Planteamientos hipotéticos.....	4
Objetivo General. ....	5
Declaración de las Variables o Categorías.....	5
Objetivos Específicos.....	6
Identificación de los métodos a emplear.....	6
Población y Muestra.....	7
Tipo de investigación .....	7
Principales aportes .....	8
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica .....	9
Descripción breve del contenido de los capítulos que integran el informe del trabajo de titulación. ....	9
CAPÍTULO 1:.....	11
MARCO TEÓRICO.....	11
1.1 Antecedentes de la Investigación.....	11
1.2 Marco Conceptual.....	12
1.2.1 Mediación Pedagógica .....	12



1.2.1.1 Características de la Mediación Pedagógica.....	15
1.2.2 Las TIC como instrumento de mediación pedagógica.....	16
1.2.3 Herramientas digitales.....	17
1.2.3.1 Características de las herramientas digitales.....	18
1.2.4 Herramientas digitales en el contexto educativo.....	20
1.2.5 Tipos de herramientas digitales educativas.....	21
1.2.5.1 Plataformas de aprendizaje en línea.....	21
1.2.5.2 Aplicaciones móviles educativas:.....	22
1.2.5.3 Otras herramientas digitales.....	23
1.2.5.4 La Inteligencia Artificial como herramienta digital.....	23
1.2.6 Aulas Hospitalarias.....	24
1.2.7 Currículo de Emprendimiento y Gestión.....	29
CAPÍTULO 2.....	31
Metodología para el desarrollo de la investigación y estudio diagnóstico.....	31
2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías con su parametrización u operacionalización.....	31
2.3 Alcance de la investigación.....	33
<b>2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación.....</b>	<b>34</b>
2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación.....	35
2.5.1 Método Analítico - Sintético.....	35
2.5.2 Método Histórico - Lógico.....	36
2.5.3 Método Inductivo - Deductivo.....	37
2.5.4 Métodos Empíricos.....	37
2.6 Instrumentos derivados de la metodología seleccionada.....	38



2.6.1 Encuesta para medir el nivel de integración de herramientas digitales en la asignatura de emprendimiento de 1ro bach en aulas hospitalarias .....	39
2.6.2 Entrevistas .....	39
2.6.3 Instrumento de evaluación. ....	41
2.7 Delimitación de la población y la muestra. ....	42
2.8 Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación. ....	43
2.9.1 Resultados de encuesta.....	44
2.9.2 Resultados de entrevista.....	47
2.9.3 Resultados del Instrumento de Evaluación. ....	51
Conclusión de diagnóstico causal .....	51
<b>CAPITULO 3. LA PROPUESTA.....</b>	<b>53</b>
3.1 Justificación de la propuesta .....	53
3.2 Contextualización de la propuesta .....	54
3.3 Diseño de la propuesta .....	55
3.3.1 Objetivo General de la propuesta.....	55
3.3.2 Objetivos Específicos.....	55
3.3.3 Metodología a utilizar en la Guía Didáctica .....	55
3.3.4 Temporalización de la Guía Didáctica.....	57
3.3.5 Recursos de la Guía Didáctica .....	57
3.3.6 Guías de apoyo para el docente y los estudiantes .....	58
3.3.7 Orientaciones para docentes que realizan actividades Hospitalarias. ....	59
3.3.8 Orientaciones para estudiantes de Aulas Hospitalarias.....	60
3.3.9 Orientación para los docentes de Emprendimiento de la Unidad Educativa “Arupos” .....	61



Desarrollo de la Propuesta: Guía Didáctica .....	62
3.4 Análisis de los resultados post intervención .....	74
CONCLUSIONES .....	78
RECOMENDACIONES .....	80
Referencias .....	80

### ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Unidades Médicas que cuentan con Aulas Hospitalarias en la zona N° 9 .....	28
Tabla 2 Operacionalización de las Variables y categorías con su parametrización .....	30
Tabla 3 Categorías y subcategorías de análisis de entrevistas .....	40
Tabla 4 Resultados del Instrumento de Evaluación Criterio 1 .....	74
Tabla 5 Resultados del Instrumento de Evaluación Criterio 2 .....	75
Tabla 6 Resultados del Instrumento de Evaluación Criterio 3 .....	75

### ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Características en las herramientas digitales .....	19
Figura 2 Representación gráfica de la encuesta a estudiantes por preguntas .....	46
Figura 3 Metodología ERCA ciclo del aprendizaje .....	56
Figura 4 Flujograma de proceso .....	62
Figura 5 Syllabus de la asignatura de Emprendimiento y Gestión .....	72
Figura 6 <i>Procedimiento para aplicar la guía didáctica con la implementación de herramientas digitales</i> .....	73





**Figura 7 Efectos de la aplicación de la Guía Didáctica.....**  
.....76

**LISTADO DE ANEXOS**

Anexo 1 Encuesta a estudiantes.....84  
Anexo 2 Guía de Entrevista Docente.....87  
Anexo 3 Guía de Entrevista estudiante.....88  
Anexo 4 Guía de Entrevista Médico Especialista..... 89  
Anexo 5 Instrumento de Evaluación.....90  
Anexo 6 Encuesta para las familias.....92  
Anexo 7 Encuesta para docente.....93  
Anexo 8 Validaciones de Encuesta.....94  
Anexo 9 Validación de Propuesta.....97





## INTRODUCCIÓN

### Presentación y Contextualización

El trabajo presentado aborda la integración de las herramientas digitales en el proceso de mediación pedagógica en la asignatura de Emprendimiento en los estudiantes de 1ro bachillerato dentro del contexto de las Aulas Hospitalarias, la integración de las herramientas digitales en la mediación pedagógica representa un enfoque innovador y de relevancia en el contexto educativo actual, más aún en los entornos de las aulas hospitalarias, donde el estudiante enfrenta un desafío adicional debido a su condición de salud, es por esto que la aplicación de las herramientas digitales podría tener un impacto en el aprendizaje y desarrollo del estudiante.

Las aulas hospitalarias son espacios educativos adaptados para brindar atención académica a estudiantes que enfrentan enfermedades o condiciones de salud que requieren tratamiento hospitalario prolongado. Actualmente, según el Ministerio de Educación (2023) en la Zona 9 que corresponde al Distrito Metropolitano de Quito se efectuaron 9130 atenciones a niños, niñas y adolescentes en las 17 aulas hospitalarias que supervisa el ente gubernamental, estos datos representan un desafío tanto para los estudiantes como para los docentes, quienes deben adaptar sus prácticas pedagógicas para garantizar un proceso educativo efectivo y significativo. La integración de herramientas digitales en este contexto se presenta como una oportunidad para enriquecer la experiencia educativa, fomentar la participación activa de los estudiantes y potenciar el desarrollo de habilidades emprendedoras.

El presente trabajo de investigación se realiza en la Unidad Educativa Fiscal “Arupos”, con los estudiantes de 1ro bachillerato que están dentro del Programa Aulas Hospitalarias, en el cual los docentes realizan la mediación pedagógica en la asignatura de Emprendimiento integrando las herramientas digitales. La Unidad Educativa Fiscal “Arupos” se creó en el año 2021 bajo el régimen Sierra Amazonía en oferta ordinaria en la modalidad a distancia con un modelo pedagógico intercultural y con atención prioritaria a estudiantes en situación de vulnerabilidad.

### Justificación del problema

La mediación pedagógica tiene el desafío de desarrollarse a la par de los cambios en los entornos educativos actuales, más aún con las incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación y el auge en la oferta de la educación a distancia a través de medios virtuales en



el sistema educativo, lo que obliga al docente a conocer, aplicar e integrar las diferentes herramientas digitales y dar respuestas a las necesidades educativas que puede presentar el estudiante en un momento determinado del proceso de enseñanza aprendizaje.

La integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica en emprendimiento de estudiantes de primero de Bachillerato de Aulas Hospitalarias se justifica desde el punto de vista teórico, ya que se fundamenta en la necesidad de adaptar el proceso educativo a las demandas de la sociedad ecuatoriana actual, donde las herramientas digitales desempeñan un papel fundamental. Esta investigación permitirá analizar y comprender los beneficios y desafíos de la incorporación de herramientas digitales en la enseñanza del emprendimiento, aportando nuevos conocimientos y fundamentos teóricos al área educativa.

Desde el enfoque práctico, el presente trabajo de investigación se justifica debido a la necesidad de brindar a los estudiantes de primero de Bachillerato de Aulas Hospitalarias una herramienta didáctica para su formación integral, lo que les permitirá adquirir habilidades emprendedoras, que les sean útiles tanto en su futuro académico como profesional. La integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica puede facilitar el aprendizaje y la aplicación de conceptos relacionados con la asignatura de Emprendimiento, ofreciendo a los estudiantes una experiencia práctica y enriquecedora.

Esta investigación también se justifica desde una perspectiva social, ya que busca contribuir al mejoramiento de la educación pública en entornos digitales y aulas hospitalarias. La incorporación de herramientas digitales en la enseñanza del emprendimiento no solo beneficiará a los estudiantes directamente involucrados, sino que también impactará en el desarrollo de habilidades digitales y emprendedoras de otros estudiantes en situaciones similares. Además, esta investigación podría generar recomendaciones y buenas prácticas que puedan ser implementadas en otros contextos educativos, como por ejemplo en la Unidad Educativa Fiscal Guayacanes de la región Costa.

Por último, esta investigación se justifica por la necesidad de los docentes de implementar metodologías que vayan acorde al enfoque innovador que tiene el Ministerio de Educación en los tiempos actuales, las cuales tienen que ser más dinámicas y motivadoras, y responder a las necesidades educativas de los estudiantes, respetando su estilo y ritmo de aprendizaje.



## Planteamiento del Problema

En el mundo entero la integración de herramientas digitales en mediación pedagógica es un proceso fundamental en modalidades educativas no convencionales, más aún cuando se trata de estudiantes que por problemas de salud no pueden acceder al currículo de manera tradicional, por lo cual necesitan de una atención personalizada que responda a la situación excepcional que atraviesan, como lo demuestran Serrano y Prendes (2015) quienes en España realizaron un estudio en el que encontraron que las deficiencias metodológicas en la Pedagogía Hospitalaria se fortalecen a través de la implementación de propuestas de integración curricular de las TIC.

En América Latina también se han implementado proyectos innovadores para integrar las herramientas digitales en la mediación pedagógica. Noblecilla (2019) en un estudio realizado en el Perú encontró que la incorporación de recursos digitales mejora la motivación y atención de los estudiantes en condición de hospitalización. En el Ecuador, Mendizábal (2015) encontró en un estudio realizado en el Hospital Vaca Ortiz de la ciudad de Quito, que se podrían emplear nuevas tecnologías como alternativa educativa para todos los pacientes escolares que deben ser hospitalizados por largo tiempo, ya que el 88,5% de los pacientes indicaron en esta investigación que les gustaría seguir estudiando en el tiempo que deben permanecer hospitalizados para no tener dificultades al retornar a sus instituciones educativas.

Por otra parte, el docente debe tener la preparación como mediador pedagógico, ya que su función va más allá de simplemente impartir conocimientos, y por lo tanto debe actuar como un facilitador del aprendizaje, guiando a los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento y habilidades para desarrollar un aprendizaje significativo. En este sentido es fundamental aprovechar al máximo todos los recursos disponibles para fortalecer el proceso de mediación pedagógica que en el contexto de las Aulas Hospitalarias podría verse afectado por la propia condición de salud del estudiante que dificulta el aprendizaje, la interrupciones en el proceso por las particularidades de las hospitalizaciones, las limitaciones físicas, el estado emocional y motivacional por los sentimientos de aislamiento social del estudiante, además de la propia preparación pedagógica del docente.

En el caso de los estudiantes de 1ro bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Arupos, en el contexto de las aulas hospitalarias se están presentando dificultades en la integración de herramientas digitales, ya que de manera tradicional los docentes hospitalarios imparten clases, sin



embargo, el contexto requiere de otro tipo de intervención, por lo cual es necesario brindar a los estudiantes una herramienta de apoyo para su labor dentro de las aulas hospitalarias.

Por todo lo mencionado se realiza la formulación del problema de investigación de la siguiente manera:

¿Cómo fortalecer la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal Arupos?

**Precisión del tema, (como acotación del problema y en relación con el proyecto y las líneas de investigación generales y específicas).**

La línea de investigación institucional del tema de la presente tesis está en el campo de la “Didáctica y gestión de la educación”. Existe la necesidad de desarrollar las competencias digitales y fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje, la innovación y la aplicación de las TIC en el aula de clases con un enfoque pedagógico, constructivista y colaborativo.

**Objeto de la investigación.**

El proceso de integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal Arupos.

**Planteamientos hipotéticos**

El trabajo de investigación se planteó en base a las siguientes preguntas científicas:

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos para diseñar una Guía Didáctica de integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal Arupos?
2. ¿Cuál es la situación actual de la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal Arupos?



3. ¿Qué características debe tener una Guía Didáctica de integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal Arupos?
4. ¿Cuál es la efectividad de la Guía Didáctica de integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal Arupos?

### **Objetivo General.**

Implementar una Guía Didáctica de integración de herramientas digitales para fortalecer la mediación pedagógica en los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos.”

### **Declaración de las Variables o Categorías**

En la presente tesis de investigación, las variables se declaran de la siguiente manera:

#### **Variable independiente:**

Implementación de Guía Didáctica

Dimensiones:

- Diseño de la Guía.
- Estrategias de enseñanza
- Adaptación de la guía al contexto hospitalario
- Formación y capacitación docente

#### **Variable dependiente:**

Mediación Pedagógica

Dimensiones:

- Acceso a herramientas digitales.
- Uso efectivo de herramientas digitales.
- Accesibilidad y adecuación pedagógica.
- Satisfacción de los usuarios.
- Impacto en el aprendizaje.



### **Objetivos Específicos.**

- Determinar los fundamentos teóricos para diseñar una Guía Didáctica de integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal Arupos.
- Diagnosticar la situación actual de la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal Arupos.
- Describir las características que debe tener una Guía Didáctica de integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos”.
- Diseñar una Guía Didáctica de integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos”.
- Evaluar la efectividad de la Guía Didáctica de integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos”.

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

En esta tesis, se emplearán diversos métodos para sustentar la propuesta de una Guía Didáctica de integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias. Estos métodos se basarán en la recopilación de datos y evidencias tanto teóricas como empíricas, con el objetivo de sustentar la efectividad y los beneficios de esta propuesta.

### **Métodos teóricos**

- Analítico - Sintético
- Histórico- Lógico
- Inductivo - Deductivo



### **Métodos empíricos**

- Observación. - Se registrarán descripciones del entorno, comportamientos, interacciones y cualquier detalle relevante, utilizando para ello un cuaderno de campo o diario de observación.
- Entrevistas. - Se realizarán guía de entrevista y estará dirigida a los estudiantes de Aulas Hospitalarias, docentes hospitalarios y médicos tratantes
- Encuestas. - Se las aplicarán a los estudiantes de Aulas Hospitalarias, utilizando para esto las encuestas.
- Instrumento de Evaluación. Se aplicarán en los estudiantes hospitalarios para medir los conocimientos sobre la asignatura de Emprendimiento.

### **Métodos estadísticos matemáticos**

- Estadística descriptiva. - Se utilizará en el análisis de frecuencias absolutas y relativas según los instrumentos de recolección de datos.

### **Población y Muestra**

La población de estudio para análisis está conformada por un total de 30 estudiantes que pertenecen al primero de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos” que forman parte del Programa de Aulas Hospitalarias, los cuales están atravesando diferentes problemas de salud, de ellos 16 son mujeres y 14 varones y están dentro del rango de edad entre 14 - 15 años. En el caso particular de la presente investigación, se ha decidido trabajar con la totalidad de los estudiantes (es decir, con los 30), por lo cual se está realizando un estudio censal. Un estudio censal implica que no se toma una muestra, sino que se estudia a toda la población, esto es válido y recomendable cuando la población es pequeña, como en este caso.

### **Tipo de investigación**

El presente trabajo de investigación se enmarca dentro del enfoque mixto con las siguientes características:

- Diseño cuasi experimental.



- Alcance explicativo.
- Estudio longitudinal.

### **Principales aportes**

El trabajo de investigación contribuye al saber académico y científico de la siguiente manera:

- **Contribución al campo de la educación inclusiva:** Los estudiantes del programa de Aulas Hospitalarias son jóvenes con necesidades educativas específicas que reciben educación en entornos hospitalarios, la tesis podría proporcionar información relevante sobre cómo mejorar la calidad educativa para este grupo específico de estudiantes, promoviendo de esta manera la inclusión educativa.
- **Aplicación de tecnología en contextos educativos singulares:** Una Guía Didáctica para la integración de herramientas digitales en un entorno de aulas hospitalarias representa un aporte innovador al campo de la tecnología educativa, lo cual muestra la importancia del recurso tecnológico en el proceso de enseñanza aprendizaje de estudiantes en condiciones de salud adversas.
- **Desarrollo de competencias emprendedoras:** Al enfocarse en la asignatura de Emprendimiento, la investigación explora cómo el uso de herramientas digitales puede mejorar la adquisición de habilidades y conocimientos relacionados con el Emprendimiento, lo cual es relevante en el contexto actual que busca formar jóvenes emprendedores que busquen soluciones efectivas a los problemas de su vida personal y laboral.
- **Mejora de la calidad de la mediación pedagógica:** La investigación proporciona estrategias sobre cómo los estudiantes pueden utilizar de manera efectiva las herramientas digitales para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover un ambiente educativo más participativo, interactivo y centrado en el estudiante.
- **Generación de evidencia empírica:** Mediante la recopilación y análisis de datos sobre la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica, la investigación contribuye en la generación de evidencia empírica que respalde la efectividad de estas prácticas en el contexto específico de las aulas hospitalarias. Lo cual sirve como base para futuras investigaciones y políticas educativas.



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

La investigación es importante ya que aborda un tema relevante para la educación inclusiva en entornos digitales, al centrarse en estudiantes de bachillerato que reciben educación en el contexto hospitalario. Esto contribuye a garantizar el acceso a la educación y el desarrollo de habilidades para un grupo de estudiantes que enfrentan desafíos de salud, utilizando los recursos digitales que provee la actual sociedad de la información

Por otra parte, existe la necesidad social de explorar cómo las herramientas digitales pueden integrarse en entornos educativos singulares, como las aulas hospitalarias, esto en un mundo cada vez más digitalizado, lo cual responde a la necesidad de adaptar la educación a las nuevas tecnologías y a las circunstancias individuales de los estudiantes, mucho más cuando según el Ministerio de Educación (2023) solo entre enero y julio del 2023, el Programa Aulas Hospitalarias ha brindado apoyo educativo a más de 27 mil niñas, niños y adolescentes.

Además, la tesis propone un enfoque novedoso en el campo científico, al investigar la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica en la asignatura de emprendimiento, puesto que explora cómo la tecnología puede mejorar la adquisición de habilidades emprendedoras en un contexto educativo específico y poco explorado, lo que también tiene una gran proyección para la ciencia educativa.

Finalmente, la actualidad científica se refleja en el abordaje de temas actuales y relevantes en educación, como la inclusión, la tecnología educativa y el desarrollo de habilidades para el siglo XXI. Al centrarse en la integración de herramientas digitales, la investigación se encuentra en línea con las tendencias y avances actuales en el campo de la pedagogía y la educación,

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

El trabajo de investigación está organizado en varios capítulos, antes del primer capítulo se presenta la introducción, la cual consta de manera resumida de la presentación, contextualización, justificación, planteamiento del problema, precisión del tema, objeto de la investigación, objetivos generales, objetivos específicos, declaración de las variables, una síntesis de la metodología, los principales aportes, importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.

Luego se expone el Capítulo 1, en él se analiza el marco teórico, junto a los antecedentes de la investigación y el marco conceptual donde se profundizan los fundamentos teóricos de la integración de herramientas digitales y la mediación pedagógica, además se presentan determinados



elementos teóricos relacionados al currículo de Emprendimiento y el contexto de las Aulas Hospitalarias.

Más adelante se presenta el Capítulo 2, en el cual se aborda de manera detallada la metodología para el desarrollo de la investigación y el estudio diagnóstico, aquí se expone el tipo de investigación, el alcance de la misma, los métodos empleados y sus propósitos en el contexto de la investigación, los instrumentos de recolección de datos, la delimitación de la población y muestra, la estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación, la presentación de los resultados y la conclusión del diagnóstico causal.

Por último, se presenta el Capítulo 3, en el cual se expone la propuesta con su respectiva justificación, contextualización y desarrollo, que en el caso del presente trabajo es una Guía Didáctica. Posterior al desarrollo del capítulo 3, se exponen las conclusiones generales y las recomendaciones.



## CAPÍTULO 1:

### MARCO TEÓRICO

#### 1.1 Antecedentes de la Investigación

El avance de las nuevas tecnologías, particularmente las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), han supuesto un progreso y cambio notable en todos los ámbitos de del ser humano y de manera muy significativa en el educativo. No obstante, los trabajos que abordan la integración de herramientas digitales en mediación pedagógica en el marco de las aulas hospitalarias son escasos.

En este sentido, Escabias (2020) en su trabajo de investigación en la Universidad de la Laguna en España titulado “El uso de herramientas TIC en el alumnado de aulas hospitalarias: una revisión bibliográfica” señala la gran relevancia de estos recursos y el valor de su utilización no sólo como elemento educativo respecto a la evolución académica de los niños, niñas y adolescentes hospitalizados, sino también el papel positivo que desempeña respecto al bienestar emocional, conductual y social de los mismos. El estudio contempla una investigación documental de 4 artículos, concluyendo en la escasez de referencias bibliográficas, y de manera general los efectos positivos de las TIC en la educación en el ámbito hospitalario.

En el Artículo científico titulado “Integración de TIC en aulas hospitalarias como recursos para la mejora de los procesos educativos” cuyos autores Serrano y Prendes (2015) en la Revista científica “Estudios Sobre Educación” presentan resultados de investigación realizada en las aulas hospitalarias de la región de Murcia España, donde aportan con una propuesta de integración curricular basada en un sistema de gestión y búsqueda de recursos y actividades en relación con criterios educativos.

Según Serrano y Prendes (2015) las investigaciones sobre la integración de herramientas digitales, de las pocas que se encuentran, se basan en las tecnologías y no en las metodologías, olvidando la importancia de las metodologías de integración educativa de las TIC en aulas hospitalarias. En su estudio los autores resaltan la importancia del uso de criterios pedagógicos que justifiquen el uso de las TIC, finalmente presentan la propuesta llamada ALTER, la cual se basa en cuatro dimensiones que son: contexto, formación y asesoramiento, principios metodológicos y herramientas telemáticas.



Por otra parte, en Latinoamérica existe una investigación presentada por Maldonado (2023) el cual se titula “Aplicación de TIC como recurso didáctico en el aula hospitalaria” realizado en Paraguay en el Aula Hospitalaria del Pabellón Pediátrico del Hospital Distrital de Coronel Bogado, con el propósito de mejorar la educación de los niños, niñas y adolescentes que se encuentran internados con desfase académico a consecuencia el aislamiento causado por la enfermedad. Esta investigación desde un enfoque cualitativo aportó con un proyecto para dotar a 3 docentes de recursos pedagógicos y tecnológicos para la atención a las necesidades educativas específicas de los estudiantes.

Según Maldonado (2023) en la investigación realizada se pudo evidenciar la importancia que tiene las TIC a la hora de diseñar una secuencia de aprendizaje y el beneficio que tiene para los estudiantes hospitalizados, además de la necesidad de que los docentes sean motivados a continuar capacitándose, investigar y actualizar sus conocimientos, ya que la tecnología en el ámbito educativo día a día va desarrollándose.

A nivel nacional, se han encontrado pocos trabajos relacionados al tema de investigación, entre estos el de Gutiérrez (2021) titulado “La intervención educativa para mejorar el aprendizaje en el aula hospitalaria del hospital básico Alfredo Noboa Montenegro de la ciudad de Guaranda” que tuvo como objetivo elaborar una guía pedagógica de intervención educativa para mejorar el aprendizaje en el aula hospitalaria, desde una metodología cuantitativa con una muestra de 8 niños y adolescentes que se encontraban ingresados en el Hospital Básico “Alfredo Noboa Montenegro”.

La investigación realizada por Gutiérrez (2021) concluyó en que el educador hospitalario, necesita tener una planificación estructurada y flexible, en un ambiente acogedor, que mejore emocional, mental y físicamente al estudiante. Adicional a esto en el diagnóstico realizado, se encontró deficiencias en los recursos, materiales didácticos y en el programa de educación para la salud y seguimiento del currículo escolar durante la estadía de los estudiantes en el hospital.

## **1.2 Marco Conceptual**

### **1.2.1 Mediación Pedagógica**

La mediación pedagógica es un proceso fundamental en el ámbito educativo que busca facilitar la comunicación y el aprendizaje entre los diferentes actores involucrados en el proceso



educativo. En este proceso tanto el docente como el estudiante cumplen un determinado rol, el cual a lo largo de la historia se ha ido modificando a la luz del desarrollo de las teorías de aprendizaje.

Para empezar, autores como Gutierrez y Prieto (2004) definen la mediación pedagógica como “el tratamiento de contenidos y de las formas de expresión de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo, dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad” (p. 50), estos autores resaltan la importancia del tratamiento cuidadoso de los contenidos y las formas de expresión en el proceso educativo. En lugar de simplemente transmitir información de manera pasiva, la mediación pedagógica implica una acción deliberada por parte del mediador, ya sea un maestro, tutor o facilitador, para hacer que el proceso educativo sea significativo y efectivo.

La definición de Gutierrez y Prieto (2004) menciona el tratamiento de contenidos, lo que significa que cuando el profesor selecciona, organiza y presenta los temas educativos, se enfoca no sólo en la elección sino en la manera como lo va a enseñar a los estudiantes, para que sea accesible y relevante. Por otra parte, las formas de expresión se refieren a las diferentes maneras en que se puede transmitir y comunicar la información, que pueden incluir texto, imágenes, videos, actividades prácticas, entre otros.

Además, la definición señala que la mediación pedagógica tiene como objetivo final de este tratamiento de contenidos y formas de expresión hacer posible el acto educativo en su totalidad. Esto significa crear un ambiente propicio para el aprendizaje, donde los estudiantes tengan una participación activa, se expresen de manera creativa, interactúen con los contenidos y se relacionen con sus compañeros y el entorno educativo en general.

Finalmente, la definición de Gutierrez y Prieto (2004) resalta que la educación se concibe como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad. Esto significa que la mediación pedagógica busca fomentar la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, además de que debe estimular la creatividad y expresión personal, y promover las relaciones significativas entre los estudiantes y su entorno educativo.

Es así, como en esta definición se evidencia desde ya una posición totalmente contraria a las teorías tradicionales que existen en Educación, ya que la mediación pedagógica la relacionan al rol activo del estudiante, junto al mediador que es quien debe asegurar todas las condiciones en este



llamado tratamiento, el cual es intencionado y debidamente planificado, en resumen, esta definición enfatiza la importancia de un enfoque integral y centrado en el estudiante en el proceso educativo.

Es importante señalar a un autor clásico en el campo educativo, como Vigotsky (1978) para quien la mediación pedagógica es un proceso en el cual el mediador interviene entre el estudiante y el contenido para facilitar el aprendizaje, promoviendo la construcción de conocimiento a través de la interacción social, mientras que Feuerstein (1990) sostiene que la mediación pedagógica es un proceso de interacción dinámica entre el mediador y el estudiante, que tiene como objetivo promover el desarrollo cognitivo del individuo, potenciando sus capacidades de aprendizaje y pensamiento crítico.

Siguiendo la línea del constructivismo social de Vigotsky, según Bruner (1996) la mediación pedagógica es un proceso en el cual el mediador guía al estudiante a través de la Zona de Desarrollo Próximo, facilitando la construcción de conocimiento mediante la presentación de desafíos adecuados y el suministro de retroalimentación efectiva, en cambio desde la postura del teórico Ausubel (1978) la mediación pedagógica se refiere al papel del docente como facilitador del aprendizaje, quien organiza y presenta los contenidos de manera significativa para el estudiante, promoviendo la construcción de aprendizaje a partir de los conocimientos previos del estudiante.

Otros autores como Orozco, y Vargas (2020) refieren que la mediación pedagógica es la forma en que los docentes propician y hacen posible el desarrollo del aprendizaje y habilidades en los estudiantes, utilizando las vivencias y apoyándose en actividades y materiales específicos que faciliten su tarea. Por otro lado, Bustos (2023) refiere que en la mediación pedagógica es muy importante el discurso pedagógico, el cual como acción comunicativa estructurada debe promover el desarrollo del estudiante.

En general los autores clásicos y los contemporáneos coinciden en que la mediación pedagógica es un proceso activo e intencional que tiene como objetivo facilitar el aprendizaje. En este proceso necesariamente interviene el docente, quien selecciona y organiza los materiales didácticos, crea situaciones de aprendizaje y acompaña a los estudiantes en su proceso de construcción de conocimientos. En sí, la mediación pedagógica es un proceso fundamental para el éxito del aprendizaje, a través de ésta los estudiantes pueden acceder a los conocimientos y habilidades que necesitan para desenvolverse en la sociedad.



Los docentes en su rol de mediadores, permanentemente están facilitando las construcciones del aprendizaje más aún en esta era tecnológica en la cual las TIC ofrece una variedad de oportunidades para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo la accesibilidad, la personalización, la interactividad y el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes, por este motivo es necesario que el docente se apoye en la tecnología para mediar el aprendizaje, desarrolle habilidades digitales y se sintonice a la brevedad posible con las nuevas generaciones digitales (Lema, 2021).

### **1.2.1.1 Características de la Mediación Pedagógica**

La mediación pedagógica promueve un ambiente de aprendizaje colaborativo y participativo, donde el estudiante es el protagonista de su propio proceso de aprendizaje y presenta las siguientes características:

- **Centrada en el estudiante:** En este caso el estudiante es el centro del proceso educativo, reconociendo sus necesidades individuales, intereses y estilos de aprendizaje, para lo cual la enseñanza se adapta al ritmo y nivel de comprensión de cada estudiante, promoviendo su participación activa y su autonomía.
- **Interactiva:** Se basa en la interacción constante entre el docente y el estudiante, así como entre los propios estudiantes, esto fomenta el diálogo, la colaboración y el intercambio de ideas, experiencias y conocimientos.
- **Contextualizada:** La mediación pedagógica tiene en cuenta el contexto socio-cultural y educativo en el que se desarrolla el proceso de aprendizaje, de esta manera selecciona y adapta los contenidos y actividades de acuerdo con las características y necesidades específicas de los estudiantes y su entorno, que en el caso de la presente investigación es el de las aulas hospitalarias.
- **Flexible y diversificada:** Se caracteriza por su flexibilidad y por tener una gran variedad de estrategias, métodos y recursos educativos. Utiliza una amplia gama de herramientas y técnicas didácticas para abordar diferentes estilos de aprendizaje y facilitar la comprensión y apropiación de los contenidos, algunas de estas herramientas pueden ser las que ofrecen las TIC.
- **Promover autonomía:** La mediación pedagógica desarrolla en los estudiantes habilidades para el aprendizaje autónomo, la reflexión crítica y la toma de decisiones informadas.



Fomenta la capacidad de los estudiantes para gestionar su propio proceso de aprendizaje y asumir un papel activo en la construcción de su conocimiento.

- Promover inclusión y equidad: La mediación pedagógica se orienta hacia la inclusión de todos los estudiantes, independientemente de sus características individuales, se debe buscar garantizar la igualdad de oportunidades y el acceso al aprendizaje para todos (Orozco y Vargas, 2020).

### **1.2.2 Las TIC como instrumento de mediación pedagógica**

Las TIC como instrumento de mediación pedagógica se refieren al uso de herramientas tecnológicas, como computadoras, internet, software educativo, dispositivos móviles, entre otros, para facilitar y enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en el ámbito educativo. Estas tecnologías actúan como mediadoras entre el docente, el estudiante y el conocimiento, permitiendo una mayor interactividad, acceso a diversidad de información, colaboración entre los participantes y la creación de entornos de aprendizaje más dinámicos y personalizados.

En este contexto, Perera y Veciana (2013) refieren que las TIC se utilizan para potenciar el aprendizaje significativo, fomentar la comunicación interactiva, promover el aprendizaje cooperativo, facilitar el trabajo en equipo, estimular la creatividad y favorecer el autoaprendizaje. Además, las TIC han cambiado el enfoque de la enseñanza hacia el aprendizaje, permitiendo que los estudiantes sean más autónomos en su proceso de adquisición de conocimientos y en su interacción con otros.

Sin embargo, para que las TIC cumplan eficazmente su función de mediación pedagógica, es fundamental que los docentes estén adecuadamente preparados en su uso y que cuenten con las competencias profesionales necesarias para integrar estas tecnologías de manera efectiva en el aula. La formación docente en el ámbito de las TIC es crucial para aprovechar todo el potencial que ofrecen estas herramientas en el proceso educativo y para superar posibles resistencias al cambio (Perera y Veciana, 2013).

Según Hurtado (2021) es importante que el profesor integre las TIC en la mediación pedagógica por varias razones fundamentales:

- Adaptación al entorno educativo actual: el ser humano vive en una sociedad del conocimiento y la información, donde las TIC son parte integral de la vida cotidiana. Por lo



tanto, es crucial que la educación refleje esta realidad y prepare a los estudiantes para desenvolverse en un mundo digitalizado.

- **Potenciación del aprendizaje:** Las TIC ofrecen múltiples recursos y herramientas que pueden enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo a los estudiantes acceder a información diversa, interactuar de manera más dinámica y participativa, y desarrollar habilidades digitales relevantes para su futuro.
- **Fomento de la creatividad y la innovación:** La integración de las TIC en la mediación pedagógica brinda oportunidades para que los estudiantes exploren nuevas formas de expresión, colaboren en proyectos creativos, y desarrollen habilidades para resolver problemas de manera innovadora.
- **Mejora de la comunicación y la colaboración:** Las TIC facilitan la comunicación interactiva entre docentes y estudiantes, así como la colaboración entre los propios estudiantes, promoviendo un aprendizaje cooperativo y enriquecedor.
- **Personalización del aprendizaje:** Las TIC permiten adaptar el proceso de enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes, ofreciendo recursos y actividades personalizadas que se ajusten a sus estilos de aprendizaje y ritmos de trabajo.
- **Desarrollo de competencias digitales:** Integrar las TIC en la mediación pedagógica ayuda a los estudiantes a adquirir competencias digitales fundamentales para su desarrollo personal y profesional en un mundo cada vez más tecnológico

### **1.2.3 Herramientas digitales**

Según Carcaño (2021), el término herramientas digitales se refiere al software utilizado por la computadora, clasificado como una de las tecnologías de la información y la comunicación. Estas herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son programas de computadora que tienen un propósito educativo. En el ámbito educativo, las herramientas digitales son definidas por Borja y Carcausto (2020) como el conjunto de aplicaciones y plataformas que pueden ayudar tanto a los docentes como a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje.

De modo idéntico Padilla (2021) refiere que las herramientas digitales son dispositivos, aplicaciones o recursos tecnológicos que facilitan la realización de tareas, actividades o procesos en diversos ámbitos de la vida, incluida la educación. Estas herramientas se caracterizan por utilizar

tecnología digital para mejorar la eficiencia, la productividad y la calidad de las actividades que se realizan.

En otras palabras, una herramienta es un instrumento que sirve para hacer o facilitar algo, si se lo relaciona al ámbito digital, se puede afirmar que la herramienta digital es un instrumento tecnológico e informático diseñado para facilitar diversas tareas, actividades o procesos en diferentes áreas de la vida, estas herramientas aprovechan la tecnología digital para mejorar la eficiencia, la productividad y la calidad de las actividades realizadas.

### **1.2.3.1 Características de las herramientas digitales**

Según González y Gómez (2021) en torno a las características de las herramientas digitales la gran mayoría de expertos coincide en que la mediación pedagógica y didáctica de la formación utilizando herramientas digitales es más importante que conocer las características de la herramienta en sí. Es importante tener en cuenta si la herramienta se utilizará para iniciar, desarrollar o crear la información, así como identificar si el objetivo del ejercicio es evaluativo, creativo, lúdico o interactivo.

Una herramienta digital que facilite los procesos de enseñanza y aprendizaje debe incluir componentes que atraigan e incentiven su uso en un contexto formativo, que en el caso de la presente investigación es en el ámbito de las aulas hospitalarias. Por otra parte, es necesario recordar que el uso prolongado de los dispositivos móviles, mediante la utilización de herramientas digitales genera cansancio visual, físico, problemas osteomusculares, estrés, entre otros

Según González y Gómez (2021) a partir de investigación realizada en la formación profesional integral de docentes, las herramientas digitales pueden presentar por lo menos una de las características de las que se aprecia en la Figura 1:

**Figura 1**

*Características en las herramientas digitales*



Nota. La figura representa las características que pueden tener las herramientas digitales. Tomado de *Libro Didáctico Herramientas Digitales en la Formación Profesional Integral* (p.38), por González y Gómez, 2021, SENA.

- **Comunicación:** Aunque todas las herramientas son herramientas de comunicación, este aspecto se refiere a aquellos que pueden comentar sobre un contenido a través de foros, wikis, blogs, entre otros, lo que facilita la interacción sincrónica y asincrónica entre estudiantes y educadores.
- **Accesibilidad:** Es el grado en que cualquier persona puede usar un objeto, visitar un lugar o acceder a un servicio, sin importar sus habilidades físicas, cognitivas o técnicas.
- **Trabajo Colaborativo:** Los usuarios pueden acceder a la información y trabajar en proyectos de forma remota con las herramientas digitales. Esto facilita la colaboración entre personas que pueden estar separadas físicamente pero que necesitan colaborar en un proyecto. Las herramientas digitales facilitan el trabajo colaborativo al permitir la comunicación instantánea, el intercambio de archivos, la edición colaborativa y el seguimiento de tareas



de manera eficiente y efectiva, lo que contribuye a mejorar la productividad y el rendimiento del equipo.

- **Aprendizaje Autónomo:** las herramientas digitales ofrecen a los estudiantes recursos educativos accesibles, flexibilidad en el tiempo y lugar de estudio, personalización del aprendizaje, interactividad y retroalimentación instantánea, así como oportunidades de colaboración y apoyo, lo que promueve un aprendizaje autónomo y autodirigido.
- **Conceptualización:** La formación basada en el enfoque teórico-práctico requiere la elaboración, presentación y análisis de información, por lo que las herramientas deben facilitar la comprensión de la información y permitir que los estudiantes se apropien de los conceptos.
- **Desarrollo de prácticas:** El estudiante formado a través de herramientas digitales debe ser capaz de integrar tecnologías, moverse en la estructura ocupacional, plantear problemas y solucionarlos creativamente de forma eficaz. Las herramientas digitales deben contener características que faciliten el desarrollo de prácticas en el contexto del desempeño laboral.
- **Integralidad de la formación:** las herramientas digitales complementan la formación, en el contexto de la formación para la vida, concibiendo la formación como un equilibrio entre lo tecnológico y lo social (González y Gómez, 2021).

#### **1.2.4 Herramientas digitales en el contexto educativo**

Los progresos tecnológicos han introducido cambios en varios aspectos de la existencia humana, incluyendo la esfera educativa, lo que ha resultado en ventajas significativas. La era digital está consolidándose en el ámbito educativo, posibilitando un acceso rápido y constante a la información a través de internet, el cual se ha convertido en un recurso esencial en la dinámica del proceso de enseñanza y aprendizaje (Romo et al., 2023)

Padilla (2021) señala que, en el contexto educativo las herramientas digitales pueden abarcar desde aplicaciones de software específicas para la enseñanza y el aprendizaje hasta dispositivos físicos como tabletas o pizarras digitales. Su uso puede mejorar la interactividad, la accesibilidad y la personalización del aprendizaje, permitiendo a los educadores adaptar los recursos y métodos de enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes. Además, las herramientas digitales pueden facilitar la colaboración entre estudiantes y docentes, así como proporcionar acceso a una amplia gama de recursos educativos en línea.



Por otra parte, Carcaño (2021) indica que las herramientas digitales en educación son medios tecnológicos que permiten a los docentes y estudiantes acceder, compartir y gestionar información, así como colaborar en la creación y producción de conocimiento de forma colaborativa, mientras que Lema (2021) menciona que las herramientas digitales en el contexto educativo son recursos tecnológicos que se emplean para apoyar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, incluyendo aplicaciones móviles, software de simulación, plataformas de aprendizaje en línea, entre otros.

Por esta razón, las herramientas digitales en educación son una poderosa herramienta para transformar la enseñanza y el aprendizaje, proporcionando nuevas oportunidades para la innovación, la colaboración y la personalización. Sin embargo, su éxito depende en gran medida de cómo se integren en el currículo escolar y de cómo se utilicen de manera efectiva por parte de docentes y estudiantes.

En este sentido, es fundamental que los profesores estén capacitados en el uso de las herramientas digitales y que cuenten con el apoyo necesario para implementarlas de manera adecuada en el salón de clases, o en el contexto que se desarrolle el proceso de enseñanza aprendizaje, que en el caso de la presente investigación son las aulas hospitalarias. De esta manera, las herramientas digitales pueden contribuir significativamente a mejorar la calidad y la equidad de la educación en todos sus niveles.

### **1.2.5 Tipos de herramientas digitales educativas**

Existen diversos tipos de herramientas digitales educativas, cada una diseñada para cumplir diferentes propósitos y adaptarse a distintas necesidades en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Algunos de los tipos más comunes incluyen:

#### **1.2.5.1 Plataformas de aprendizaje en línea**

Estas plataformas proporcionan un entorno virtual donde los estudiantes pueden acceder a materiales de estudio, participar en actividades interactivas, realizar evaluaciones y comunicarse con sus profesores y compañeros de clase. Las plataformas de aprendizaje en línea son entornos virtuales diseñados para facilitar la enseñanza y el aprendizaje a través del uso de internet, por consiguiente, ofrecen una amplia variedad de recursos y herramientas que permiten a los estudiantes



acceder a contenido educativo, participar en actividades interactivas, realizar evaluaciones y comunicarse con sus profesores y compañeros de clase de forma remota.

Existen diversas plataformas de aprendizaje, en el caso del Ministerio de Educación la más utilizada es Microsoft Teams, ya que el Ministerio ha otorgado tanto a docentes como a estudiantes cuentas institucionales para el uso gratuito de la plataforma Teams, sin embargo, en la web también existen las siguientes opciones:

- Moodle
- Google Classroom
- Coursera
- Chamilo
- Schoology

#### **1.2.5.2 Aplicaciones móviles educativas:**

Las aplicaciones móviles educativas son programas diseñados para dispositivos móviles, como smartphones y tablets, tienen el objetivo de facilitar el aprendizaje y la adquisición de conocimientos de manera interactiva y dinámica. Estas aplicaciones ofrecen una amplia gama de recursos educativos, como lecciones interactivas, juegos educativos, ejercicios de práctica, material multimedia y herramientas de seguimiento del progreso del usuario.

De hecho, las aplicaciones móviles educativas abarcan diferentes áreas del conocimiento, entre estas el Emprendimiento. Su diseño intuitivo y adaptado a las características de los dispositivos móviles las convierte en herramientas atractivas y accesibles para estudiantes de todas las edades y niveles educativos. Así mismo, permiten a los usuarios aprender de manera autónoma, personalizada y en cualquier momento y lugar, lo que las convierte en aliadas valiosas para complementar la educación tradicional y fomentar el aprendizaje continuo, las aplicaciones móviles más utilizadas son:

- Kahoot
- Trivinet
- Cerebriti
- Khan Academy



- Duolingo

### **1.2.5.3 Otras herramientas digitales**

Además de las herramientas mencionadas, también se encuentra en el internet herramientas digitales de colaboración en línea, las cuales facilitan la comunicación y el trabajo en equipo entre estudiantes y docentes, una de las más utilizadas es WhatsApp. También están las plataformas de gestión del aprendizaje, las herramientas de creación de contenidos y finalmente las herramientas de gamificación, que son muy atractivas para los estudiantes, ya que el componente lúdico atrae fácilmente la atención de la población estudiantil.

### **1.2.5.4 La Inteligencia Artificial como herramienta digital**

La Inteligencia Artificial (IA) actualmente se encuentra presente en muchos ámbitos de la vida humana, desempeñando o colaborando en labores destinadas a simplificar y optimizar procesos específicos. La educación emerge como uno de estos dominios donde la inteligencia artificial está ganando terreno progresivamente, generando importantes transformaciones en este sistema educativo.

La IA es una rama de la informática que se enfoca en el desarrollo de sistemas y programas capaces de realizar tareas que normalmente requieren de la inteligencia humana. Estos sistemas están diseñados para aprender, razonar, planificar, percibir el entorno, reconocer patrones, comunicarse y tomar decisiones de manera autónoma, imitando en cierta medida el comportamiento humano.

En el ámbito educativo, uno de los aspectos más destacados de la IA es su capacidad para personalizar el aprendizaje. Mediante algoritmos inteligentes y sistemas de recomendación, la IA puede adaptar el contenido educativo según las necesidades, intereses y estilos de aprendizaje individuales de cada estudiante. Esta personalización ayuda a maximizar el compromiso y el rendimiento académico, proporcionando experiencias de aprendizaje más efectivas y significativas.

Algunas de las IA en educación más utilizadas son:

- Brainly
- Dragon speech recognition
- ChatGPT



- Satisfactory
- Cognii
- Centuty Tech

### **1.2.6 Aulas Hospitalarias**

La atención educativa en el hospital ha llegado a ser fundamental para los niños, niñas y adolescentes que están hospitalizados y se ha convertido en una parte importante de la pedagogía. Además de que los niños, niñas y adolescentes que están internados en un hospital tienen derecho a continuar con su proceso educativo, considerando el principio del interés superior, los estudiantes hospitalizados tienen derecho a mejorar su calidad de vida y contrarrestar la ansiedad y la incertidumbre que pueden causar la hospitalización.

Las aulas hospitalarias son cruciales para brindar educación individualizada y adaptada a las necesidades únicas de cada niño, niña y adolescente. Los educadores de las aulas hospitalarias están preparados para trabajar en entornos médicos y son conscientes de las limitaciones y dificultades que enfrentan los estudiantes que están internados en una casa de salud. Además, trabajan junto con el personal médico y las familias para asegurarse de que el plan curricular se combine con el tratamiento médico del paciente.

El tema de las aulas hospitalarias está vinculado a la Pedagogía Hospitalaria, para empezar, Zuluaga (2020) refiere que los orígenes de la Pedagogía Hospitalaria se relacionan al ámbito de la Educación Especial, y surge como respuesta a las necesidades educativas, afectivas y sociales de las personas que tienen afectada su salud. Para autores como Grau y Ortiz (2001) son cuatro los objetivos de la Pedagogía Hospitalaria, en primer lugar, está el desarrollo de los aspectos cognitivos, luego el desarrollo motriz, afectivo y finalmente la esfera social.

Según Zuluaga (2020) a lo largo de la historia se han ampliado los contextos y beneficiarios de la Pedagogía Hospitalaria, antes esta pedagogía era exclusiva del área de Pediatría, mientras que ahora se ha extendido a otras áreas, a hospitales del día y hasta los domicilios. Además, la atención no es solo al paciente, sino también a la familia, es general la intervención debe atender los principios de inclusión, normalización e igualdad de oportunidades con el propósito de que la atención biopsicosocial promueva una mejor calidad de vida en el paciente.



Ahora bien, se puede definir el aula hospitalaria como un espacio dentro de un hospital que tiene como misión brindar apoyo lúdico, pedagógico y escolar para los niños, niñas y adolescentes que se encuentran hospitalizados, incapacitados y/o en tratamiento, garantizando de esta manera el acceso y permanencia en el sistema educativo (Aguirre et al., 2017)

Desde el punto de vista de Fernández y Rosales (2022) las aulas hospitalarias son espacios educativos diseñados para brindar enseñanza y apoyo académico a niños, niñas y adolescentes que se encuentran hospitalizados debido a enfermedades o tratamientos médicos prolongados. Estas aulas representan un entorno vital para mantener la continuidad educativa de los estudiantes y minimizar los efectos negativos que la hospitalización pueda tener en el desarrollo académico de los estudiantes.

De acuerdo con Linares (2022) una de las principales características de las aulas hospitalarias es la flexibilidad y adaptabilidad, ya que estas están diseñadas para ajustarse a las condiciones de salud cambiantes de los estudiantes, brindando educación tanto en la cama del paciente como en salas de clase especializadas dentro del hospital, dependiendo de la unidad médica. Además, las aulas hospitalarias deben tener disponible tecnología educativa avanzada y recursos didácticos específicos para hacer que el proceso de aprendizaje sea lo más interactivo y estimulante posible.

En el caso de Ecuador, en relación a las aulas hospitalarias la Constitución de la República establece en su Art. 26 y 27 que la Educación es un derecho humano que se ejerce a lo largo de todo el ciclo vital, siendo el Estado el responsable de dar las garantías del caso para que se cumpla con este derecho y en el caso de que haya sido vulnerado, el mismo debe ser restituido, el Estado tiene la obligación de garantizar una educación de calidad y calidez para todas las personas más allá de su condición particular (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

En virtud de lo manifestado, existe toda una normativa legal detrás de la labor en aulas hospitalarias, que está dada por: Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011), la Ley Orgánica de Salud (2022), el Reglamento LOEI (2023), Estatutos Orgánicos de Gestión Organizacional por Procesos del Ministerio de Educación (Registro Oficial 93), Modelo de Atención Integral en Salud (2017) y finalmente el Modelo Nacional de Gestión para la Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria (Espinoza y Salazar, 2016).



El Modelo Nacional de Gestión para la Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria es el marco de referencia para cualquier proceso de mediación pedagógica en el contexto de aulas hospitalarias, para efectos de la presente investigación se abordará lo relacionado exclusivamente a la parte pedagógica del modelo de gestión, para empezar, la metodología del programa aulas hospitalarias está conformada por 5 componentes que son:

- **Lúdica:** la cual debe tener un fin educativo y de salud emocional, se pueden utilizar técnicas como la música terapia, arte terapia, teatro, expresión plástica, lo lúdico permite a los estudiantes abordar de manera más saludable sus problemas médicos, aumentar su aceptación del tratamiento y desarrollar mecanismos de afrontamiento efectivos.
- **Personalizada:** en el ámbito hospitalario, la educación presenta características únicas, ya que suele ser individualizada debido a la reducida cantidad de estudiantes y a la salud del niño, niña o adolescente, que en ocasiones le impide interactuar con sus pares o trasladarse al aula del hospital.
- **Flexible/adaptaciones curriculares:** la metodología debe adaptarse a las necesidades educativas específicas, por lo cual es necesario el uso de estrategias de acomodación y ajuste del currículo.
- **Atención múltiple/simultáneo:** el programa aulas hospitalarias atiende todos los niveles educativos, responde a la diversidad de estudiantes con sus diferentes características, todo esto, describe una atención múltiple, que para el personal docente se puede tornar compleja al interactuar con las particularidades indicadas anteriormente.
- **Innovadora/ Tics y Tacs:** las tecnologías de la información y comunicación y las tecnologías para la adquisición de conocimientos contribuyen al proceso de enseñanza aprendizaje favoreciendo el desarrollo del área afectiva, social y comunicativa de los estudiantes (Ministerio de Educación, 2016).

El Ministerio de Educación (2016) sugiere el uso de la Flipped Classroom o también llamada clase invertida, la cual inicia a través del recurso videográfico o de la web, en este caso se recomienda el uso de la plataforma Khan Academy en español y canales educativos en You Tube. Así mismo, es necesaria la incorporación del ciclo de aprendizaje ERCA (experiencia concreta,



reflexión, conceptualización abstracta y aplicación) en la intervención social a través de las TIC, con una fundamentación constructivista.

Para ejemplificar el uso del ERCA en el empleo de las TIC, analiza la siguiente situación: un docente desea desarrollar en sus estudiantes la destreza de describir y explicar los conceptos financieros básicos de un emprendimiento, para esto ha decidido presentar los contenidos del tema en un video, luego realizar mesas redondas para debatir lo observado en el video, después los estudiantes realizarán organizadores gráficos relacionados al tema y expondrán a sus compañeros lo aprendido, aquí se han cumplidos las cuatro fases del ERCA.

Es necesario conocer que el Ministerio de Educación (2016), expone algunas páginas virtuales recomendadas para los docentes de aulas hospitalarias y para quienes estamos inmersos en el sistema educativo aportando para que nuestro país desarrolle una educación participativa, inclusiva y de calidad, aquí algunos enlaces:

- RELPE - Red Latinoamericana de Portales Educativos: [www.relpe.org](http://www.relpe.org)
- Docentes Innovadores: <http://docentesinnovadores.net/>
- Recursos Educativos Digitales según la Organización de Estados Iberoamericanos: <http://www.oei.es/oeivirt/recursos23.htm>
- Educación 3.0: <http://www.educaciontrespuntocero.com>
- Flipped Classroom: <http://www.theippedclassroom.es>

Por último es indispensable realizar una revisión general sobre el accionar del Ministerio de Educación sobre el programa de aulas hospitalarias vigente en nuestro país desde el año 2006, en la presidencia del Dr. Alfredo Palacios, con el impulso de la Fundación Juan José Martínez, tiempo en el cual se han creado 92 aulas hospitalarias a nivel nacional la última fue inaugurada en julio del 2024 en la ciudad de Quito, distrito de los Chillos, en el Hospital San Juan de Dios.

En la zona 9 perteneciente a la provincia de Pichincha sede de la Unidad Educativa “Arupos” existen 13 unidades médicas que cuentan con el programa de aulas hospitalarias, en estas

son atendidos alrededor de 41.200 niños niñas y adolescentes, estas unidades se encuentran distribuidas a lo largo de la provincia como se indica en la siguiente tabla.

**Tabla 1**

*Unidades Médicas que cuentan con Aulas Hospitalarias.*

ZONA 9	UNIDAD MÉDICA
Pichincha	Hospital De Especialidades Carlos Andrade Marín
Pichincha	Hospital Docente De Calderón
Pichincha	Hospital Especialidades Fuerzas Armadas N 1
Pichincha	Hospital General Enrique Garces
Pichincha	Hospital Iess Quito Sur
Pichincha	Hospital Oncológico Solca
Pichincha	Hospital Pediátrico Baca Ortiz
Pichincha	Hospital San Francisco Del Iess
Pichincha	Instituto Psiquiátrico Sagrado Corazón
Pichincha	Poma maqui
Pichincha	Fundación Alas De Colibrí
Pichincha	Hospital Gineco Obstétrico Nueva Aurora Luz Elena Arismendi.
Pichincha	Hospital San Juan De Dios

*Nota.* Esta tabla muestra las unidades médicas que cuentan con el programa de “Aulas Hospitalarias” en la zona educativa N° 9 provincia de Pichincha (fuente Ministerio de Educación)



### 1.2.7 Currículo de Emprendimiento y Gestión

En Ecuador, la presidencia del Eco. Rafael Correa y su Ministro de educación Augusto Espinosa Andrade, amparados en el contexto legal de la Constitución del 2008 en el tercer eje del Plan Nacional para el Buen Vivir que busca transformar el sistema económico en un sistema social y solidario, plantean incorporar a la malla curricular del sistema educativo como asignatura a la materia de EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN cuyo objetivos es pretender alcanzar que al finalizar el Bachillerato General Unificado (BGU), el estudiante haya desarrollado sus capacidades emprendedoras y que se convierta en una persona dinamizadora de la sociedad en su conjunto, de su familia, zona geográfica o ciudad y, por lo tanto, pueda generar fuentes de trabajo.

El emprendimiento implica la creación de nuevas ideas y la búsqueda de soluciones. Al aprender sobre emprendimiento, los estudiantes desarrollan habilidades creativas e innovadoras que pueden aplicar en una variedad de aspectos de sus vidas. El emprendimiento enseña a los estudiantes a tomar la iniciativa y ser proactivos al buscar oportunidades. Los ayuda a desarrollar y llevar a cabo proyectos propios.

En el aprendizaje de emprendimiento las herramientas digitales proporcionan acceso a una amplia gama de recursos, como estudios de casos, ejemplos de emprendimientos exitosos, documentos de investigación y tutoriales en línea. Esto enriquece el contenido de la asignatura y brinda a los estudiantes la oportunidad de explorar diferentes modelos de negocio y estrategias emprendedoras. Los estudiantes pueden investigar las tendencias del mercado, el análisis de la competencia, los perfiles de clientes y las estrategias de marketing en línea con herramientas digitales. Esto les ayuda a comprender mejor el entorno empresarial y a tomar decisiones informadas sobre sus proyectos emprendedores.

Así también, las herramientas digitales permiten a los estudiantes expresar su creatividad y desarrollar ideas innovadoras para proyectos emprendedores. Estas herramientas, desde aplicaciones de diseño gráfico hasta plataformas de prototipado digital, ofrecen oportunidades para explorar nuevas soluciones y métodos en el ámbito empresarial. Muchas herramientas digitales permiten a los estudiantes colaborar y trabajar juntos, colaborar en proyectos y recibir comentarios de sus compañeros y maestros de manera remota. Esto refleja la naturaleza colaborativa del emprendimiento y les brinda experiencia en trabajar en equipos virtuales, una habilidad importante en el mundo empresarial actual.



Es necesario considerar que, en la era digital, el éxito en el mundo empresarial depende del conocimiento y la habilidad para usar herramientas digitales. Al incorporar estas herramientas en la materia de emprendimiento, se prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades en el entorno empresarial actual, donde la tecnología juega un papel fundamental en todos los aspectos del negocio.

Según el currículo nacional de Emprendimiento y Gestión las destrezas con criterio de desempeño a desarrollar en 1ro de bachillerato son:

Describir y explicar los conceptos básicos financieros de un emprendimiento, tales como ingresos, costos, gastos e inversión, punto de equilibrio y sus proyecciones futuras, como elemento fundamental para las proyecciones. Distinguir los diferentes tipos de costos y gastos que puede tener un emprendimiento para determinar detenidamente el capital de trabajo necesario para un emprendimiento. Identificar la obligatoriedad jurídica de llevar contabilidad de acuerdo con lo establecido por las normas tributarias, como elemento fundamental para determinar la forma de llevar la contabilidad. Deducir la importancia de la contabilidad como elemento de control financiero del emprendimiento. Explicar las principales normas contables relacionadas con la partida doble para establecer los impactos en las cuentas. Clasificar las principales cuentas contables con su respectivo nombre, para personificarlas mediante la determinación de la naturaleza de su función en los asientos contables, tales como caja, bancos, cuentas por cobrar, inventarios, activos fijos, cuentas por pagar, préstamos bancarios, capital. Identificar los componentes básicos del activo, pasivo, patrimonio, ingresos, costos y gastos, de acuerdo con la normativa para clasificar adecuadamente las cuentas contables. Interpretar las cuentas contables mediante la identificación de los cambios que causan las transacciones en los activos, pasivos y patrimonios, reflejados en la cuenta por partida doble. Elaborar un balance general básico mediante la aplicación de los principios, conceptos, técnicas contables y la normatividad vigente. Elaborar un estado de pérdidas y ganancias básico mediante la aplicación de las cuentas contables y la ecuación contable en un caso de estudio. (Emprendimiento y Gestión, 2016, pp 17-18)

## CAPÍTULO 2

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

En el presente capítulo se abordará la metodología de la investigación y el estudio diagnóstico, sobre el cual Gallardo (2017) sostiene que la metodología de la investigación científica es la ciencia que proporciona a los investigadores una variedad de conceptos, principios y leyes que les permiten llevar a cabo la investigación científica de manera efectiva y eficaz. Por tal motivo y en relación al problema de investigación se seleccionó un marco metodológico que dirija el proceso de investigación, el cual se presenta a continuación:

#### 2.1 Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías con su parametrización u operacionalización

**Tabla 2**

*Operacionalización de las Variables y categorías con su parametrización.*

Variables	Tipo de Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Implementación de Guía Didáctica	Variable independiente	Se refiere al documento o recurso diseñado para orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera estructurada y efectiva. Su objetivo principal es facilitar la mediación pedagógica, proporcionando a los estudiantes un conjunto de estrategias, actividades, herramientas y	Diseño de la Guía.  Estrategias de enseñanza  Adaptación de la guía al	Claridad de objetivos, organización del contenido, accesibilidad, adaptación digital.  Fomenta la participación, facilita el aprendizaje, desarrolla habilidades emprendedoras, integra la utilización de herramientas digitales.  Ajustar los contenidos a las capacidades y	Instrumentos de evaluación.

		recursos que les permitan abordar de manera organizada y secuencial los contenidos de una materia o tema específico	contexto hospitalario	condiciones del estudiante.	
			Formación y capacitación docente	Empoderar a los docentes para que implementen la guía didáctica de manera efectiva.	
Mediación Pedagógica	Variable dependiente	Es el proceso en el cual un docente, material educativo, o recurso tecnológico facilita el aprendizaje del estudiante	Acceso a herramientas digitales.	Disponibilidad de dispositivos digitales, conectividad a Internet.	Encuesta de integración de herramientas digitales.
			Uso efectivo de herramientas digitales.	Variedad de herramientas digitales manejables y entendibles en su utilización.	Entrevista estudiante, docente y médico.
			Accesibilidad y adecuación pedagógica.	Pertinencia de contenidos, nivel de personalización, aplicabilidad de herramientas digitales.	
			Satisfacción de los usuarios.	Satisfacción de estudiantes, opiniones sobre diseño y actividades.	
			Impacto en el aprendizaje.	Mejoras en rendimiento, participación, desarrollo de habilidades	

*Nota.* Esta tabla muestra la operacionalización de las variables de investigación, con sus respectivas dimensiones e indicadores.



## 2.2 Enfoque de la Investigación

Desde el punto de vista de Hernández (2014), la investigación mixta es un enfoque de investigación que integra componentes cualitativos y cuantitativos en un solo estudio. Este enfoque recopila y analiza datos, tanto cualitativos como cuantitativos para obtener una comprensión más

profunda del fenómeno de estudio. En el caso de la presente investigación se asumió la ruta del enfoque mixto, porque la incorporación de herramientas digitales en la mediación pedagógica es un tema complejo y multifacético. Además, para obtener una comprensión más completa del fenómeno, el enfoque mixto permitió abordar esta complejidad desde una variedad de puntos de vista.

Por otra parte, en el contexto de la mediación pedagógica, la integración de herramientas digitales depende de una variedad de factores, incluidas las características de los estudiantes, las prácticas docentes, el diseño del currículo y la disponibilidad de recursos tecnológicos. Un enfoque mixto permitiría investigar cómo estos elementos se relacionan entre sí y cómo afectan la enseñanza y el aprendizaje.

Por último, el entorno de las aulas hospitalarias puede presentar desafíos únicos que requieren un enfoque integral para comprender completamente cómo las herramientas digitales pueden ayudar a mediar la educación. Un enfoque mixto permite capturar las experiencias subjetivas de los estudiantes y docentes, así como los resultados medibles de la integración de estas herramientas.

## 2.3 Alcance de la investigación

Sobre el alcance del presente estudio, Ramos (2020) afirma que la investigación con alcance explicativo es aquella que va más allá de la simple descripción de fenómenos o la identificación de relaciones entre variables. Su principal objetivo es comprender las causas y los efectos de ciertos eventos o comportamientos, en el caso del presente trabajo de investigación el alcance explicativo le permite obtener una comprensión detallada de cómo se lleva a cabo actualmente la mediación pedagógica en el contexto de las aulas hospitalarias y cómo se integran las herramientas digitales en este proceso.

Así mismo, el contexto de las aulas hospitalarias presenta características únicas en términos de recursos disponibles, limitaciones de tiempo debido a la situación médica y a las necesidades



educativas específicas de los educandos, el alcance explicativo permite identificar, describir y explicar estas características específicas que pueden influir en la integración de las herramientas digitales en la mediación pedagógica.

#### **2.4 Declaración y justificación del tipo de investigación**

La presente investigación tiene un diseño cuasiexperimental, como manifiesta Hernández (2014) la investigación cuasiexperimental es un tipo de investigación en el que se estudian dos o más grupos, pero no se asignan aleatoriamente, a diferencia de los diseños experimentales puros, en los que los participantes se asignan aleatoriamente a grupos de experimentación y control, en el caso investigado existen dos grupos definidos:

**Grupo experimental:** en el que forman parte los estudiantes en aulas hospitalarias que utilizarán herramientas digitales como parte de su proceso educativo, tiene acceso a internet y dispositivos electrónicos.

**Grupo de comparación (control):** conformado por los estudiantes en aulas hospitalarias que no utilizarán las herramientas digitales, pero siguen un método pedagógico tradicional.

En este diseño, para evaluar el impacto de las herramientas digitales en la mediación pedagógica de estudiantes hospitalarios se procederá:

- Evaluando inicialmente los conocimientos adquiridos de todos los estudiantes en la unidad 1 de la asignatura de Emprendimiento, para lo cual se utilizará el instrumento de evaluación diseñado.
- Aplicando la Guía Didáctica de implementación de herramientas digitales como parte de la mediación pedagógica en el grupo experimental.
- Realizando la evaluación final de los estudiantes.
- Por último, se compararán los resultados del grupo experimental con el de control

Por otro lado, también se realizará interacción con los profesionales de aulas hospitalarias, para esto es necesario estar presente físicamente con la finalidad de recopilar datos y realizar análisis directos, observar y participar en las clases y actividades educativas en tiempo real y comprender plenamente cómo se integran las herramientas digitales en la mediación pedagógica en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.



Finalmente, teniendo en cuenta a Hernández (2014) los estudios longitudinales son aquellos en los que se recopilan datos de la misma muestra en momentos diferentes luego de transcurrido un determinado tiempo lo que proporciona información valiosa sobre el desarrollo y evolución de ciertos fenómenos y variables.

El presente estudio es longitudinal debido a que la información de la muestra se recolectará en dos periodos de tiempo diferentes, es decir se analizará el rendimiento académico de los grupos experimental y de control antes y después de aplicada la Guía Didáctica de herramientas digitales en mediación pedagógica, esto permitirá formular conclusiones adecuadas y determinar el impacto que tendrá la implementación de este plan de mejora en el contexto hospitalario

## **2.5 Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación**

En el trabajo de investigación se utilizaron diferentes métodos de investigación, todos ellos cumplieron un determinado propósito en un diferente momento del proceso investigativo:

### **2.5.1 Método Analítico - Sintético**

Según Torres (2016) el método analítico implica descomponer un problema o fenómeno complejo en sus componentes más simples y comprender sus partes individuales en detalle, en la investigación este método sirvió para realizar el análisis sobre del tema, ya que antes de diseñar e implementar cualquier intervención o estudio, es importante realizar un análisis exhaustivo de la literatura existente sobre el uso de herramientas digitales en la mediación pedagógica y el emprendimiento en el contexto de aulas hospitalarias. También se utilizó para la elaboración del Marco Teórico, desglosando los conceptos clave relacionados con las variables de investigación.

Además, se realizó análisis en la elaboración de la propuesta de mejora, el método analítico se aplicó para evaluar y comparar diferentes herramientas digitales disponibles para apoyar la mediación pedagógica y el desarrollo del Emprendimiento en estudiantes de bachillerato en aulas hospitalarias. Se analizaron las características, ventajas y limitaciones de cada herramienta para determinar cuáles son las más adecuadas para el propósito de la investigación. Finalmente, una vez que se aplicaron los instrumentos de investigación, el método analítico se aplicó para descomponer y examinar los datos en detalle, para la posterior presentación de resultados.

El método sintético se utilizó en la investigación para integrar y combinar diferentes elementos, ideas o datos en una síntesis coherente y significativa. Luego de analizar la literatura



existente sobre la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en aulas hospitalarias, el método sintético fue usado para combinar los hallazgos y teorías relevantes en una síntesis coherente.

Así mismo, el método sintético se aplicó para integrar diferentes conceptos teóricos y modelos relacionados con la mediación pedagógica, la asignatura Emprendimiento y Gestión y el uso de herramientas digitales en el contexto de la educación hospitalaria, lo cual llevó a combinar ideas y enfoques de diferentes disciplinas, como la pedagogía, la psicología y la tecnología educativa con el propósito de desarrollar un marco conceptual integral que guíe la investigación.

Finalmente, el método sintético fue utilizado en el análisis de datos y la interpretación de resultados para integrar los hallazgos de la investigación y plantear las respectivas conclusiones y recomendaciones. Esto implica combinar y sintetizar los resultados de los diferentes instrumentos cuantitativos y cualitativos aplicados, para luego obtener una síntesis enfocada a contestar las preguntas de investigación y el cumplimiento de los objetivos propuestos.

### **2.5.2 Método Histórico - Lógico**

De acuerdo con Torres (2020) el método histórico lógico es una estrategia de investigación que combina elementos de la historia y la lógica para comprender y analizar fenómenos, en la presente investigación se ha realizado un análisis histórico de cómo ha evolucionado la educación en aulas hospitalarias a lo largo del tiempo, para esto se ha investigado cómo han cambiado las prácticas pedagógicas, los recursos educativos disponibles y las políticas relacionadas con la educación de estudiantes en situaciones hospitalarias. De la misma manera, se ha examinado la historia y evolución de las herramientas digitales en el contexto educativo, desde sus primeras aplicaciones hasta las tecnologías más actuales.

Por otra parte, ya realizado el análisis histórico, se utilizó el enfoque lógico para identificar los principios y las leyes que han guiado la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica, para lo cual se ha examinado cómo las herramientas digitales se han utilizado para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, así como para fomentar las habilidades emprendedoras de los estudiantes de bachillerato en aulas hospitalarias, y qué principios subyacentes han demostrado ser efectivos.

### **2.5.3 Método Inductivo - Deductivo**

Desde el punto de vista de Torres (2016) el método inductivo es una estrategia de investigación que se utiliza para generar teorías o conclusiones generales a partir de observaciones específicas o datos concretos, en el presente estudio se ha utilizado en la recopilación de datos, en el diagnóstico inicial se han recolectado datos sobre el uso de herramientas digitales en la mediación pedagógica en la asignatura de Emprendimiento de estudiantes de bachillerato en aulas hospitalarias, para esto se han utilizado encuestas, entrevistas y observaciones. Una vez recopilados los datos, se ha utilizado el método inductivo para identificar patrones, tendencias y relaciones entre las variables relevantes. Esto implicaría analizar los datos de manera exploratoria para generar ideas sobre cómo la integración de herramientas digitales afecta la mediación pedagógica en la asignatura de Emprendimiento en el contexto de las aulas hospitalarias.

Por otra parte, Torres (2016) señala que el método deductivo es una estrategia de investigación o razonamiento lógico que parte de premisas generales para llegar a conclusiones específicas, en la presente investigación el método deductivo se evidencia en la formulación de las preguntas hipotéticas, utilizando la información recopilada durante la fase inductiva y basándose en teorías previas y marcos conceptuales relevantes, se han formulado preguntas hipotéticas específicas sobre los fundamentos teóricos para proponer una Guía Didáctica de integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal Arupos, además de la situación actual de la integración de herramientas digitales y la efectividad de la Guía Didáctica.

En pocas palabras, esta tesis de investigación utilizó el enfoque inductivo-deductivo para recopilar datos, formular hipótesis, diseñar experimentos o intervenciones y analizarlos. El propósito de esta recopilación de datos ha sido desarrollar propuestas de mejora sobre la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal Arupos a través de una Guía Didáctica.

### **2.5.4 Métodos Empíricos**

Dentro de los métodos empíricos utilizados en la presente investigación, están los que responden al orden cuantitativo como son la encuesta, según Gallardo (2017) la encuesta es un



método de recolección de datos que implica la aplicación de cuestionarios estructurados a una muestra de individuos, con el propósito de obtener información sobre diversas características, comportamientos, opiniones o percepciones. En el caso de la presente investigación se utilizó encuestas para realizar el diagnóstico inicial sobre la integración de las herramientas digitales en la asignatura de Emprendimiento a 30 estudiantes de 1ro bachillerato del Programa Aulas Hospitalarias.

Otro método empírico cuantitativo utilizado fue, el instrumento de evaluación que servirá para medir el alcance de conocimientos adquiridos por los estudiantes sobre Emprendimiento.

Utilizaremos también otra herramienta empírica como es la entrevista, de acuerdo con Hernández (2014) la entrevista es un método de recolección de datos que consiste en una dialogo directo entre el investigador y el entrevistado con el propósito de obtener información relevante para el estudio, en el caso de la presente investigación se ha utilizado entrevistas semiestructuradas las cuales combinan preguntas predeterminadas con la posibilidad de explorar respuestas en mayor profundidad, las entrevistas se han realizado a 3 docentes, 5 estudiantes y 2 médicos tratantes,

Finalmente, se ha utilizado el método de la observación, el cual es una técnica de recolección de datos que consiste en la observación sistemática, directa y no participativa de fenómenos tal como ocurren en su contexto natural, sin intervenir o alterar su desarrollo (Hernández, 2014). En el caso de la presente investigación se realizó una observación directa sobre aspectos cualitativos relacionados específicamente sobre la realidad del entorno hospitalario, además se observó el desenvolvimiento académico de los estudiantes en los talleres elaborados previamente en su texto de Emprendimiento, datos con los cuales se aplicó el instrumento de evaluación.

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

Con respecto a los instrumentos utilizados, el primero de ellos fue la encuesta, dirigida a los estudiantes de las Aulas Hospitalarias. Este instrumento se elaboró con la finalidad de recolectar información importante para el diagnóstico inicial. La encuesta contuvo 10 interrogantes relacionadas con la utilización de herramientas digitales; se buscó obtener información del grado de conocimiento que tenían los estudiantes de Aulas Hospitalarias, cuáles fueron los principales beneficios del uso de herramientas digitales en las clases de Emprendimiento, y de ser el caso, qué herramienta digital utilizada por el profesor fue más útil o interesante para el aprendizaje en esta



asignatura. Como parte del diagnóstico inicial, se buscó indagar sobre las dificultades en el uso de las herramientas digitales y sobre los procesos de formación y capacitación en el uso de herramientas digitales.

Adicionalmente, se realizaron entrevistas a estudiantes, docentes y médicos tratantes con la finalidad de indagar de manera general y particular los criterios que los participantes tenían acerca de la integración de herramientas digitales en el proceso educativo dentro del contexto de aulas hospitalarias.

Por último, se elaboró el Instrumento de evaluación de conocimientos, herramienta que permitió valorar los conocimientos adquiridos por los estudiantes tanto del grupo de control como del grupo experimental. Esto permitió observar y medir el impacto que tuvo la Guía Didáctica en el aprendizaje de los estudiantes.

Finalmente, cabe destacar que los instrumentos de recolección de datos realizados por los autores de la investigación fueron validados por juicio de expertos en el tema de estudio, esto para darle mayor fiabilidad, validez y credibilidad, garantizando que los instrumentos sean efectivo y adecuado para su propósito, mientras que el instrumento de evaluación fue elaborado por los autores con la experiencia y conocimiento sobre el tema.

### **2.6.1 Encuesta para medir el nivel de integración de herramientas digitales en la asignatura de emprendimiento de 1ro bach en aulas hospitalarias**

Como se explicó anteriormente las encuestas a estudiantes fueron abalizadas por criterio de expertos y constan de 10 preguntas las mismas que se aplicaron a los 30 estudiantes que se encuentran en el programa de aulas hospitalarias de manera física y virtual, el Instrumento de recolección de información se puede ver en el Anexo 1 (Encuesta de Estudiantes)

### **2.6.2 Entrevistas**

Otro de los instrumentos que se aplicó, fueron las entrevistas, se elaboraron tres guías, para docentes, médicos tratantes y estudiantes, Las entrevistas para los profesionales constan de 8 preguntas, mientras que para los estudiantes se elaboraron 7 ítems. Todas las entrevistas tienen el propósito de explorar la percepción y experiencia de los entrevistados respecto a la integración de



herramientas digitales en la mediación pedagógica para enseñar emprendimiento a estudiantes de primero de bachillerato en aulas hospitalarias.

Las guías de entrevistas a docentes, médicos tratante y estudiantes se pueden observar en el Anexo 2, 3 y 4 respectivamente.

Es importante señalar, que para el analizar e interpretar los datos cualitativos arrojados por la entrevista, se agruparán las respuestas que darán los entrevistados, por diferentes categorías derivadas del problema de investigación, esto permitirá manejar la información obtenida en las diferentes entrevistas, y realizar un mejor análisis para complementar el diagnóstico inicial del presente estudio.

Las categorías y subcategorías son las que se presentan en la siguiente tabla:

**Tabla 3**

*Categorías y subcategorías de análisis de entrevistas*

<b>CATEGORÍAS</b>	Herramientas digitales en aulas hospitalarias	Herramientas digitales y mediación pedagógica	Formación Docente
<b>SUBCATEGORÍAS</b>	Uso de herramientas digitales.	Integración de herramientas digitales en Emprendimiento.	Habilidades docentes.
<b>SUBCATEGORÍAS</b>		Uso de herramientas digitales en emprendimiento	
<b>SUBCATEGORÍAS</b>		Beneficios de las herramientas digitales.	
<b>SUBCATEGORÍAS</b>		Dificultades para integrar herramientas	



	digitales	en
	Emprendimiento	
<b>SUBCATEGORÍAS</b>	Herramientas	
	digitales	más
	adecuadas	en
	Emprendimiento	

*Nota.* Esta tabla muestra las categorías y subcategorías que se utilizaron en el análisis de las entrevistas.

### 2.6.3 Instrumento de evaluación.

Este instrumento permitió en primer momento evaluar de manera técnica los conocimientos adquiridos por los estudiantes hospitalarios en la unidad 1 de la asignatura de Emprendimiento antes de la implementación de la “Guía Didáctica” para la integración de herramientas digitales. Posteriormente se evaluaron los resultados obtenidos después de aplicada la Guía en el grupo de experimentación. El propósito fue evaluar la efectividad de la Guía Didáctica y determinar el impacto que ésta tuvo en el desempeño educativo de los estudiantes de 1ro de bachillerato en el ámbito de las aulas hospitalarias.

En la presente investigación se dividieron dos grupos de estudiantes: el primero, grupo de control, conformado por 20 estudiantes cuyas clases de Emprendimiento se realizaron de la manera tradicional, es decir, utilizando el texto de la asignatura y con escasas herramientas digitales; mientras que en el segundo grupo, llamado experimental, conformado por 10 estudiantes, se implementaron las actividades propuestas en la Guía Didáctica incorporándose a la vez todas las orientaciones de la propuesta de mejora.

De esta manera, en la presentación de los resultados sobre la aplicación del Instrumento de Evaluación, se pudo establecer la diferencia entre aquellos estudiantes que recibieron las clases de manera tradicional y aquellos estudiantes que recibieron las clases mediante la integración de herramientas digitales. Esto reflejó la efectividad de la propuesta de mejora.

El Instrumento de Evaluación se elaboró en función de 3 criterios, relacionados con las actividades trabajadas con la Guía Didáctica y a su vez con el currículo de Emprendimiento y



Gestión de 1ro bachillerato, unidad 1, cada criterio de evaluación tuvo 5 indicadores los cuales fueron evaluados mediante una rúbrica con ponderaciones de 0 hasta 4 puntos.

El Instrumento de Evaluación y la rúbrica para evaluar los indicadores pueden observarse en el Anexo 5:

En lo referente a puntuación total, considerando que son 15 indicadores, con puntaje mínimo de 0 y máximo de 60, la escala de aprendizaje para este instrumento se estableció de la siguiente manera:

De 0- 14	El estudiante no alcanza los aprendizajes requeridos
15-29	El estudiante está próximo alcanza los aprendizajes requeridos
30-44	Alcanza los aprendizajes.
45-60	Domina los aprendizajes.

### **2.7 Delimitación de la población y la muestra.**

Para empezar, es necesario definir la unidad de análisis de la presente investigación, de acuerdo con Hernández (2014) en el contexto de la investigación, la unidad de análisis se refiere a la entidad o elemento que es objeto de estudio, sobre el cual se recopilan datos y se realizan análisis para encontrar respuestas a las preguntas de investigación, en este caso la unidad de análisis de la presente investigación son los 30 estudiantes de 1ro bachillerato del Programa de Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos.”

Ahora bien, considerando que según Hernández (2014) la población en una investigación se refiere al conjunto completo de elementos o individuos que comparten una característica común y que son objeto de estudio, en este caso el total de los estudiantes de 1ro de bachillerato de aulas hospitalarias son 30, de los cuales 16 son mujeres y 14 son varones, y están dentro del rango de edad entre 14 y 15 años.

Desde el punto de vista de Hernández (2014) una muestra es un grupo reducido de individuos o elementos que se selecciona de una población más grande. En el caso de la presente investigación, dado el tamaño reducido de la población, es factible y beneficioso incluir a todos los estudiantes en el estudio, sin embargo, al tratarse de una investigación cuasi experimental se ha



procedido a dividir a los estudiantes en dos grupos, el primer grupo llamado de control, conformado por 20 estudiantes y el segundo grupo llamado experimental conformado por 10 estudiantes de 1ro de bachillerato del programa aulas hospitalarias, los estudiantes del grupo experimental son aquellos que tienen acceso a tecnología y conectividad, aspecto que es necesario por la naturaleza de la investigación.

## **2.8 Estrategia metodológica investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo con el alcance e intereses de la investigación.**

De acuerdo con los intereses de la investigación, en cumplimiento de los objetivos propuestos el proceder metodológico general de la presente investigación se realizó de la siguiente manera:

Para comenzar el estudio teórico, se efectuó una revisión minuciosa y exhaustiva de la literatura existente sobre integración de herramientas digitales y mediación pedagógica en estudiantes de 1ro bachillerato, también se buscó información sobre otras investigaciones relacionadas con el tema, en el contexto de la asignatura de Emprendimiento y de las aulas hospitalarias.

Dentro del campo de la mediación pedagógica, se analizaron diferentes definiciones según varios autores, y a la luz de las diferentes teorías de aprendizaje, en general los autores clásicos y los contemporáneos coinciden en que la mediación pedagógica es un proceso activo e intencional que tiene como objetivo facilitar el aprendizaje, y en el cual el estudiante cumple un papel activo en la construcción de su propio conocimiento. Además, se describieron las características de la mediación pedagógica y se analizó el papel de las TIC como instrumento de mediación pedagógica.

Por otra parte, también se abordó la variable herramientas digitales, partiendo de su definición, se reconocieron sus características, las cuales están conformadas por: integralidad de la formación, comunicación, accesibilidad, trabajo colaborativo, aprendizaje autónomo, conceptualización y desarrollo de prácticas. Se revisaron las herramientas digitales en el contexto educativo, las plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones móviles educativas y la inteligencia artificial como herramienta educativa.

Además, como parte del estudio teórico, se presentó el contexto de la investigación, realizando el análisis de las aulas hospitalarias, y su funcionamiento en el Ecuador con su



metodología y normativa legal. Se revisó el uso del ERCA en el empleo de las TIC, y finalmente se estudió el currículo de Emprendimiento y Gestión, mencionando las destrezas con criterio de desempeño a desarrollar en 1ro de bachillerato.

Una vez realizado el análisis teórico, y en el marco metodológico de una investigación cuantitativa y cualitativa, se procedió a trabajar en la etapa de diagnóstico inicial, para esto era necesario tener instrumentos de recolección de información que mediante un análisis técnico permitan diagnosticar inicialmente el problema de investigación, aquí se aplicó las encuestas y las entrevistas dirigidas a estudiantes, docentes y médicos tratantes.

Los instrumentos del diagnóstico fueron elaborados con el propósito de que puedan reflejar el uso de herramientas digitales en la clase de Emprendimiento y Gestión en las aulas hospitalarias, la percepción de los estudiantes se complementó con lo expresado por los docentes y también los especialistas tratantes.

Una vez diagnosticado el problema, se buscó dar solución a los diferentes hallazgos, para esto se planteó la propuesta de implementar la Guía Didáctica con integración de herramientas digitales, la misma que posteriormente fue evaluada en su impacto tanto en el grupo de estudiantes de control como de experimentación.

## **2.9 Presentación de los resultados del estudio diagnóstico: el análisis, interpretación y discusión de los resultados de la etapa de diagnóstico.**

En este apartado se presentan los resultados de los diferentes instrumentos aplicados en la presente investigación.

### **2.9.1 Resultados de encuesta**

Realizada la recolección de información se procedió a ingresar los datos en una hoja de cálculo la misma que organizó, tabuló, y analizó porcentualmente cada pregunta, los resultados se exponen a continuación

#### **Análisis de resultados.**



En la pregunta 1, los estudiantes calificaron su nivel de satisfacción al recibir sus clases dentro del Programa de Aulas Hospitalarias, el 70% de los estudiantes encuestados indicaron que se sienten muy satisfechos y el 30% se sienten satisfechos.

En la pregunta 2, el 87% de los encuestados indicaron que están totalmente de acuerdo en que se puede incorporar herramientas digitales en las clases en el Programa de Aulas Hospitalarias, el 10% indicó que está de acuerdo, el 3% contesta de manera neutral y el 0% está en desacuerdo.

En pregunta 3, el 33% de los encuestados indicaron que nunca el profesor utiliza herramientas digitales durante las clases de Emprendimiento, mientras que el 23% indicaron que raramente, otro 33% contestó a veces, mientras que el 7% indicó que frecuentemente el profesor utiliza herramientas digitales durante las clases y finalmente sólo el 3% indicó que siempre.

En pregunta 4, el 100% de los encuestados indicaron que el Profesor utiliza WhatsApp en las clases de Emprendimiento, los estudiantes indicaron que los profesores no utilizan plataformas de gestión de aprendizaje, ni aplicaciones educativas de juego, ni herramientas de creación de contenido.

En la pregunta 5, ¿Cuáles consideras que son los principales beneficios del uso de herramientas digitales en las clases de Emprendimiento? el 80% de los encuestados indicaron que facilita la comprensión de los temas a través de la multimedia, el 13% contestó el acceso a recursos educativos adicionales y actualizados, el 7% refirió que el principal beneficio es la mayor interacción y participación en clase, el 0% indicó mejorar la experiencia de aprendizaje de Emprendimiento.

En la pregunta 6, ¿Ha experimentado alguna dificultad al utilizar herramientas digitales durante las clases de Emprendimiento? el 40% de los encuestados indicaron nunca, mientras que el 13% indicó rara vez, el 17% indicó a veces, el 23% indicaron frecuentemente y el 7% siempre.

En la pregunta 7, ¿Cuáles han sido los principales obstáculos que has enfrentado al utilizar herramientas digitales durante las clases de Emprendimiento? el 33% de los estudiantes contestaron problemas de conectividad, mientras que el 10% indicaron que no funcionan los links, el 3% indicó que falta de memoria en el dispositivo y el 53% manifestaron que las dificultades se deben al escaso desarrollo de habilidades anteriores.

En la pregunta 8 ¿Considera que su profesor está adecuadamente capacitado para integrar herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento? el 40% de los estudiantes indicaron que están totalmente de acuerdo, el 27% contestaron de acuerdo, el 17% neutro, mientras que el 7% indicaron que están en desacuerdo y el 10% en total desacuerdo.

En la pregunta 9, ¿Te gustaría recibir más capacitación o recursos sobre el uso de herramientas digitales para mejorar su aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento?, el 83% de los estudiantes indicaron que están totalmente de acuerdo en recibir más capacitación o recursos, mientras que el 10% indicó de acuerdo, el 7% contesto que ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 0% en desacuerdo.

En la pregunta 210 ¿Qué herramientas digitales crees se podrían usar para llevar a cabo una idea de negocio? el 40% de los estudiantes encuestados indicó las redes sociales, mientras que el 30% indicó YouTube, otro 20% indicó Google Chrome, el 7% indicó Canva y el 3% Excel.

La representación gráfica de los resultados obtenidos se presenta en la Figura 2

**Figura 2**

Representación gráfica de la encuesta a estudiantes por pregunta.





Autores: Verónica Lloay y Marco Arrieta

*Nota. La figura 2 muestra la representación gráfica de las preguntas de la encuesta los estudiantes, de ser el caso para mejorar la visualización de la representación gráfica se puede acudir al Anexo 2*

## 2.9.2 Resultados de entrevista

Los resultados de la entrevista aplicada a los tres docentes de Emprendimiento y Gestión 1 de la Unidad Educativa Fiscal Arupos y 2 del Programa Aulas Hospitalarias reflejaron los siguientes resultados:

- **Herramientas digitales en aulas hospitalarias:** En relación al uso de las herramientas digitales, de manera general los docentes entrevistados no utilizan con frecuencia herramientas digitales en el programa aulas hospitalarias, indican que utiliza las herramientas para la comunicación con los representantes de los estudiantes, ya que se le envían videos vía WhatsApp para reforzar los contenidos de la clase.
- **Integración de herramientas digitales en Emprendimiento:** Los docentes refieren que se puede integrar las herramientas digitales en la mediación pedagógica de la clase de

Emprendimiento, sin embargo, señalan que del Ministerio de Educación sólo reciben el material físico, o las llamadas guías hospitalarias, y que son ellos los que buscan integrar material audiovisual para apoyarse en las explicaciones de los contenidos de la asignatura, adicional a esto indican que sí les gustaría poder integrar más herramientas digitales, particularmente en la evaluación de los aprendizajes.

- **Uso de herramientas digitales en emprendimiento:** Los docentes entrevistados refieren que utilizan herramientas digitales, pero preferentemente destinadas a la comunicación con los estudiantes y representantes, y a realizar una explicación adicional a los contenidos de la clase, generalmente mediante la reproducción de audios y videos.
- **Beneficios de las herramientas digitales:** Los docentes consideran que las herramientas digitales facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje, aunque reconocen que no lo utilizan de manera frecuente. Una de las herramientas que tiene mayor beneficio son las de material audiovisual, consideran que eso beneficia al tratamiento médico, ya que los estudiantes se enfocan en el material audiovisual y se olvidan un poco del proceso de la enfermedad.
- **Dificultades para integrar herramientas digitales en Emprendimiento:** Los docentes entrevistados expresaron que es un desafío la aplicación de las herramientas digitales ya que hay que aprender en su totalidad las diferentes herramientas que se pueden aplicar en la mediación pedagógica de Emprendimiento y Gestión. Por otro lado, señalan que una de las dificultades está relacionada a la formación o desarrollo de las competencias digitales propias del docente, ya que existe un conocimiento limitado del alcance de las diferentes herramientas digitales y el uso que se puede dar en las clases, y más aún en el contexto de aulas hospitalarias donde no pueden interactuar tanto tiempo con los estudiantes.
- **Herramientas digitales más adecuadas en Emprendimiento:** Los docentes manifestaron que las herramientas más adecuadas son aquellas que permitan que el estudiante envíe las tareas al profesor y este las pueda corregir de inmediato y realizar la retroalimentación oportuna, es decir las herramientas digitales enfocadas a la gestión del aprendizaje.
- **Habilidades docentes:** De manera general los docentes piensan que no sólo son los docentes de Emprendimiento y Gestión los que deben aprender o formarse en el desarrollo de competencias digitales, sino en todas las asignaturas. Consideran que es importante la formación docente en el tema de las herramientas digitales ya que surge la necesidad de



avanzar a la par del conocimiento que tienen los jóvenes de hoy con los recursos tecnológicos.

La ejecución de entrevista a cinco estudiantes del Programa Aulas Hospitalarias, de igual manera fueron analizadas en función de las categorías arrojando el siguiente resultado:

- **Uso de herramientas digitales:** Los estudiantes expresan que han tenido experiencia previa en el uso de herramientas digitales en los años de pandemia, ya que los docentes utilizaron herramientas digitales para impartir sus clases, luego de que regresaron a estudiar de manera presencial dejaron de utilizar estas herramientas, y hoy las utilizan esporádicamente manifiestan que dominan las aplicaciones de mensajería, para la comunicación y herramientas de presentación de contenido audiovisual.
- **Integración y uso de herramientas digitales en Emprendimiento:** Los estudiantes opinan que utilizar herramientas digitales para aprender la asignatura de Emprendimiento en el contexto de aulas hospitalarias es muy interesante, es una manera diferente de recibir clases, En este aspecto se evidencia que el uso de herramientas digitales en los estudiantes de aulas hospitalarias es ampliamente aceptado ya que consideran que las herramientas se pueden integrar fácilmente en la asignatura de Emprendimiento y Gestión
- **Beneficios de las herramientas digitales:** Los estudiantes piensan que la integración de herramientas digitales en la asignatura de Emprendimiento en las aulas hospitalarias contribuye al aprendizaje, ya que les facilita los procesos educativos en la asignatura, manifiestan que aprender estos contenidos mediante videos interactivos ayuda en la comprensión de los conceptos. También indicaron que sería importante poder utilizar la inteligencia artificial para la creación de los emprendimientos ya que de esta manera se estimula la creatividad y la innovación, se mejora la eficiencia y la organización, se fomenta el aprendizaje autónomo y se facilita el trabajo en equipo.
- **Dificultades para integrar herramientas digitales en Emprendimiento:** Según indicaron los estudiantes las dificultades que han tenido cuando están en las aulas hospitalarias es el acceso a internet, indican que tienen el dispositivo, pero no el servicio de Internet, y en el Hospital no les facilitan conectarse a las redes de wifi. Es necesario precisar que las Aulas Hospitalarias funcionan en Hospitales Públicos lo cual complica el tema de recursos

- **Habilidades Docentes:** Los estudiantes comentaron que se podría mejorar la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Emprendimiento en las aulas hospitalarias si se capacita a los profesores para que utilicen de manera más amplia las herramientas digitales, además de aprender a implementar la IA en la materia de Emprendimiento. Sugieren que se busque la manera de dotar de servicio de Internet a los estudiantes mientras formen parte del programa de aulas hospitalarias.

También se realizaron entrevistas a los médicos tratantes del Programa de Aulas Hospitalarias, se incluyó dos especialistas, ya que ellos interactúan día a día con los estudiantes y pueden aportar en el diagnóstico inicial de nuestro estudio a continuación se presentan los resultados:

- **Herramientas digitales en aulas hospitalarias:** en opinión de los médicos, consideran que sería de gran utilidad para el aprendizaje de los estudiantes la integración de herramientas digitales en las Aulas Hospitalarias, piensan que es una buena alternativa para que los jóvenes continúen con sus estudios y se puedan distraer del problema de salud por el cual están internados.
- **Beneficios de las herramientas digitales:** Los médicos manifiestan que con la ayuda de herramientas digitales los estudiantes hospitalarios pueden continuar con sus estudios sin la presencia física del docente y que la tecnología puede ser el enlace para comunicarse con el educador quien puede guiar sus estudios. También es un elemento de distracción ya que los estudiantes se entretienen y se enfocan en algo diferente al problema de salud, esto ayuda mucho en la recuperación y motivación de los estudiantes. Por otra parte, es muy notorio, según los médicos el beneficio a nivel afectivo y emocional en los estudiantes ya que mejora su estado de ánimo, pues han observado que se entretienen utilizando el dispositivo móvil para la realización de las tareas, enfatizan que no debe existir sobrecarga educativa que represente una sobrecarga emocional para el estudiante.
- **Dificultades para integrar herramientas digitales en Emprendimiento:** La principal dificultad que indican los médicos tratantes es la falta de recursos a nivel hospitalario, ya que como hospital público son muy limitados, piensan que se debería facilitar por lo menos el internet para que los estudiantes puedan conectarse con sus dispositivos móviles pero lamentablemente el hospital no proporciona este recurso, a criterio de los especialistas esto



seguramente es una dificultad que no permite la utilización de herramientas no solo en la asignatura de emprendimiento sino en todas.

- **Colaboración docente – especialista:** Los médicos refieren que es importante el trabajo en conjunto con los docentes, por lo que ellos siempre mantienen comunicación con los docentes de las aulas hospitalarias, y el pedido que siempre realizan es que se dosifique las actividades escolares para evitar la sobrecarga o estrés por el tema educativo.
- **Integración de herramientas digitales:** Los médicos refieren que para la integración de las herramientas digitales se debe trabajar en conjunto con los padres de familia, recomiendan la dosificación de las actividades, sean estas con o sin herramientas digitales, como indican *“la educación es un distractor de aprendizaje para sacarle de la rutina de su enfermedad y permitirle seguir adquiriendo de manera dosificada conocimientos por lo menos básicos de acuerdo con su nivel”*, es decir que a criterio del especialista la dosificación en el ámbito hospitalario es muy importante por temas de estrés.

### 2.9.3 Resultados del Instrumento de Evaluación.

Este Instrumento permitió en primer momento, evaluar de manera inicial a todos los estudiantes de primero de bachillerato de aulas hospitalarias, utilizando para esto los talleres de evaluación formativa de sus textos de Emprendimiento, el promedio general logrado por este grupo fue de 42/60 puntos, lo que indica que alcanzaron los aprendizajes deseados sin llegar al dominio de la materia.

### Conclusión de diagnóstico causal

A partir del análisis precedente se establecen las siguientes conclusiones:

- Los docentes de Emprendimiento utilizan de manera escasa herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de primero bachillerato de las aulas hospitalarias, las herramientas que utilizan de manera general son WhatsApp y YouTube, y las utilizan para la comunicación con los estudiantes y representantes, ocasionalmente para reforzar las clases tradicionales basadas en las actividades del texto. Los docentes hospitalarios desean recibir capacitación y formación continua para desarrollar las habilidades digitales y poder implementar las herramientas digitales de actualidad.
- Los estudiantes tienen la percepción de que las herramientas digitales contribuyen al proceso de enseñanza aprendizaje, para los estudiantes las herramientas digitales facilitan y agilitan



el aprendizaje. Por otra parte, la asignatura de Emprendimiento tiene muchos contenidos que pueden ser estudiados a través de las herramientas digitales, ya que existen muchas aplicaciones que ayudan en la gestión de la formación de negocios, logos, cálculos, balances, etc.

- En el contexto de las aulas hospitalarias existe la dificultad en la integración de herramientas digitales relacionadas al tema de conectividad, ya que no existe infraestructura para el acceso al Internet, lo cual es una limitación según los médicos tratantes y los estudiantes.
- Los médicos tratantes refieren que las herramientas digitales tienen un efecto sobre la motivación de los estudiantes, y cumple un papel distractor en el proceso de la enfermedad, lo cual ayuda a los estudiantes a sobrellevar la condición de salud y ayudar en la recuperación, sin embargo es necesario que todas las actividades sean dosificadas para no sobrecargar a los estudiantes y generar estrés que pueda afectar a la recuperación del estudiante, además de que se debe controlar el tiempo de acceso a pantallas.
- En la evaluación inicial sobre la asignatura los estudiantes hospitalarios alcanzan los conocimientos básicos de la unidad 1.

### CAPITULO 3. LA PROPUESTA

La integración de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo en la era digital actual es más una necesidad que una opción. Sin embargo, el cambio hacia lo digital no puede ocurrir de manera espontánea, sino que requiere una planificación y organización cuidadosas. Por tal motivo es necesario que el estudiante disponga de recursos para poder integrar las herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, y para este propósito se presenta la guía didáctica para la integración de herramientas digitales en los entornos de las aulas hospitalarias.

Es en el contexto de las aulas hospitalarias que se desarrolla de manera particular la mediación pedagógica en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, y es que el estudiante de aulas hospitalarias a diferencia del estudiante regular, se encuentra atravesando una situación específica que demanda la aplicación de adaptaciones curriculares, es en este sentido que una Guía Didáctica representa un aporte innovador y de mucha relevancia, ya que en este entorno el estudiante enfrenta un desafío adicional debido a su condición de salud, es por esto que la aplicación de las herramientas digitales podría tener un impacto en el aprendizaje y desarrollo del estudiante.

A través de la Guía Didáctica los estudiantes de 1ro bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos” podrán disponer de un recurso valioso en la asignatura de Emprendimiento y Gestión con orientaciones específicas para la integración de herramientas digitales. Esta guía no solo establece los objetivos y procedimientos para la implementación de las tecnologías, sino que también define estrategias claras para su uso efectivo en el proceso educativo.

#### 3.1 Justificación de la propuesta

La propuesta de una Guía Didáctica para los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos” en el entorno de las aulas hospitalarias se justifica por los siguientes motivos:

- **Acceso a la educación:** Debido a la movilidad limitada y las limitaciones físicas de los estudiantes, las aulas hospitalarias enfrentan desafíos únicos. Al proporcionar acceso a la educación de alta calidad de manera flexible y remota, la integración de herramientas digitales permite superar estas barreras. Una guía didáctica proporcionaría un marco estructurado para usar estas herramientas de manera efectiva, garantizando el derecho a la educación de los estudiantes en situación de vulnerabilidad.



- **Estimulación del aprendizaje activo:** Las herramientas digitales fomentan el aprendizaje activo y la participación de los estudiantes a través de una amplia gama de recursos interactivos y multimedia. Los docentes pueden fomentar la exploración, la experimentación y la colaboración entre los estudiantes al incorporar estas herramientas en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, lo que enriquece su experiencia educativa. Una guía didáctica ayudará a los docentes a elegir y usar herramientas digitales que fomenten un enfoque activo y participativo en el aprendizaje de los estudiantes.
- **Desarrollo de competencias digitales:** Los estudiantes deben tener habilidades digitales sólidas para tener éxito en la sociedad y el mercado laboral en el mundo actual. La utilización de herramientas digitales en la enseñanza de emprendimiento brinda a los estudiantes la oportunidad de desarrollar estas competencias de manera práctica y relevante. Una guía didáctica podría incluir enfoques específicos para el desarrollo de habilidades digitales, así como sugerencias sobre las herramientas y recursos que se pueden utilizar para apoyar este proceso.
- **Desarrollo del Pensamiento Creativo y Emprendedor:** Para encontrar oportunidades y resolver problemas, los empresarios deben pensar de manera innovadora y creativa. Los estudiantes pueden desarrollar el pensamiento crítico, la creatividad y la iniciativa empresarial utilizando herramientas digitales. La guía didáctica brindará a los estudiantes orientación sobre cómo usar estas herramientas para inspirar y apoyar su espíritu emprendedor.

### 3.2 Contextualización de la propuesta

La Guía Didáctica se implementará en la Unidad Educativa Fiscal “Arupos”, que funciona en el régimen Sierra – Amazonía en oferta ordinaria y modalidad a distancia, esta Institución se fundamenta en un modelo pedagógico intercultural, mediante el cual atiende a estudiantes en situación de vulnerabilidad, dentro de la población vulnerable se encuentran los estudiantes que están internados en las aulas hospitalarias.

La Unidad Educativa Fiscal “Arupos”, cuenta con 477 estudiantes, el 64% de la población estudiantil se encuentran en situación de vulnerabilidad por enfermedades catastróficas, necesidades educativas asociadas y no asociadas a la discapacidad, embarazo y maternidad, enfermedades familiares y vulneración de derechos, así mismo, un 34% de estudiantes están en movilidad interna



y alrededor del 4% de la población estudiantil total se encuentran en movilidad externa. De manera específica, la Guía Didáctica de integración de herramientas digitales para fortalecer la mediación pedagógica se aplicará con los estudiantes de 1ro de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el entorno de las aulas hospitalarias.

### **3.3 Diseño de la propuesta**

A continuación, se presenta la “Guía Didáctica de integración de herramientas digitales para fortalecer la mediación pedagógica”, la cual se implementará con los estudiantes de 1ro bachillerato de las aulas hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal Arupos.

#### **3.3.1 Objetivo General de la propuesta**

- Implementar una Guía Didáctica de integración de herramientas digitales para fortalecer la mediación pedagógica en los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal Arupos.

#### **3.3.2 Objetivos Específicos**

- Desarrollar una guía didáctica detallada que incluya estrategias específicas para la integración efectiva de herramientas digitales en el aprendizaje de emprendimiento, adaptadas a las necesidades y características de los estudiantes de 1ro bachillerato en las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal Arupos.
- Identificar y seleccionar herramientas digitales adecuadas que sean apropiadas para el contexto de las aulas hospitalarias y que contribuyan al fortalecimiento de la mediación pedagógica en la asignatura de Emprendimiento.
- Capacitar al cuerpo docente de la Unidad Educativa Fiscal Arupos en el uso efectivo de las herramientas digitales seleccionadas, proporcionando orientación detallada sobre cómo integrarlas de manera significativa en sus prácticas pedagógicas diarias y adaptarlas a las necesidades individuales de los estudiantes en el contexto de las aulas hospitalarias.
- Coordinar con el docente encargado de aulas hospitalarias las actividades educativas dentro de las unidades médicas

#### **3.3.3 Metodología a utilizar en la Guía Didáctica**

La “Guía Didáctica” se fundamenta en la metodología ERCA, denominada también el ciclo de cuatro momentos, se basa en los principios de Experiencia, Reflexión, Conceptualización y

Aplicación. Esta metodología se ha convertido en una herramienta poderosa para que los estudiantes puedan desarrollar experiencias de aprendizaje más dinámicas y efectivas.

Para empezar, la fase de experiencia permite a los estudiantes participar activamente en el proceso de aprendizaje a través de actividades prácticas y experiencias directas y vividas, mientras que la fase de reflexionar permite realizar un análisis crítico sobre la información obtenida, a través de la reflexión, el educando puede analizar sus acciones, identificar sus fortalezas y debilidades, y comprender cómo puede mejorar en el futuro.

Por otra parte, la fase de conceptualización implica conectar las experiencias prácticas con ideas teóricas y marcos de referencia más amplios. Finalmente, la fase de aplicación permite a los estudiantes utilizar lo que han aprendido en situaciones nuevas y diversas, esto implica la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creación de proyectos o la aplicación de conceptos en situaciones del mundo real, que en el caso del presente contexto es llevar lo aprendido a la aplicación en el área de Emprendimiento.

La metodología ERCA o ciclo de aprendizaje lo hemos resumido en la figura 3

Figura 3

## METODOLOGÍA ERCA O CICLO DEL APRENDIZAJE



Autores: Verónica LLoay y Marco Arrieta



Las actividades planteadas en la presente Guía Didáctica están presentadas en el ciclo de los cuatro momentos, es importante considerar esta metodología para la elaboración de futuras actividades para desarrollar las habilidades emprendedoras mediante la integración de herramientas digitales.

### 3.3.4 Temporalización de la Guía Didáctica

A efectos de la presente investigación la Guía Didáctica será implementada en el 3er Trimestre del periodo lectivo 2023 – 2024 del régimen Sierra Amazonía, la materia de Emprendimiento en primero de bachillerato tiene una carga horaria de dos horas pedagógicas a la semana, sin embargo la Guía puede ser aplicada a lo largo de todo el periodo lectivo, ya que las herramientas digitales que se integran pueden ser utilizadas en los diferentes bloques que componen la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

### 3.3.5 Recursos de la Guía Didáctica

Se utilizarán diferentes recursos, entre los cuales tenemos:

- **Equipos informáticos:** Computadoras portátiles, de escritorio, smartphone o tabletas que permitan a los estudiantes y docentes acceder a las herramientas digitales necesarias.
- **Conexión a Internet:** Una conexión a Internet estable y rápida es esencial para acceder a recursos en línea y utilizar herramientas digitales basadas en la web.
- **Plataformas educativas en línea:** Plataforma Teams (se utiliza esta plataforma ya que es la herramienta que el MinEduc ofrece a través de los correos institucionales).
- **Herramientas de comunicación:** Correo electrónico, chat en línea, videoconferencia y otras herramientas de comunicación digital pueden facilitar la interacción entre docentes y estudiantes, así como entre los propios estudiantes.
- **Recursos audiovisuales:** Cámaras web, micrófonos, proyectores, pantallas y otros equipos audiovisuales que faciliten la presentación de contenido educativo multimedia.
- **Aplicaciones móviles:** Aplicaciones diseñadas específicamente para dispositivos móviles que puedan complementar la enseñanza y el aprendizaje en el entorno de las aulas hospitalarias.

Además, las herramientas digitales que están incorporadas en las actividades de la guía, tales como:



- YouTube
- Educaplay
- Canva
- Kahoot
- Padlet
- Excel
- Power Point
- Word
- Google Sheets
- Drive
- Forms
- Google Chrome
- ChatGPT 3.5

### 3.3.6 Guías de apoyo para el docente y los estudiantes

Para el uso de las diferentes herramientas digitales por parte de los docentes y estudiantes, se presenta guías digitales de apoyo o manuales de usuario, para profundizar en las características y funcionalidades de cada herramienta digital, es importante que el docente como parte de su formación continua y de manera autodidacta pueda en el transcurso de su labor profesional revisar y poner en práctica los contenidos de las guías de apoyo.

A continuación, se comparten los links, donde podrás encontrar y descargar de manera gratuita las diferentes guías de apoyo:

- YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=jl4q2rdDpXs>
- Educaplay: <https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2021-09/Educaplay.pdf>
- Canva: [https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA\\_CANVA.pdf](https://bibliosaude.sergas.gal/DXerais/864/GUIA_CANVA.pdf)
- Kahoot: [https://edutic.up.edu.pe/docs/guia\\_kahoot.pdf](https://edutic.up.edu.pe/docs/guia_kahoot.pdf)
- Padlet: <https://red.infed.edu.ar/wp-content/uploads/2020/04/Tutorial-Padlet.pdf>
- Excel: <https://www.plenainclusion.org/wp-content/uploads/2022/02/Plena-inclusion-Murcia.-Guia-de-Excel.pdf>
- Power Point: <https://ast.aragon.es/sites/default/files/primerospasopowerpoint2016.pdf>



- Word: [https://ast.aragon.es/sites/default/files/primerospasosword2016\\_0.pdf](https://ast.aragon.es/sites/default/files/primerospasosword2016_0.pdf)
- Google Sheets: <https://siteplus.unc.edu.pe/wp-content/uploads/2021/04/MANUAL-GOOGLE-SHEETS.pdf>
- Drive: <https://ceprud.ugr.es/sites/centros/ceprud/public/ficheros/extendidas/2021-04/UsogoogleDrive.pdf>
- Forms: <https://ceprud.ugr.es/sites/centros/ceprud/public/ficheros/extendidas/2021-04/UsogoogleDrive.pdf>
- Google Chrome: <https://es.slideshare.net/Agnetagsu/manual-bsico-del-navegador-google-chrome-2022>
- ChatGPT 3.5: <https://ciudadaniadigital.mineduc.cl/wp-content/uploads/2023/05/Guia-para-Docentes-Como-usar-ChatGPT-Mineduc.pdf>

### 3.3.7 Orientaciones para docentes que realizan actividades Hospitalarias.

Es importante que los docentes que trabajan para las aulas hospitalarias tengan presente las siguientes orientaciones:

- **Flexibilidad curricular:** Los docentes deben ser flexibles en su planificación curricular debido a la naturaleza variable de la asistencia y las necesidades médicas de los estudiantes en las aulas hospitalarias. Esto implica ajustar los objetivos de aprendizaje, los contenidos y las actividades para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante. También implica incorporar el tratamiento médico y los tiempos de descanso necesarios.
- **Enfoque personalizado:** es esencial comprender los intereses, habilidades, características y necesidades de cada estudiante en el entorno hospitalario. Los maestros deben conectarse con los estudiantes y sus familias de manera empática y ofrecer apoyo emocional y académico individualizado. Esto puede incluir evaluaciones diagnósticas periódicas para descubrir las fortalezas y áreas de mejora de cada estudiante.
- **Uso de tecnología educativa:** Las herramientas digitales pueden ser muy útiles en las aulas hospitalarias porque les permiten acceder al plan de estudios, recursos educativos y actividades interactivas. Los maestros pueden utilizar plataformas en línea, aplicaciones educativas, juegos digitales y recursos multimedia para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, así como para mantener la comunicación con los estudiantes que están fuera del aula debido a tratamientos médicos.



- **Integración de actividades lúdicas y creativas:** Dado el estrés y la ansiedad asociados con la hospitalización, es importante que los docentes especialmente los hospitalarios, fomenten un entorno educativo positivo y motivador en las aulas. Esto puede lograrse mediante la integración de actividades recreativas, juegos educativos, arteterapia, música, teatro y otras formas de expresión creativa que fomenten el bienestar emocional y la recuperación.
- **Colaboración interdisciplinaria:** Trabajar en un hospital requiere colaboración estrecha con el equipo médico, los especialistas en educación especial, los trabajadores sociales, los terapeutas ocupacionales y otros profesionales de la salud. Los maestros hospitalarios deben trabajar en equipos interdisciplinarios para coordinar los planes de tratamiento y sugerir las adaptaciones curriculares al docente de la materia de acuerdo con las necesidades médicas de los estudiantes para garantizar una atención integral y holística.

### 3.3.8 Orientaciones para estudiantes de Aulas Hospitalarias

Se sugieren las siguientes orientaciones para la participación de los estudiantes que se encuentran dentro del programa de Aulas Hospitalarias:

- **Comunicación abierta:** Mantener una comunicación sincera y abierta con tus docentes y personal médico. Es recomendable compartir tu estado de ánimo, cualquier preocupación que tengas y cualquier problema de aprendizaje que tengas debido a tu condición médica.
- **Participación activa:** Tanto como puedas, participa activamente en tus clases. Participa en las discusiones, realiza preguntas y completa las tareas asignadas si te sientes lo suficientemente bien como para hacerlo. Participar puede ayudarte a comprender mejor los temas y mantenerte en contacto con el proceso educativo.
- **Establece metas a tu alcance:** Establezca metas de aprendizaje realistas que tomen en cuenta tu estado médico y sus circunstancias individuales. Trabaja constantemente hacia estas metas y celebra tus logros, aunque sean pequeños.
- **Cuida tu bienestar emocional:** La hospitalización puede ser emocionalmente difícil y estresante. Tómame el tiempo para cuidar tu bienestar emocional, practicando técnicas de relajación, expresando tus emociones de manera saludable y buscando apoyo emocional cuando lo necesites. Recuerda que la salud física y académica son tan importantes como la salud emocional.



### 3.3.9 Orientación para los docentes de Emprendimiento de la Unidad Educativa “Arupos”

- Obtener del Departamento de Consejería estudiantil la información necesaria de las condiciones médicas y de vulnerabilidad en las que se encuentran los estudiantes de aulas hospitalarias.
- Coordinar con el Profesional Psicopedagogo la competencia curricular y las estrategias metodológicas que se aplicaran de acuerdo con las condiciones médicas y de vulnerabilidad para cada uno de los estudiantes que se encuentran en el programa
- Realizar la Planificación de la Unidad didáctica considerando las adaptaciones curriculares.
- Implementar las actividades educativas con herramientas tecnológicas sugeridas en la Guía Didáctica.
- Coordinar con el Docente de Aulas Hospitalarias la entrega de materiales y actividades escolares.

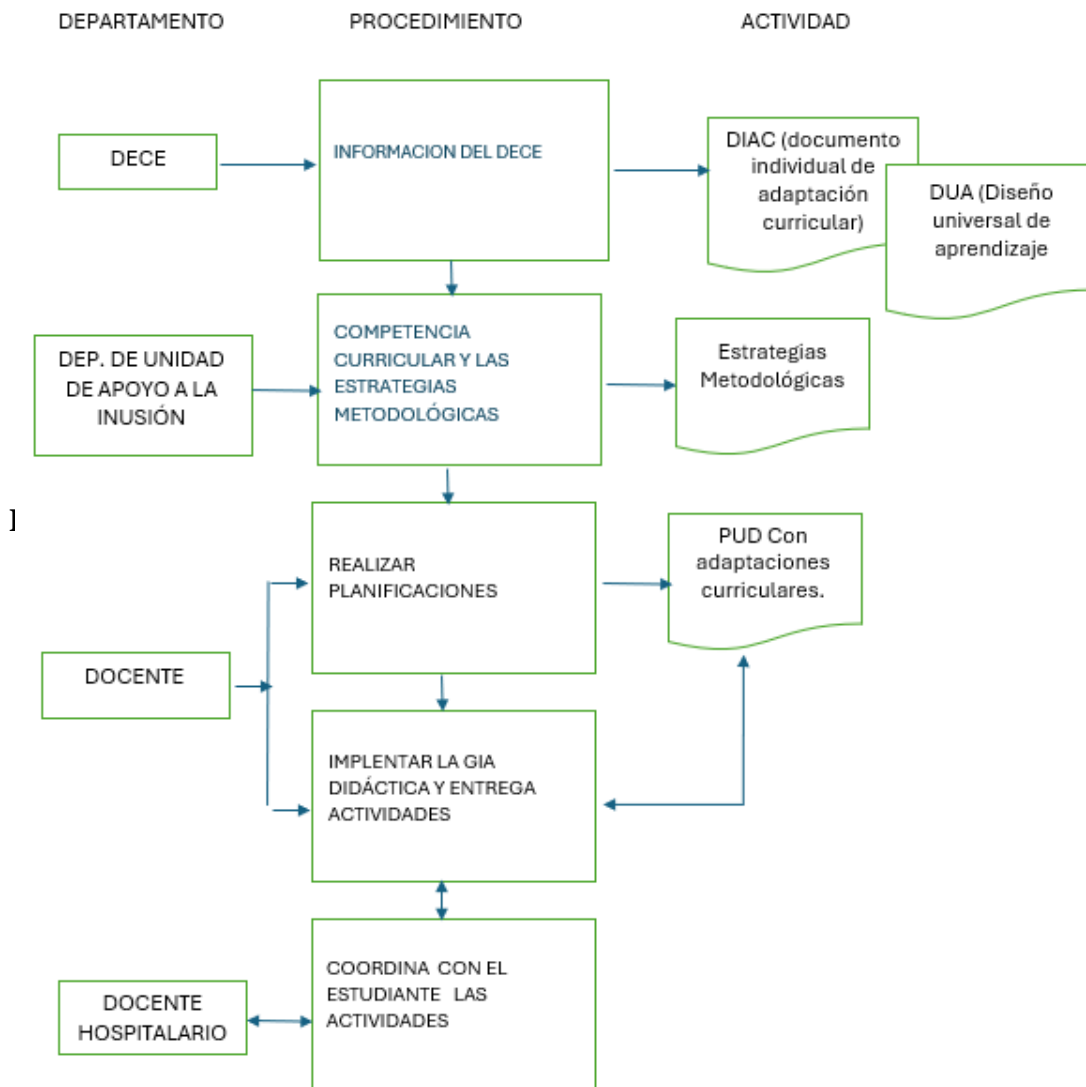
Es necesario que el docente de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa a Distancia “Arupos” conozca el procedimiento administrativo que debe realizar y la coordinación que debe tener con los departamentos de Consejería Estudiantil y de Apoyo a la Inclusión con la finalidad que su Instrumento de planificación de unidad didáctica considere el grado de adaptación, la competencia curricular y las estrategias metodológicas que deberán aplicarse a los estudiantes de aulas hospitalarias según sus condiciones individuales de salud.

La figura 4 indica el procedimiento gráfico que el docente de Emprendimiento debe seguir para garantizar el desarrollo educativo y la inclusión en el sistema de los estudiantes de aulas hospitalarias de primero de bachillerato.

**Figura 4**

Flujograma de Procesos

*Procedimiento para docentes de Emprendimiento y Gestión en la aplicación de la Guía Didáctica.*



AUTORES: VERÓNICA LLOAY Y MARCO ARRIETA

Nota. La figura representa el procedimiento que debe seguir el docente de Emprendimiento previo la aplicación de la Guía Didáctica.



### ACTIVIDAD No.1

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

**Destreza con criterio de desempeño a ser desarrollada:** Describir y explicar los conceptos básicos financieros de un emprendimiento, tales como ingresos, costos, gastos e inversión.

**Criterio de evaluación:** Utiliza los conceptos básicos contables para conocer el futuro financiero de un emprendimiento y determinar el capital de trabajo necesario.

#### Anticipación:

- a. Momento preliminar
  - Saludo y bienvenida por parte del docente.
  - Se socializan las normas de convivencia en la clase.
  - Se pide a los estudiantes que registren su asistencia en el chat de la Plataforma **Teams**.
  
- b. Momento motivación

El docente presentará video motivacional enfocado a la habilidad emocional “Manejo de estrés y tensiones”.

Link de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=4HNITWKskkg>

#### Experimentación:

- Inicio de la sesión con una breve introducción sobre la importancia de comprender los conceptos financieros en un emprendimiento.
- Presentación de un video corto que explique de manera sencilla los conceptos de ingresos, costos, gastos e inversión en un emprendimiento. Se sugiere el siguiente video en **YouTube**: <https://www.youtube.com/watch?v=w5dxdOEDRiY>



- Realización de una actividad de “lluvia de ideas” donde los estudiantes escriban en línea en el chat del Teams sus ideas previas sobre los conceptos financieros.

### **Reflexión:**

- Discusión guiada sobre las ideas previas de los estudiantes, destacando las similitudes y diferencias entre sus respuestas.
- Presentación de ejemplos de emprendimientos reales que ilustren los conceptos financieros en acción. Se sugiere el siguiente video en **YouTube** que muestra ejemplos reales en una feria juvenil de emprendimiento: <https://www.youtube.com/watch?v=rIy6nBYDJ-A>
- Preguntas para reflexionar sobre la importancia de comprender estos conceptos para el éxito de un emprendimiento y cómo pueden aplicarse en la vida real.

### **Conceptualización:**

- Se explica detalladamente cada uno de los conceptos financieros: ingresos, costos, gastos e inversión, utilizando diapositivas interactivas o una pizarra virtual.
- Uso de herramientas digitales como gráficos, infografías o simulaciones para representar visualmente cada concepto y facilitar su comprensión.
- Resolución de inquietudes e interrogantes de los estudiantes en tiempo real a través del chat o de una sesión de preguntas y respuestas.
- Actividad cooperativa en la herramienta **Padlet**, los estudiantes elegirán uno de los conceptos de la clase (ingresos, costos, gastos e inversión) con ayuda de Gifs animados escribirán un ejemplo del concepto escogido.

### **Aplicación:**

- División de los estudiantes en grupos pequeños y asignación de un caso práctico o ejercicio relacionado con un emprendimiento ficticio.
- Los grupos deberán utilizar la herramienta digital **Padlet**, la cual es una herramienta digital para trabajar de manera colaborativa, en esta herramienta cada grupo identificará en el emprendimiento ficticio los conceptos aprendidos, podrán utilizar todos los recursos del mural de Padlet.



- Presentación del mural de Padlet por parte de cada grupo y retroalimentación por parte del docente y de los compañeros.

### **Cierre:**

- El docente realiza la recapitulación de los conceptos aprendidos y su importancia como elementos fundamentales para la toma de decisiones en un emprendimiento.
- Se invita a los estudiantes a reflexionar sobre cómo pueden aplicar estos conocimientos en su vida personal y profesional.
- Despedida y recordatorio de la próxima sesión.

### **Evaluación:**

La evaluación se realizará mediante el siguiente link de Educaplay: (crucigrama)

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18790409-evaluacion\\_actividad\\_no\\_1.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18790409-evaluacion_actividad_no_1.html)

## **ACTIVIDAD No.2**

**Objetivo:** Comprender la clasificación de los costos y de los gastos como elementos fundamentales para ejecutar una planeación y tomar decisiones.

**Destreza con criterio de desempeño a ser desarrollada:** Describir y explicar la clasificación de los costos y de los gastos como elementos fundamentales para ejecutar una planeación y tomar decisiones.

**Criterio de evaluación:** Utiliza la clasificación de los costos y de los gastos como elementos fundamentales para ejecutar una planeación y tomar decisiones.

### **Anticipación:**

- a. Momento preliminar
  - Saludo y bienvenida por parte del docente.
  - Se recuerdan las normas de convivencia en la clase.
  - Se pide a los estudiantes que registren su asistencia en el chat de la Plataforma **Teams**.



b. Momento motivación

El docente presentará video motivacional enfocado a la habilidad emocional “Manejo de emociones y sentimientos”.

Link de YouTube: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_ZmDYRSP4SQ](https://www.youtube.com/watch?v=_ZmDYRSP4SQ)

**Experimentación:**

- Presentación de un video sobre la fabricación de celulares. Se sugiere el siguiente video en **YouTube**: <https://www.youtube.com/watch?v=7dgPX-BdiMw> luego de la presentación del video se les plantea a los estudiantes la siguiente pregunta: para hacer el smartphone que utilizas, ¿qué gastos crees que se tuvieron al fabricarlo?
- Los estudiantes pueden compartir sus ideas en el chat de la plataforma Teams

**Reflexión:**

- Divide a los estudiantes en grupos virtuales y da tiempo para discutir ejemplos de costos y gastos en diferentes contextos empresariales. Utiliza herramientas digitales como salas de chat o foros en línea para facilitar la discusión.
- Solicita a cada grupo que comparta sus conclusiones y ejemplos con toda la clase. Se utilizará la pizarra digital de la plataforma **Teams**.

**Conceptualización:**

- El docente ofrece una explicación detallada sobre la clasificación de costos y gastos, centrándote en los tipos principales y su importancia en la toma de decisiones empresariales. Para esto se recomienda utilizar la herramienta digital **Canva**, para realizar presentación interactiva. Link de presentación: [https://www.canva.com/design/DAGDG9gJKE8/yVvrfoK3TB3fnf\\_Z1N4x3A/edit?utm\\_content=DAGDG9gJKE8&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGDG9gJKE8/yVvrfoK3TB3fnf_Z1N4x3A/edit?utm_content=DAGDG9gJKE8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)
- Ejercicios Prácticos: Proporciona a los estudiantes ejercicios prácticos para aplicar la clasificación de costos y gastos en diferentes situaciones empresariales.



**Aplicación:**

- El docente realiza un resumen de los conceptos clave presentados durante la clase y destaca la importancia de comprender la clasificación de costos y gastos en la toma de decisiones empresariales.
- Se realiza actividad individual con los estudiantes, para esto se asigna a los estudiantes un caso práctico para aplicar lo aprendido en la clase. El caso deberá ser entregado en los posteriores días y deberá utilizar la herramienta “presentaciones” de Canva, la tarea deberá ser entregada subida a la Plataforma Teams. Link de ejercicios prácticos: <https://ayuda.alegra.com/es/caso-practico-cinco-separar-cuentas-de-costos-y-gastos>

**Cierre:**

- Se invita a los estudiantes a recordar el video de la fabricación de celulares y en base a la clasificación aprendida indicar vía chat Teams lo que consideran es un costo y gasto con su respectiva clasificación.
- Despedida y recordatorio de la próxima sesión.

**Evaluación:**

La evaluación se realizará mediante el siguiente link de Educaplay: (sopa de letras)

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18792043-evaluacion\\_actividad\\_no\\_2.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18792043-evaluacion_actividad_no_2.html)

**ACTIVIDAD No.3**

**Objetivo:** Comprender el punto de equilibrio y proyecciones financieras como elementos fundamentales para ejecutar una planeación y tomar decisiones.

**Destreza con criterio de desempeño a ser desarrollada:** Describir y explicar el punto de equilibrio y proyecciones financieras como elementos fundamentales para ejecutar una planeación y tomar decisiones.

**Criterio de evaluación:** Utiliza el punto de equilibrio y proyecciones financieras como elementos fundamentales para ejecutar una planeación y tomar decisiones.



### Anticipación:

- a. Momento preliminar
  - Saludo y bienvenida por parte del docente.
  - Se recuerdan las normas de convivencia en la clase.
  - Se pide a los estudiantes que registren su asistencia en el chat de la Plataforma **Teams**.
- b. Momento motivación

El docente presentará video motivacional enfocado a la habilidad social “Trabajo en Equipo”.

Link de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=z1eMPv5QZLk>

### Experimentación:

- El docente inicia la clase explicando el concepto de punto de equilibrio y proyecciones financieras, para esto se utilizará la presentación de diapositivas a través de Power Point, se muestran ejemplos prácticos de cómo se calcula el punto de equilibrio y se realizan proyecciones financieras en un negocio.
- Se presenta el siguiente video de refuerzo sobre el punto de equilibrio: <https://www.youtube.com/watch?v=MBMIN21lrYI> y se invita a los estudiantes a explorar los ejemplos y a realizar los apuntes necesarios sobre los conceptos presentados.

### Reflexión:

- Se fomenta la participación de los estudiantes mediante preguntas reflexivas como: ¿Por qué es importante conocer el punto de equilibrio en un negocio? ¿Cómo pueden las proyecciones financieras ayudar en la toma de decisiones?
- Los estudiantes comparten sus opiniones y reflexionan sobre la relevancia de estos conceptos en el ámbito emprendedor.

### Conceptualización:

- Se dividen a los estudiantes en grupos pequeños y se les asigna la tarea de elaborar un caso práctico utilizando herramientas digitales como hojas de cálculo (**Google Sheets, Excel**) para calcular el punto de equilibrio y realizar proyecciones financieras.



- Cada grupo presenta sus resultados al resto de la clase, explicando sus cálculos y conclusiones.

**Aplicación:**

- El docente facilita una discusión en grupo sobre cómo pueden aplicar estos conceptos en situaciones reales de emprendimiento.

**Cierre:**

- Se concluye la clase resumiendo los puntos clave y reforzando la importancia del punto de equilibrio y las proyecciones financieras en la toma de decisiones empresariales.
- Despedida y recordatorio de la próxima sesión.

**Evaluación:**

La evaluación se realizará mediante el siguiente link de **Forms**: (ejercicio de punto de equilibrio)

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfm2PpCeI5VW9pjV9kWbudZQcytl6USV3X1d\\_m9Q\\_GksgNk6Q/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfm2PpCeI5VW9pjV9kWbudZQcytl6USV3X1d_m9Q_GksgNk6Q/viewform?usp=sf_link)

**ACTIVIDAD No.4**

**Objetivo:** Reforzar el punto de equilibrio y proyecciones financieras como elementos fundamentales para ejecutar una planeación y tomar decisiones.

**Destreza con criterio de desempeño a ser desarrollada:** Describir y explicar el punto de equilibrio y proyecciones financieras como elementos fundamentales para ejecutar una planeación y tomar decisiones.

**Criterio de evaluación:** Utiliza el punto de equilibrio y proyecciones financieras como elementos fundamentales para ejecutar una planeación y tomar decisiones.

**Anticipación:**

- a. Momento preliminar
  - Saludo y bienvenida por parte del docente.
  - Se recuerdan las normas de convivencia en la clase.



- Se pide a los estudiantes que registren su asistencia en el chat de la Plataforma **Teams**.
- b. Momento motivación

El docente presentará video motivacional enfocado a la habilidad social “Empatía”.

Link de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=IjafpHiOYfQ>

### **Experimentación:**

- El docente inicia la clase recordando los conceptos de punto de equilibrio y proyecciones financieras, para esto se utilizará video de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=mL3cL1xLGKI>

### **Reflexión:**

- Se fomenta la participación de los estudiantes mediante preguntas generadoras como: ¿Qué pasa si no determino el punto de equilibrio de un emprendimiento? ¿Cómo puede ayudarme lo aprendido del punto de equilibrio en la toma de decisiones?
- Los estudiantes comparten sus opiniones y reflexionan sobre las preguntas planteadas

### **Conceptualización:**

- Se dividen a los estudiantes en grupos pequeños y se les asigna la tarea de verificar el ejemplo de la página 32 del texto de Emprendimiento y Gestión a través de la calculadora digital de punto de equilibrio, para esto los estudiantes deberán ingresar en el siguiente link: <https://www.pymesfuturo.com/puntodeequilibrio.php>
- Cada grupo presenta sus resultados al resto de la clase, explicando cómo realizaron el cálculo en la herramienta digital.

### **Aplicación:**

- El docente facilita un caso de un emprendimiento y realiza junto a los estudiantes el cálculo en línea en la calculadora digital.



**Cierre:**

- Se concluye la clase resumiendo los puntos clave y reforzando la importancia del punto de equilibrio y las proyecciones financieras en la toma de decisiones empresariales.
- Despedida y recordatorio de la próxima sesión.

**Evaluación:**

La evaluación se realizará en el archivo colgado en el drive y presentado en una hoja de Excel.

Link de Drive:

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xvpLsghaZoJ1kcFQO\\_qDHDCLr3\\_wWxjd4dX5FOMFg6w/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xvpLsghaZoJ1kcFQO_qDHDCLr3_wWxjd4dX5FOMFg6w/edit?usp=sharing)

Como se puede observar las actividades han sido planificadas y se ha utilizado el ciclo del aprendizaje (ERCA) en cuyas fases se han implantado herramientas digitales en las cuatro actividades de la unidad uno del currículo de Emprendimiento, más el docente con su experiencia y conocimiento deberá buscar las herramientas apropiadas para mediar y lograr que el estudiante logre sus objetivos de aprendizaje.

El esquema presentado en la figura 5 y 6 sugiere el procedimiento que a partir de la planificación de unidad o planificación micro curricular debe seguirse para una aplicación e implementación eficiente de la guía didáctica.

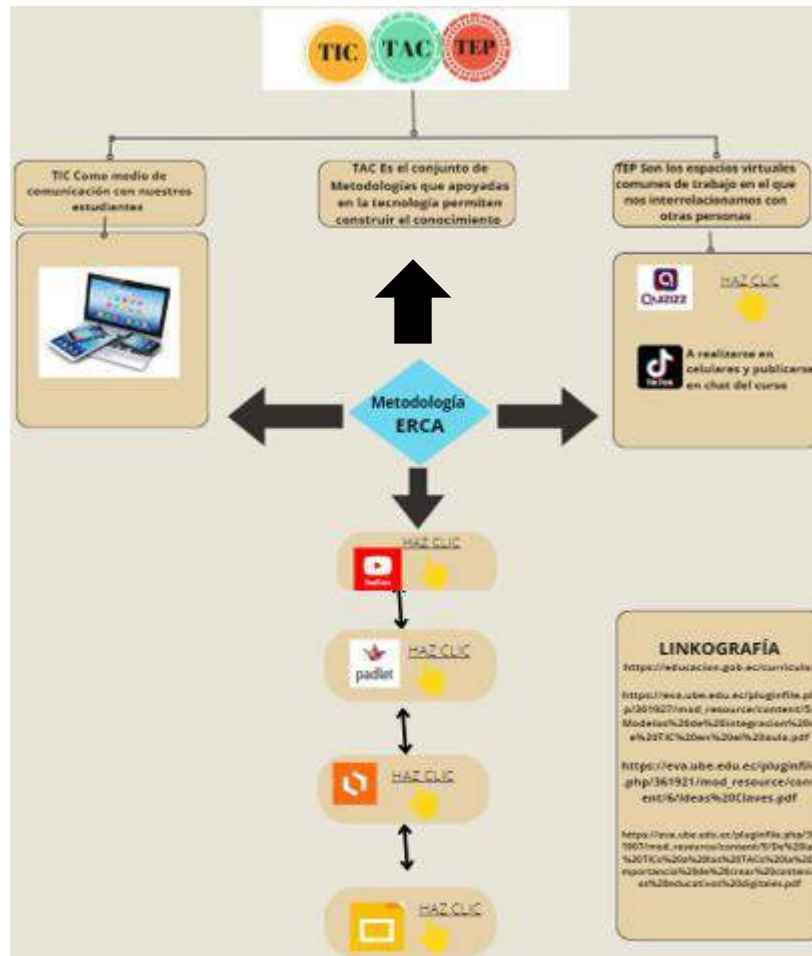
**Figura 5**

*Syllabus de la asignatura de Emprendimiento y Gestión*



**Figura 6**

*Procedimiento para aplicar la guía didáctica con la implementación de herramientas digitales.*



Nota. La figura representa el procedimiento que debe seguir el docente de Emprendimiento para implementar herramientas digitales sugeridas en la guía didáctica.

**Link de aplicación:** <https://n9.cl/68ud1>

### 3.3.10 Validación de la Propuesta: Guía Didáctica

La propuesta Guía Didáctica ha sido validada por juicio de expertos, para esto se elaboró una rúbrica de evaluación la cual tiene 7 criterios.

- Claridad y coherencia
- Objetivos y alcance
- Relevancia y actualidad

- Exhaustividad
- Facilidad de uso
- Evaluación y retroalimentación
- Accesibilidad y adaptabilidad

Se construyó una escala para la validación, la cual va desde muy deficiente hasta excelente, el docente validador debe asignar una puntuación según considere, al final la Guía Didáctica tendrá validez cuando el puntaje asignado supere los 30 puntos en la escala de valoración. La rúbrica se entregó a tres docentes, los cuales calificaron 31, 33 y 34, por lo cual se considera aplicable. Ver el Anexo # 9

### 3.4 Análisis de los resultados post intervención

Una vez validada la “Guía Didáctica” con el criterio de expertos y aplicada en el grupo de experimentación previó el análisis de su efectividad e impacto sobre el proceso de enseñanza aprendizaje, se presentan los resultados obtenidos en tablas comparativas entre los puntajes promedios obtenidos por los dos grupos, tanto el de control como el experimental.

El Instrumento de Evaluación se aplicó a los 30 estudiantes, conformados por 20 estudiantes del grupo de control y 10 estudiantes del grupo experimental. En el criterio 1 se evidenció que el grupo experimental obtuvo un puntaje promedio de 19.25 puntos, mientras que el grupo de control obtuvo 16 puntos, como se aprecia en la siguiente Tabla.

**Tabla 3**

*Resultados del Instrumento de Evaluación Criterio 1*

<b>CRITERIO 1</b>	<b>GRUPO</b>	<b>PUNTAJE PROMEDIO</b>
<b>Utiliza los conceptos básicos contables para conocer el futuro financiero de un emprendimiento y determinar el capital de trabajo necesario.</b>	EXPERIMENTAL	19.25
	CONTROL	16



*Nota.* Esta tabla muestra los puntajes totales y promedio de los grupos experimental y control en el criterio 1 de la Instrumento de Evaluación.

En el criterio 2 se evidenció que el grupo experimental obtuvo un puntaje promedio de 19 puntos, mientras que el grupo de control obtuvo 14 puntos, como se aprecia en la siguiente Tabla.

**Tabla 4**

*Resultados del Instrumento de Evaluación Criterio 2*

<b>CRITERIO 2</b>	<b>GRUPO</b>	<b>PUNTAJE PROMEDIO</b>
<b>Utiliza la clasificación de los costos y de los gastos como elementos fundamentales para ejecutar una planeación y tomar decisiones.</b>	EXPERIMENTAL	19
	CONTROL	14

*Nota.* Esta tabla muestra los puntajes totales y promedio de los grupos experimental

y control en el criterio 2 de la Instrumento de Evaluación.

En el criterio 3 se evidenció que el grupo experimental obtuvo un puntaje promedio de 18 puntos, mientras que el grupo de control obtuvo 12 puntos, como se aprecia en la siguiente Tabla.

**Tabla 5**

*Resultados del Instrumento de Evaluación Criterio 3*

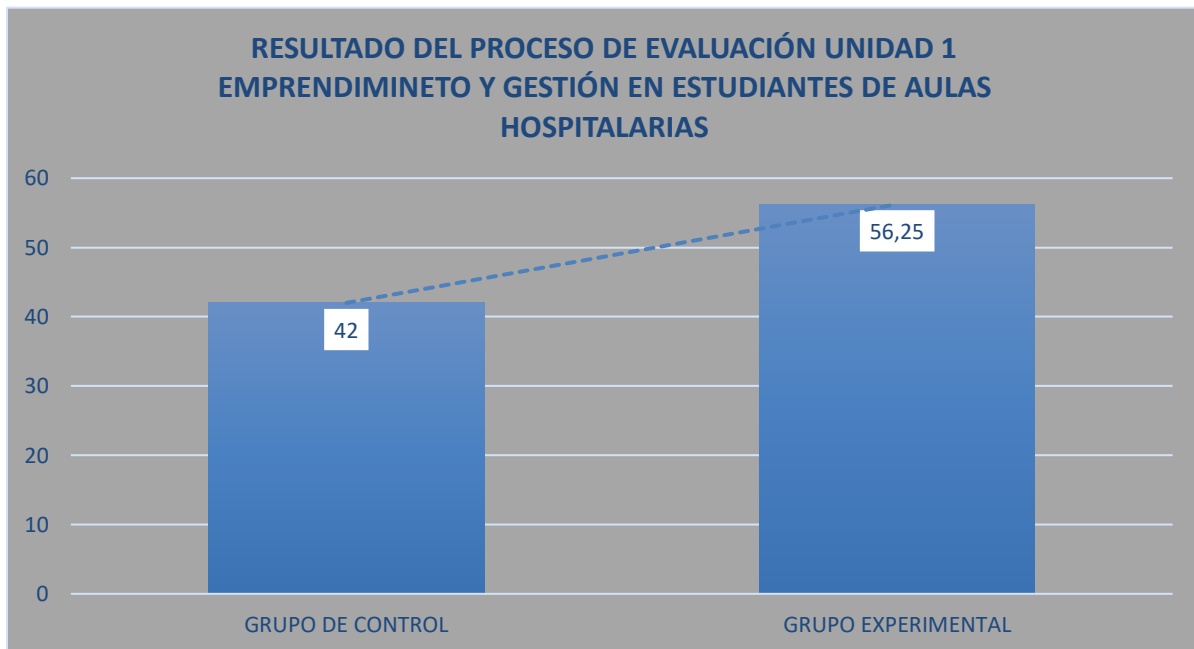
<b>CRITERIO 3</b>	<b>GRUPO</b>	<b>PUNTAJE PROMEDIO</b>
<b>Utiliza el punto de equilibrio y proyecciones financieras como elementos fundamentales para ejecutar una planeación y tomar decisiones.</b>	EXPERIMENTAL	18
	CONTROL	12

*Nota.* Esta tabla muestra los puntajes totales y promedio de los grupos experimental y control en el criterio 3 de la Instrumento de Evaluación.

De manera general, se ha evidenciado según el Instrumento de Evaluación que la implementación de la Guía Didáctica ha tenido un efecto positivo en el aprendizaje de los estudiantes que han recibido sus clases mediante el uso de herramientas digitales en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, mientras que los estudiantes que han recibido sus clases de manera tradicional han tenido un puntaje menor en el criterio de evaluación. Esto se refleja en los puntajes promedios globales, en los que: el grupo experimental ha obtenido un puntaje de 56.25/60 en cambio el grupo de control obtuvo 42/60. Como se aprecia en la Figura 6.

**Figura 7**

Efectos de la aplicación de la Guía Didáctica.



*Nota.* el gráfico representa el puntaje promedio global de aprendizaje alcanzado en la unidad uno de Emprendimiento, obtenido por los estudiantes del grupo de control con puntaje de 42/60 y por los estudiantes del grupo experimental con un puntaje de 56.25/60.

También es importante mencionar que para conocer la percepción de los representantes de los estudiantes que recibieron clases mediante el uso de herramientas digitales y la aplicación de la



Guía Didáctica como herramienta de mediación, se elaboró una breve encuesta que se aplicó utilizando Google Form después de la implementación de la propuesta de mejora.

La encuesta dirigida a las familias <https://forms.gle/UQRsTcZXgzFv629J6> consta de 4 preguntas, la pregunta 1 que indica sobre el nivel de satisfacción de las clases que ha recibido el estudiante utilizando herramientas digitales, todos los representantes indicaron que es muy satisfactorio, en la pregunta 2 que indica ¿Cómo has observado a tu hijo/a luego de haber recibido clases utilizando herramientas digitales? las familias mencionaron de manera general que han observado a los estudiantes más entusiasmados y motivados a realizar las actividades de Emprendimiento y Gestión, en la pregunta 3 que indica ¿Consideras que el uso de herramientas digitales ha tenido un impacto sobre el aprendizaje de tu hijo/a?, aquí las familias mencionaron que el impacto ha sido positivo ya que los estudiantes han comentado que las clases son más ágiles, y más fáciles de entender, por lo cual cumplen sus tareas al 100%, finalmente, en la pregunta 4 sobre las herramientas digitales que los estudiantes utilizan con mayor frecuencia, según lo observado por los representantes, ellos manifiestan que sus hijos utilizan YouTube, Educaplay, Canva, Padlet y las herramientas de Office.

De igual manera la encuesta dirigida al docente <https://forms.gle/6NyW925QdvNAFW7n9> consta de 4 preguntas, de las cuales el docente indicó en la primera pregunta que se siente muy satisfecho de haber incorporado las herramientas digitales en las clases de Emprendimiento en las Aulas Hospitalarias, en la pregunta 2 que indica ¿Cómo ha observado el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante luego de haber utilizado en clases herramientas digitales? el docente manifestó que ha observado al estudiante con mayor motivación a pesar del problema de salud, para realizar las actividades y las conexiones en las clases, en la pregunta 3 que expresa ¿Consideras que el uso de herramientas digitales ha tenido un impacto sobre el aprendizaje de los estudiantes? el docente respondió que sí ha tenido un impacto positivo en los estudiantes, ya que la clase es más llamativa y motivadora, y los estudiantes aprenden de una manera más rápida, las herramientas digitales facilitan la labor docente, son eficientes y eficaces, finalmente, en la pregunta 4 que indica ¿Qué tipos de herramientas digitales has observado que el estudiante utiliza con mayor facilidad? refiere el docente que todas las herramientas utilizadas se le facilitan a los estudiantes, que inclusive dominan de mejor manera que el propio docente, entre las más utilizadas están: las de gamificación, YouTube, Canva, las del paquete Office y las de Google (Gmail, Drive y Forms).



## CONCLUSIONES

Considerando todos los aspectos analizados en la presente tesis de investigación, se llega a las siguientes conclusiones:

- Se ha implementado una Guía Didáctica de integración de herramientas digitales para fortalecer la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos”. Esta guía didáctica se implementó en el 3er Trimestre del periodo lectivo 2023 – 2024 del régimen Sierra Amazonía, en la materia de Emprendimiento en la carga horaria de dos horas pedagógicas a la semana.
- Se han determinado los fundamentos teóricos para proponer una Guía Didáctica de integración de herramientas digitales, los cuales se fundamentan en teorías pedagógicas y enfoques educativos que respaldan el uso efectivo de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje, desde una visión constructivista en la Guía Didáctica se refleja que el aprendizaje es un proceso activo y significativo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno y sus pares, esto a la par del aprendizaje colaborativo y el desarrollo de las habilidades digitales.
- Se ha diagnosticado la situación actual de la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos”. Para esto se utilizó encuestas y se complementó la información con entrevistas, las cuales diagnosticaron que existe una escasa integración de herramientas digitales, y que sólo se utilizan las tecnologías más básicas para la comunicación con estudiantes y representantes, además se evaluó inicialmente, los conocimientos adquiridos por los estudiantes hospitalarios sobre la unidad 1 de Emprendimiento determinando que estos obtuvieron un puntaje de 42/60 lo que determina que alcanzan los aprendizajes.
- La guía didáctica implementada en las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos” se caracteriza por su utilidad como recurso para los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento, la misma está conformada por una justificación, una breve contextualización, define un objetivo general y objetivos específicos, establece una metodología basada en la experiencia ERCA, presenta una temporalización, los recursos

digitales para el docente, guía de apoyo para la labor docente, orientaciones para estudiantes, docentes y padres de familia y finalmente las actividades vinculadas al currículo de Emprendimiento y Gestión.

- Se ha evaluado la efectividad de la Guía Didáctica de integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica de los estudiantes de 1ro bachillerato en la asignatura de Emprendimiento de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos”. Para esto se aplicó el Instrumento de Evaluación la cual evidenció que la Guía Didáctica ha tenido un efecto significativo en el aprendizaje de los estudiantes que han recibido sus clases mediante el uso de herramientas digitales en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en comparación con los estudiantes que han recibido sus clases de manera tradicional, lo cual se refleja en los puntajes promedios globales, en los que el grupo de experimentación ha obtenido un puntaje de 56.25/60 (dominan el aprendizaje), en cambio el grupo de control obtuvo 42/60 (alcanzan el aprendizaje), en relación a la unidad 1 de la asignatura.
- Las familias de los estudiantes que recibieron clases de Emprendimiento con integración de herramientas digitales se sienten muy satisfechas de las clases recibidas, han observado a los estudiantes con mayor motivación de participar en las clases de Emprendimiento, considerando que el impacto de las herramientas digitales utilizadas según la guía didáctica propuesta ha sido positivo sobre el área cognitiva y afectiva de los estudiantes.
- El docente que impartió clases de Emprendimiento con integración de herramientas digitales propuestas por la guía didáctica se siente muy satisfecho por el resultado en la motivación y rendimiento académico de los estudiantes de las aulas hospitalarias.



## RECOMENDACIONES

A partir de las conclusiones planteadas se sugiere tener presente las siguientes recomendaciones:

- Continuar con la implementación de la Guía Didáctica en los próximos periodos lectivos, y considerar que para maximizar su impacto es necesario realizar una evaluación continua del uso de la guía didáctica, recopilando retroalimentación de los docentes y estudiantes para identificar áreas de mejora y adaptar la guía según sea necesario, además de ofrecer sesiones de capacitación adicionales para los docentes hospitalarios sobre cómo utilizar de manera efectiva la guía didáctica y las herramientas digitales integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Explorar la integración de nuevas herramientas digitales que puedan enriquecer aún más la experiencia educativa en las Aulas Hospitalarias y complementar la guía didáctica existente, es importante tener presente que las tecnologías van avanzando día a día, lo que significa que las herramientas digitales se van actualizando y es importante integrar nuevas herramientas que pueden ayudar en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión.
- Extender la implementación de la Guía Didáctica a otras asignaturas y niveles educativos dentro de las Aulas Hospitalarias de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos”, aprovechando el potencial de las herramientas digitales para enriquecer la mediación pedagógica en diversas áreas de estudio.
- Brindar capacitación continua a todos los docentes de la Unidad Educativa Fiscal “Arupos” sobre las herramientas digitales integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje que puedan adaptarse a las Aulas Hospitalarias, asegurando que estén familiarizados con las últimas actualizaciones y mejores prácticas en el uso de la tecnología educativa.
- Realizar estudios complementarios para profundizar en el análisis de los efectos de la Guía Didáctica en el rendimiento académico de los estudiantes, así como en su motivación, participación y satisfacción en el proceso de aprendizaje.



### Referencias

- Aguirre, I., Unda, F., Vásconez, M., Durán, E., & Luna, R. (2017). *Modelo de atención educativa y Escuela Hospitalaria: dos caminos en construcción análisis desde la realidad ecuatoriana*. UNAE.
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución Política del Ecuador*. Quito: Registro oficial Nro, 449.
- Ausubel, D. (1978). *Psicología Educativa: Un Punto de Vista Cognoscitivo*. México: Editorial Trillas, S. A.
- Borja, G., & Carcausto, W. (2020). Herramientas digitales en la educación universitaria latinoamericana: una revisión bibliográfica. *Revista Educación de las Américas*, 10(2), 1-13. doi:<https://doi.org/10.35811/rea.v10i2.123>
- Bustos, G. (2023). La mediación pedagógica elemento clave para potenciar y transformar la práctica de enseñanza. *Noria Investigación Educativa*, 1(9), 38-53. doi:<https://doi.org/10.14483/25905791.17417>
- Carcaño, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. *Revista Vinculando*, 1-9. Obtenido de <https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-eldesarrollo->
- Escabias, A. (2020). *El uso de herramientas TIC en el alumnado de aulas hospitalarias: una revisión bibliográfica*. San Cristóbal: Facultad de Educación Universidad La Laguna.
- Espinoza, T., & Salazar, L. (2016). *Modelo Nacional de Gestión y Atención Educativa Hospitalaria y Domiciliaria*. Quito Ecuador: RD Soluciones Graficas.
- Fernández, C., & Rosales, F. (2022). *La importancia del uso de competencias socioemocionales para el aprendizaje en docentes que se desenvuelven en contextos de aula hospitalaria*. Santiago de Chile: UMCE.
- Feuerstein, R. (1990). *The Theory of Structural Modifiability*. Washington DC: Learning and Thinking Styles: Classroom Interaction.



Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación*. Huancayo: Universidad Continental.

González, J., & Gómez, A. (2021). *Libro Didáctico Herramientas Digitales en la Formación Profesional Integral*. Cartago Colombia: SENA.

Grau, C., & Ortiz, C. (2001). *la pedagogía hospitalaria en el marco de una educación inclusiva*. Málaga: Ediciones Aljibe.

Gutierrez, F., & Prieto, D. (2004). *La mediación pedagógica. Apuntes para una educación a distancia alternativa* (Décima ed.). Santiago, Guatemala: Ediciones La Copia Fiel.

Hernández, J. (2004). *La evaluación en educación física: investigación y práctica en el ámbito escolar*. Barcelona: Graó Editorial.

Hurtado, V. (2021). *Mediación pedagógica de las TIC para fortalecer el aprendizaje de los casos de factorización en el grado octavo*. Cartagena: Uniminuto.

Iglesias, M., & Cortés, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. Carmen, Campeche: Universidad Autónoma del Carmen.

Jama, L. (2022). *Educación Física inclusiva y de calidad en los centros escolares de Esmeraldas*. Esmeraldas: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Lema, L. (2021). *El aprendizaje inclusivo a través del uso de las TIC en los estudiantes de 8vo EGB de la Unidad Educativa Luis Cordero*. Azoguez: Universidad Nacional de Educación.

Linares, A. (2022). *Las aulas hospitalarias en la planta de oncología pediátrica del Hospital Universitario Central de Asturias*. Coruna: Universidade Da Coruna.

Ministerio de Educación. (2016). *Modelo Nacional de gestión y atención hospitalaria y domiciliaria* (Primera ed.). Quito Ecuador: RD Soluciones Gráficas.

Ministerio de Educación. (2023). *Aulas Hospitalarias brindan continuidad educativa a niñas, niños y adolescentes*. Quito. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/aulas-hospitalarias-brindan-continuidad-educativa-a-ninas-ninos-y-adolescentes/>



- Ministerio de Educación. (2023). *Rendición de cuentas 2023 Informe Preliminar Subsecretaría de Educación del Distrito Metropolitano de Quito*. Quito. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/rendicion-de-cuentas-2023-coordinacion-zonal-9/>
- Noblecilla, R. (2019). *Recursos digitales para mejorar el desarrollo académico y emocional de niños y adolescentes hospitalizados en el Instituto Nacional de Salud del Niño*. Lima: PUCP.
- Orozco, C., & Vargas, N. (2020). Mediación pedagógica y evaluación: Una mirada desde un modelo de marco abierto en educación inicial. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 20(3), 1-33. doi:Doi. 10.15517/aie.v20i3.43672
- Padilla, D. (2021). *Herramientas digitales educativas en el aprendizaje de Ciencias Naturales para estudiantes de 7mo EGB B de la Unidad Educativa Santo Domingo de Guzman Periodo Lectivo 2020 - 2021*. Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- Perera, L., & Veciana, M. (2013). Las TIC como instrumento de mediación pedagógica y las competencias profesionales de los profesores. *Varona*(56), 15-22.
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-5. doi:<http://dx.doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Romo, G., Gómez, V., Rubio, C., & Nivel, M. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Polo del Conocimiento*, 8(10), 313 - 344.
- Serrano, J., & Prendes, M. (2015). Integración de TIC en aulas hospitalarias como recursos para la mejora de los procesos educativos. *Estudios sobre Educación*, 28, 187 - 210. doi:DOI: 10.15581/004.28.187-210
- Torres, T. (2016). *Reflexiones en torno a la Lógica en la investigación científica*. Deuschlan: Editorial Academia Española.
- Torres, T. (2020). En defensa del método histórico lógico desde la Lógica como ciencia. *Scielo*, 39(2). Obtenido de <http://orcid.org/0000-0003-0660-7009>



Vigotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.  
Harvard University Press.



## ANEXOS

### Anexo 1 Encuesta a estudiantes

#### “ENCUESTA PARA MEDIR EL NIVEL DE INTEGRACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO DE 1RO BACH EN AULAS HOSPITALARIAS”

1. En una escala del 1 al 5 ¿Cómo calificarías tu nivel de satisfacción al recibir tus clases dentro del Programa de Aulas Hospitalarias?

- 1 (Muy insatisfecho)
- 2 (Insatisfecho)
- 3 (Neutral)
- 4 (Satisfecho)
- 5 (Muy satisfecho)

2. ¿Consideras que se puede incorporar herramientas digitales en tus clases en el Programa de Aulas Hospitalarias?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

3. ¿Con qué frecuencia utiliza tu profesor herramientas digitales durante las clases de Emprendimiento?

- Nunca
- Raramente
- A veces
- Frecuentemente
- Siempre

4. ¿Qué tipos de herramientas digitales ha utilizado tu Profesor en las clases de Emprendimiento? (puedes escoger más de una opción)

- Plataformas de gestión del aprendizaje (ej. Google Classroom, Moodle)
- Aplicaciones educativas de juegos (ej. Kahoot, Quizizz, Educaplay)
- Herramientas de creación de contenido multimedia (ej. Canva, Powtoon)
- Whatsapp

5. ¿Cuáles consideras que son los principales beneficios del uso de herramientas digitales en las clases de Emprendimiento? (Seleccione todas las que correspondan)



- Mayor interacción y participación en clase.
- Acceso a recursos educativos adicionales y actualizados.
- Facilita la comprensión de los temas a través de la multimedia.
- Mejorar la experiencia de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.

6. ¿Ha experimentado alguna dificultad al utilizar herramientas digitales durante las clases de Emprendimiento?

- Nunca
- Raramente
- A veces
- Frecuentemente
- Siempre

7. En caso de haber experimentado dificultades, ¿cuáles han sido los principales obstáculos que has enfrentado?

- Problemas de conectividad
- No funcionan los links
- Falta de memoria en el dispositivo
- Escaso desarrollo de habilidades digitales
- Todas las anteriores

8. ¿Considera que su profesor está adecuadamente capacitado para integrar herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

9. ¿Te gustaría recibir más capacitación o recursos sobre el uso de herramientas digitales para mejorar su aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo



10. ¿Qué herramientas digitales crees se podrían usar para llevar a cabo una idea de negocio?

- Canva
- YouTube
- Redes Sociales
- Google Chrome
- Excel



### Anexo 3 Guía de Entrevista Docente

#### GUÍA DE ENTREVISTA DOCENTE

**Título del Estudio:** “Integración de herramientas digitales en mediación pedagógica en emprendimiento de estudiantes de primero de bachillerato de aulas hospitalarias”.

**Objetivo de la Entrevista:** Explorar la percepción y experiencia del docente respecto a la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica para enseñar emprendimiento a estudiantes de primero de bachillerato en aulas hospitalarias.

**Introducción:** Hola [Nombre del Docente], gracias por tomarte el tiempo para esta entrevista. El propósito es conocer tu perspectiva y experiencia en la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica para enseñar emprendimiento a estudiantes de primero de bachillerato en aulas hospitalarias. ¿Estás listo/a para comenzar?

#### Preguntas:

- 1 ¿Cómo se ha sentido laborando como docente en el Programa de Aulas Hospitalarias?
- 2 ¿En su labor como docente del Programa Aulas Hospitalarias utiliza herramientas digitales?
- 3 ¿Considera usted que se puede integrar las herramientas digitales en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento en las aulas hospitalarias?
- 4 ¿Con que frecuencia utiliza herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión?
- 5 ¿Cuáles considera que son los principales beneficios de utilizar herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje del emprendimiento en aulas hospitalarias?
- 6 ¿Cuáles son los desafíos o dificultades que se pueden presentar al integrar estas herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento?
- 7 ¿Cuáles considera que son las herramientas digitales más adecuadas para abordar los contenidos de emprendimiento en las aulas hospitalarias? Teniendo en cta que existen diversas herramientas como, por ejemplo: plataformas de gestión del aprendizaje, aplicaciones educativas interactivas, herramientas de creación de contenido multimedia, etc.
- 8 ¿Considera usted que es importante fortalecer el desarrollo de habilidades en los docentes que imparten Emprendimiento en las aulas hospitalarias?



#### Anexo 4 Guía de Entrevista estudiante

##### GUÍA DE ENTREVISTA ESTUDIANTE

**Título del Estudio:** “Integración de herramientas digitales en mediación pedagógica en emprendimiento de estudiantes de primero de bachillerato de aulas hospitalarias”.

**Objetivo de la Entrevista:** Obtener información relevante sobre el nivel de familiaridad, experiencia previa y percepciones iniciales del estudiante con respecto a la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica para aprender emprendimiento en el contexto de las aulas hospitalarias.

**Fecha de la Entrevista:** \_\_\_\_\_

**Introducción:** Hola [Nombre del estudiante], gracias por tomarte el tiempo para esta entrevista. El propósito es conocer tu opinión en la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica para enseñar emprendimiento a estudiantes de primero de bachillerato en aulas hospitalarias. ¿Estás listo/a para comenzar?

#### Preguntas:

- 1 ¿Tienes experiencia previa en el uso de herramientas digitales para aprender en el entorno educativo?
- 2 ¿Qué tipo de herramientas digitales has utilizado antes en tu proceso de aprendizaje?
- 3 ¿Qué opinas sobre la idea de utilizar herramientas digitales para aprender sobre emprendimiento en el contexto de las aulas hospitalarias?
- 4 ¿Te sientes cómodo utilizando tecnología digital para aprender? ¿Por qué?
- 5 ¿Crees que la integración de herramientas digitales en la asignatura de Emprendimiento en las aulas hospitalarias contribuirá a tu aprendizaje?
- 6 ¿Qué obstáculos o dificultades podrías enfrentar al utilizar herramientas digitales en el contexto de las aulas hospitalarias?
- 8 ¿Tienes alguna sugerencia o comentario sobre cómo podríamos mejorar la integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de emprendimiento en las aulas hospitalarias?



## Anexo 5 Guía de Entrevista Médico Especialista

### GUÍA DE ENTREVISTA MÉDICO TRATANTE

**Título del Estudio:** “Integración de herramientas digitales en mediación pedagógica en emprendimiento de estudiantes de primero de bachillerato de aulas hospitalarias”.

**Objetivo de la Entrevista:** Obtener información sobre la percepción y el apoyo del médico tratante hacia la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica para el aprendizaje de emprendimiento en estudiantes de primero de bachillerato en aulas hospitalarias.

**Fecha de la Entrevista:** \_\_\_\_\_

**Introducción:** Hola [Nombre del Médico], gracias por tomarte el tiempo para esta entrevista. El propósito es conocer tu opinión en la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica para enseñar emprendimiento a estudiantes de primero de bachillerato en aulas hospitalarias. ¿Estás listo/a para comenzar?

#### Preguntas:

- 1 ¿Qué opinión tiene sobre la integración de herramientas digitales en el proceso educativo de los estudiantes que reciben tratamiento en las aulas hospitalarias?
- 2 ¿Cómo cree que el uso de herramientas digitales podría beneficiar el aprendizaje de los estudiantes en este contexto?
- 3 ¿Qué tipo de apoyo o recursos considera necesario para facilitar la integración efectiva de herramientas digitales en las aulas hospitalarias?
- 4 ¿Ha observado alguna vez el impacto positivo del uso de herramientas digitales en el bienestar emocional o la motivación de los estudiantes durante su tratamiento?
- 5 ¿Tiene alguna preocupación o consideración especial sobre el uso de herramientas digitales en un entorno hospitalario que le gustaría compartir?
- 6 ¿Considera importante la colaboración entre el personal médico y el personal educativo para garantizar el éxito de la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica?
- 7 ¿Qué recomendaciones daría para mejorar la implementación de herramientas digitales en el proceso educativo de los estudiantes en aulas hospitalarias?
- 8 ¿Cómo cree que la integración de herramientas digitales en la mediación pedagógica podría contribuir al bienestar general y al proceso de recuperación de los estudiantes durante su estancia en el hospital?



**Anexo 6 Instrumento de Evaluación**

CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES	0	1	2	3	4
1. Utiliza los conceptos básicos contables para conocer el futuro financiero de un emprendimiento y determinar el capital de trabajo necesario.	Claridad en la descripción de los conceptos financieros.					
	Precisión en las explicaciones proporcionadas.					
	Profundidad en el análisis de cada concepto.					
	Capacidad para relacionar los conceptos con ejemplos concretos de emprendimientos.					
	Habilidad para responder preguntas relacionadas con los conceptos financieros.					
2. Utiliza la clasificación de los costos y de los gastos como elementos fundamentales para ejecutar una planeación y tomar decisiones.	Claridad en la descripción de la clasificación de costos y gastos.					
	Precisión en las explicaciones proporcionadas.					
	Profundidad en el análisis de cada tipo de costo y gasto.					
	Capacidad para identificar ejemplos relevantes de cada tipo de costo y gasto.					
	Habilidad para explicar la importancia de la clasificación en la planeación y toma de decisiones.					
3. Utiliza el punto de equilibrio y proyecciones financieras como elementos fundamentales para ejecutar una planeación y tomar decisiones.	Aplicación del punto de equilibrio: ¿El participante comprende y aplica correctamente el concepto de punto de equilibrio en el análisis financiero?					
	Utilización de proyecciones financieras: ¿El participante demuestra habilidad para realizar proyecciones financieras con base en datos históricos y supuestos futuros?					
	Análisis de resultados: ¿El participante interpreta adecuadamente los resultados obtenidos del punto de equilibrio y las proyecciones financieras?					
	Toma de decisiones: ¿El participante utiliza la información obtenida para tomar decisiones fundamentadas en términos financieros?					
	Claridad y coherencia: ¿El participante presenta sus análisis y conclusiones de manera clara y coherente?					
<b>PUNTAJE TOTAL</b>						

**Rúbrica de Evaluación No.1**

0: No Cumple - El participante no logra describir ni explicar adecuadamente ninguno de los conceptos financieros.

1: Deficiente - El participante muestra una comprensión limitada de los conceptos financieros y tiene dificultades para describirlos y explicarlos adecuadamente.

2: Regular - El participante presenta una descripción y explicación básica de los conceptos financieros, con varios errores o falta de claridad en su presentación.



3: Bueno - El participante presenta una descripción y explicación adecuada de la mayoría de los conceptos financieros, con algunos errores menores o falta de profundidad en ciertas áreas.

4: Excelente - El participante describe y explica con claridad, precisión y profundidad todos los conceptos financieros, relacionándolos de manera efectiva con ejemplos concretos y respondiendo adecuadamente a las preguntas.

### **Rúbrica de Evaluación No.2**

#### *Escala de Evaluación:*

0: No Cumple - El participante no logra describir ni explicar adecuadamente la clasificación de costos y gastos.

1: Deficiente - El participante muestra una comprensión limitada de la clasificación de costos y gastos y tiene dificultades para describirlos y explicarlos adecuadamente.

2: Regular - El participante presenta una descripción y explicación básica de la clasificación de costos y gastos, con varios errores o falta de claridad en su presentación.

3: Bueno - El participante presenta una descripción y explicación adecuada de la mayoría de los tipos de costos y gastos, con algunos errores menores o falta de profundidad en ciertas áreas.

4: Excelente - El participante describe y explica con claridad, precisión y profundidad la clasificación de costos y gastos, identificando ejemplos relevantes y explicando de manera convincente su importancia en la planeación y toma de decisiones.

### **Rúbrica de Evaluación No.3**

#### *Escala de Evaluación:*

0: No Cumple - El participante no logra comprender ni aplicar adecuadamente el punto de equilibrio y las proyecciones financieras.

1: Deficiente - El participante muestra un entendimiento limitado del punto de equilibrio y las proyecciones financieras, con dificultades significativas en su aplicación y análisis.

2: Regular - El participante presenta un entendimiento básico del punto de equilibrio y las proyecciones financieras, pero con varios errores o falta de claridad en su aplicación y análisis.

3: Bueno - El participante comprende y aplica correctamente la mayoría de los conceptos relacionados con el punto de equilibrio y las proyecciones financieras, con algunos errores menores o falta de profundidad en ciertas áreas.

4: Excelente - El participante demuestra un sólido entendimiento y aplicación del punto de equilibrio y las proyecciones financieras, interpretando los resultados de manera precisa y tomando decisiones fundamentadas en ellos.



### Anexo 7 Encuesta para las familias

**“ENCUESTA PARA LOS REPRESENTANTES PARA VALORAR LOS EFECTOS DE LA INTEGRACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO DE 1RO BACH EN AULAS HOSPITALARIAS”**

**Instrucciones:** A continuación, encontrarás una serie de preguntas relacionadas al uso de herramientas digitales en la clase de Emprendimiento y Gestión en las aulas hospitalarias, escoge la opción que consideres adecuada, recuerda contestar de manera sincera, ya que esto nos ayudará a tomar las mejores decisiones para beneficio de tu proceso de enseñanza aprendizaje.

**1. En una escala del 1 al 5 ¿Cómo calificarías tu nivel de satisfacción de las clases que ha recibido tu representado utilizando herramientas digitales?**

- 1 (Muy insatisfecho)
- 2 (Insatisfecho)
- 3 (Neutral)
- 4 (Satisfecho)
- 5 (Muy satisfecho)

**2. ¿Cómo has observado a tu hijo/a luego de haber recibido clases utilizando herramientas digitales?**

.....

.....

**3. ¿Consideras que el uso de herramientas digitales ha tenido un impacto sobre el aprendizaje de tu hijo/a?**

.....

.....

**4. ¿Qué tipos de herramientas digitales has observado que tu hijo ha utilizado con mayor frecuencia?**

.....

.....

.....

.....



## Anexo 8 Encuesta para docente

### “ENCUESTA PARA EL DOCENTE PARA VALORAR LOS EFECTOS DE LA INTEGRACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO DE 1RO BACH EN AULAS HOSPITALARIAS”

**Instrucciones:** A continuación, encontrarás una serie de preguntas relacionadas al uso de herramientas digitales en la clase de Emprendimiento y Gestión en las aulas hospitalarias, escoge la opción que consideres adecuada, recuerda contestar de manera sincera, ya que esto nos ayudará a tomar las mejores decisiones para beneficio de tu proceso de enseñanza aprendizaje.

**1. En una escala del 1 al 5 ¿Cómo calificarías tu nivel de satisfacción de las clases que ha impartido utilizando herramientas digitales?**

- 1 (Muy insatisfecho)
- 2 (Insatisfecho)
- 3 (Neutral)
- 4 (Satisfecho)
- 5 (Muy satisfecho)

**2. ¿Cómo ha observado el proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante luego de haber utilizado en clases herramientas digitales?**

.....  
.....

**3. ¿Consideras que el uso de herramientas digitales ha tenido un impacto sobre el aprendizaje de los estudiantes?**

.....  
.....

**4. ¿Qué tipos de herramientas digitales has observado que el estudiante utiliza con mayor facilidad?**

.....  
.....