



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA MENCIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

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

TEMA

Herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de
Emprendimiento y Gestión

Autor/es

Lic. Francisco Flores Benalcázar

Lic. Sonia Mora Báez

Tutora

PhD. María Alejandrina Nivelá Cornejo

ECUADOR, 2023



La Universidad para todos





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

A quienes son la fuente de inspiración de mi vida Ainhoa, Joselyn, Orfita y Valeria.

Francisco Mauricio Flores Benalcázar.

DEDICATORIA

A mis padres quienes son un ejemplo a seguir, porque me heredaron la vocación por la Docencia, a mi hija por ser quien me motivó a continuar en este desafío, gracias padres porque siempre me han demostrado que con perseverancia, dedicación y responsabilidad todo se logra.

A mis estudiantes de la Unidad Educativa Ibarra, institución en la cual laboro desde hace 24 años, mi deseo de transmitir todo el conocimiento muy valioso que he recibido de esta prestigiosa Universidad.

Lcda. Sonia Mora B.



La Universidad para todos





AGRADECIMIENTO

A mi ser superior, a nuestra Tutora, a los docentes de la UBE, a mi compañera de tesis Sonia y a mi familia por su apoyo incondicional para culminar este proyecto académico.

Francisco Mauricio Flores Benalcázar.

AGRADECIMIENTO

Agradezco enormemente a Dios por ser quien guía mis pasos y me cobija con sus bendiciones cada día, lo que me ha permitido disfrutar de cada uno de mis logros y del acompañamiento de mi familia. A mi hija por ser un pilar y apoyo fundamental para avanzar a culminar este proyecto el cual constituye un escalón más en mi vida profesional, a mi Tutora PhD. María Alejandrina Nivelá, por su don de gente y guía durante el desarrollo de la misma, a los maestros que compartieron sus valiosas enseñanzas que engrandecieron mi mente con las enseñanzas compartidas. Gracias a todos mis compañeros de aula virtual y demás personas por compartir sus sabios consejos y más que nada por su apoyo moral los mismos que permitieron levantarme los ánimos para continuar con este proyecto, a la Universidad Bolivariana del Ecuador por abrirme sus puertas para este logro académico.

Lcda. Sonia Mora B.



RESUMEN

Las herramientas digitales en la actualidad representan una oportunidad para mejorar el proceso de aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión; tiene por objetivo implementar contenidos digitales basados en las TIC para promover el uso de herramientas digitales como retroalimentación en la citada asignatura. Se desarrolló tomando como base el paradigma integrativo o mixto en el marco de una investigación cuanti-cualitativa, es un tipo de investigación correlacionada toda vez que permitió medir el grado de relación que existe entre las dos variables de investigación, variable dependiente proceso de enseñanza – aprendizaje de emprendimiento y gestión y variable independiente herramientas digitales. Se realizó una investigación de tipo descriptivo y documental como técnicas de investigación la encuesta y el instrumento el cuestionario. La población de estudio la conformó los 500 estudiantes del primero de bachillerato de la Unidad Educativa “Ibarra”. Como métodos de investigación se consideró los métodos histórico lógico, método sintético, método deductivo, los cuales permiten recabar y procesar información relevante para esta investigación. Además, se realizó una entrevista a cuatro docentes de la asignatura de emprendimiento y gestión. El propósito de la investigación se cristalizó en una propuesta de innovación educativa en base a herramientas digitales compendiadas en TecnoGadget Blog que cuenta con actividades interactivas diseñadas específicamente para la retroalimentación de temas estudiados en la asignatura de emprendimiento y gestión correspondiente al primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Ibarra.



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ABSTRACT

Digital tools currently represent an opportunity to improve the learning process of the subject of entrepreneurship and management; The objective is implemented digital content based on ICT to promote the use of digital tools as feedback in the aforementioned subject. It is developed based on the integrative or mixed paradigm within the framework of quantitative-qualitative research, it is a type of correlated research since it allows measuring the degree of relationship that exists between the two research variables, the dependent variable of the teaching process - entrepreneurship and management learning and independent variable digital tools. A descriptive and documentary research was carried out as research techniques, the survey and the instrument, the questionnaire. The study population was made up of 500 students from the first year of high school at the Unidad Educativa "Ibarra". The historical-logical method, synthetic method, and deductive method were considered as research methods, which allow collecting and processing relevant information for this research. In addition, an interview was conducted with four teachers of the subject of entrepreneurship and management. The purpose of the research crystallized in a proposal for educational innovation based on digital tools compiled in TecnoGadget Blog that has interactive activities designed specifically for feedback on topics studied in the subject of entrepreneurship and management corresponding to the first year of high school at the Unidad Educativa "Ibarra".



La Universidad para todos



ÍNDICE GENERAL

FICHA SENESCYT PARA EL REPOSITORIO.....	ii
COPIA INFORME DE SIMILITUD (ANTIPLAGIO).....	v
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR(ES)	vi
AVAL DEL TUTOR DE LA TESIS	vii
DEDICATORIA	viii
AGRADECIMIENTO	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xi
ÍNDICE GENERAL	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xvii
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	xix
INTRODUCCIÓN	1
Justificación	1
Planteamiento del problema.....	2
Precisión del tema	4
Objeto de investigación.....	4
Objetivo General	4
Preguntas Científicas.....	4
Objetivos Específicos.....	5
o Identificar el nivel de conocimientos y aplicación de herramientas digitales de los estudiantes de Primero BGU en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	5
Métodos a emplear	5





Población y tamaño de la muestra:	7
Declaración del tipo de investigación	8
Variables	9
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	11
1.1 Antecedentes Históricos.....	11
1.2 Educación.....	13
1.4 Educación en Colombia	14
1.5 Educación en el Ecuador.....	14
1.6 Educación en la Unidad Educativa Ibarra.....	15
1.7 Bajo Rendimiento Académico	15
1.8 Bajo rendimiento académico en el Perú.....	16
1.9 Bajo rendimiento académico en el Ecuador.....	16
1.10 Bajo rendimiento académico en la Unidad Educativa Ibarra.....	16
1.11.1 Procesos de Enseñanza – Aprendizaje en Chile.....	18
1.11.2 Procesos de Enseñanza – Aprendizaje en Ecuador	19
1.11.3 Procesos de Enseñanza – Aprendizaje en la Unidad Educativa Ibarra	19
1.12 Evaluación.....	20
1.13 Importancia de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión	21
1.14 Las Herramientas Digitales en la Educación	21
1.15 Beneficios de la Integración de Herramientas Digitales en Emprendimiento y Gestión	23
Aprendizaje Activo y Participativo.....	23





1.16 Herramientas Digitales para el proceso de enseñanza – aprendizaje.....	23
Educaplay	24
Genially	24
Kahoot.....	24
Canva	25
Prezi	25
Youtube.....	26
CAPITULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO.....	27
2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías.....	27
Definición nominal	27
Definición conceptual	27
Definición operacional.....	27
2.2. Enfoque de la Investigación.....	31
2.3. Alcance de la investigación.....	31
2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación	32
2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación	32
2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada	34
2.7. Delimitación de la población y la muestra. Justificación del tipo de muestreo	34
Población.....	34
Muestra.....	34



2.8. Estadígrafos o técnicas estadísticas empleadas para procesar y cuantificar los datos empíricos y para su interpretación.....	35
2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación	36
2.9.1. Etapas de diagnóstico inicial.....	36
2.9.2. Modelación de la propuesta	36
2.9.3. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica).....	37
2.10. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial.....	37
CAPÍTULO 3:.....	48
PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	48
3.1 Análisis de los resultados:.....	48
3.2 Objetivos de TecnoGadget blog Aprendo y Emprendo.	59
3.3 Justificación de la propuesta como solución al problema expuesto en el diagnóstico.	59
3.4 Beneficiarios	61
3.5 Origen del Blog.....	61
3.6 Definición de blog.....	62
3.7 Autorregulación	62
3.8 Fundamentos Pedagógicos, didácticos y Psicológicos del TecnoGadget blog aprendo y emprendo.....	63
3.8.1 Fundamento pedagógico:	63
3.8.2 Fundamentos Volitivo - Cognitivo:	63
3.8.3 El constructivismo como enfoque en la Psicología del aprendizaje:	64



3.9 Factibilidad tecnológica y operativa de la propuesta	65
3.10 Ventajas del uso de TecnoGadget blog Aprendo y Emprendo:	65
3.11 Posibles desventajas al utilizar TecnoGadget blog Aprendo y Emprendo:	66
CONCLUSIONES:	71
RECOMENDACIONES	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	73
ANEXOS	80
Anexo 1. Cuestionario 1, dirigido a estudiantes	80
Anexo 2. Entrevista a docentes	81
Anexo 3. Contenido TecnoGadget Blog Aprendo y Emprendo.	82
Anexo 4.....	85
Anexo 5 Entrevista a Docente CL.....	86
Anexo 6 Entrevista a Docente AM	86
Anexo 7 Entrevista a Docente MS	87
Anexo 8 Entrevista a Docente EF	87
Anexo 9 Tutoría con la Dra. María Alejandrina Nivelá.....	88
Anexo 10 Estudiantes llenando encuesta	89
Anexo 11 Matriz de sugerencias para los expertos.....	90
TRIBUNAL PROYECTO DE TITULACIÓN.....	96



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cuadro de operacionalidad de las variables	29
Tabla 2 Respuestas Ítem 1: acceso a internet en la institución	38
Tabla 3 Respuestas Ítem 2: Las aulas de clases cuentan con internet	39
Tabla 4 Respuestas Ítem 3: Considera acertado el uso de la tecnología en el aula	40
Tabla 5 Respuestas Ítem 4: Para las clases de Emprendimiento y Gestión se usa la tecnología	41
Tabla 6 Respuestas Ítem 5: Sus evaluaciones de Emprendimiento y Gestión son online	42
Tabla 7 Respuestas Ítem 6: El docente de Emprendimiento y Gestión para realizar retroalimentación de los conocimientos planifica clases virtuales fuera de horario	43
Tabla 8 Respuestas Ítem 7: Conoce si se ha implementado un proyecto en la institución para uso de herramientas digitales	44
Tabla 9 Respuestas Ítem 4: Para las clases de Emprendimiento y Gestión se usa la tecnología	45
Tabla 10 Respuestas Ítem 4: Para las clases de Emprendimiento y Gestión se usa la tecnología	46
Tabla 11 Respuestas Ítem 4: Para las clases de Emprendimiento y Gestión se usa la tecnología	47
Tabla 12 Respuesta pregunta 1 ¿Utiliza Word para elaborar sus planificaciones?	48
Tabla 13 Respuesta pregunta 2: ¿Ha realizado alguna modificación en su plan curricular anual en los últimos dos años?	49
Tabla 14 Respuesta pregunta 3: ¿Utiliza herramientas tecnológicas para planificar sus clases diarias?	50
Tabla 15 Respuesta pregunta 4: ¿Utiliza herramientas tecnológicas para impartir sus clases?	51
Tabla 16 Respuesta pregunta 5: ¿Considera que sus actividades académicas se han visto afectadas con frecuencia por problemas de conectividad en su Institución?	52



Tabla 17 Respuesta pregunta 6: ¿Ha recibido capacitaciones sobre el uso de herramientas tecnológicas en los últimos dos años?	53
Tabla 18 Respuesta pregunta 7: ¿Cree que el uso de herramientas TIC en el aula ayudará en su labor docente?	54
Tabla 19 Respuesta pregunta 8: ¿Resultaría complejo para usted incorporar herramientas digitales en el aula para el proceso de enseñanza- aprendizaje?	55
Tabla 20 Respuesta pregunta 9: ¿Considera que la incorporación de las TIC en su práctica educativa mejoraría el aprendizaje de los estudiantes?	56
Tabla 21 Respuesta pregunta 10: ¿En caso de contar con un blog adherido al blog institucional para retroalimentación de la asignatura de emprendimiento y gestión, motivaría a sus estudiantes para que lo visiten?	57



ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 1: acceso a internet en la institución	38
Ilustración 2 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 2: Las aulas de clases cuentan con internet	39
Ilustración 3 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 3: Considera acertado el uso de la tecnología en el aula	405
Ilustración 4 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 4: Para las clases de Emprendimiento y Gestión se usa la tecnología	41
Ilustración 5 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 5: Sus evaluaciones de Emprendimiento y Gestión son online	42
Ilustración 6 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 6: El docente de Emprendimiento y Gestión para realizar retroalimentación de los conocimientos planifica clases virtuales fuera de horario	43
Ilustración 7 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 7: Conoce si se ha implementado un proyecto en la institución para uso de herramientas digitales	44
Ilustración 8 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 8: Ha recibido capacitación institucional sobre herramientas digitales	45
Ilustración 9 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 9: Para las clases de Emprendimiento y Gestión se usa la tecnología	46
Ilustración 10 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 10: Si el Docente de Emprendimiento y Gestión sube materiales en el blog de la Institución usted revisará	47
Ilustración 11 Estructura del Blog:	67
Ilustración 12 Captura de pantalla de la presentación de TecnoGadget Blog.	67
Ilustración 13 Pantalla de Bienvenida al blog de retroalimentación de Emprendimiento y Gestión.	68
Ilustración 14 En este espacio se explica el concepto de emprender para iniciar con la retroalimentación.	68





Ilustración 15 Videos explicativos sobre los conceptos financieros básicos.	69
Ilustración 16 En esta pantalla encuentra un video de retroalimentación sobre los conceptos financieros básicos, además de una autoevaluación en kahoot.	69
Ilustración 17 El blog cuenta con juegos interactivos, así como una autoevaluación.	70
Ilustración 18 Una vez finalizada la actividad se observa el puntaje obtenido y el tiempo que tomó en realizarla.	70





INTRODUCCIÓN

Justificación

En la era digital actual, las herramientas digitales desempeñan un papel fundamental en todos los aspectos de la sociedad, en el proceso educativo existen limitantes con respecto al uso de las TIC; específicamente en la asignatura de Emprendimiento y Gestión se ha detectado un bajo rendimiento escolar, los docentes no aplican sus conocimientos en competencias y habilidades digitales y se trabaja con una metodología tradicional, llevan la enseñanza a través de un libro, debido a la falta de formación y actualización en enseñanza virtual o la falta de laboratorios de computación o falta de conectividad en la Institución.

La tecnología digital ha transformado la forma en que se recopila, analiza y se comparte datos, lo que hace que su utilización sea esencial para mantenerse al día en el mundo de la educación; es necesario e interesante contar con un espacio donde se puedan integrar herramientas didácticas con alternativas novedosas, que permitan trabajar con un modelo constructivista centrado en el aprendizaje del estudiante.

El proceso de aprendizaje y retroalimentación de conocimientos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primero de bachillerato de la institución evoluciona de manera considerable cada vez que participan e interactúan en TecnoGadget, este espacio en esencia es amigable y favorable para el estudiante al utilizar herramientas digitales desconocidas en su momento pero fáciles de manejar además de afianzar temas tratados e incluso a tratar según el plan de estudio de la asignatura, lo cual motiva a visitar nuevamente el blog y compartir dicha información con sus compañeros. Los docentes del área técnica quienes imparten la asignatura a partir de la implementación de la propuesta consideran oportuno y didáctico la integración de TecnoGadget porque abre la posibilidad de aplicar nuevas estrategias y metodologías en su planificación y al momento de impartir la cátedra su clase es más atractiva.





Planteamiento del problema

Macro

La pandemia del COVID 19 sorprende al mundo, muchos países cerraron las instituciones educativas ante la necesidad de salvaguardar la integridad de los estudiantes y fuimos confinados. La solución planteada para continuar con la educación fue prácticamente trasladar las aulas a los hogares recurren a la educación virtual, los Docentes se convierten en los mediadores a distancia con la ayuda de los padres de familia.

El medio fue presentando la complicación de colocar eso en práctica considerando el suceso de la pandemia mundial que atacaba a todos por igual, sin distinción. Los inconvenientes inicialmente no eran solo por la falta de tecnología sino de toda cualidad y afectaba a países menos desarrollados como es el caso de Ecuador, a los pobres y sobre todo a las zonas más vulnerables como las rurales. Nadie estaba capacitado para la implementación de la educación virtual, la cual funcionará en cada casa. La pandemia dejó ver la inequidad y desigualdad tecnológica y social que existen en el mundo y en cada país. Cada gobernante, a través de los Ministerios de Educación diseñaron planes que incorporaban no solamente el uso de internet, sino también recursos y materiales a través de la radio y la televisión, también impresos; en Ecuador se trabajó bajo el slogan “Aprendamos Juntos en Casa”.

Es importante señalar que para usar herramientas digitales se hacen imprescindibles contextos donde el recurso fundamental es la tecnología; no obstante, en Ecuador, aunque el 70.1% de hogares del sector urbano posee acceso a internet, tan solo un 38,0% del sector rural posee acceso a este, por lo que se puede deducir que más de la mitad de familias rurales no disponen con este servicio (Instituto Nacional de Estadística y Censos [INEC], 2012). También el INEC (2012) muestra que el 40,40% de hogares disponen de una computadora de escritorio, laptop o Tablet, mientras el 59,60% de hogares no cuentan con estos aparatos tecnológicos.





Haciendo referencia a la educación pública, para el 2020 de las 12.863 instituciones fiscales y fiscomisionales, solo el 36.90% de ellas tenían acceso a internet para esa fecha. Con respecto al estudiantado, se tenían un total de inscritos en básica y bachillerato de 4.374.799 alumnos, donde más de la mitad de ellos no tenían disponibilidad de internet ni de computadoras en sus casas de habitación (Párraga, 2021). Esta información es reforzada por INEC (2020) al afirmar que en Ecuador el 45,5 % de las viviendas poseen conexión a internet.

Meso

En Ecuador es evidente la existencia de una brecha digital tanto para estudiantes como para escuelas, esta situación ha generado continuas y recurrentes divergencias con relación al acceso a las diversas oportunidades educativas que ofrecen las herramientas digitales (Martínez et al., 2020). Además, el carente acceso a dispositivos tecnológicos, así como a una conexión a Internet eficiente y confiable puede entorpecer la implementación positiva de herramientas digitales en el entorno educativo (Romo et al., 2023). Otro aspecto es la consumación educativa de herramientas digitales, la cual puede encontrar resistencia por parte de docentes, aprendices o padres de familia quienes pueden tener dudas o preocupaciones sobre su efectividad o huella en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Villalpando, 2021).

Micro

La presente investigación se realiza con los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado (BGU) de la Unidad Educativa Ibarra, en la asignatura de emprendimiento y gestión, es una asignatura que prepara para la vida a los bachilleres porque incluye el conocimiento de principios de administración como planeación, gestión, dirección y control, es preocupante el observar que un gran número de estudiantes no maneja las TIC algo que se convierte en limitante para que los estudiantes alcancen el éxito y lleguen a ser grandes emprendedores.





Precisión del tema

Herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de primer año de bachillerato BGU de la unidad educativa Ibarra en el año 2023-2024.

Objeto de investigación

El uso de las herramientas digitales a través de un blog para el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Objetivo General

Evaluar el impacto del uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en estudiantes de Primero BGU en la Unidad Educativa "Ibarra" en el periodo lectivo 2023-2024.

Preguntas Científicas

Fase exploratoria:

1. ¿Cuáles son los fundamentos teóricos y conceptuales que respaldan el uso de herramientas digitales basados en las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento?
2. ¿Cuáles son los enfoques pedagógicos necesarios para la aplicación de herramientas digitales apropiadas en el proceso de enseñanza aprendizaje?
3. ¿Cuáles son los antecedentes históricos sobre la asignatura de emprendimiento y gestión para contribuir al desarrollo integral de los estudiantes de bachillerato?

Planificación:

1. ¿Qué características debe tener el sitio digital que se va a utilizar como retroalimentación y sistematización en la asignatura de emprendimiento?
2. ¿Cuál es el nivel de aceptación sobre el uso del sitio digital por parte de los usuarios?



Objetivos Específicos

1. Identificar el nivel de conocimientos y aplicación de herramientas digitales de los estudiantes de Primero BGU en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

2. Determinar los enfoques pedagógicos que respalden el uso de herramientas digitales basados en las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

3. Analizar el impacto del uso de las herramientas digitales como retroalimentación para el aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Métodos a emplear

La investigación tomará en cuenta los siguientes métodos:

- Método Histórico Lógico

Consiste en una forma de investigación que combina el análisis histórico con el razonamiento lógico para descubrir las leyes y principios fundamentales que subyacen a los fenómenos estudiados (Niño y Mendoza, 2021). En el contexto de la educación, este método es utilizado para analizar y comprender eventos históricos, es transcendental recalcar que el Método Histórico Lógico envuelve la selección y análisis de fuentes primarias y secundarias, la interpretación de los datos históricos y la aplicación de principios lógicos para llegar a conclusiones y generalizaciones. Además, demanda una perspicacia recóndita del contexto histórico y una evaluación crítica de las fuentes utilizadas (Reyes, 2022).

- Método sintético

A través de este método se pretende analizar cómo la ausencia de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión del primer año de bachillerato lo cual afecta el proceso de enseñanza-aprendizaje.



○ Método deductivo

Para aplicar el método deductivo en esta investigación llevaremos a cabo los siguientes pasos:

Se identifica claramente el problema: falta de aplicación de las herramientas digitales en la enseñanza de emprendimiento y gestión analizaremos las posibles causas subyacentes con la finalidad de proponer soluciones efectivas. Se investiga sobre herramientas digitales y su aplicación en la educación explorando las teorías y modelos de enseñanza en emprendimiento y gestión. Se diseñan instrumentos de recolección de datos como encuestas, entrevistas o análisis de contenido aplicadas a la población de estudio: profesores, estudiantes, autoridades, entre otros.

Las encuestas se aplican para conocer la opinión sobre el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, las entrevistas con educadores expertos en emprendimiento y gestión para obtener perspectivas más profundas con la finalidad de recopilar ejemplos de prácticas de enseñanza que incorporan el uso de herramientas digitales y analizar su impacto.

Una vez que se apliquen estas entrevistas y encuestas se clasifica y codifica las respuestas de las mismas, para identificar patrones, tendencias y relaciones entre la falta del uso de herramientas digitales y las percepciones de los participantes para verificar si las causas identificadas coinciden con las teorías existentes.

El Método Estadístico

Es un enfoque fundamentado en la compilación, análisis e interpretación de datos numerarios con el fin de alcanzar conclusiones y tomar decisiones informadas. Se lo aplica para investigar la falta de aplicación de herramientas digitales en la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión, a través de este método estadístico se utilizan técnicas estadísticas para examinar las relaciones entre variables, identificar patrones y respaldar la información con evidencia numérica.





A través del análisis estadístico de datos, se puede incluir el análisis de tendencias, la interpretación de datos demográficos, el análisis de mercado y el uso de herramientas estadísticas para evaluar los datos que obtenemos en la investigación (Sampieri, 2023), ya que al estudiar la perspectiva o visión anhelada de diferentes variables, involucra realizar proyecciones o predicciones posibles de las directrices que se pueden conseguir, así como los distintos elementos que alcancen influir de forma positiva o negativa en el cometido del plan diseñado.

El empleo de métodos propios de la estadística constituye un recurso imprescindible para analizar datos obtenidos en un estudio, por tanto, es necesario la selección apropiada de las ecuaciones y métodos que conlleven a exteriorizar y estudiar los resultados. De igual forma, la aplicación acertada de ecuaciones para el tratamiento estadístico se hace en atención a los objetivos propuestos en la investigación (Sucasaire, 2021).

Población y tamaño de la muestra:

La población se refiere al conjunto completo de elementos o individuos que se desea estudiar o analizar en un determinado contexto. Por ejemplo, en el ámbito de la educación, la población pueden ser todos los estudiantes de una escuela, de una ciudad o incluso de un país. Por otro lado, la muestra es un subconjunto seleccionado de la población que se utiliza para realizar inferencias o generalizaciones sobre la población en su conjunto. La muestra se elige de manera que sea representativa de la población y permita obtener conclusiones válidas.

El tamaño de la muestra se refiere al número de elementos o individuos que se seleccionan para formar parte de la muestra. El tamaño de la muestra puede variar dependiendo de varios factores, como el nivel de confianza deseado, el margen de error aceptable y la variabilidad de los datos en la población. Es importante destacar que el tamaño de la muestra debe ser lo suficientemente grande como para proporcionar resultados confiables y representativos de la población, pero también debe ser factible de recolectar y analizar en términos de recursos disponibles, tiempo y costos (Hernández y Carpio, 2019).





En la presente investigación el universo lo conforman los estudiantes de primero de bachillerato, la población se forma por todos los estudiantes de primer año BGU y la muestra está enfocada en el paralelo A y B (BGU) de la Unidad Educativa Ibarra en el año escolar 2023-2024. El número de estudiantes es de 500 distribuidos en catorce paralelos y cada uno de ellos tiene un promedio de 40 estudiantes por aula.

La muestra que se va a seleccionar para la investigación es de 60 estudiantes que pertenecen a primero BGU A (30 estudiantes), en el paralelo B (30 estudiantes) Al ser cursos de primero de bachillerato tenemos la posibilidad de trabajar porque ellos continúan sus estudios en la institución y en la especialidad como lo rige la norma y las condiciones institucionales entonces no es una muestra al azar sino planificada, en este caso el grupo de control serán los de la especialidad de Informática y el grupo experimental serán los de Contabilidad aplicando así un muestreo de conglomerados y consecutivo.

La Unidad Educativa “Ibarra” cuenta con 168 docentes de los cuales, en el nivel del bachillerato, 13 docentes del área técnica y de ellos 2 trabajan en los primeros años de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

La investigación se realiza con los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de emprendimiento y gestión; es importante tener en cuenta que esta asignatura prepara para la vida a los bachilleres, incluye el conocimiento de los principios de la administración como planeación, gestión, dirección y control, elementos que se deben tomar en cuenta en la creación y administración de una micro empresa. Es preocupante el observar que un gran número de estudiantes no conocen el manejo de herramientas digitales, lo que se convierte en limitante para que los estudiantes alcancen el éxito y lleguen a ser grandes emprendedores.

Declaración del tipo de investigación

Es un tipo de investigación mixta que combina enfoques cualitativos y cuantitativos, en este caso se pueden utilizar métodos cualitativos para comprender las experiencias y percepciones





de Docentes, estudiantes, al momento de utilizar herramientas digitales en el proceso de enseñanza, se aplica entrevistas, encuestas a grupos focales. El enfoque cuantitativo permite recopilar y analizar datos numéricos que proporciona una visión más generalizada sobre el impacto y la efectividad del uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La investigación mixta busca combinar y aprovechar los enfoques cualitativos y cuantitativos para proporcionar una comprensión más profunda y holística del fenómeno de estudio, porque aborda preguntas de investigación complejas desde diferentes perspectivas y con múltiples tipos de evidencia.

Variables

Es cualquier característica que tome dos o más valores en una población (Castro, 2019). En esta investigación las variables son: Variable 1 (Independiente): Herramientas digitales; y Variable 2 (Dependiente): Proceso de enseñanza-aprendizaje.

Novedad y actualidad científica

En consideración con lo expuesto, la presente investigación brinda los fundamentos pedagógicos y tecnológicos de la propuesta de creación de un blog para retroalimentar la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Este aporte práctico facilita la difusión del conocimiento al contar con herramientas sencillas y divertidas que favorecen a los educandos en la construcción del conocimiento, además, facilita el aprendizaje colaborativo y la comunicación entre estudiantes y docentes. Adicionalmente, la creación de un Blog facilita la gestión y dirección educativa, componentes que influyen en el adelanto de la propuesta.

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

En sinergia con lo anterior y para dar solución al problema planteado el informe de investigación se organiza en introducción y tres capítulos, conclusiones, recomendaciones y referencias bibliográficas. En el primer capítulo, denominado marco teórico de la investigación,





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

refiere el estado del arte del objeto de investigación resaltando las causas del bajo rendimiento y los procesos de enseñanza aprendizaje integrados con herramientas digitales.

El capítulo dos profundiza en la metodología que sustenta la investigación y las tendencias identificadas como resultado de la aplicación de diferentes instrumentos. El capítulo tres fundamenta a partir de las necesidades y tendencias el Blog de retroalimentación para la asignatura de Emprendimiento y Gestión. La actual propuesta beneficia a la comunidad educativa, Directivos, los Docentes de la asignatura de Emprendimiento y estudiantes. A su vez la Universidad Bolivariana del Ecuador se constituye en un beneficiario indirecto.



La Universidad para todos



CAPÍTULO 1:

MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes Históricos

Para Amador en su publicación del 2021 en la revista virtual de la Universidad Católica del Norte de Colombia menciona que las investigaciones realizadas por docentes de educación infantil abordan el desarrollo de herramientas digitales y medios digitales de manera más amplia, la inclusión digital y los procesos educativos, pedagógicos y/o de aprendizaje, sustancialmente en el ámbito del arte y el lenguaje (Amador, 2021).

Así también menciona que en estos estudios se enfatizan tres aspectos: análisis de posibles cambios en el aprendizaje en la usanza de recursos digitales por docentes para la primera infancia; habilidades de docentes en la utilización de recursos digitales según las diferentes situaciones de los infantes (género, nacionalidad, edad, discapacidad); así como el dable didáctico de medios y recursos digitales que promueven el aprendizaje en la primera infancia a través de medios especializados como software libre, blogs, cuentos interactivos, aplicaciones y videojuegos. e incluso el desarrollo de habilidades (Amador, 2021).

Es cada día más notorio que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están teniendo un impacto directo en diversos aspectos de la formación de los aprendices. Con el uso de recursos digitales, el aprendizaje no se limita meramente a ser sincrónico, sino que las instituciones educativas están paulatinamente ofreciendo y desarrollando productos de forma mixta o asincrónica. En el contexto peruano, esto también se aplica en el ámbito educativo, donde las instituciones de educación en todos sus niveles se ven forzadas a ejecutar e integrar recursos digitales en los procesos académicos, con el objetivo de desarrollar competencias digitales en los alumnos (Orosco et al., 2021).

Este enfoque implica que los estudiantes pueden acceder a los recursos y actividades de aprendizaje en momentos y lugares diferentes, lo que les brinda flexibilidad y autonomía en su



proceso de formación. Además, las instituciones educativas deben adaptarse a las demandas del contexto actual, donde las tecnologías digitales desempeñan un papel fundamental en la sociedad.

El estudio realizado en la ciudad de Ambato sobre herramientas digitales, emprendimiento y gestión, así como sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, concluyó que la aplicación de esta guía es viable, debido a su potencial para facilitar la perspicacia de los contenidos y extender el progreso de competencias en los aprendices (Freire, 2023). Por tanto, se discurre que el estudio es conveniente, por su capacidad para demostrar de forma clara que los progresos en el espacio educativo no se circunscriben solo al perfeccionamiento de nociones ajustables en el aula, más bien, a la conducción idónea de la tecnología y su explotación de modo positivo.

El trabajo de Lara (2021) titulado: “Las estrategias pedagógicas virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de primer año de bachillerato” de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez”, concluyó, sobre la necesidad de que en el ejercicio de la docencia sean aplicadas estrategias pedagógicas de representación virtual, debido a que estas revelaron una mejoría notable y significativa en el rendimiento de los aprendices.

También mencionó en su conclusión que las herramientas digitales eran vistos como dispositivos de utilidad por su capacidad para llamar la atención del aprendiz, debido a su condición de nativos digitales, por lo que se sienten confiados para aprender con estos recursos; no obstante, la utilización de tecnológica implica que se debe proporcionar de forma oportuna; esto es, debe estar sustentada en la planificación académica del curso, apoyada en bibliografía irrefutable y actualizada.

La investigación titulada: “Edilim en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en Segundo de Bachillerato” resalta que los aprendices extrañan el tema de emprendimiento y gestión, y además saben que los docentes no brindan retroalimentación ni procesos válidos. De lo anterior se deduce que estos profesores no manipulan herramientas tecnológicas para el proceso educativo de la citada asignatura, también revelan la insuficiencia de usos de recursos innovadores. Por otra



parte, EDILIM, libro digital accedió al profesor comunicarse con sus aprendices de manera autónoma, además de sincrónica y asincrónica (Guevara et al., 2023).

En otra investigación realizada en Ecuador en la ciudad de Quito, se concluyó sobre el aporte en cuanto al fortalecimiento ofrecido al proceso educativo de la Investigación de mercado y estadística aplicada, asignatura: Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Particular “Jacob Grimm” ubicada en el Distrito Metropolitano de Quito, gracias a la generación de un EVA con Moodle como soporte. Se partió con el diagnóstico del estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de mencionada Asignatura y se determinaron las herramientas tecnológicas de utilidad y aplicación al proceso de enseñanza aprendizaje (Ninahualpa, 2022).

1.2 Educación

La educación es concebida como el proceso de socialización de los individuos, en el cual se asimilan y aprenden conocimientos (Candela y Benavides, 2020). También implica una concienciación cultural y el desarrollo de habilidades, valores y actitudes que permiten a las personas integrarse en la sociedad y contribuir a su desarrollo (Escobar y Jara, 2019). La educación puede ser formal, a través de instituciones educativas como escuelas y universidades, o informal, a través de la interacción con el entorno y la adquisición de conocimientos y habilidades en la vida cotidiana (Monsalve y Aguasanta, 2020). Es un proceso continuo que tiene como objetivo el desarrollo integral de las personas y su capacidad para enfrentar los desafíos de la vida (Arbella et al., 2019).

1.3 Educación en América

La educación en el continente americano en los últimos cinco años ha enfrentado desafíos relacionados con la pobreza, la desigualdad y la calidad educativa. Aunque se han realizado avances en la integración de las TIC y se han identificado áreas de mejora, aún existen brechas que deben abordarse para garantizar una educación de calidad y equitativa en la región (Gisbert, et al., 2023).



1.4 Educación en Colombia

En este contexto se cita una parte fundamental de la publicación sobre la historia y transformación de la educación en nuestro vecino país del norte donde se menciona que en los últimos años, la educación en Colombia ha experimentado avances significativos en relación con el uso de la tecnología. Se han implementado políticas y programas orientados a integrar las tecnologías digitales en el ámbito educativo, reconociendo su potencial para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje; no obstante, aunque se han realizado avances, aún existen brechas en el acceso a dispositivos y conectividad en áreas rurales y comunidades desfavorecidas (Mesa, 2023).

1.5 Educación en el Ecuador

En Ecuador, la educación ha experimentado cambios significativos desde el 2020 hasta el presente. Según los resultados del Tercer Estudio Regional y Comparativo realizado por el Laboratorio Latinoamericano de la Evaluación de la Calidad de la Educación (LLece) de la UNESCO (2013), se ha evidenciado una mejora significativa en el sistema educativo del país. Esto ha sido anunciado por el Ministerio de Educación y el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (Ineval) en diciembre de 2020, año que marca un antes y un después en la historia educativa de todos los países.

Sin embargo, la calidad de la educación en Ecuador se ha visto afectada negativamente debido a la pandemia de COVID-19. Las medidas de confinamiento implementadas para contener la propagación del virus limitaron la participación de los estudiantes en las escuelas. A pesar de la reanudación de las clases en formato virtual, muchos alumnos se encontraron con obstáculos para acceder a esta modalidad debido a la falta de conexión a internet o dispositivos adecuados. Esto ha resultado en un deterioro de la calidad educativa en el país.

Es importante destacar que se han implementado iniciativas para promover la educación en tiempos de COVID-19, como la campaña "La educación es el camino" impulsada por el fondo



global Education Cannot Wait (ECW) en colaboración con UNICEF, UNESCO y ACNUR. Además, se ha trabajado en la mejora de la calidad educativa a través de la evaluación del desempeño de los actores del sistema educativo, como estudiantes, docentes y autoridades.

Anteriormente, el acceso a la educación en Ecuador era principalmente presencial, con métodos de educación a distancia complicados que implicaban el uso del correo postal. Sin embargo, en los últimos años, se ha promovido la integración de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el sistema educativo. Se han implementado políticas y programas para mejorar el acceso a la tecnología y fomentar la formación docente en su uso; no obstante, aún queda trabajo por hacer en este complejo tema.

1.6 Educación en la Unidad Educativa Ibarra

Como se menciona en el PCI del año 2021, de la Unidad Educativa “Ibarra”, se considera la propuesta del Currículo Nacional, la cual fundamenta sus lineamientos educativos en el socio constructivismo el mismo que propicia la relación con los elementos culturales e históricos; permite el desarrollo de las estructuras cognoscitivas del ser humano.

1.7 Rendimiento Académico

El rendimiento académico se define como el nivel de logro y desempeño de un estudiante en el ámbito educativo (Medina, 2020). También se refiere a la medida en la que un aprendiz ha adquirido conocimientos, habilidades y competencias en relación con los objetivos y estándares establecidos en un programa educativo, puede evaluarse utilizando diferentes indicadores, como el reporte de calificaciones, el índice de rendimiento académico y la tasa de aprobación (Pariona, 2023); estos indicadores proporcionan una medida cuantitativa del rendimiento de los estudiantes. Es importante tener en cuenta que el rendimiento académico no debe ser considerado como el único indicador de las capacidades intelectuales de una persona, existen otros factores que influyen, como el entorno socioeconómico, el apoyo familiar, la motivación y el estilo de aprendizaje (Urrutia, 2023).





1.8 Bajo rendimiento académico en el Perú

En el vecino país del sur en el ámbito académico también se encuentra cierta similitud se puede sustentar, se han identificado desafíos en el rendimiento académico de los estudiantes peruanos, el cual ha sido objeto de estudio y se han identificado factores socioeconómicos y contextuales que influyen en el mismo. El país ha enfrentado retos en términos de rendimiento académico en comparación con otros países, pero es importante considerar múltiples factores que influyen en el rendimiento de los aprendices (Muelle, 2020)

1.9 Bajo rendimiento académico en el Ecuador

Cabe señalar que en el Ecuador existen un sin número de investigaciones donde se ha marcado las causas del bajo rendimiento académico como lo sugiere el estudio realizado en la provincia de Guayas en el año 2019, es importante traer a flote porque es un común denominador en las unidades educativas de nuestra ciudad donde concluye sobre un evidente rendimiento académico bajo, el cual no se relaciona de manera exclusiva con la institución como única responsable; se han encontrado otros factores como el ambiente familiar (Proaño y Sánchez, 2019).

Según Lara (2021) se han identificado desafíos en términos de rendimiento académico de los estudiantes en Ecuador, el cual se ha indicado como bajo, y se han señalado factores demográficos, socioeconómicos y culturales que pueden influir en él. Sin embargo, es importante considerar otros múltiples factores que influyen en el rendimiento de los estudiantes.

1.10 Bajo rendimiento académico en la Unidad Educativa Ibarra

En el PCI del año 2021, en referencia a lo que se observa e investiga, en la institución educativa se conoce que desde el nivel de Educación General Básica elemental hasta Bachillerato se rige en el cumplimiento del Art. 208 del Reglamento de la LOEI (MINEDUC, 2017). Y el instructivo de evaluación estudiantil 2016 numeral 5. Si el estudiante presenta menos de 7 puntos el docente deberá presentar un plan de recuperación pedagógica y ser promediado con el insumo. El vicerrectorado, la Junta Académica, comisión pedagógica deberán establecer



los parámetros y normas para los instrumentos de evaluación diferenciados para las personas con NEE.

Como consta en el PCI del año 2021, el instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil actualizado julio de 2016 manifiesta que las instituciones educativas tomarán en cuenta los lineamientos de la evaluación que consta la normativa legal vigente y lo propuesto en la Planificación curricular Institucional. Se realizará la aplicación de éste instructivo desde el nivel de educación inicial y subnivel de preparatoria de EGB que establece sus parámetros de evaluación cualitativa. Se aplicarán las rúbricas de acuerdo a cada nivel y asignatura.

En la documentación legal y vigente en la institución mencionan que en el ...Art. 208 Refuerzo académico según el reglamento a la LOEI, conforme la evaluación continua determinará resultados poco favorables en la lucubración de al menos un aprendiz de algún curso, será necesario el diseño e implementación emergente de algún procedimiento de reforzamiento académico. Este debe contener elementos bajo los siguientes criterios:

1. Clases extras realizadas por el mismo u otro profesor de la correspondiente asignatura;
2. Tutorías individuales ejecutadas por el mismo u otro profesor de la correspondiente asignatura;
3. En atención a necesidades de los aprendices tendrán Tutorías individuales de la mano de un psicólogo o algún otro experto.
4. Su representante o algún miembro de su grupo familiar será garante del cumplimiento del cronograma de estudios realizado para el aprendiz.

El profesor tendrá la responsabilidad de hacer seguimiento al trabajo realizado por el aprendiz en su refuerzo académico para brindar retroalimentación pertinente, minuciosa y adecuada para que el alumno mejore su aprendizaje. También, los trabajos tienen que ser evaluados, y mediados con las calificaciones logradas en el resto de sus informes académicos.



El refuerzo académico a ser aplicado debe corresponder con un diseño según las necesidades detectadas en los aprendices y establecer el tratamiento idóneo el cual contribuya a mejorar el aprendizaje logrado, en atención las normas específicas expedidas para tal finalidad (MINEDUC, 2017). Como se menciona en el PCI del año 2021 de la unidad educativa Ibarra, es menester mencionar que el refuerzo académico en la institución se llevará a cabo acorde al instructivo actualizado de la evaluación estudiantil 2017.

1.11 Procesos de Enseñanza – Aprendizaje

El proceso de enseñanza – aprendizaje se concibe como una interacción constante entre docentes y estudiantes con el objetivo de lograr determinados objetivos relacionados con el desarrollo cognitivo y conductual (Guamán et al., 2020). En este proceso, los docentes actúan como guías y facilitadores del aprendizaje, mientras que los estudiantes participan activamente y de manera consciente para adquirir conocimientos, desarrollar habilidades y fomentar el pensamiento crítico y creativo.

La enseñanza implica la socialización del conocimiento por parte del docente, mientras que el aprendizaje implica la asimilación y comprensión de ese conocimiento por parte del estudiante. El proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental en la educación y se basa en estrategias dirigidas a provocar el aprendizaje, promoviendo la interacción y el intercambio de conocimientos entre maestros y estudiantes (Chacha y Rosero, 2020).

1.11.1 Procesos de Enseñanza – Aprendizaje en Chile

En Chile, los procesos de enseñanza-aprendizaje se desarrollan en diferentes niveles educativos, desde la educación inicial hasta la educación superior, estos procesos están orientados a promover el aprendizaje significativo, el desarrollo de habilidades y competencias, y la formación integral de los estudiantes. En el ámbito educativo chileno, se busca fomentar un enfoque centrado en el estudiante, donde se promueva su participación, el trabajo colaborativo y



el pensamiento crítico. Además, se busca que los estudiantes adquieran conocimientos, habilidades y valores que les permitan enfrentar los desafíos del mundo actual.

Los procesos de enseñanza-aprendizaje en Chile suelen estar respaldados por planes y programas de estudio establecidos por el Ministerio de Educación, estos planes definen los contenidos, objetivos y criterios de evaluación que deben ser abordados en cada nivel educativo. Es importante destacar que en los últimos años ha habido un énfasis en la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esto ha permitido el acceso a recursos digitales, la implementación de plataformas educativas y el desarrollo de metodologías innovadoras que potencian el aprendizaje sobre todo en el nivel superior (Guzmán y Castillo, 2022).

1.11.2 Procesos de Enseñanza – Aprendizaje en Ecuador

En el país se realizó una investigación que relaciona el proceso enseñanza aprendizaje en casa y la virtualidad a causa del Covid 2020, donde se expone que actualmente la tecnología se ha empoderado del proceso enseñanza - aprendizaje, considerándose indispensable el conocimiento del uso de herramientas tecnológicas para desarrollar el proceso educativo. Para esto, indican que la utilización de tecnologías, posee la intención y la finalidad de perfeccionar el proceso educacional, fundamentándose en teorías propias del paradigma constructivista del perfeccionamiento de destrezas, consiguiendo un beneficio a nivel educativo en los principales actores; estos son docentes y aprendices (León y Cárdenas, 2021).

1.11.3 Procesos de Enseñanza – Aprendizaje en la Unidad Educativa Ibarra

Una de las acciones a desarrollarse frente a estos problemas es involucrar a toda la Comunidad Educativa en el proceso enseñanza - aprendizaje fomentando el desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes.

Como se menciona en el PCI del año 2021 de la unidad educativa Ibarra, un aprendizaje con énfasis en la producción y la significatividad se apoya teóricamente en la Pedagogía Crítica, la cual se basa en aspectos esenciales, en un acrecentamiento del protagonismo estudiantil durante





el proceso formativo, participando activamente para encontrar una posible solución a problemas sociales de tal manera que conlleven a una transformación de esta. Dando prioridad al desarrollo de destrezas vinculadas con el "saber hacer", caracterizadas por dominio axiomático, donde las destrezas apoyadas en criterio de desempeño constituyen el referente principal para la planificación micro curricular de sus clases y tareas de aprendizaje.

1.12 Evaluación

La evaluación en educación consiste en el proceso de adquirir y analizar datos para determinar el progreso y el desempeño de los estudiantes durante su trayectoria académica (Córdoba y Lanuza, 2021). Es una herramienta fundamental para valorar si los objetivos educativos se están cumpliendo y para tomar decisiones pedagógicas. La evaluación educativa se lleva a cabo de manera continua y se utiliza para medir el aprendizaje de los estudiantes, evaluar sus habilidades y competencias, y determinar si se están alcanzando los objetivos establecidos en los planes de estudio (Ninantay, 2021).

Además, la evaluación puede ayudar a identificar fortalezas y áreas de mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Cobeña y Yáñez, 2022). Existen diferentes tipos de evaluación en educación, como la evaluación formativa, que se realiza durante el proceso de aprendizaje para proporcionar retroalimentación y guiar la enseñanza; y la evaluación sumativa, que se realiza al final de un período o curso para determinar el nivel de logro de los estudiantes (Boud, 2020).

En la era de la tecnología digital, la educación se ha visto transformada por la integración de herramientas y recursos en línea que enriquecen el proceso educativo. La asignatura Emprendimiento y Gestión del primer año de bachillerato requiere de enfoques pedagógicos innovadores para preparar a los estudiantes para los desafíos empresariales contemporáneos. En este contexto, los contenidos digitales han surgido como una valiosa herramienta para mejorar la efectividad y la accesibilidad de la educación.



1.13 Importancia de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión

La asignatura de Emprendimiento y Gestión busca cultivar en los estudiantes habilidades esenciales para la vida en un mundo empresarial en constante evolución. Desde la comprensión de conceptos de negocio hasta el desarrollo de habilidades de liderazgo y toma de decisiones, esta asignatura abarca una amplia gama de conocimientos relevantes para la formación de futuros emprendedores y líderes. Sin embargo, la tradicional transmisión de información en un aula puede resultar limitada para abordar la naturaleza práctica y dinámica de estos temas.

El Ministerio de Educación de Ecuador (MINEDUC) (2016), en la guía de implementación de la asignatura menciona su incorporación con el propósito de constituir personas con capacidad para el emprendimiento, que puedan demostrar liderazgo, sean competentes a la hora de tomar riesgos, que sepan resolver problemas en el ámbito laboral y personal, y que funden empresas que ayuden al sostenimiento de la economía del país con innovación y justicia.

La finalidad de la asignatura de emprendimiento y gestión es despertar el espíritu emprendedor en los jóvenes estudiantes para que en un futuro cercano sean quienes inicien su propio negocio con la finalidad de mejorar la calidad de vida, si analizamos la situación actual de nuestro país podemos evidenciar que no existen fuentes de trabajo para muchos jóvenes que han alcanzado sus títulos universitarios.

1.14 Las Herramientas Digitales en la Educación

Las herramientas digitales en la educación se refieren a los medios informáticos y tecnológicos, como programas o dispositivos, que permiten la interacción y el desarrollo de actividades educativas (Berrocal & Aravena, 2021). Se aplican en el contexto educativo con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y brindar apoyo a los docentes y estudiantes; pueden actuar como ayudas visuales, incluir realidad virtual, permitir la creación de contenido interactivo y ofrecer la posibilidad de utilizar asistentes virtuales, pueden ser utilizadas





para complementar y enriquecer las prácticas educativas, facilitar la adquisición de conocimientos, promover la participación activa de los estudiantes y fomentar el desarrollo de habilidades digitales.

En primer lugar, se explora la evolución de la tecnología digital, desde sus inicios hasta las innovaciones actuales, como inteligencia artificial y realidad aumentada. Se analiza cómo estas tecnologías han transformado la forma en que se crean, distribuyen y consumen contenidos digitales. En segundo lugar, se examina el proceso de producción de herramientas digitales, abarcando desde la generación de ideas hasta la distribución. Se investigan las plataformas y herramientas utilizadas, así como las dinámicas de colaboración y co-creación que han surgido en este contexto.

Por último, se investigan los efectos socioculturales de los contenidos digitales. Se analiza cómo han influido en la comunicación, la participación ciudadana, la identidad personal y cultural, así como la privacidad y la seguridad en línea. Además, se exploran las preocupaciones éticas y legales relacionadas con la propiedad intelectual y la desinformación.

En conjunto, este marco teórico proporciona una comprensión integral de la intersección entre tecnología, producción de contenidos y sociedad en la era digital. La investigación contribuye a un mejor entendimiento de cómo los contenidos digitales impactan en diversos aspectos de la vida contemporánea, así como a la identificación de tendencias emergentes y desafíos a abordar en este campo en constante evolución.

Las herramientas digitales abarcan una variedad de recursos en línea que incluyen videos educativos, simulaciones interactivas, plataformas de aprendizaje en línea, juegos educativos y aplicaciones móviles, entre otros. Estos recursos permiten la creación de experiencias de aprendizaje más flexibles, atractivas y personalizadas. Además, la integración de tecnología en la educación proporciona a los estudiantes una familiarización temprana con herramientas digitales, preparándolos para la realidad laboral moderna.

1.15 Beneficios de la Integración de Herramientas Digitales en Emprendimiento y Gestión

La integración de herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión ofrece una serie de ventajas:

Aprendizaje Activo y Participativo

El aprendizaje activo y participativo es una estrategia de enseñanza que se centra en el estudiante y promueve su participación activa en el proceso de aprendizaje. En este enfoque, los estudiantes no solo son receptores pasivos de información, sino que se convierten en sujetos activos que construyen su propio conocimiento (Vera, 2023). Se caracteriza por incluir actividades motivadoras y desafiantes que fomentan la reflexión, el diálogo, la colaboración y la construcción de conocimientos.

Los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje y se les anima a participar activamente en el proceso, formulando preguntas, proponiendo soluciones, debatiendo ideas y aplicando lo aprendido en situaciones reales. Las herramientas digitales fomentan la participación activa de los estudiantes a través de la interacción con materiales multimedia y actividades prácticas. Los simuladores y juegos educativos, por ejemplo, permiten a los estudiantes experimentar situaciones empresariales reales de manera segura.

1.16 Herramientas Digitales para el proceso de enseñanza – aprendizaje

En El contexto educativo actual, el uso efectivo de herramientas digitales para la retroalimentación en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en esencia es para potenciar el aprendizaje de los estudiantes y fomentar su desarrollo profesional. La integración en el blog institucional con recursos interactivos no solo facilita la entrega de comentarios de manera oportuna, sino que también promueve la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Las herramientas digitales más utilizadas por los Docentes pueden variar según la ubicación, la materia y las preferencias individuales las más comunes son:



Educaplay



Educaplay es una herramienta gratuita que ofrece la posibilidad de crear actividades y juegos educativos con un resultado atractivo y profesional. Con Educaplay, los profesionales de la enseñanza pueden crear su propio espacio educativo en línea y llevar las clases a otro nivel de participación.

Genially



Genially es una plataforma en línea que permite crear contenidos interactivos y animados, como presentaciones, infografías, videos interactivos, currículums, entre otros. Es una herramienta versátil y fácil de usar que ofrece una amplia gama de opciones para crear materiales educativos atractivos y dinámicos. Con Genially, es posible combinar texto, imágenes, videos, enlaces y elementos interactivos para crear presentaciones y recursos visuales impactantes. La plataforma ofrece plantillas prediseñadas y herramientas de diseño intuitivas que facilitan la creación de contenido visualmente atractivo.

Kahoot



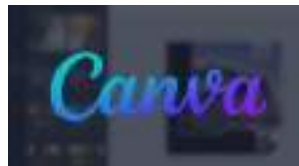
Es una plataforma educativa interactiva que permite a los profesores y estudiantes crear y participar en cuestionarios, juegos y desafíos de aprendizaje. Fue creado en 2013 con el objetivo de hacer que el aprendizaje sea divertido y atractivo. Con Kahoot!, los profesores pueden crear



cuestionarios y juegos personalizados utilizando una amplia variedad de formatos, como preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, completar espacios en blanco y más.

Los estudiantes pueden unirse a los cuestionarios y juegos. Al finalizar, se muestra la clasificación de los participantes y se otorgan puntos según la rapidez y precisión de las respuestas. Kahoot! se utiliza ampliamente en entornos educativos, desde escuelas primarias hasta universidades, para motivar a los estudiantes, fomentar la participación activa y evaluar el aprendizaje de manera divertida (Rojas et al., 2021).

Canva



Es una herramienta que permite crear clases y actividades entretenidas usando imágenes, fuentes, vídeos, animaciones y funciones de edición. Existen varios diseños preestablecidos los cuales se puede utilizar para crear posters, infografías, videos, tarjetas, entre otros, esta herramienta crea un vínculo con tus estudiantes y los motiva para trabajar en sus propias creaciones.

Prezi



Se trata de una herramienta que permite realizar presentaciones en línea, a diferencia de las presentaciones tradicionales basadas en diapositivas, Prezi utiliza un solo lienzo en el que se pueden colocar textos, imágenes, videos y otros elementos de presentación de manera no lineal. Con Prezi, los usuarios pueden crear presentaciones visualmente atractivas y narrativas, utilizando efectos de zoom y movimiento para resaltar los detalles importantes. La plataforma



UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

ofrece plantillas prediseñadas y herramientas de diseño que facilitan la creación de presentaciones impactantes (Barcia y Mendoza, 2020).

Youtube



YouTube es uno de los sitios web más populares y ampliamente utilizados en todo el mundo para ver y compartir contenido audiovisual. En YouTube, los usuarios pueden encontrar una amplia variedad de videos, que van desde música, películas, programas de televisión, documentales, tutoriales, videos educativos y mucho más. Los videos se pueden buscar utilizando palabras clave, categorías o canales específicos.



La Universidad para todos





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

2.1. Conceptualización y operacionalización de las variables y categorías

Definición nominal

Variable 1 (Independiente): Herramientas digitales.

Variable 2 (Dependiente): Proceso de enseñanza-aprendizaje.

Definición conceptual

Variable 1: Herramientas digitales.

Son aplicaciones, programas o recursos utilizables en línea que se manejan para efectuar diversas tareas y facilitar la interacción con la tecnología, estas herramientas pueden ser utilizadas en diferentes ámbitos, como la educación; en este contexto, desempeñan un papel fundamental al permitir que los aprendices accedan a materiales, colaborar en actividades recíprocas y alcanzar pericias digitales novedosas (Moncini y Pirela, 2021).

Variable 2: Proceso de enseñanza-aprendizaje.

El proceso de enseñanza – aprendizaje es conceptualizado como un procedimiento comunicativo intencional o de intercambio que envuelve la consumación de pericias pedagógicas para propiciar lucubraciones (Gamboa, 2022).

Definición operacional

Variable 1: Herramientas digitales.

Esta variable se define operacionalmente a través de dos dimensiones con sus respectivas subdimensiones e indicadores tal como se muestra en la tabla 1. De tal forma, que se mide a través de la accesibilidad y la disponibilidad y sus subdimensiones Acceso a dispositivos; Conectividad a internet; y, disponibilidad de recursos digitales.





Variable 2: Proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta variable es medida por dos dimensiones con sus respectivas subdimensiones e indicadores tal como se muestra en la tabla 1. La primera dimensión, llamada planificación, es medida por tres subdimensiones, a saber, por la Micro curricular; las destrezas y Habilidades; y la enseñanza. La segunda dimensión, definida como Personalización de contenidos, es medida por la variedad de contenidos; la calidad de los recursos digitales; y, las herramientas de comunicación.





Tabla 1: Cuadro de operacionalización de las variables

VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	SUB-DIMENSIONES	INDICADORES
Herramientas Digitales	Son aplicaciones, programas o recursos utilizables en línea que se manejan para efectuar diversas tareas y facilitar la interacción con la tecnología, estas herramientas pueden ser utilizadas en diferentes ámbitos, como la educación; en este contexto, desempeñan un papel fundamental al permitir que los aprendices accedan a materiales, colaborar en actividades recíprocas y alcanzar pericias digitales novedosas (Moncini y Pirela, 2021).	Accesibilidad y disponibilidad.	Acceso a dispositivos Conectividad a internet. Disponibilidad de recursos digitales	Disponibilidad de dispositivos electrónicos para los estudiantes. Velocidad y estabilidad de la conexión a internet. Acceso a plataformas de aprendizaje en línea.

Nota. Elaboración propia



VARIABLE	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	SUB-DIMENSIONES	INDICADORES
Proceso de enseñanza aprendizaje	El proceso de enseñanza – aprendizaje es conceptualizado como un procedimiento comunicativo intencional o de intercambio que envuelve la consumación de pericias pedagógicas para propiciar lucubraciones (Gamboa, 2022)	Planificación.	Micro curricular	Aprendizaje
			Destrezas y Habilidades	Aprendizaje (acciones para lograr la habilidad)
		Personalización de contenidos.	Enseñanza	Diversidad de materiales educativos.
			Adaptación a diferentes perfiles de usuarios.	Adaptación de materiales a las necesidades de los estudiantes.

Nota. Elaboración propia



2.2. Enfoque de la Investigación

La presente investigación es un tipo de investigación mixta que combina enfoques cualitativos y cuantitativos, en este caso se pueden utilizar métodos cualitativos para comprender las experiencias y percepciones de Docentes, estudiantes, al momento de utilizar herramientas digitales en el proceso de enseñanza, se aplican entrevistas, encuestas a grupos focales. El enfoque cuantitativo permite recopilar y analizar datos numéricos que proporciona una visión más generalizada sobre el impacto y la efectividad del uso de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

La investigación mixta busca combinar y aprovechar los enfoques cualitativos y cuantitativos para proporcionar una comprensión más profunda y holística del fenómeno de estudio, porque aborda preguntas de investigación complejas desde diferentes perspectivas y con múltiples tipos de evidencia. Al utilizar tanto métodos cualitativos como cuantitativos, se pueden obtener diferentes perspectivas y enriquecer la comprensión del fenómeno investigado.

Al utilizar diferentes métodos de recopilación y análisis de datos, se puede realizar una validación cruzada de los resultados, esto conlleva a comparar y contrastar los hallazgos cualitativos y cuantitativos para verificar la consistencia y la convergencia de los resultados, lo que aumenta la confiabilidad de la investigación. Algunas preguntas de investigación requieren un enfoque más completo y profundo que no puede ser abordado únicamente con métodos cualitativos o cuantitativos. El enfoque mixto permite abordar preguntas de investigación complejas que requieren una comprensión tanto de los aspectos subjetivos como de los aspectos objetivos del fenómeno investigado.

2.3. Alcance de la investigación

En atención a los objetivos formulados el alcance es descriptivo en su etapa inicial y aplicada en su etapa final; en este sentido, el estudio está encaminado a: 1.- identificar el nivel de conocimientos y aplicación de herramientas digitales de los estudiantes de Primero BGU en la asignatura de Emprendimiento y Gestión; 2. determinar los enfoques pedagógicos que respalden el uso de herramientas digitales basados en las Tecnologías de la Información y las

Comunicaciones (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Su etapa aplicada se cimienta en el tercer objetivo específico, ya que a través este se viabiliza el prometer una ruta para la resolución y aporte al escenario conflictivo educativo del contexto (Padua, 2018); de esta forma, se analiza el impacto del uso de las herramientas digitales como retroalimentación para el aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

2.4. Declaración y justificación del tipo de investigación

El tipo de investigación utilizado es el convergente secuencial, este permite combinar los datos cualitativos y cuantitativos recogidos en las diferentes etapas de la investigación. Al utilizar enfoques tanto cualitativos como cuantitativos, se puede realizar una validación cruzada de los resultados, lo cual conlleva a confrontar y disentir los hallazgos emanados en las disímiles etapas de la investigación para cotejar la consistencia y la convergencia de los resultados, lo que aumenta la confiabilidad del estudio.

El tipo convergente secuencial permite tanto la exploración en profundidad de un fenómeno, proporcionando una perspicacia más consuma y rigurosa del fenómeno investigado. Además, permite la modificación del diseño conforme se consiguen otros conocimientos a la vez que se despliega la perspicacia más recóndita del objeto estudiado; esto admite concertar las preguntas, los métodos de recopilación de datos y los análisis en función de los hallazgos emergentes, lo que aumenta la flexibilidad y el aforo de respuesta del estudio.

2.5. Métodos empleados y sus propósitos en el contexto de investigación

Para el desarrollo de esta investigación fueron considerados los siguientes métodos:

-Método Histórico Lógico

Es un método que combina el análisis histórico y el razonamiento lógico para comprender y explicar fenómenos pasados (Espinoza, 2023). El análisis histórico admite inspeccionar el contexto donde acaecieron los sucesos pasados, considerando factores de

diversa índole. lo cual provee una comprensión más insondable de los fenómenos y ayuda a identificar las causas y consecuencias de los mismos (Torres, 2020).

Por su parte, el razonamiento lógico se esgrime para analizar la pesquisa histórica disponible, identificar patrones, instaurar relaciones causales y edificar argumentos coherentes (Valbuena, 2021). Este método fue utilizado para el planteamiento del problema relacionado con el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de primer año de bachillerato BGU de la unidad educativa Ibarra en el año 2023-2024.

-Método deductivo

Es un proceso de razonamiento lógico que va desde lo general hacia lo particular. Se trata de un proceso de pensamiento que va de lo general a lo particular, donde la conclusión se deriva de las propias premisas. En el método deductivo, se establecen una serie de premisas o principios generales y se utiliza la lógica para llegar a una conclusión específica.

En este método, se parte de una serie de principios o leyes establecidos y se utiliza el razonamiento lógico para extraer conclusiones a partir de ellos. Para aplicar el método deductivo en esta investigación se realizan los siguientes pasos: se planteó el problema: falta de aplicación de las herramientas digitales en la enseñanza de emprendimiento y gestión y se analizaron las posibles causas subyacentes con la finalidad de proponer soluciones efectivas. Se investigó sobre herramientas digitales y su aplicación en la educación explorando las teorías y modelos de enseñanza en emprendimiento y gestión. Se diseñaron instrumentos de recolección de datos como encuestas, entrevistas o análisis de contenido aplicadas a la población de estudio: profesores, estudiantes, autoridades, entre otros (Urzola, 2020).

-Método Estadístico

Se basa en la recopilación sistemática de datos, organización y presentación, y la aplicación de técnicas estadísticas para obtener conclusiones válidas y significativas. El método estadístico permite describir datos numéricos de manera objetiva y precisa, a través de medidas

de tendencia central, dispersión y otras técnicas descriptivas, se puede obtener una visión clara de las características y patrones de los datos recolectados.

En esta investigación, en específico se aplica este método para: 1. Identificar el nivel de conocimientos y aplicación de herramientas digitales de los estudiantes de Primero BGU en la asignatura de Emprendimiento y Gestión; y, 2. analizar el impacto del uso de las herramientas digitales como retroalimentación para el aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

2.6. Instrumentos derivados de la metodología seleccionada

Como técnicas se tiene la encuesta, y como instrumentos el cuestionario. Para la recolección de datos se aplicaron dos cuestionarios (anexo 1 y 2), el cuestionario 1 aplicado a estudiantes permitió recoger información para identificar el nivel de conocimientos y aplicación de herramientas digitales de los estudiantes de Primero BGU en la asignatura de Emprendimiento y Gestión; el cuestionario 2 aplicado a los docentes permitió obtener perspectivas más profundas y analizar el impacto del uso de las herramientas digitales como retroalimentación para el aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

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

Población

En la presente investigación, realizada en la Unidad Educativa “Ibarra”, la población se conforma por todos los estudiantes de primer año BGU, cuyo número es de 560, distribuidos en catorce paralelos y cada uno de ellos tiene un promedio de 40 estudiantes por aula. Además, cuenta con 168 docentes, de los cuales, en el nivel del bachillerato, 13 docentes del área técnica y de ellos 2 trabajan en los primeros años de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Muestra

La muestra seleccionada para la investigación fue de 60 estudiantes que pertenecen a primero BGU de los paralelos A y B; el A con 30 estudiantes, y el paralelo B con 30

estudiantes. Al ser cursos de primero de bachillerato existe la posibilidad de trabajar porque ellos continúan sus estudios en la institución y en la especialidad como lo rige la norma y las condiciones institucionales; entonces, no es una muestra al azar sino planificada. Además, estos dos paralelos reflejan las características y comportamientos de los demás; y, según el objetivo de la investigación el cual se centra en evaluar el impacto del uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en estudiantes de Primero BGU en la Unidad Educativa "Ibarra" en el periodo lectivo 2023-2024, es suficiente seleccionar solo dos paralelos, los cuales representen diferentes condiciones.

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

Una vez que se apliquen estas encuestas se clasifican y codifican las respuestas para identificar patrones y tendencias derivadas de las respuestas de los participantes. Así que para identificar el nivel de conocimientos y aplicación de herramientas digitales de los estudiantes de Primero BGU en la asignatura de Emprendimiento y Gestión; y para analizar el impacto del uso de las herramientas digitales como retroalimentación para el aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, se manejan las subsiguientes técnicas estadísticas:

-Medidas de tendencia central como frecuencias, porcentajes de respuestas y la media, para presentar las principales tendencias de los datos.

-Tablas de frecuencia, para organizar y mostrar los datos de conformidad con los valores, útiles para representar la distribución de las variables con sus dimensiones, sub dimensiones e indicadores.

-Gráficos para representar de manera intuitiva la distribución de datos, en este caso se usan gráficos de barras.

2.9. Estrategia investigativa o proceder metodológico general seguido en el proceso de investigación de acuerdo al alcance e intereses de la investigación

Para la primera etapa, la cual concierne a la de diagnóstico, se alzan datos que permiten identificar el nivel de conocimientos y aplicación de herramientas digitales de los estudiantes de Primero BGU en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

En la segunda etapa del diseño de investigación, se recaban datos cualitativos para cumplir los otros dos objetivos específicos:

-Determinar los enfoques pedagógicos que respalden el uso de herramientas digitales basados en las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

-Analizar el impacto del uso de las herramientas digitales como retroalimentación para el aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Luego de ser recopilados los datos cualitativos, se lleva a cabo el estudio y análisis, que implica una interpretación y comprensión más detallada de los datos, cuya finalidad consiste en presentar las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

2.9.1. Etapas de diagnóstico inicial

Esta etapa se propone: identificar el nivel de conocimientos y aplicación de herramientas digitales de los estudiantes de Primero BGU en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

2.9.2. Modelación de la propuesta

La propuesta a presentar en este estudio comprende una estrategia didáctica que permita incorporar herramientas digitales como retroalimentación para el aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. La cual puede tener como título: "Emprende Digital: Potenciando el aprendizaje a través de herramientas digitales"

La presente propuesta tiene como objetivo proponer una estrategia didáctica que permita incorporar herramientas digitales como retroalimentación para el aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión., con el

fin de fomentar el desarrollo de habilidades emprendedoras y la adquisición de conocimientos relevantes para el mundo laboral actual, esta estrategia busca aprovechar el potencial de las herramientas digitales para enriquecer y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los Objetivos específicos de esta son:

1. Promover la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, utilizando herramientas digitales como medio de retroalimentación.
2. Fomentar el desarrollo de habilidades digitales y competencias emprendedoras en los estudiantes.
3. Mejorar la comprensión de los conceptos y temas abordados en la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante el uso de herramientas digitales interactivas.
4. Facilitar la evaluación formativa y continua de los estudiantes, brindando retroalimentación oportuna y personalizada a través de las herramientas digitales.

2.9.3. Etapa del diagnóstico final o validación (teórica o empírica)

En esta investigación se emplea la validación teórica a través del establecimiento de los elementos teóricos que respaldan la incorporación de herramientas digitales como retroalimentación para el aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión; también la validación empírica mediante la opinión de expertos para analizar el impacto del uso de las herramientas digitales como retroalimentación para el aprendizaje de los estudiantes de Primero de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

2.10. Análisis de los resultados de la etapa de diagnóstico inicial

Se presentan los resultados del diagnóstico inicial, el cual consistió en identificar el nivel de conocimientos y aplicación de herramientas digitales de los estudiantes de Primero BGU en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.



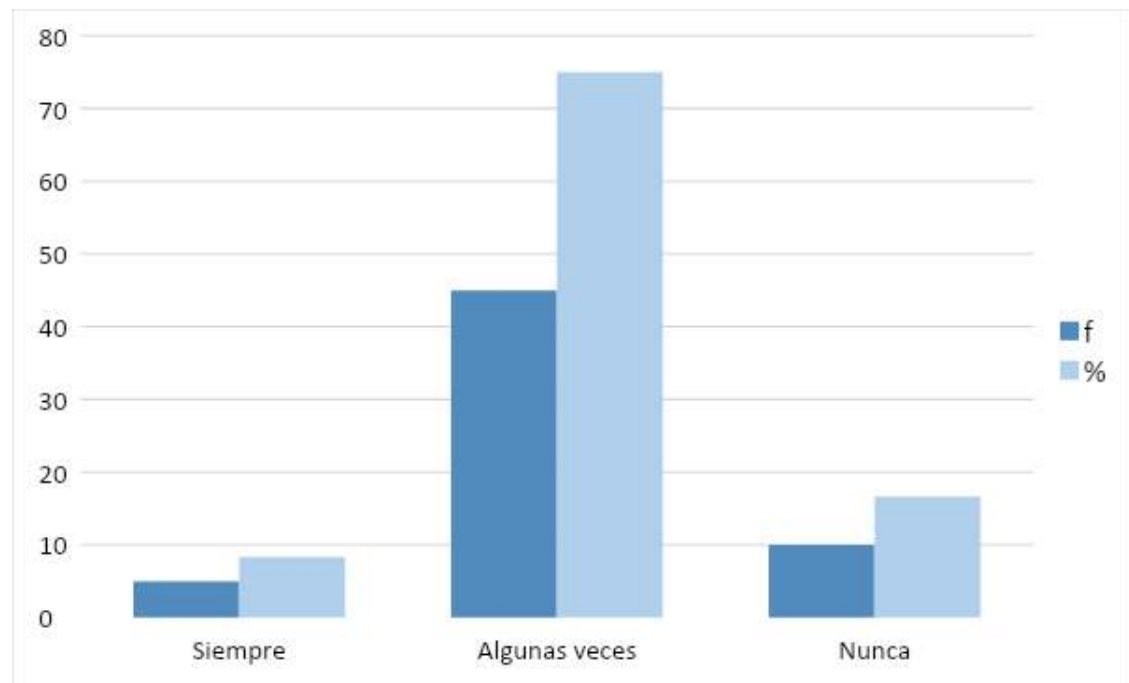
Tabla 2 Respuestas Ítem 1: acceso a internet en la institución

Alternativas	f	%
Siempre	5	8,33
Algunas veces	45	75,00
Nunca	10	16,67
Total	60	100

Nota. Datos de la investigación

Como se evidencia en la tabla 2 y en la figura 1, un 75% de los estudiantes opinó que algunas veces tiene acceso a internet en la institución, lo cual es un elemento que debe ser considerado a la hora de implementar estrategias que conlleven el uso de herramientas digitales, ya que estas requieren una conexión a internet para funcionar correctamente, sin acceso a internet, las herramientas digitales no pueden utilizarse plenamente.

Ilustración 1 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 1: acceso a internet en la institución



Nota. Datos de la investigación





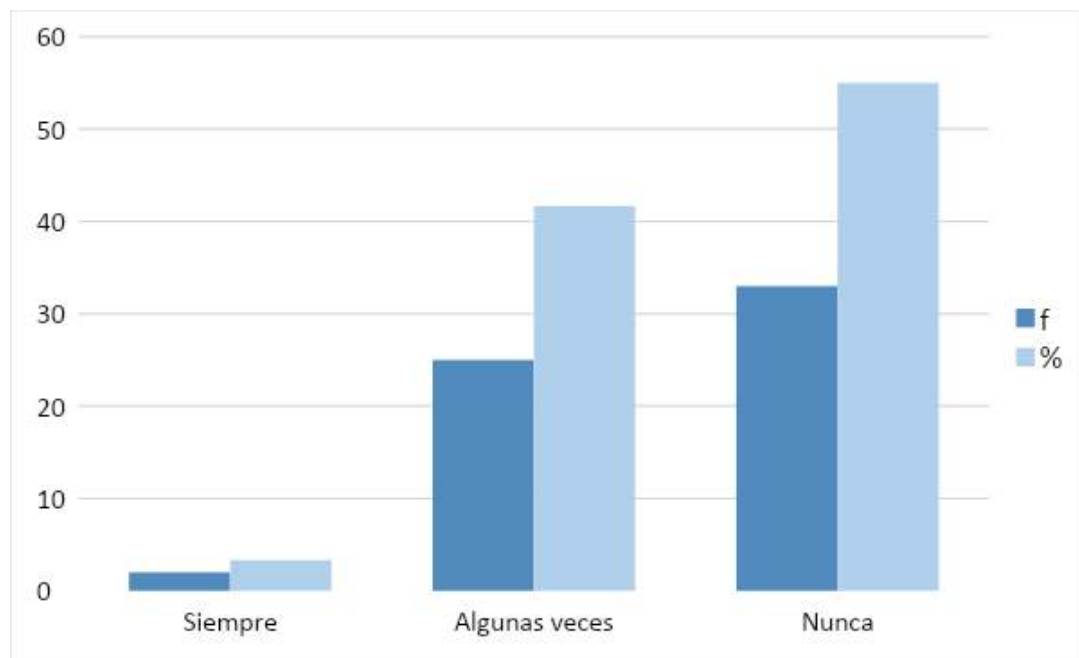
Tabla 3 Respuestas Ítem 2: Las aulas de clases cuentan con internet

Alternativas	f	%
Siempre	2	3,33
Algunas veces	25	41,67
Nunca	33	55,00
Total	60	100

Nota. Datos de la investigación

Como se muestra en la tabla 3 y en la figura 2, un 55% de los estudiantes opinó que nunca tienen acceso a internet en las aulas de clases, lo cual, al igual que en la respuesta anterior constituye un factor actúa como impedimento para el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que estas requieren una conexión a internet para funcionar correctamente, sin acceso a internet, las herramientas digitales no pueden utilizarse enteramente.

Ilustración 2 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 2: Las aulas de clases cuentan con internet



Nota. Datos de la investigación





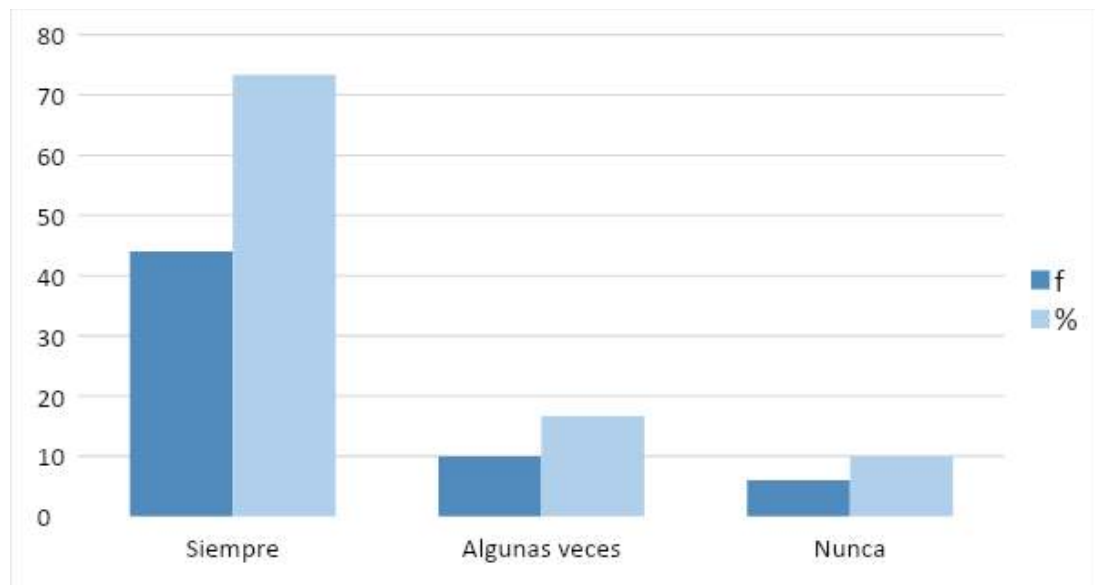
Tabla 4 Respuestas Ítem 3: Considera acertado el uso de la tecnología en el aula

Alternativas	f	%
Siempre	44	73,33
Algunas veces	10	16,67
Nunca	6	10,00
Total	60	100

Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 4 y la figura 3, un 73,33% de los aprendices Considera acertado el uso de la tecnología en el aula, lo cual favorece el surgimiento de varios beneficios y resultados positivos en su proceso de aprendizaje, tales como el aumento de la motivación, la mejora de la comprensión y retención del contenido, la visualización de conceptos complejos, el desarrollo de habilidades digitales, y el fomento de la colaboración y la comunicación.

Ilustración 3 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 3: Considera acertado el uso de la tecnología en el aula



Nota. Datos de la investigación





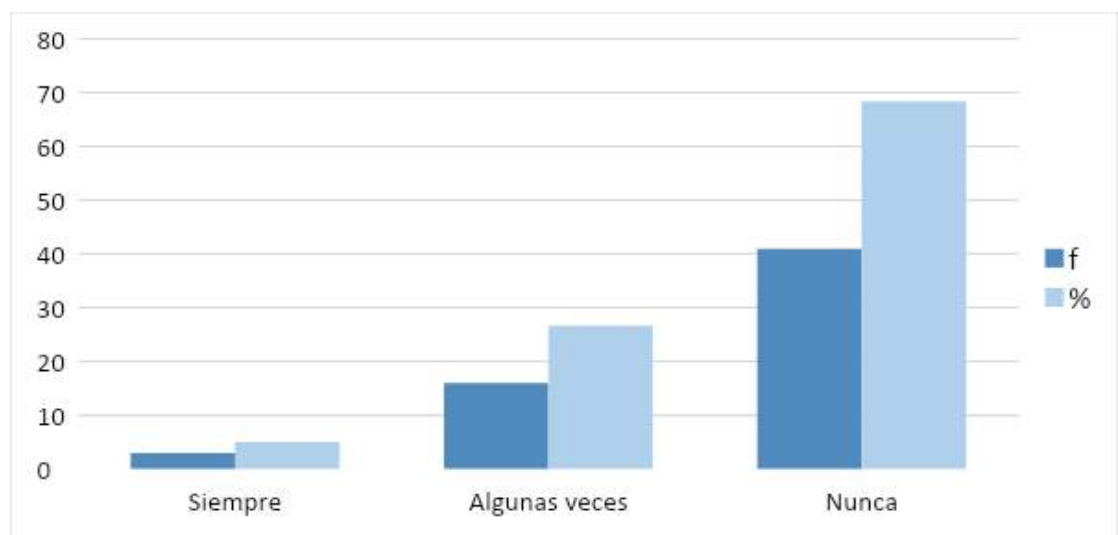
Tabla 5 Respuestas Ítem 4: Para las clases de Emprendimiento y Gestión se usa la tecnología

Alternativas	f	%
Siempre	3	5,00
Algunas veces	16	26,67
Nunca	41	68,33
Total	60	100

Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 5 y la figura 4, un 68,33% de los aprendices expresó que para las clases de Emprendimiento y Gestión nunca se usa la tecnología, sin considerar que el no utilizar tecnología en el aula puede limitar el acceso de los estudiantes a recursos digitales y herramientas que podrían enriquecer su aprendizaje, esto puede resultar en una falta de variedad en los materiales y actividades. Sin el uso de tecnología, los alumnos pueden perder la oportunidad de experimentar con herramientas digitales que podrían ayudarles a desarrollar habilidades emprendedoras y de gestión.

Ilustración 4 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 4: Para las clases de Emprendimiento y Gestión se usa la tecnología



Nota. Datos de la investigación





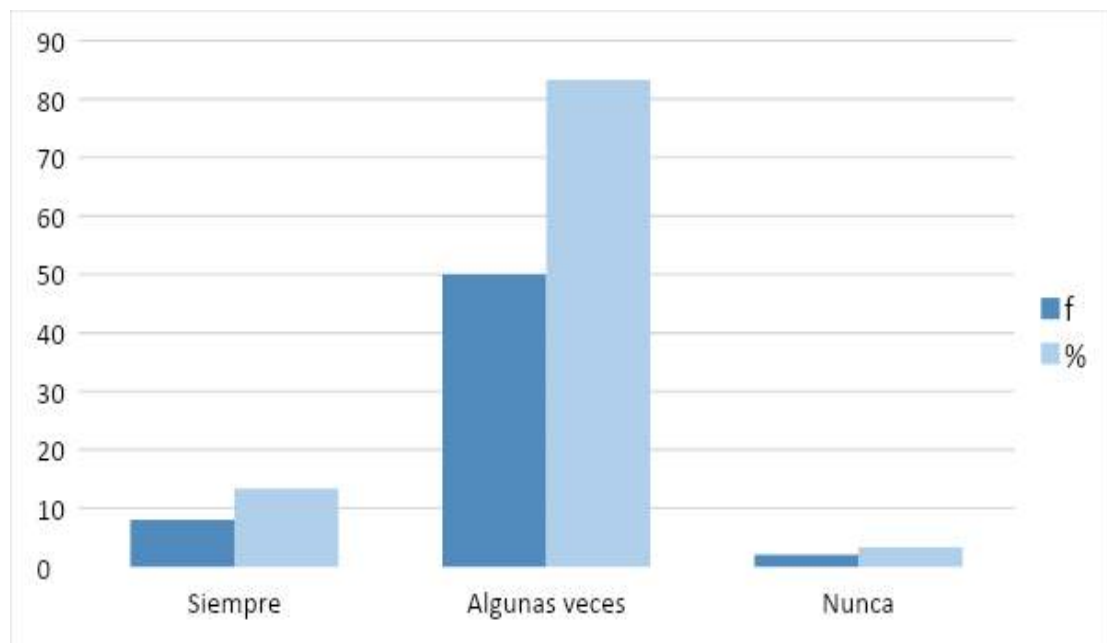
Tabla 6 Respuestas Ítem 5: Sus evaluaciones de Emprendimiento y Gestión son online

Alternativas	f	%
Siempre	8	13,33
Algunas veces	50	83,33
Nunca	2	3,33
Total	60	100

Nota. Datos de la investigación

Como se evidencia en la tabla 6 y en la figura 5, un 83,33% de los estudiantes opinó que algunas veces sus evaluaciones de Emprendimiento y Gestión son online, lo cual permite identificar rápidamente sus fortalezas y áreas de mejora, esto puede ser útil para su aprendizaje continuo; además, al realizar evaluaciones en línea se pueden incluir una variedad de formatos, como preguntas de opción múltiple, preguntas abiertas, ejercicios prácticos y actividades interactivas, lo cual favorece evaluar habilidades y conocimientos de manera diversa.

Ilustración 5 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 5: Sus evaluaciones de Emprendimiento y Gestión son online



Nota. Datos de la investigación





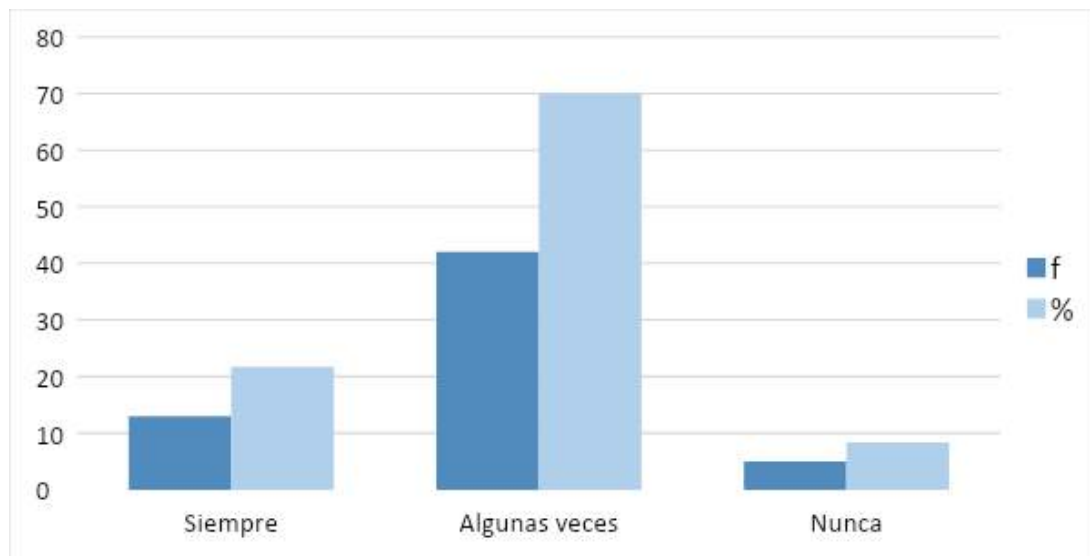
Tabla 7 Respuestas Ítem 6: El docente de Emprendimiento y Gestión para realizar retroalimentación de los conocimientos planifica clases virtuales fuera de horario

Alternativas	f	%
Siempre	13	21,67
Algunas veces	42	70,00
Nunca	5	8,33
Total	60	100

Nota. Datos de la investigación

Como se evidencia en la tabla 7 y en la figura 6, un 70% de los aprendices opinó que algunas veces el docente de Emprendimiento y Gestión para realizar retroalimentación de los conocimientos planifica clases virtuales fuera de horario, lo cual, es importante para brindar a los estudiantes la oportunidad de participar en la retroalimentación en un momento más conveniente para ellos, esto puede ser beneficioso para aquellos que tienen compromisos adicionales.

Ilustración 6 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 6: El docente de Emprendimiento y Gestión para realizar retroalimentación de los conocimientos planifica clases virtuales fuera de horario



Nota. Datos de la investigación





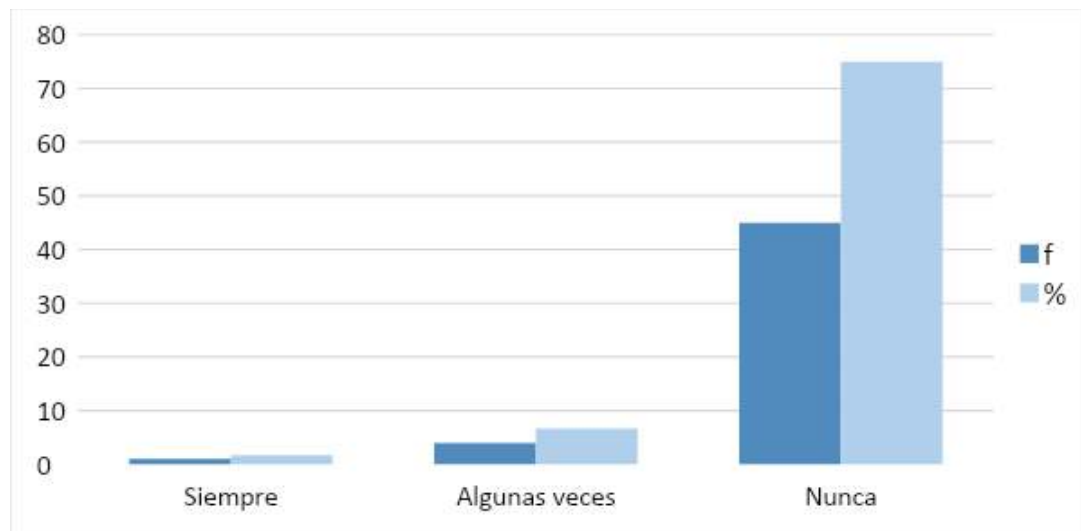
Tabla 8 Respuestas Ítem 7: Conoce si se ha implementado un proyecto en la institución para uso de herramientas digitales

Alternativas	f	%
Siempre	1	1,67
Algunas veces	4	6,67
Nunca	45	75,00
Total	60	100

Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 8 y la figura 7, un 75% de los aprendices nunca conoce si se ha implementado un proyecto en la institución para uso de herramientas digitales, lo cual puede llevar a una falta de conocimiento sobre las oportunidades y recursos disponibles para utilizar tecnología en su aprendizaje; también puede limitar su capacidad para aprovechar al máximo las ventajas de la tecnología en su formación, además de afectar su capacidad para adaptarse a entornos tecnológicos en el futuro y limitar sus oportunidades laborales.

Ilustración 7 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 7: Conoce si se ha implementado un proyecto en la institución para uso de herramientas digitales



Nota. Datos de la investigación



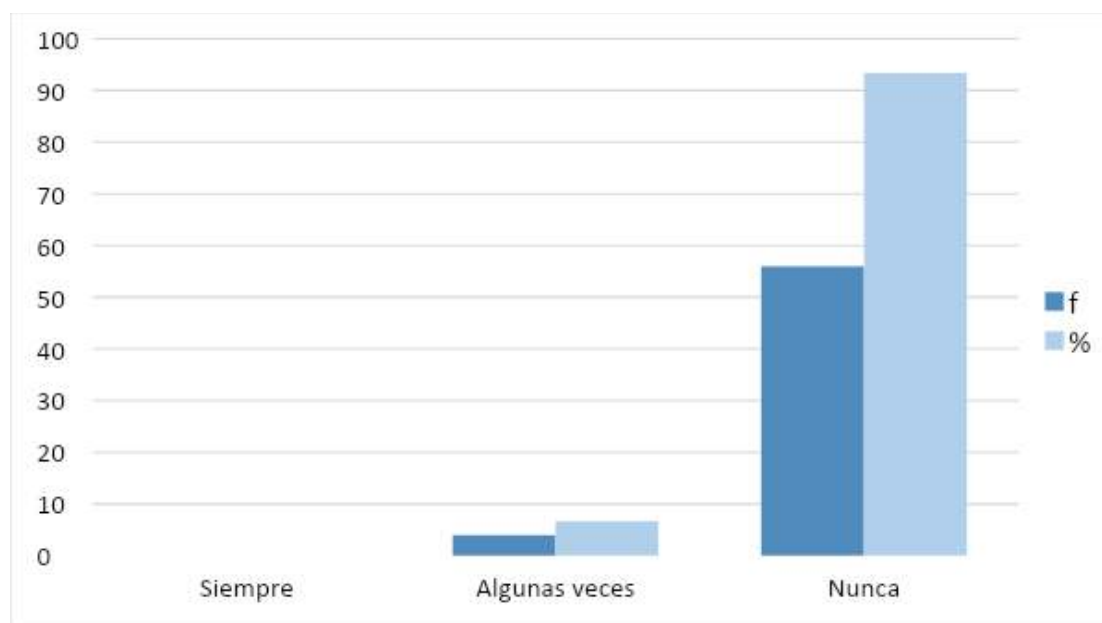
Tabla 9 Respuestas Ítem 4: Para las clases de Emprendimiento y Gestión se usa la tecnología

Alternativas	f	%
Siempre	0	0,00
Algunas veces	4	6,67
Nunca	56	93,33
Total	60	100

Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 9 y la figura 5, un 93,33% de los aprendices expresó que nunca ha recibido capacitación institucional sobre herramientas digitales, sin considerar que el no estar debidamente capacitado puede resultar en una falta de conocimiento y habilidades necesarias para utilizar eficazmente la tecnología para el aprendizaje, una subutilización de herramientas y recursos digitales que podrían mejorar su aprendizaje y desarrollo.

Ilustración 8 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 8: Ha recibido capacitación institucional sobre herramientas digitales



Nota. Datos de la investigación

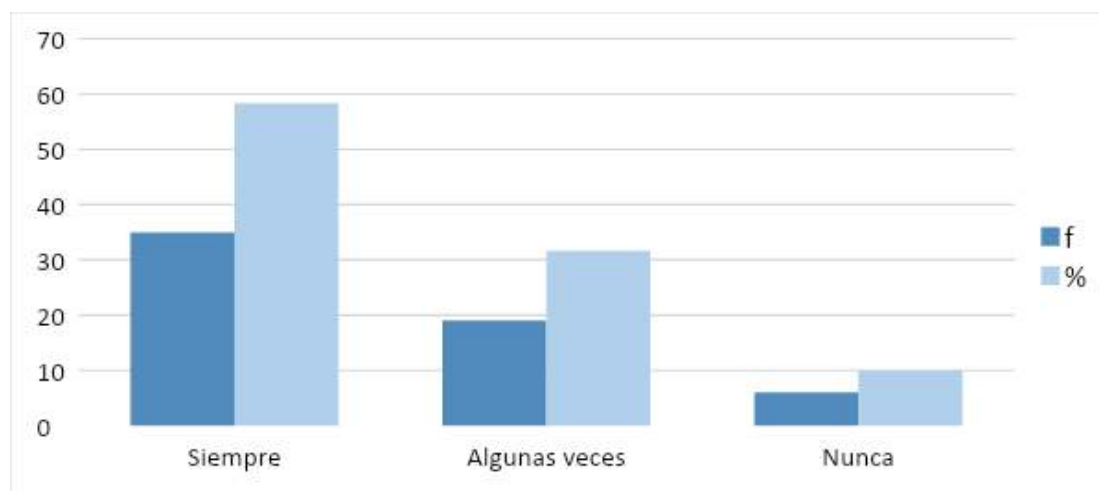
Tabla 10 Respuestas Ítem 4: Para las clases de Emprendimiento y Gestión se usa la tecnología

Alternativas	f	%
Siempre	35	58,33
Algunas veces	19	31,67
Nunca	6	10,00
Total	60	100

Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 10 y la figura 9, un 58,33% de los aprendices expresó que si le ofrecieran una capacitación gratuita en herramientas digitales de manera virtual siempre aceptaría, lo cual puede ser positivo porque al estar familiarizados con las herramientas digitales pueden aprovechar al máximo las oportunidades de colaboración, interacción y recursos en línea; ayudar a trabajar de manera más eficiente y productiva, organizar, gestionar y presentar información de manera más efectiva, lo que les permite ahorrar tiempo y esfuerzo.

Ilustración 9 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 9: Para las clases de Emprendimiento y Gestión se usa la tecnología



Nota. Datos de la investigación



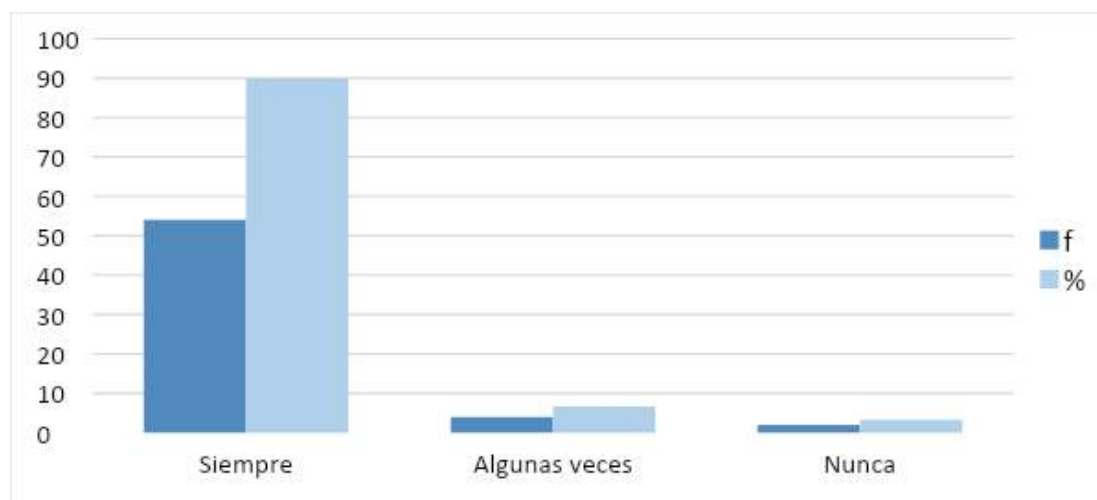
Tabla 11 Respuestas Ítem 4: Para las clases de Emprendimiento y Gestión se usa la tecnología

Alternativas	f	%
Siempre	54	90,00
Algunas veces	4	6,67
Nunca	2	3,33
Total	60	100

Nota. Datos de la investigación

Según se observa en la tabla 11 y la figura 10, un 90% de los aprendices expresó que si el docente de Emprendimiento y Gestión sube materiales en el blog de la Institución siempre lo revisaría, esto les permite estar al tanto de las últimas tendencias, investigaciones y prácticas en el campo, profundizar en los temas, ampliar su conocimiento y tener una comprensión más completa de los conceptos y habilidades relacionados con el emprendimiento y la gestión; y, repasar los temas clave y practicar con ejercicios adicionales.

Ilustración 10 Gráfico de barras de Respuestas Ítem 10: Si el Docente de Emprendimiento y Gestión sube materiales en el blog de la Institución usted revisará



Nota. Datos de la investigación





CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Análisis de los resultados:

Blog de retroalimentación de la asignatura de emprendimiento y gestión a través del uso de herramientas digitales.

Un blog puede ser una herramienta poderosa para conectarte con otros usuarios ya que permite interactuar, participar o retroalimentar conocimientos. Regularmente tener un blog obliga a crear contenido de calidad. Este contenido puede ser útil para los estudiantes, o personas que interactúan en él, proporcionando información valiosa, consejos prácticos, y recursos que benefician a los usuarios. Un blog de retroalimentación en emprendimiento y gestión puede ser una herramienta valiosa para el crecimiento personal, la construcción de nuevos conocimientos, la interacción con la audiencia y el establecimiento de relaciones en el ámbito de la educación.

Tabla 12 Respuesta pregunta 1 ¿Utiliza Word para elaborar sus planificaciones?

	Docente	Respuesta	Palabra Clave
1	A.M.	Sí, normalmente utilizo para realizar todo documento que tiene texto.	Utilizar Documento
2	E.F.	Claro, es el programa más utilizado en mi profesión cuando realizo actividades de oficina.	Programa Actividades
3	M.S.	Siempre, este programa me permite modificar otros documentos anteriores y facilita mi trabajo.	Modificar Facilita
4	C.L.	Sí, el procesador de texto es de fácil uso y tiene herramientas útiles para elaborar documentos.	Procesador Herramientas

Nota. Elaboración propia



Tabla 13 Respuesta pregunta 2: ¿Ha realizado alguna modificación en su plan curricular anual en los últimos dos años?

	Docente	Respuesta	Palabra Clave
1	A.M.	Por supuesto todo depende de los requerimientos de la institución.	Depende Requerimientos
2	E.F.	Si, en área se llega a un consenso con las recomendaciones de la comisión. Técnico Pedagógica y luego se realizan los cambios necesarios.	Área Cambios
3	M.S.	Hago los cambios pertinentes según los parámetros enviados por planta central y lo adapté a nuestra realidad institucional.	Modificar Parámetros
4	C.L.	Sí, las circunstancias de la institución cada año son diferentes por lo tanto debo implementar una nueva planificación.	Circunstancias Implementar

Nota. Elaboración propia



Tabla 14 Respuesta pregunta 3: ¿Utiliza herramientas tecnológicas para planificar sus clases diarias?

	DOCENTE	RESPUESTA	PALABRA CLAVE
1	A.M.	No, mis clases las imparto guiándome en el libro del Ministerio.	Imparto Guiándome
2	E.F.	No, porque no tengo un aula adecuada con proyector para impartir mis clases, trabajo con el libro de la asignatura.	Aula Proyector
3	M.S.	Sí, realizo talleres interactivos para que los estudiantes desarrollen en sus casas como refuerzo a lo aprendido en el aula.	Talleres Interactivos Refuerzo
4	C.L.	No, porque no tengo mucho manejo de la tecnología y prefiero seguir los temas de acuerdo al libro.	Manejo Tecnología

Nota. Elaboración propia



Tabla 15 Respuesta pregunta 4: ¿Utiliza herramientas tecnológicas para impartir sus clases?

	DOCENTE	RESPUESTA	PALABRA CLAVE
1	A.M	Si, en lo que es planificación utilizo bastantes videos para ayudar a consolidar los conocimientos con los estudiantes.	Videos Consolidar Conocimientos
2	E.F.	Lastimosamente no lo puedo hacer por la realidad institucional que no cuenta con laboratorios para utilizar herramientas tecnológicas.	Realidad Institucional
3	M.S.	No, porque la institución no cuenta con aulas adecuadas con proyectores y en algunas ni siquiera hay energía eléctrica lo que dificulta el utilizar la tecnología durante las clases.	Proyectores Dificultades Eléctricas Tecnologías
4	C.L.	No para compartir en las aulas con los estudiantes no se puede porque no hay los medios necesarios para el proceso enseñanza aprendizaje.	Medios Proceso

Nota. Elaboración propia



Tabla 16 Respuesta pregunta 5: ¿Considera que sus actividades académicas se han visto afectadas con frecuencia por problemas de conectividad en su Institución?

	DOCENTE	RESPUESTA	PALABRA CLAVE
1	A.M	Sí, porque lamentablemente no hay el espacio o el internet para poder impartir algunos temas que considero fundamentales.	Espacio Impartir Fundamentales
2	E.F.	En mi institución no existe cobertura para utilizar dispositivos electrónicos para apoyar las actividades académicas, el internet no abastece para apoyo de actividades académicas.	Cobertura Dispositivos Internet Actividades
3	M.S.	Lamentablemente el internet no abastece para labores docentes menos aún para utilizar herramientas digitales al impartir las clases.	Abastece Labores Herramientas Impartir
4	C.L.	Sí, porque es fundamental gozamos de una conexión básica en las instituciones pública en las aulas.	Fundamental Conexión Públicas

Nota. Elaboración propia



Tabla 17 Respuesta pregunta 6: ¿Ha recibido capacitaciones sobre el uso de herramientas tecnológicas en los últimos dos años?

	DOCENTE	RESPUESTA	PALABRA CLAVE
1	A.M	No, lamentablemente	No
2	E.F.	No en los últimos dos años, pero si he recibido anteriormente capacitación para el uso de herramientas tecnológicas.	Uso Herramientas
3	M.S.	Por parte de la institución no he recibido capacitación, pero si personalmente me he visto en la obligación de buscar cursos online para mantenerme actualizada.	Capacitación Personalmente Online
4	C.L.	No, en la institución de manera particular si hemos buscado capacitación como docentes debemos estar constantemente capacitados especialmente ahora en la tecnología que es la base fundamental del conocimiento.	Capacitación Especialmente Tecnología Conocimiento

Nota. Elaboración propia



Tabla 18 Respuesta pregunta 7: ¿Cree que el uso de herramientas TIC en el aula ayudará en su labor docente?

	DOCENTE	RESPUESTA	PALABRA CLAVE
1	A.M	Sí, definitivamente la tecnología nos ayuda mucho en nuestra labor como docente aún más en la actualidad que estamos en tiempos de cambios y que existe información que no la podemos obtener cuando se necesita.	Tecnología Actualidad Información
2	E.F.	Por supuesto es muy importante utilizar las TIC, porque el uso de celulares y aparatos electrónicos se ha transformado en un servicio básico que todos deberíamos manejarlo o dominarlo.	Importante Utilizar Electrónicos Dominarlo
3	M.S.	El utilizar herramientas TIC mejoraría notablemente la labor docente ya que hay muchos estudiantes que se motivan de manera visual.	Motivan Visual Interactivos
4	C.L.	Sí, es la base para impartir la asignatura porque es de motivar al emprendedor.	Impartir Motivar

Nota. Elaboración propia





Tabla 19 Respuesta pregunta 8: ¿Resultaría complejo para usted incorporar herramientas digitales en el aula para el proceso de enseñanza- aprendizaje?

	DOCENTE	RESPUESTA	PALABRA CLAVE
1	A.M	No, porque si me llevo bien con la tecnología y sé que el estudiante también.	Tecnología Estudiantes
2	E.F.	No, porque pienso que todos los Docentes de una u otra manera hemos recibido capacitaciones sobre el uso de herramientas digitales así que se podría aplicar perfectamente dentro del aula, son otras las condiciones que nos impiden cumplir con este objetivo.	Capacitación Herramientas Laboratorios Objetivos
3	M.S.	No porque siempre trato de actualizarme en el manejo de herramientas digitales, espero algún momento exista la posibilidad de poner en práctica durante mis clases.	Herramientas Posibilidad
4	C.L.	No, porque estoy predispuesta y capacitada para dar la clase si así fuese la oportunidad.	Dispuesta Capacitada Oportunidad

Nota. Elaboración propia



Tabla 20 Respuesta pregunta 9: ¿Considera que la incorporación de las TIC en su práctica educativa mejoraría el aprendizaje de los estudiantes?

	DOCENTE	RESPUESTA	PALABRA CLAVE
1	A.M	Si, supongo porque hay herramientas hay mucha información útil que lamentablemente no la podemos utilizar por no tener aulas adecuadas y falta de equipos en nuestra institución.	Herramientas Información Equipos
2	E.F.	Totalmente porque los estudiantes al tener un contacto directo con el manejo de TIC pondrían en práctica todos sus conocimientos teóricos que se manejan dentro del aula y podrían poner en práctica los conocimientos de la asignatura de emprendimiento.	Totalmente Contacto Teóricos
3	M.S.	Estoy convencida que la incorporación de TIC mejora el aprendizaje de los estudiantes ya que ellos pertenecen a la era de la tecnología donde se sienten motivados, confiados y seguros para manejar la tecnología.	Incorporación Aprendizaje Motivados Tecnología
4	C.L.	Sí, es definitivo los estudiantes logran captar mejor los conocimientos cuando utilizan la tecnología.	Captan Conocimientos

Nota. Elaboración propia





Tabla 21 Respuesta pregunta 10: ¿En caso de contar con un blog adherido al blog institucional para retroalimentación de la asignatura de emprendimiento y gestión, motivaría a sus estudiantes para que lo visiten?

	DOCENTE	RESPUESTA	PALABRA CLAVE
1	A.M	Desde luego que sí me encantaría y ojalá sea posible en algún momento contar con ese espacio.	Encantaría Posible
2	E.F.	Totalmente sería una de las herramientas muy útiles el crear un blog que cuente con material para consulta y refuerzo de la asignatura de tal manera que puedan visitarlo cuando ellos crean conveniente y puedan apoyarse como una actividad complementaria a lo que se imparta dentro del aula.	Totalmente Herramientas Útiles Refuerzo Actividad
3	M.S.	Claro que sí, por qué será de gran ayuda el que los estudiantes desde sus hogares puedan retroalimentar los temas revisados durante la clase y se sentirán motivados para revisar una y otra vez si cuentan con actividades interactivas y divertidas.	Ayuda Retroalimentación Motivadores Actividades
4	C.L.	Claro, si hay un blog institucional para el área técnica no y peor dedicado para emprendimiento sería genial y nutrir este de la información correspondiente sería genial.	Área Nutrir Información Genial

Nota. Elaboración propia



Una vez analizados los resultados de la entrevista realizada a cuatro Docentes de la Unidad Educativa “Ibarra” quienes imparten la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato, se ha llegado a la conclusión de que la retroalimentación es un proceso bidireccional que nutre el aprendizaje y el crecimiento, se erige como un componente esencial en diversos contextos. En la era digital donde la conectividad y la interactividad definen nuestras interacciones cotidianas, la búsqueda de métodos efectivos para proporcionar y recibir retroalimentación ha adquirido un nuevo matiz. En este contexto, la presente tesis explora la implementación de un blog anclado al blog institucional como una herramienta dinámica para enriquecer el proceso de retroalimentación.

La propuesta de blog adjunto a la página institucional para retroalimentación de conocimientos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para el primer año de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa Ibarra, del cantón Ibarra de la provincia de Imbabura, asume como metodología el TECNOGADGET BLOG APRENDO Y EMPRENDO, el cual está dividido por unidades que se aborda en la planificación anual.

La propuesta es una recapitulación de contenidos, conocimientos y actividades didácticas que se realizarán al ingresar al blog de la asignatura de emprendimiento y gestión que se encuentra en la página oficial de la institución como retroalimentación y consolidación de conocimientos. Las herramientas que encontraremos son: Educaplay, Genially, Kahoot, Canva, Prezi, Youtube.

Motivar al uso de herramientas digitales para consolidar conocimientos y a emprender a los estudiantes y a su entorno familiar como alternativa de autodesarrollo y auto sostenimiento en la actual y grave situación económica que el país se encuentra como posible solución. En segunda instancia se pretende que el estudiante realice una evaluación más amigable, creativa, activa luego de su retroalimentación donde usa herramientas digitales tales como Youtube, Educaplay, entre otros.

Por otra parte, al utilizar las herramientas digitales el estudiante podrá evaluar el uso de la herramienta y el grado de satisfacción con la información en ella. Para finalizar se pretende

motivar al estudiante para que genere contenidos de conocimientos usando herramientas digitales de su preferencia y almacene en el blog.

3.2 Objetivos de TecnoGadget blog Aprendo y Emprendo.

General

Retroalimentar contenidos curriculares usando herramientas digitales para la asignatura de emprendimiento y gestión.

Específicos:

- Reforzar contenidos de la asignatura de emprendimiento y gestión para primer año de bachillerato BGU utilizando herramientas digitales.
- Fomentar la utilización de TecnoGadget Blog entre estudiantes para motivar el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión.

3.3 Justificación de la propuesta como solución al problema expuesto en el diagnóstico.

Según la exposición de motivos relacionados con el problema de investigación, es notoria una deficiencia y apatía con respecto a la utilización de herramientas digitales de parte del cuerpo de profesores de la Unidad Educativa Ibarra para impartir cátedra, para elaborar su planificación, así como para diseñar contenidos digitales para evaluar y retroalimentar conocimientos. En referencia al estudiantado que pertenece a una generación analógica se considera primordial el uso de tecnología y sus herramientas digitales para adquirir sus conocimientos.

Esta propuesta considera un análisis fundamental de elementos indispensables y fundamentales en cuanto a la tecnología, al personal docente, a estudiantes, así como aspectos operativos de la institución y al uso y aplicación de herramientas digitales para el desarrollo de contenidos curriculares de la asignatura de emprendimiento y gestión para reparar la brecha etaria y digital existente en el aula y por tanto en la institución.

En referencia al aspecto pedagógico de la asignatura de emprendimiento y gestión, la propuesta pretende contribuir a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de primer año de bachillerato en ciencias, fundamentándose en una idea de corriente progresista y constructivista donde el estudiante sea protagonista de su desarrollo invitándole a visitar el blog

institucional y a ser creativo para aportar con sus destrezas en herramientas digitales a ampliar los conocimientos en el espacio virtual, de esta manera el estudiante consolida los conocimientos interactuando, con trabajo colaborativo y autoevaluación siendo así un proceso más atractivo y amigable que como docentes pretendemos impartir sin necesidad de estar presentes.

El alumno puede desarrollar el aprendizaje autónomo el cual es de gran importancia debido al rápido avance de las nuevas tecnologías. El aprendizaje autónomo permite a las personas adaptarse constantemente a lo largo de la vida, desarrollando habilidades de investigación, autoevaluación y confianza en sí mismos. En primer lugar, el desarrollo de habilidades de investigación permite adquirir conocimientos de manera más profunda y precisa, con esto se pueden encontrar fuentes confiables de información, analizar datos y evidencias, y llegar a conclusiones fundamentadas, esto es especialmente relevante en un mundo donde la información está fácilmente disponible, pero también puede ser engañosa o poco confiable.

En segundo lugar, la autoevaluación es esencial para el crecimiento personal y profesional, al evaluar las fortalezas y debilidades de manera objetiva, se pueden identificar áreas en las que se precisan mejorar y establecer metas realistas para nuestro desarrollo. La autoevaluación también ayuda a reconocer logros y celebrar el progreso, lo que contribuye a una mayor confianza. Por último, la confianza en sí mismos es fundamental para enfrentar desafíos y perseguir metas, cuando el aprendiz confía en sus habilidades y capacidades, se siente más seguros al asumir nuevos desafíos y tomar decisiones importantes. La confianza en sí mismo también ayuda a superar obstáculos y afrontar situaciones difíciles con resiliencia y determinación.

La propuesta aplica la metodología de aprendizaje autónomo porque esta concientiza y refiere a cómo los estudiantes en la actualidad adquieren nuevos conocimientos dirigiendo sus capacidades, control del tiempo y como concibe la evaluación al utilizar herramientas digitales siendo un proceso cognitivo dinámico y amigable donde desarrolla nuevas destrezas según lo planificado y objetivos planteados por el docente.





La asignatura de emprendimiento y gestión es una asignatura fundamental para incursionar en el mundo micro empresarial actual. La integración de un blog con herramientas digitales proporciona un medio dinámico y colaborativo para facilitar la enseñanza y aprendizaje de esta disciplina. La justificación para esta propuesta radica en la necesidad de aprovechar las ventajas de la tecnología para mejorar la retroalimentación, la participación estudiantil y el desarrollo de habilidades tecnológicas.

3.4 Beneficiarios

Directos: La trilogía de educación de la institución Unidad Educativa Ibarra al poseer un espacio en la plataforma virtual donde existe contenidos curriculares diseñados con herramientas digitales para la retroalimentación de contenidos en el proceso enseñanza aprendizaje de emprendimiento y gestión.

Indirectos: La comunidad educativa Ibarra para motivar a mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en otras asignaturas y así consolidar el uso de herramientas y la tecnología en el espacio educativo.

3.5 Origen del Blog

El origen del blog se remonta al término en inglés "web log", que significa "diario en la web". Surgió como una forma de mantener un registro en línea de pensamientos, ideas y experiencias personales, con el tiempo, los blogs evolucionaron y se convirtieron en una herramienta para compartir información, conocimientos y opiniones con un público más amplio. El primer blog conocido se atribuye a Justin Hall, un estudiante de la Universidad de Swarthmore, quien comenzó a publicar su "web log" en 1994; sin embargo, también existe un debate sobre quién fue el primer bloguero de la historia (Ochoa, 2022).

Con el avance de las tecnologías de internet, los blogs se popularizaron y se convirtieron en una forma común de comunicación en línea, los blogs permiten a las personas expresarse, compartir sus intereses y conectarse con otros que comparten sus mismas pasiones. En la actualidad, los blogs abarcan una amplia variedad de temas y formatos, pueden ser utilizados por individuos, empresas, organizaciones y medios de comunicación para difundir información,



promover productos o servicios, establecer conexiones con la audiencia y generar ingresos a través de la publicidad o el marketing de afiliados.

3.6 Definición de blog

Su definición es compleja; algunos estudios muestran que un blog es compatible con una página web donde con frecuencia son publicados contenidos específicos para una determinada comunidad de usuarios (Wilson, 2020). El diseño general de un blog puede variar dependiendo de varios factores, como el propósito del blog, el público objetivo y las preferencias del creador; sin embargo, hay algunos elementos comunes que suelen estar presentes en el diseño de un blog como el interfaz de usuario, la organización del contenido, elementos multimedia, esquema de colores y velocidad de carga.

Los blogs son una forma común de comunicación en línea y se utilizan para compartir información, conocimientos y opiniones con un público más amplio, pueden ser creados por individuos, empresas, organizaciones y medios de comunicación (Fernández, 2021). Los blogs también pueden ser utilizados como herramientas de promoción, atrayendo visitantes y potenciales clientes a través de la publicación de contenido relevante y atractivo.

3.7 Autorregulación

La autorregulación del aprendizaje se refiere a la capacidad de los estudiantes para regular y controlar su propio proceso de lucubración (Valdés y Armas, 2022). Consiste en que los aprendices sean conscientes de sus propias metas de aprendizaje, planifiquen su estudio, monitoreen su progreso, evalúen su desempeño y realicen ajustes cuando sea necesario; esto implica que los alumnos sean activos y responsables de su propio proceso de aprendizaje, les permite desarrollar habilidades como la planificación, la organización, la autorreflexión y la toma de decisiones, lo que les ayuda a ser más eficientes y efectivos en su adquisición de conocimientos.

Al autorregular su aprendizaje, los estudiantes pueden identificar sus fortalezas y debilidades, establecer metas realistas, utilizar estrategias de estudio efectivas, gestionar su tiempo de manera adecuada y evaluar su propio progreso. También les permite adaptarse a

diferentes situaciones de aprendizaje y superar obstáculos. La autorregulación del aprendizaje es importante porque promueve la autonomía y la responsabilidad en los estudiantes, les ayuda a desarrollar habilidades metacognitivas y les proporciona las herramientas necesarias para enfrentar los desafíos del aprendizaje a lo largo de su vida (Barreto y Álvarez, 2020).

3.8 Fundamentos Pedagógicos, didácticos y Psicológicos del TecnoGadget blog aprendo y emprendo.

3.8.1 Fundamento pedagógico:

Pedagógicamente se fundamenta en el TECNOGADGET BLOG APRENDO Y EMPRENDO el cual asume una metodología que combina el uso de la tecnología (TECNO) y los dispositivos electrónicos (GADGET) con el objetivo de promover el aprendizaje y el emprendimiento. Este enfoque pedagógico busca aprovechar las herramientas digitales y las posibilidades que ofrecen para fomentar la participación activa de los estudiantes, su creatividad y su capacidad para resolver problemas.

El blog se convierte en una plataforma donde los estudiantes pueden compartir sus conocimientos, experiencias y reflexiones sobre emprendimiento y gestión. A través de la retroalimentación en el blog, los estudiantes pueden recibir comentarios y sugerencias de sus compañeros y del profesor, lo que les permite mejorar su comprensión de los temas y fortalecer sus habilidades de comunicación. Además, el uso del blog como herramienta de retroalimentación promueve la autonomía y la responsabilidad de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, les brinda la oportunidad de reflexionar sobre su progreso, evaluar su desempeño y realizar ajustes en su aprendizaje (Báez y Ushiña, 2022).

3.8.2 Fundamentos Volitivo - Cognitivo:

Los fundamentos volitivo-cognitivos de una propuesta de blog para retroalimentación de conocimientos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para el primer año de bachillerato en ciencias de la Unidad Educativa Ibarra, del cantón Ibarra de la provincia de Imbabura, asumiendo la metodología del TECNOGADGET BLOG APRENDO Y EMPRENDO, se basan en la combinación de dos aspectos clave: la capacidad volitiva y la capacidad cognitiva.



La capacidad volitiva se refiere a la motivación, la autodisciplina y la capacidad de establecer metas y perseverar en su consecución. En el contexto del blog de retroalimentación, los estudiantes deben tener la motivación y el compromiso para participar activamente, compartir sus conocimientos y recibir retroalimentación constructiva. La capacidad volitiva les permite establecer metas de aprendizaje, planificar su participación en el blog y mantenerse enfocados en su proceso de aprendizaje.

Por otro lado, la capacidad cognitiva se refiere a las habilidades de pensamiento, comprensión y procesamiento de información. En el contexto del blog de retroalimentación, los estudiantes deben ser capaces de expresar sus ideas de manera clara y coherente, comprender y analizar la retroalimentación recibida, y utilizarla para mejorar su comprensión y aplicación de los conceptos de emprendimiento y gestión. La capacidad cognitiva les permite reflexionar sobre su propio aprendizaje, evaluar su desempeño y realizar ajustes cuando sea necesario (Paredes y Alarcón, 2023).

3.8.3 El constructivismo como enfoque en la Psicología del aprendizaje:

Esta investigación tiene como base las teorías que fundamentan al constructivismo en la aplicación del ámbito educativo; es un enfoque en la psicología del aprendizaje que se basa en la idea de que el conocimiento se construye activamente por parte del estudiante a través de la interacción con su entorno y la reflexión sobre sus propias experiencias. Este enfoque considera que el aprendizaje es un proceso activo y personal, en el cual el estudiante construye su propio conocimiento a partir de sus experiencias previas y de la interacción con el entorno, se enfatiza la importancia de que los estudiantes sean participantes activos en su propio aprendizaje. Se les anima a explorar, experimentar, hacer preguntas y buscar respuestas por sí mismos.

El papel del profesor es el de facilitador y guía, proporcionando las herramientas y el ambiente adecuado para que los estudiantes puedan construir su conocimiento de manera significativa, también destaca la importancia del aprendizaje colaborativo y social. Se considera que el intercambio de ideas y la discusión entre los estudiantes promueven la construcción conjunta del conocimiento. Además, se reconoce que el aprendizaje es un proceso individual y



único para cada estudiante, ya que cada uno tiene sus propias experiencias, conocimientos previos y formas de construir el conocimiento (Azañedo, 2022).

3.9 Factibilidad tecnológica y operativa de la propuesta

En la actualidad los docentes y estudiantes así como la institución cuentan con la tecnología necesaria para un trabajo innovador más atractivo, diferenciado y guiado que perfecciona el proceso de enseñanza-aprendizaje de emprendimiento y gestión con alumnos de primer año de bachillerato BGU, la propuesta se vuelve llamativa porque el estudiante tiene acceso a dispositivos electrónicos y a la red las 24 horas del día donde pueden realizar la retroalimentación en el blog institucional.

3.10 Ventajas del uso de TecnoGadget blog Aprendo y Emprendo:

- El blog contiene herramientas digitales para retroalimentar contenidos de la asignatura de emprendimiento y gestión, material al cual pueden acceder en cualquier momento facilitando el aprendizaje auto dirigido.
- Los contenidos curriculares de la asignatura de emprendimiento son diseñados con el uso de herramientas digitales.
- El blog implica el desarrollo de habilidades digitales esenciales para los estudiantes.
- El blog sirve como herramienta para que los estudiantes reflexionen sobre su propio progreso y aprendizaje.
- Permite incorporar al espacio virtual más información sobre la asignatura de emprendimiento y gestión.
- El sitio está disponible las 24 horas del día y durante todo el año calendario.
- El blog ofrece un espacio organizado y accesible para los estudiantes de primero de bachillerato BGU.
- En caso de que el estudiante tenga dificultades de red o de dispositivos electrónicos la institución cuenta con varios laboratorios de computación para su uso.





- La estructura del blog permite actualizar contenidos a través de las herramientas digitales algo que incentiva a los estudiantes a participar regularmente en la signatura, esto contribuye a un compromiso constante y a una participación activa.

3.11 Posibles desventajas al utilizar TecnoGadget blog Aprendo y Emprendo:

La posible resistencia de los docentes de la asignatura para aplicar y usar herramientas digitales en los laboratorios o en el aula de clase.

- Algunos estudiantes pueden no tener las habilidades tecnológicas necesarias para trabajar efectivamente con un blog.
- Puede crear disparidades en la participación, la calidad de las contribuciones o el manejo del blog.
- Problemas técnicos, como interrupciones en el servicio, dificultades de carga de contenido o fallo en la plataforma del blog, puede afectar la experiencia de los estudiantes y la efectividad del uso del blog como herramienta educativa.



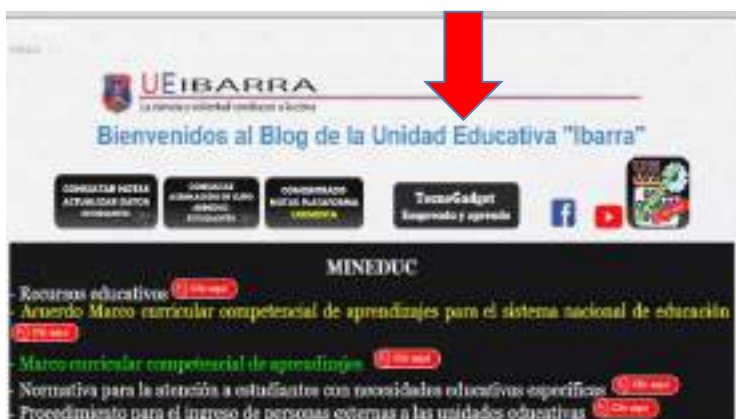
Ilustración Estructura el Blog:

Para acceder a TecnoGadget Blog debe ingresa al siguiente link:

<https://ueibarra.blogspot.com/>



A continuación, aparece la siguiente pantalla, luego hacer clic.



Una vez que ingrese al link del TecnoGadget Blog usted podrá observar esta pantalla.

Ilustración 12 Captura de pantalla de la presentación de TecnoGadget Blog.



Ilustración 13 Pantalla de Bienvenida al blog de retroalimentación de Emprendimiento y Gestión.



Ilustración 14 En este espacio se explica el concepto de emprender para iniciar con la retroalimentación.





UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR

TRABAJO DE TITULACIÓN

Ilustración 15 Videos explicativos sobre los conceptos financieros básicos.



Ilustración 16 En esta pantalla encuentra un video de retroalimentación sobre los conceptos financieros básicos, además de una autoevaluación en kahoot.



Ilustración 17 El blog cuenta con juegos interactivos, así como una autoevaluación.



Ilustración 18 Una vez finalizada la actividad se observa el puntaje obtenido y el tiempo que tomó en realizarla.



CONCLUSIONES

A continuación, se presentan las conclusiones claves derivadas de esta investigación:

1. La actualidad educativa evidencia la necesidad e importancia de integrar, considerando fundamentos pedagógicos y didácticos, herramientas tecnológicas a los procesos formativos en el área de Emprendimiento y Gestión.
2. La incorporación de herramientas tecnológicas, desde una visión estratégica y alineada con los objetivos del plan de estudios, contribuye al desarrollo de habilidades y potencia metodologías de enseñanza-aprendizaje que logran mejorar la calidad y eficiencia del proceso educativo.
3. El TecnoGadget blog propicia la retroalimentación activa y participativa de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. A su vez, el carácter dinámico de la herramienta propuesta desarrolla relaciones de integración entre los estudiantes y la mejora continua en su rendimiento académico.
4. El resultado de la investigación ofrece oportunidades en el proceso-enseñanza y aprendizaje para los estudiantes de primero BGU y docentes del área técnica que imparten la cátedra, así TecnoGadget blog influye positivamente en los docentes al observar un considerable cambio y mejora académica de los estudiantes en esta etapa de implementación del blog. Es pertinente mencionar que además de la consideración mostrada por los docentes de la institución frente a TecnoGadget se plasma la factibilidad y sugerencias por parte de expertos en el área al observar la correlación entre la variable dependiente e independiente, por lo que es necesario insistir al MINEDUC en una constante y profunda formación del docente en el uso de herramientas digitales y nuevas tecnologías en el aula.



RECOMENDACIONES

1. Es pertinente que los gobiernos de turno a través del MINEDUC brinden capacitaciones a los Docentes sobre el manejo de herramientas digitales. Esto garantiza que los profesores estén equipados con las habilidades necesarias para aprovechar al máximo las herramientas digitales y proporcionar una retroalimentación significativa.
2. Es necesario investigar y evaluar continuamente sobre nuevas herramientas digitales que puedan mejorar la retroalimentación para la asignatura de emprendimiento y gestión. La tecnología evoluciona rápidamente y su aplicación puede ofrecer beneficios adicionales.
3. La retroalimentación debe explorar opciones que se adapten a las necesidades individuales de los estudiantes, previo al reconocer sus fortalezas y debilidades en diversos temas con la finalidad de mejorar de manera específica.
4. Es importante considerar la retroalimentación como un proceso continuo. Por lo tanto, se recomienda una actualización constante del blog a través de herramientas digitales actuales de manera que este proceso de retroalimentar no sea un evento puntual, sino un componente integral del proceso de enseñanza-aprendizaje.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, F. (2019). Fundamento, evolución, nodos críticos y desafíos de la educación ecuatoriana actual. *Actualidades Investigativas en Educación*, 19(1), 720-752. <http://dx.doi.org/10.15517/aie.v19i1.35715>
- Amador, J. C. (2021). Contenidos digitales para niños de primera infancia: el caso del portal Maguaré. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (64), 119-150.
- Arbella, Y. C., Martínez, F. L., & Torrez, E. A. (2019). Retos de la orientación educativa en el contexto universitario. *Opuntia Brava*, 11(2), 390-400. <https://doi.org/10.35195/ob.v11i2.769>
- Azañedo, K. D. (2022). *El constructivismo como enfoque en la psicología del aprendizaje*. (Tesis). Universidad Nacional del Santa.
- Báez, D. A., & Ushiña, E. K. (2022). *Recurso didáctico tecnológico para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de matemáticas en los estudiantes de octavo año de educación general básica de la unidad educativa "Guaranda" durante el año 2022* (Bachelor's tesis). Universidad Estatal de Bolívar.
- Barcia, A. S., & Mendoza, G. M. (2020). Prezi como herramienta innovadora para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, (5), 429-444. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i5.1611>
- Barreto, F. J., & Álvarez, J. (2020). Estrategias de autorregulación del aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de bachillerato. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 7(2), 184-193.
- Berrocal, Á. A., & Aravena, M. A. (2021). Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa en escuelas de Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5), 7302-7320. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i5.848
- Boud, D. (2020). Retos en la reforma de la evaluación en educación superior: una mirada desde la lejanía. *RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 26(1).





- Candela, Y. M., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Castro, E. M. (2019). Bioestadística aplicada en investigación clínica: conceptos básicos. *Revista médica clínica las Condes*, 30(1), 50-65. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2018.12.002>
- Chacha, M.M., y Rosero, E. (2020). Procesos iniciales de enseñanza–aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del nivel de preparatoria. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(9), 311-336. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7437987>
- Cobeña, J. B., & Yáñez, M. A. (2022). La evaluación diagnóstica y su influencia en el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación general básica. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(6), 1498-1513.
- Córdoba, A. L., & Lanuza, E. M. (2021). Breve revisión conceptual sobre la evaluación de los resultados académicos en el sistema educativo. *Revista Científica de FAREM-Estelí: Medio ambiente, tecnología y desarrollo humano*, 36-48.
- Escobar, B., & Jara, P. (2019). Filosofía de Patricia Benner, aplicación en la formación de enfermería: propuestas de estrategias de aprendizaje. *Educación*, 28(54), 182-202. <http://dx.doi.org/10.18800/educacion.201901.009>
- Espinoza, E. E. (2023). El estudio biográfico-narrativo como método de enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Santiago*, (160), 267-283. <https://santiago.uo.edu.cu/index.php/stgo/article/view/5897>
- Fernández, L. R. (2021). *Propaganda digital: comunicación en tiempos de desinformación*. Editorial UOC.
- Freire, A. (2023). *Elaboración de una guía didáctica virtual de Emprendimiento y Gestión para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Isinliví* (Tesis de Maestría). Universidad Tecnológica Indoamérica





- Gamboa, K. A. (2022). *La heteroevaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Estudios Sociales, en los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa "Elicio Olalla Proaño" del cantón Tena* (Bachelor's thesis). Universidad Técnica de Ambato.
- Gisbert, M., Lázaro, J. L., & Esteve, V. (2023). *Investigar e innovar en la era digital: Aportaciones desde la tecnología educativa*. Ediciones Octaedro.
- Granda, D. M., Jaramillo, M. A., & Espinoza, E.E. (2019). Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. *Sociedad & Tecnología*, 2(2), 45-53.
<https://doi.org/10.51247/st.v2i2.49>
- Guamán, V. J., Espinoza, E. E., & Herrera, L. (2020). Fundamentos psicológicos de la actividad pedagógica. *Conrado*, 16(73), 303-311. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000200303&script=sci_arttext&tlng=en
- Guevara, C. E., Carrillo, O. J., Quinde, D. P., Carrera, J. E., & Romero, S. A. (2023). Edilim en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en Segundo de Bachillerato. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 4(2), 726–735. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v4i2.168>
- Guzmán, D., & Castillo, A. (2022). Cambios en el proceso de enseñanza aprendizaje: desafíos en la práctica docente desde análisis de carrera universitaria chilena. *Revista Educación*, 46(1), 1-16. <https://doi.org/10.15517/revedu.v46i1.45593>
- Hernández, C. E., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta, Revista científica del Instituto Nacional de Salud*, 2(1), 75-79.
<https://doi.org/10.5377/alerta.v2i1.7535>
- Instituto Nacional de Estadística y Censos de Ecuador [INEC]. (2012). *Anuario estadístico 2012*. Instituto Nacional de Estadística y Censos de Ecuador.
<https://www.ecuadorencifras.gob.ec/inec-presenta-resumen-estadistico-2012/>
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos de Ecuador [INEC]. (2020). *Encuesta tecnológica 2020*. <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic/>





- Lara, L. A. (2021). *Las estrategias pedagógicas virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de primer año de bachillerato* (Master's thesis). Universidad Tecnológica Indoamérica.
- León, L. A., & Cárdenas, H. W. (2021). Plan Educativo Aprendamos Juntos en Casa y sus consecuencias en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje en el Ecuador 2020. *Ciencia y Educación*, 2(1), 18-24.
<https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/61>
- Maliza, W. F. (2023). *Aprendizaje autónomo en Moodle* (Master's tesis). Universidad Técnica de Babahoyo.
- Martínez, R., Palma, A., & Velásquez, A. M. (2020). *Revolución tecnológica e inclusión social: reflexiones sobre desafíos y oportunidades para la política social en América Latina*. CEPAL
- Medina, P. (2020). La inteligencia emocional y su relación con el apoyo social y el autoconcepto como factores que influyen en el rendimiento académico de estudiantes de los niveles primario, secundario y superior. *Revista Científica Arbitrada de la Fundación MenteClara*, 5. <https://doi.org/10.32351/rca.v5.203>
- Mesa, F. (2023). *La incidencia de las TIC en las políticas públicas de educación: estudio comparativo entre Colombia, Uruguay y México en el período 2014–2021* (Master's thesis, Escuela de Educación y Pedagogía).
- MINEDUC. (2016). Currículo de BGU. Emprendimiento y Gestión. Guía didáctica. Ministerio de Educación de Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/GUIA-DIDACTICA-DE-EMPREDIMIENTO-Y-GESTION1.pdf>
- MINEDUC. (2017). Reglamento general a la Ley Orgánica de Educación Intercultural. Ministerio de Educación de Ecuador. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-OrgAnica-de-Educacion-Intercultural.pdf>





- Moncini, R., & Pirela, W. (2021). Estrategias de enseñanza virtual utilizadas con los alumnos de educación superior para un aprendizaje significativo. *SUMMA. Revista Disciplinaria en Ciencias económicas y Sociales*, 3(1), 1-28. <https://doi.org/10.47666/summa.3.1.13>
- Monsalve, L., & Aguasanta, M. E. (2020). Nuevas ecologías del aprendizaje en el currículo: la era digital en la escuela. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 18(2). <http://dx.doi.org/10.17398/1695-288X.19.1.139>
- Muelle, L. (2020). Factores socioeconómicos y contextuales asociados al bajo rendimiento académico de alumnos peruanos en PISA 2015. *Apuntes*, 47(86), 117-154.
- Ninahualpa, W. S. (2022). *Entorno virtual de aprendizaje para la asignatura de emprendimiento y gestión en segundo año de bachillerato* (Master's tesis). Universidad Tecnológica Israel.
- Ninantay, G. (2021). *Gestión de entornos virtuales de aprendizaje y su impacto en la metacognición de estudiantes de la Institución Educativa General Ollanta, Urubamba, Cusco. 2021* (Tesis). Universidad César Vallejo.
- Niño, J. S., & Mendoza, M. L. (2021). *La investigación científica en el contexto académico*. Infinite Study.
- Ochoa, D. (2022). *El blog y los aportes a las competencias digitales del ciudadano del siglo XXI* (Tesis). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Orosco, J. R., Gómez, W., Pomasunco, R., Salgado, E., & Álvarez, R. (2021). Competencias digitales en estudiantes de educación secundaria de una provincia del centro del Perú. *Revista educación*, 45(1), 1-17. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.41296>
- Padua, J. (2018). *Técnicas de investigación aplicadas a las ciencias sociales*. Fondo de cultura económica.
- Paredes, F. D., & Alarcón, G. I. (2023). Consideraciones para implementar las herramientas digitales para el desarrollo de las destrezas de la creatividad e innovación en los estudiantes. *Polo del Conocimiento*, 8(1), 850-871.





- Pariona, M. S. (2023). *Determinación de las TIC en el rendimiento escolar de los estudiantes de educación secundaria de la IE. Jaime Cerrón Palomino–Junín 2021* (Tesis). Universidad Inca Garcilaso de la Vega
- Párraga, G. V. (2021). *Herramientas digitales en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión* (Master's thesis). Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Pascual, V. A., Burgos, R., & Palacios, R. H. (2021). Etapas del método estadístico. *Ciencia Huasteca Boletín Científico de la Escuela Superior de Huejutla*, 9(17), 35-36.
- Proaño, W. P., & Sánchez, I. C. (2019). Rendimiento académico, una reflexión desde la conducta en estudiantes de un colegio de Guayaquil, Ecuador. *Avances*, 21(3), 305-318.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7006734>
- Reyes, E. (2022). *Metodología de la investigación científica*. Page Publishing Inc.
- Rojas, J., Álvarez, A., & Bracero, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Cátedra*, 4(1), 98-114.
<https://doi.org/.29166/catedra.v4i1.2815>
- Romo, G. M., Rubio, C. C., Gómez, V.G., & Nivelá, M. A. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Polo del Conocimiento*, 8(10), 313-344. 10.23857/pc.v8i10.6127
- Sampieri, R. (2023). *Glosario de términos y conceptos de investigación cualitativa*. Universidad Nacional Autónoma de México. <https://ssrn.com/abstract=4574353>
- Sucasaire, J. (2021). *Estadística descriptiva para trabajos de investigación: presentación e interpretación de los resultados*. Jorge Sucasaire Pilco editorial.
<http://hdl.handle.net/20.500.12390/2241>
- Torres, T. (2020). En defensa del método histórico-lógico desde la Lógica como ciencia. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142020000200016&script=sci_abstract
- UNESCO (2013). *Tercer Estudio Regional Comparativo y Explicativo (TERCE 2013)*.
<https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/lece/TERCE2013>





Urrutia, E. A. (2023). *Funcionamiento familiar y rendimiento académico en estudiantes de la carrera de Trabajo Social de la Universidad de Concepción* (Tesis de maestría).

Universidad de Concepción

Urzola, M. (2020). Métodos inductivos, deductivo y teoría de la pedagogía crítica. *Revista Crítica Transdisciplinar*, 3(1), 36-42.

Valbuena, R. (2021). *Inteligencia Artificial: Investigación Científica Avanzada Centrada en Datos*. Cencal Press.

Valdés, H. L., & Armas, C. B. (2022). Autorregulación del aprendizaje en entornos con presencia de las TIC. *Revista Referencia Pedagógica*, 10(2), 180–194.

<https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/article/view/298>

Vera, F. (2023). Aprendizaje activo y pensamiento crítico: Impulsando el desarrollo estudiantil en una universidad privada chilena. *Transformar*, 4(3), 31-44.

Villalpando, C. G. (2021). *La educación en tiempos de pandemia* (Vol. 2). Editorial Fontamara SA de CV.

Wilson, A. (2020). *Marketing en redes sociales: Guía de usuario definitiva para Facebook, Instagram, YouTube, blogs, Twitter, LinkedIn*. Babelcube Inc.

