



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

TEMA:

**EDILIM EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN
BACHILLERATO.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación
Mención Pedagogía en Entornos Digitales.

Autora: Ascaribay Escarabay Andrea Margarita

Tutor: Ph.D. Gómez Goita José Manuel

Ambato –Ecuador

2021

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Andrea Margarita Ascaribay Escarabay, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “EDILIM EN ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN BACHILLERATO”, como requisito para optar al grado de “MAGISTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES” y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI). Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 30 días del mes de septiembre de 2021, firmo conforme:

Autor: Andrea Margarita Ascaribay Escarabay

Firma:



Número de Cédula: 1720393733

Dirección: Provincia Santo Domingo de los Tsachilas, ciudad Santo Domingo,
Parroquia, Rio Verde Barrio Los Arroyos.
Correo Electrónico: andreaascaribay@hotmail.com
Teléfono: 0981697251

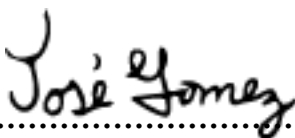
APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “**EDILIM EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN BACHILLERATO.**” presentado por Andrea Margarita Ascaribay Escarabay, para optar por el Título de Magister en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales,

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 30 de septiembre de 2021.



.....

Ph.D. José Manuel Gómez Goitia

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 30 de septiembre de 2021.



.....
Andrea Margarita Ascaribay Escarabay
CI. 1720393733

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **“EDILIM EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN BACHILLERATO”**, previo a la obtención del Título de Magister en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 30 de septiembre de 2021.



Firmado electrónicamente por:

FRA
NCI
SCO
XAV
IER
DIL
LON

PEREZ...

MSc. Francisco Xavier Dillon Pérez

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

HUGO
PATRICIO

ARIAS FLORES

Firmado digitalmente
por HUGO PATRICIO
ARIAS FLORES

Fecha: 2021.10.01

08:59:48.-05'00'.....

MSc. Hugo Patricio Arias Flores

VOCAL

Ph.D. José Manuel Gómez Goitia

VOCAL

DEDICATORIA

A mí querido esposo Cristóbal, quien desde un inicio de esta travesía ha sido mi soporte y apoyo incondicional.

A mis hijas Karelys e Ivana, por brindarme amor sincero, siendo ellas mi fuente de inspiración y motivación para no decaer y conseguir mis objetivos anhelados.

Andrea Ascaribay

AGRADECIMIENTO

Expreso mi humilde gratitud a nuestro Padre Celestial por darme la perseverancia y fortaleza durante toda la etapa de la carrera.

A la Universidad Tecnológica Indoamérica, sus autoridades y todos sus docentes de Posgrado, en especial los profesores perteneciente a la Cohorte 3 paralelo “A”, quienes aportaron con sus valiosos conocimientos durante toda la etapa recorrida, mi agradecimiento infinito a mi tutor Dr. José Manuela Gómez, quien con su paciencia, guía y buena voluntad me brindó confianza.

Andrea Ascaribay

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR	i
APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iii
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE DE CUADROS.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICO	x
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO.....	6
Antecedentes investigativos	6
Fundamentación teórica	12
Desarrollo de la constelación de ideas de la variable Independiente.....	12
Desarrollo de la constelación de ideas de la variable dependiente	20

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA.....	23
Modalidad Básica de la investigación.....	24

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos.....	24
Matriz de operacionalización de las variables.....	¡Error! Marcador no definido.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	42
ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	27

CAPÍTULO III

PRODUCTO.....	42
Nombre de la propuesta	42
Objetivos	43
Elementos que la conforman	44
Desarrollo de las actividades en el Entorno Digital EDILIM según la metodología ADDIE	45
Conclusiones y Recomendaciones.....	57
Conclusiones.....	¡Error! Marcador no definido.
Recomendaciones	¡Error! Marcador no definido.
Bibliografía.....	58
ANEXOS.....	61

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1. Implementación de Emprendimiento y Gestión en el BGU	4
Cuadro N° 2. Población	25
Cuadro N° 3. Variable Dependiente: Enseñanza de Emprendimiento y Gestión	¡Error! Marcador no definido.
Cuadro N° 4. Variable Independiente: Entorno Digital EDILIM	¡Error! Marcador no definido.
Cuadro N° 5. Aplicación de actividades motivadora..	¡Error! Marcador no definido.
Cuadro N° 6. Temáticas de Emprendimiento y Gestión	¡Error! Marcador no definido.
Cuadro N° 7. Ejercicios prácticos explicativos	¡Error! Marcador no definido.
Cuadro N° 8. Motivación por las clases de Emprendimient	¡Error! Marcador no definido.
Cuadro N° 9. Calificaciones en la asignatura de Emprendimiento ..	¡Error! Marcador no definido.
Cuadro N° 10. Desarrollo de herramientas digitales ..	¡Error! Marcador no definido.
Cuadro N° 11. Objetos destrezas y contenidos de la asignatura	¡Error! Marcador no definido.
Cuadro N° 12. Practica lo aprendido en clases	¡Error! Marcador no definido.
Cuadro N° 13. Potenciar el aprendizaje de Emprendimiento.....	¡Error! Marcador no definido.
Cuadro N° 14. Entornos digitales para reforzar los conocimientos ..	¡Error! Marcador no definido.
Cuadro N° 15. Bloque curricular	44
Cuadro N° 16. Panificación Unidad I	47
Cuadro N° 17. Planificación Unidad II.....	482

Cuadro N° 18. Actividades Edilim **¡Error! Marcador no definido.**2

Cuadro N° 19. Resumen de valoración de usuarios . **¡Error! Marcador no definido.**4

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No 1. Árbol de problemas **¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico No 2. Red de inclusiones conceptuales 8

Gráfico No 3 Constelación de ideas variable independiente..... 9

Gráfico No 4 Constelación de ideas variables dependiente11

Gráfico No 5 Aplicación de actividades motivadoras **¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico No 6 Temática de Emprendimiento y Gestión**¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico No 7 Explicación de ejercicios de acuerdo a los contenidos establecidos **¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico No 8 Motivación por las clases de Emprendimiento.**¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico No 9 Calificaciones obtenidas en Emprendimiento.....**¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico No 10 Utilización por el docente de herramientas digitales **¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico No 11 Contenidos y destrezas que motivan el espíritu emprendedor ... **¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico No 12 Practicas de los aprendizajes de Emprendimiento....**¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico No 13 Actividades interactivas para potenciar los aprendizajes..... **¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico No 14 Uso de Entornos digitales para fortalecer los conocimientos **¡Error! Marcador no definido.**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA: EDILIM EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN BACHILLERATO

AUTOR: Andrea Margarita Ascaribay Escarabay

TUTOR: Ph.D. José Manuel Gómez Goita

RESUMEN EJECUTIVO

El proceso de enseñanza- aprendizaje hoy en día mantiene una relación directa con la tecnología especialmente en un EVA, esto promueve el desarrollo del pensamiento y fortalecimiento de destrezas en los estudiantes para obtener estándares de aprendizajes óptimos. La presente investigación tiene como objetivo diseñar actividades digitales, interactivas e innovadoras en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en Bachillerato, a través del software EDILIM. El análisis pertinente se ha desarrollado a partir de investigaciones minuciosas en diferentes repositorios bibliográficos, los mismos que serán de aporte en el marco teórico en el presente proyecto. La metodología de investigación responde a un enfoque cuantitativo. El instrumento de recolección de datos fue una encuesta que se aplicó a una muestra de 39 estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “General Medardo Alfaro”, de igual manera, los resultados de la encuesta demuestran que los estudiantes tienen predisposición, conocimiento de un EVA educativo con la ventaja que la mayoría de estudiantes cuentan con los recursos tecnológicos para implementar EDILIM como software gratuito en la Enseñanza de Emprendimiento y Gestión en Bachillerato. La fiabilidad sobre el instrumento de esta investigación se realizó a través del cálculo de Alfa de Cronbach, por esta razón se presenta y describe la presente Propuesta Metodológica y Tecnológica Avanzada, con actividades interactivas y motivadoras en las cuales los estudiantes pueden desarrollar actividades digitales en forma sincrónica y asincrónica con orientaciones claras y específicas de la actividad . En conclusión, las actividades desarrolladas en EDILIM permiten a los estudiantes adquirir conocimientos significativos, además de generar motivación e interés en su aprendizaje.

DESCRIPTORES: actividades interactivas, Emprendimiento y Gestión, EVA, motivación

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN: PEDAGOGÍA EN ENTONOS
DIGITALES**

THEME: EDILIM SOFTWARE IN THE TEACHING OF ENTREPRENEURSHIP AND MANAGEMENT IN HIGH SCHOOL

AUTHOR: Andrea Margarita Ascaribay Escarabay

TUTOR: Ph.D. José Manuel Gómez Goitia

ABSTRACT

The teaching-learning process today maintains a direct relationship with technology, especially in an EVA, promoting the development of thinking and strengthening of skills in students to obtain optimal learning standards. The objective of this research is to design digital, interactive, and innovative activities in the teaching of entrepreneurship and management in high school, through the EDILIM software. The pertinent analysis has been developed from meticulous investigations in different bibliographic repositories, the same that will be of contribution in the theoretical frame in the present project. The research methodology responds to a quantitative approach. The data collection instrument was a survey that was applied to a sample of 39 students of the first year of high school in "General Medardo Alfaro" school, in the same way, the results of the survey show that the students have predisposition, knowledge of an educational EVA with the advantage that most students have the technological resources to implement EDILIM as free software in the teaching of entrepreneurship and management in high school. The reliability of the instrument of this research was carried out through the calculation of Cronbach's Alpha, for this reason the present advanced methodological and technological proposal is presented and described, with interactive and motivating activities in which students can develop digital activities in a synchronous and asynchronous with clear and specific orientations of the activity. In conclusion, the activities carried out at EDILIM software allow students to acquire significant knowledge, in addition to generating motivation and interest in their learning.

KEYWORDS: entrepreneurship and management, EVA, interactive activities, motivation

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

El presente estudio se enmarca en diseñar actividades digitales interactivas innovadoras para reforzar los conocimientos adquiridos de la materia de Emprendimiento y Gestión, a través de la herramienta virtual EDILIM para los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “General Medardo Alfaro”. En este sentido la investigación se direcciona con la línea de investigación entornos digitales de formación humana, además responde al **Objetivo 1:** Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas (Plan Nacional del Desarrollo, 2021). Este proyecto se enfoca en promover actividades innovadoras, creativas desde la implementación de las TIC, en función a los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

De acuerdo con los argumentos por el Ministerio de Educación (2016) la inserción de la tecnología en la educación, facultará a los estudiantes, tener accesos efectivos hacia las diversas herramientas virtuales, que le permitan potenciar la participación y apropiarse de los conocimientos, transformando de esta manera, prácticas tradicionales hacia una verdadera innovación digital de aprendizajes.

“Emprendimiento y Gestión es una asignatura que se desarrolla durante los tres cursos del Bachillerato General Unificado (BGU). Parte de tres premisas claves: el perfil de salida que alcanzó el estudiante al concluir la Educación General Básica (EGB), el legítimo afán de autonomía y autorrealización del ser humano, y, fundamentalmente, la confianza en el país tanto por la constitucionalidad que le caracteriza, como por los ejemplos exitosos de conciudadanos que concretaron sus sueños y son fuente de inspiración.” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, p. 4).

Con esta afirmación, la implementación de la asignatura interdisciplinar de Emprendimiento y Gestión en la malla académica en el bachillerato, es una propuesta cautivadora, que busca como iniciativa explotar la cultura emprendedora en los estudiantes, ya que en el país se necesita de jóvenes con liderazgo, visionarios, empoderados, cumpliendo retos, potenciando su espíritu de indagador en los espacios donde se desenvuelva.

Uno de los grandes aportes que se pueden incorporar son, las actividades usando herramientas virtuales, como es el caso del Entorno Digital EDILIM, el mismo que a través de su interfaz atractiva y la variedad de sus plantillas, permite crear libros interactivos integrando elementos multimedia como: textos, audios, animaciones entre otros, incluyendo una diversidad de alternativas como: preguntas, emparejamiento, sopa de letras, puzzles, respuestas múltiples, clasificador de imágenes, encontrar la palabra secreta.

Planteamiento del Problema

El diseño de actividades digitales es un reto para los docentes debido a la falta de dominio de las TIC, por otro lado se encuentra el sistema educativo ecuatoriano que por décadas ha luchado con mejorar la calidad de la educación, en este sentido uno de los paradigmas es la creación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión a nivel de Bachillerato General Unificado, esto con la finalidad de que el estudiante alcance la autonomía y desarrolle las capacidades de emprendedor, desde un enfoque de liderazgo, innovación y creatividad (Ministerio de Educación, 2015). Por otro lado, los estudiantes adquieren conocimiento básico sobre administración, así lo menciona Cevallos, Holguín y Rodríguez (2017) es la capacidad de planificar, organizar, ejecutar, además de controlar los recursos de la empresa o institución.

Otra de las dificultades que se presenta en la labor docente es la falta de cumplimiento de las actividades propuestas en el libro ya que los dos períodos académicos no se ajustan a los temarios que se tratarán en las clases, además acotando

que, tienen poco entusiasmo por conocer y explorar contenidos como la personificación y reconocimiento de las cuentas contables (Ramírez y Ángel, 2018).

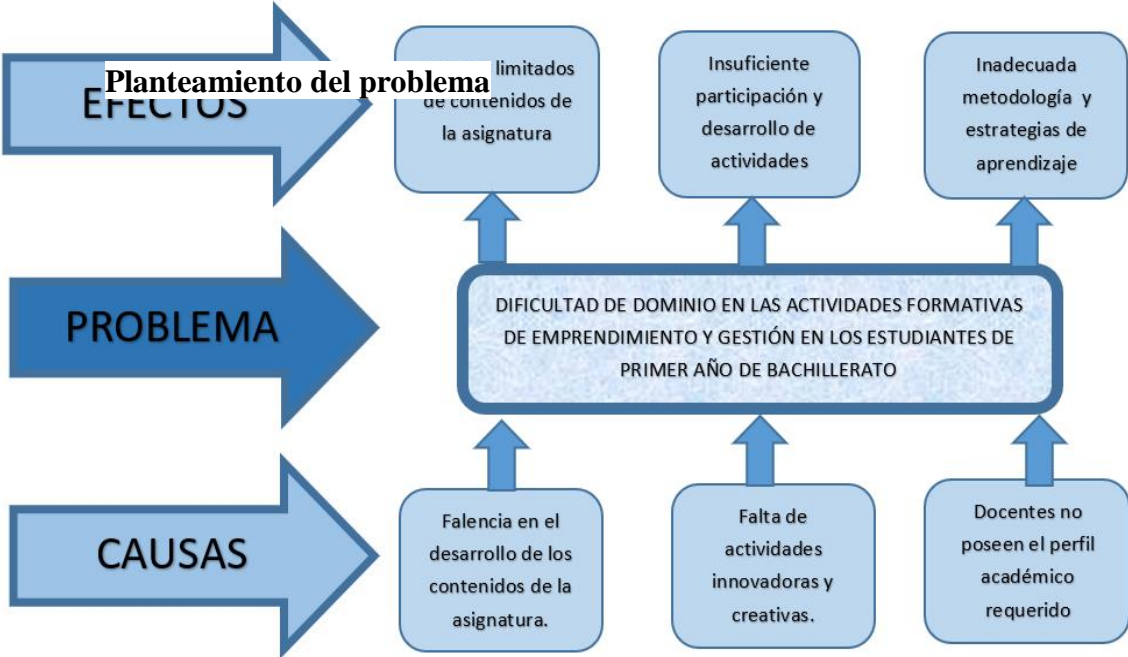


Gráfico 1. Árbol de problemas
Elaborado por: Andrea Ascaribay
Fuente: Elaboración propia

Destinatarios del Proyecto

Se ha considerado la presente propuesta para implementar en la Unidad Educativa “General Medardo Alfaro” perteneciente al sostenimiento fiscal, de la Zona 4, Distrito D02, Circuito C04, de la provincia de Santo Domingos de los Tsáchilas, institución que cuenta hasta el nivel de bachillerato, tanto técnico como BGU, con tres docentes con nombramiento en la especialidad de Emprendimiento y Gestión, además de cinco docentes que imparten esta asignatura, pero que no cuentan con el perfil idóneo para dictar esta cátedra. Además, se aplica la disposición transitoria en su tercer anunciado sobre la asignatura de Emprendimiento y Gestión según el último reajuste de currículo nacional y por acuerdo ministerial la implementación de esta asignatura desde el primero año de bachillerato BGU a partir del año 2017 - 2018, aplicándose como se explica el siguiente cuadro.

Cuadro N° 1. Implementación de Emprendimiento y Gestión en el BGU

Año lectivo		Sierra 2015-2016 Costa 2016-2017	Sierra 2016-2017 Costa 2017-2018	Sierra 2017-2018 Costa 2018-2019
1	Bachillerato General Unificado	_____	Emprendimiento y Gestión I	Emprendimiento y Gestión I
2	Bachillerato General Unificado	Emprendimiento y Gestión I	Emprendimiento y Gestión II	Emprendimiento y Gestión II
3	Bachillerato General Unificado	Emprendimiento y Gestión I	Emprendimiento y Gestión II	Emprendimiento y Gestión III

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Ministerio de Educación (2016)

OBJETIVOS

Objetivo General

- Diseñar actividades digitales interactivas innovadoras para reforzar los conocimientos de la materia de Emprendimiento y Gestión, a través de la herramienta virtual EDILIM para los estudiantes de primero de bachillerato.

Objetivos Específicos

- Diagnosticar el déficit de conocimiento en los estudiantes sobre los contenidos de la materia de Emprendimiento y Gestión para primero de bachillerato.
- Determinar las características de las herramientas virtuales para la enseñanza de la materia de Emprendimiento y Gestión.
- Desarrollar actividades por medio de la herramienta EDILIM para la enseñanza de los contenidos de emprendimiento y gestión.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

El análisis pertinente se desarrolla a partir de investigaciones minuciosas en diferentes repositorios bibliográficos, los mismos que serán de aporte al presente proyecto y son los siguientes:

Cuenca (2016) en su estudio la incidencia del uso de la tecnología de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de Bachillerato Técnico. El objetivo es demostrar la incidencia del uso de las TIC en el proceso educativo de la asignatura de emprendimiento a través de una propuesta que direcciona a una educación desde el método del aula invertida.

De acuerdo a la investigación de Moreira y Rosado (2016) en relación a la influencia del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en estudiantes de primero de bachillerato, tiene como objetivo el análisis de la influencia del proceso educativo en esta asignatura en los conocimientos de marketing. El método implementado es cuantitativo, el instrumento diseñado fue una encuesta, los cuales dieron como resultados que los docentes no atienden las necesidades educativas de la asignatura más aun con las técnicas y herramientas de marketing, además de que los estudiantes no tienen un rol de participación para mejorar el conocimiento de la asignatura. Ante la problemática se diseña una propuesta que consiste en una guía interactiva de apoyo a la asignatura que contiene actividades prácticas.

Es importante mencionar que el aprendizaje por experimentación crea un aprendizaje más completo. Además es el camino para llegar a varios de los indicadores de calidad del mismo. Por un lado, conceptualizar y abstraer conceptos. Por otro, transferirlos y ponerlos en práctica en otros campos para encontrar su versatilidad (Quiroga, 2019).

En este contexto, se puede observar que en la actualidad la sociedad exige individuos con capacidad para gestionar, líderes, proactivos que creen alternativas que le permitan moverse en un mundo globalizado, preparar al ciudadano para enfrentar los retos que la sociedad les presenten, es uno de los objetivos de la educación hoy por hoy, de ahí la necesidad de plantear estrategias que contribuyan a lograr este objetivo.

En el contexto de esta investigación el término “Emprender “es analizado no como el acto de transformar recursos con miras a crear riquezas, sino que ha de entenderse como el arte de transformar una idea en realidad; la aptitud para buscar los recursos; la fuerza necesaria para crear, inventar y descubrir nuevas formas de hacer las cosas; el compromiso empeñado en encontrar soluciones sencillas a problemas complejos; la actitud de plantearse desafíos en los distintos ámbitos de la vida social, económica, política, cultural y tecnológica. En definitiva, “emprender es tener la capacidad de pensar cosas nuevas para llevarlas a la acción” (Ferreira, F.H., 2011), por consiguiente, abordar la idea de la emprendibilidad desde el colegio tiene como objetivo que los estudiantes muestren una mayor capacidad para resolver problemas con iniciativa y creatividad y desempeñen un papel más protagónico en la construcción de su propio proyecto de vida como seres individuales y sociales y mejor que lo hagan con la ayuda de la tecnología que es el recurso más usado.

Marco teórico con constelación de ideas

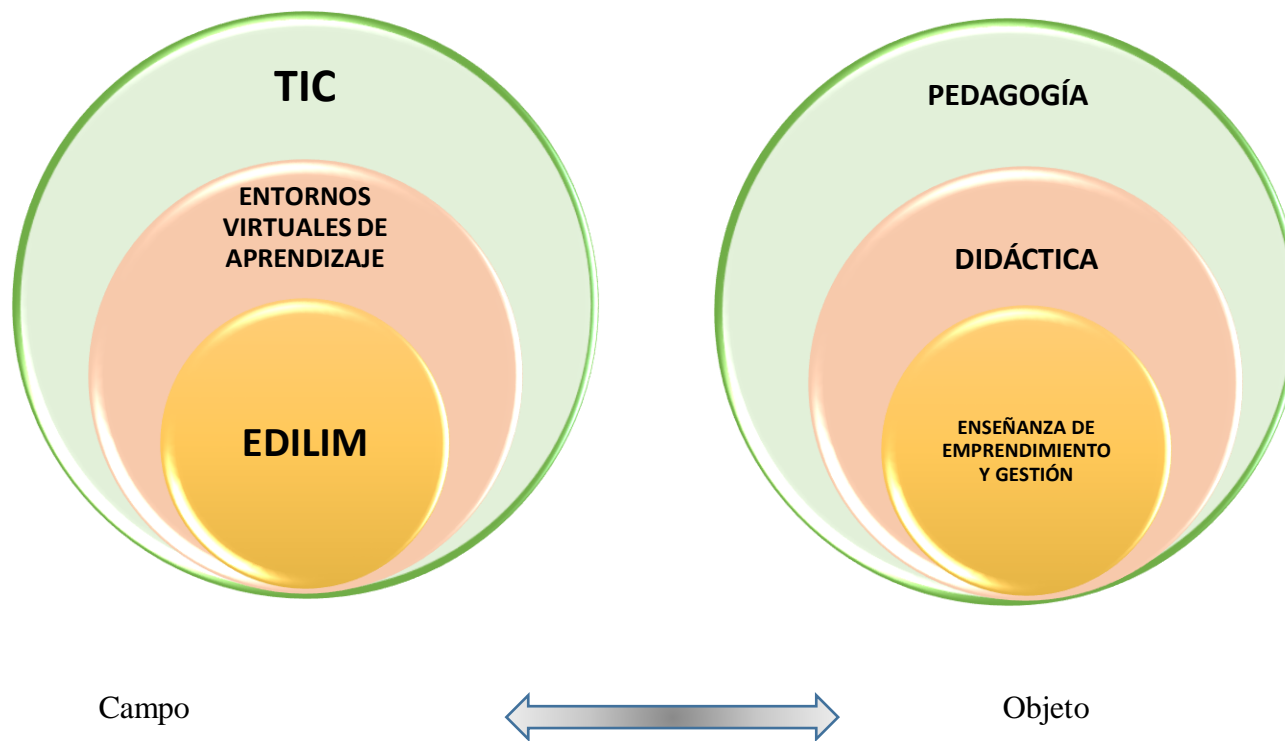


Gráfico 2. Red de inclusiones conceptuales
Elaborado por: Andrea Ascaribay
Fuente: Investigación propia

Red conceptual de la variable independiente

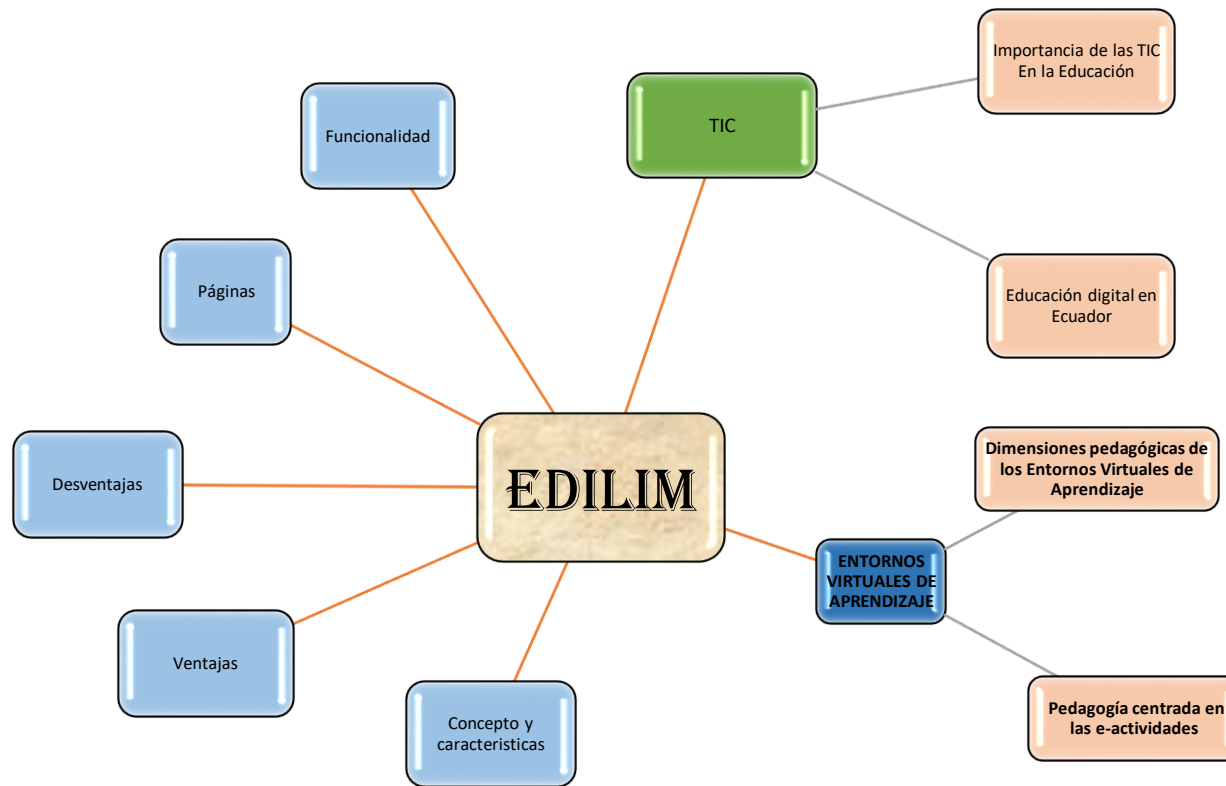


Gráfico 3. Constelación de ideas variable independiente
Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Investigación propia

Red conceptual de la variable dependiente

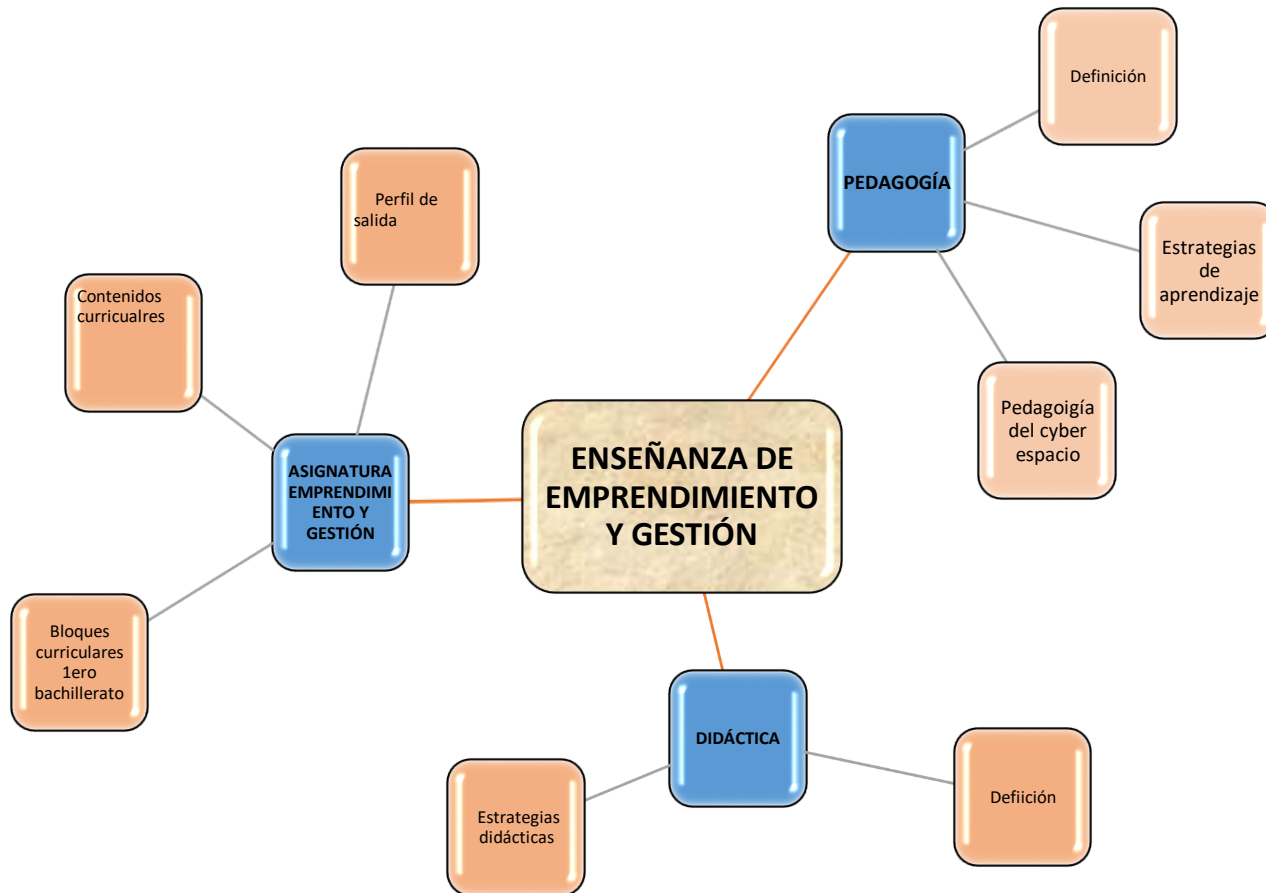


Gráfico 4. Constelación de ideas variables dependiente

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Investigación propia

Fundamentación teórica

Desarrollo de la constelación de ideas de la variable Independiente TIC

En el ámbito estudiantil las TIC se usan como un método de enseñanza y de aprendizaje, ya que no solo el estudiante aprende también lo hacen los docentes, por lo que se construye una conexión entre lo didáctico y lo pedagógico. Estas herramientas les brindan a los estudiantes una ayuda para poder concentrarse en los aprendizajes, desarrollar su creatividad; además promueve el interés en la búsqueda, en el razonamiento y en la resolución de problemas. Por parte de los docentes, les brindan material didáctico para poder llamar la atención del alumno y que este se pueda concentrar correctamente. Según el planteamiento de (Medina et al., 2017) definen a las TIC como el conjunto de canales y soportes ubicuos que permiten con facilidad la exploración y acceso de información requerida.

¿Qué herramientas engloba las TIC?

Aguirre (2021) menciona que las TIC al ser un conjunto de avances tecnológicos relacionados con la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías visuales proporcionan una gama de herramientas de Hardware y Software que facilitan el aprendizaje mediante métodos modernos que incluyen usuarios y gráficos. No obstante, las tecnologías de la información y la comunicación abarcan otros métodos tales como el internet, utilizado como fuente de información, ya que nos da acceso a todo tipo de información como a foros, páginas web, chats, entre otros.

El rol de las TIC en la educación actual

Para Granda, Espinoza y Mayon (2019) argumentan que las TIC contribuyen a la formación de una escuela contemporánea, que sin olvidar los fundamentos pedagógicos tradicionales incorporan tecnología facilitando un proceso de enseñanza-aprendizaje interactivo, permitiendo una nueva interacción entre docente y estudiante. Otro aspecto positivo de las TIC es que fomentan el proceso de aprendizaje

personalizado, ya que, al tener una variedad de materiales didácticos y recursos educativos, le da la oportunidad al estudiante de escoger el método más práctico para que amplíe su conocimiento, haciendo que desarrolle una capacidad de autodeterminación en la indagación de contenido y haga uso de los recursos de animación, audio, imagen, texto, vídeo y ejercicios interactivos para complementar sus trabajos académicos.

Según (UNESCO, 2013) Los cambios tecnológicos han propiciado notables transformaciones en las relaciones de las personas, favoreciendo en los ámbitos personal, económico, político, sociales entre otros, una productiva cultura virtual, generando concatenaciones sustanciales y de alto impacto entre los ciudadanos denominado ciberespacio.

Importancia de las TIC en la educación

Educación digital en Ecuador

Hablando de la educación en el Ecuador, las TIC toman un carácter investigativo y tecnológico que fomenta a estudiantes investigadores, estando alerta de la globalización y los cambios que puede producir en el campo educativo. Volviendo con ejemplos de TIC, Thompson menciona que dentro del grupo de TIC se encuentran todos los dispositivos que procesan, administran y comparten información mediante un soporte tecnológico, lo que nos lleva a hacer la siguiente pregunta: ¿Cuál es la importancia que tiene la tecnología en la enseñanza? A lo que Aguilar (2016) responde: “La tecnología juega un papel muy importante en la educación debido a que facilita la enseñanza ya sea virtualmente o utilizando aparatos como el proyector digital, la computadora, el Internet, etc.”

Cabe considerar, por otra parte (Ministerio de Educación, 2017, p. 10) Ecuador conjuga sus esfuerzos desde diversas aristas para fomentar una sociedad de conocimiento. El artículo 347 de la Constitución de la República del Ecuador, en el

Numeral 1, establece que: “Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.” Numeral 8: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.” Numeral 11: “Garantizar la participación de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos”.

Entornos virtuales de aprendizaje

Estas nuevas tecnologías son de gran ayuda para mejorar el aprendizaje, metodologías y la manera en la que se organiza cada institución educativa. Sin embargo, se considera que estas no deben estar de manera paralela con la enseñanza sino por el contrario utilizarlos como factor de apoyo, ya que puede llegar a ser una base de contenidos que engloba a todas aquellas materias que son parte de la educación dentro de una institución. Como expresan Rodríguez y Barragán (2017) los entornos virtuales de aprendizaje son escenarios de comunicación tecnológica, que a través de una interfaz dinámica en sus contenidos y actividades permiten abordar eficazmente la gestión del conocimiento, trabajo cooperativo, motivación, entre otros, brindando la oportunidad de contribuir a la formación autónoma de las personas.

Dentro de este orden de ideas, Pérez y Salas (2016) menciona que el entorno virtual de aprendizaje es un espacio que está compuesto por los elementos de la informática, que permite interactuar entre el estudiante y docente, cumpliendo el rol de trabajo didáctico desde documentos, resolución de ejercicios, formulación de preguntas, trabajo colaborativo, todo esto desde la simulación de conocimientos.

Dimensiones pedagógicas de los Entornos Virtuales de Aprendizaje

Entre (Chong & Marcillo, 2020) afirman que los entornos virtuales de aprendizaje se compone de cuatro directrices pedagógicas, que garantizan el quehacer educativo y estas son las siguientes:

Dimensión informativa, se refiere al acceso de recurso digitales como son libros, enlaces, sitios web, videos entre otros, que permiten la asimilación de conocimientos.

Dimensión constructivista, parte de la realización de actividad como pueden ser: debate, foros abiertos, wikis; entre otros, donde a través de su desarrollo los estudiantes transfieren información y a su vez reflexionan y asimilan aprendizajes.

Dimensión Comunicativa. - Se comparten experiencias mediante las participaciones e intercambios de ideas, comprendiendo información de sentido flexible y crítico.

Dimensión tutorial. - Está centrada en las competencias de los educadores, siendo en el proceso el mentor, orientador, e inspirador en el diseño de recursos digital, de acuerdo al nivel de estudio y contexto que le rodea.

Pedagogía centrada en la e-actividad

Para Gómez (2017) son procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente. Bajo el enfoque por competencias, los docentes educativos encargados de los procesos de enseñanza y aprendizaje deben ser competentes en cuanto al ejercicio del diseño o planificación de actividades didácticas, así como también en la operacionalización de situaciones de carácter didáctico. Por otro lado Silva (2017) define a las actividades digitales de aprendizajes dotadas y monitoreadas por el docente, que le permiten a los estudiantes a través de los contenidos, interactuar autónoma y colaborativamente, además de recrearse mientras, contractan ideas, fortalecen destrezas y habilidades en su formación académica, y por ende conciben experiencias innovadoras ligadas al aprendizaje mediadas por las tecnologías.

Al fomentar las e-actividades pedagógicas, ayudarán a los educandos a valorar su progreso de autonomía y trabajo colaborativo, bajo la guía y monitoreo de los docentes, quienes al crear recursos digitales a disposición de los participantes, desarrollarán conscientemente en los estudiantes innovadoras formas de aprender, donde al resolver las actividades planteadas el “*feed back*” será inmediato, dando cabida a identificar las dificultades y aciertos en el proceso del accionar educativo, fortaleciendo cada día los logros asimilados en sus aprendizajes.

EDILIM

Como expresa (Rodríguez, 2020) es una herramienta creada por el español Fran Macías, su finalidad es proveer fácilmente la creación de actividades de aprendizaje o refuerzo a través de un libro digital que se visualizará a través de un dispositivo tecnológico para su posterior desarrollo. Las páginas interactivas se observan intuitivamente usando el programa que comúnmente se utiliza para navegar por internet.

EDILIM, es un entorno dinámico virtual, no usa fases de instalación ya que es un programa ejecutable, permite crear materiales educativos, el grupo de páginas interactivas que se diseña, se denominan libros digitales, en el cual el docente puede integrar textos, audios, videos entre otros, dando uso a todas sus bondades, favoreciendo mediante el desarrollo de actividades por los estudiantes, la reconstrucción de conocimientos.

Elementos que contiene EDILIM

Con respecto a los elementos que tiene el entorno digital EDILIM se puede mencionar:

- Permite publicar el nombre de la Página que se desarrollarán las actividades.
- Acceso a la presentación de la página.

- Pre-visualización inmediata abriendo un navegador, para comprobar cómo está quedando el trabajo realizado en EDILIM.
- Variación de plantillas elegidas por el diseñador, para desarrollar actividades.
- Activación de botones adelante –atrás
- Ver la descripción de las páginas en orden.
- Incorporar sonidos, imágenes, videos, animaciones entre otros.

Ventajas de EDILIM

Según (Hernandez, 2011) Con respecto a las ventajas que tiene el entorno digital EDILIM se puede mencionar:

- Entorno encantador y actividades atractivas, el tiempo para su diseño es de acuerdo a la preparación de sus actividades.
- Combinación en los libros digitales de páginas descriptivas e interactivas.
- Se puede utilizar los recursos como textos, gráficos-imágenes, animaciones, sonido, video.
- Variedad de plantillas más de 40 diseños para actividades personalizadas e interactivas.
- Se evalúa los ejercicios y se controla los avances de los usuarios.
- Programa ejecutable no se requiere proceso de instalación.
- El LIM construido es un archivo independiente. Para visualizar las actividades en la computadora solo se requiere un navegador, y el Plug-in FlashPlayer.
- Herramientas de uso y creación de actividades libre, siempre y cuando se respete su autoría.

Desventajas

De acuerdo con (Hernandez, 2011) con respecto a las desventajas se mencionan las siguientes:

- Los patrones, en algunas páginas, poseen limitada extensión para uso de frases.
- No permite el cambio personalizado en las plantillas de las páginas, todas sin excepción están asignadas con el formato de patrón seleccionado.
- Se observan los avances de los participantes, pero no obtener su respectiva extracción de informes.

Tipos de páginas

(Galiana, 2012) LIM ofrece la alternativa de crear páginas descriptivas e interactivas, se detallan a continuación:

Descriptiva.- Ofrecen información o contenidos solo presentación, por ejemplo inserción de imagen y texto.

- Menú de información: al acceder a la interfaz de EDILIM nos encontraremos con 6 botones que nos permite transcribir los contenidos detallados de lo que se va a trabajar.
- Imagen y texto: esta actividad nos permite presentar alternativas de imágenes vinculadas, un video de narrativas, grabación de sonido e incluso incorporar texto para mejor entendimiento.
- Galería de sonidos: en esta plantilla se puede mostrar una limitante de hasta 6 imágenes y pulsando escucharemos los sonidos, que puede ser la articulación de las palabras.
- Panel de imágenes para componer: nos ofrece la posibilidad de crear dibujos o figuras que deseamos presentar.
- Enlaces y enlaces 2.- Nos permiten a través de sus botones enlazarnos al índice del libro que se está creando.

Interactivas: En las páginas se pueden desarrollar actividades como sopa de letras, ordenar frases, juegos de relaciones, rompecabezas entre otros.

- Puzzle: elaborar un rompecabezas con múltiples posibilidades en cuanto al número de piezas y el nivel de visibilidad de la imagen.
- Sopa de letras: se puede utilizar palabras de los contenidos planteados en el tema que se va a trabajar.
- Parejas y parejas 2: existen dos clases de ejercicios con una limitante de hasta 6 cuadros, en el primero se crean parejas con imágenes, y el segundo permite concatenar imagen con imagen y texto con texto.
- Preguntas: se puede incorporar hasta cuatro preguntas sobre algún contenido o grabación que se haya creado.
- Identificar imágenes: ejercicios para redactar nombres de objetos o elementos que se hayan seleccionado.
- Ordenar palabras, letras y frases. - Una vez creada la actividad se puede ordenar las frases, palabras de forma vertical como horizontal.
- Pirámide de definiciones. - Los estudiantes escriben respuestas asociadas a las preguntas que se proponen.
- Arrastrar imágenes: se relacionan textos o imágenes de la derecha hasta asociar en el espacio correspondiente con los de la izquierda. Entre otros.

Funcionalidad

Como expresa Hernandez (2011) una vez que se descarga y ejecuta, se despliega una carpeta donde encontramos el entorno EDILIM y junto a este, guías rápidas de uso, las mismas que servirán de guía para su aplicación.

Al pulsar el botón abrir o creación de nuevo libro, puede explorar las diversas páginas que nos ofrece esta herramienta virtual y se presentará lo siguiente:

- Nombre del libro.

- Imágenes de logo y fondo. Arrastre imágenes desde el almacén sobre los marcos de imagen.
- Selección de colores: fondo, banda superior, barra de navegación y texto.
- Textos que aparecen en la cabecera del libro.
- Identificación del autor.
- Evaluación: textos para indicar el resultado de un ejercicio. Puede arrastrar sonidos.
- Imagen para la barra de navegación. Usted puede personalizar la barra de navegación.
- Active si desea que los mensajes de correcto/incorrecto se muestren con íconos.
- Elementos del menú desplegable.

Desarrollo de la constelación de ideas de la variable dependiente

Pedagogía

Según Cossio (2014) podemos denominar pedagogía a la transferencia de una verdad que tiene por finalidad otorgar a las personas de actitudes, capacidades, competencias y saberes que no poseía y que debería tener al final de la relación pedagógica.

Pedagogía esta considera como el arte enseñar, la manera cómo expresamos la información a los educandos; la misma información que debe ser transmitida efectivamente, utilizando locuciones concisas y comprensible para que los estudiantes acordes a lo aprendido sean capaces de personas ser sujetos activos, reflexivos, de esta manera serán generadores de conocimientos esenciales y auténticos.

Pedagogía del ciberespacio

Como afirma Acosta (2011) la pedagogía del ciberespacio constituye una nueva propuesta en el proceso de aprendizaje virtual, su característica radica por su formación en línea, que está vinculada a partir de un entorno digital con el respaldo de las Nuevas Tecnologías y el ciberespacio como entorno contextual es el escenario

donde se centran el trabajo de todos los sectores en la sociedad. La pedagogía del ciberespacio permite eliminar las barreras de dominio en las aulas. Los roles se modifican, los educadores a ser portadores de conocimientos, pasan a ser guías, filtradores, mediadores, mientras que los educandos de ser receptores pasarían a ser sujetos con estímulos activos en adquisición de los saberes (Ramírez, 2019).

Los docentes en la actualidad deben facilitar la información a sus estudiantes seleccionando las mejores fuentes que enriquezcan y provoquen ansias de investigación y al usar herramientas tecnológicas para fomentar los aprendizajes significados que estos sean acordes a los estilos de aprendizaje, de esta manera lograremos con satisfacción, estudiantes motivados, dinámicos como ímpetu de conseguir sus propósitos anhelados (Lázaro, 2021).

Didáctica

Según (Martín, 2019) la didáctica es la ciencia centrada en el proceso de enseñanza-aprendizaje que tiene como objeto el progreso intelectual y humano de las personas. Por consiguiente, la Didáctica se la puede considerar como el estudio metodológico en el proceso de enseñanza aprendizaje, basándose en la teórica-práctica con la inserción de la tecnología; con estas buenas prácticas se generarán en los educandos la apropiación de los conocimientos.

Estrategias didácticas

Como expresa Feo (2015) las estrategias didácticas están definidas como el conjunto de procedimientos a partir de las acciones asertivas por los educandos y docente en el proceso de aprendizaje, acoplándolas a los requerimientos de los estudiantes para cumplir significativamente cada uno de sus roles y metas en las prácticas de enseñanza. Su clasificación es la siguiente:

- Estrategias de Enseñanza, se establece el diálogo presencial entre educando y docentes, con respecto a los requerimientos de los estudiantes.

- Estrategias Instruccionales, el apoyo del docente a nivel presencial no es indispensable, las necesidades de los estudiantes son cubiertas con el uso recursos virtuales.
- Estrategia de Aprendizaje, los estudiantes fortalecen sus habilidades con el desarrollo de sus actividades cumpliendo procesos con la finalidad de adquirir conocimientos. Enfatizando que cada estudiante obtiene desde diferentes perspectivas las experiencias de aprendizaje.
- Estrategias de Evaluación, una vez finalizada la etapa progresiva de conocimientos adquiridos, se conocen a través de los criterios evaluativos los logros alcanzados de los educandos.

Asignatura Emprendimiento y Gestión

Como afirma el (Ministerio de Educacion Ecuador, 2015) la propuestas enmarcada por el Ministerio de Educación es la incorporación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la malla curricular ecuatoriana del Bachillerato General Unificado, expresando con claridad a las normativas nacionales determinados por los organismos Jurídicos vigente, la finalidad se caracteriza por preparar a los educando en su formación ligada a explorar, diseñar, innovar, asumir retos, planear, establecer y evaluar propuestas con el apoyo de las nuevas tecnologías.

En la misma línea González y Vieira (2021) definen, Emprendimiento y Gestión es la asignatura que forma parte del tronco común, conforme a los parámetros dispuestos por los organismos vigentes, tiene como misión preparar a los estudiantes para insertarse hacia una cultura emprendedora, estableciendo a través de los espacios de aprendizaje, interpretaciones crítico- reflexivas de los diversos contenidos que nos ofrecen la malla curricular de esta materia.

Perfil de salida del bachiller

De acuerdo al planteamiento del Ministerio de Educación Ecuador (2015) Las actividades que se detallan en estos lineamientos curriculares aportan al perfil de salida del bachillerato, en cuanto al estudio que implica Emprendimiento y Gestión.

- Esperanza, armonía y pasión por enfrentar los desafíos de conseguir todo lo que se proponen.
- Generar comunicación y confianza en el desarrollo de actividades emprendidas.
- Hacer frente a las debilidades y privilegiar las oportunidades.
- Predisposición a adquirir experiencias nuevas e inspiradoras.
- Comunicación asertiva y proactiva, buscando el bienestar propio y del entorno.
- Aprovechar eficazmente los recursos que estén a su disposición, fortaleciendo el trabajo cooperativo.
- Visionario con compromisos claros y latentes de superación.
- Fortalecimiento de valores, respeto a sus propios derechos y a los de los demás.
- Promover dinámicamente el pensamiento crítico-reflexivo.
- Romper barreras ante debilidades y amenazas, resaltando sus fortalezas y oportunidades.

CAPITULO II

METODOLOGÍA

Enfoque

El presente trabajo de investigación tiene como enfoque cuantitativo esto en relación a los instrumentos de recolección de datos, ya que se implementará el uso de cálculos estadísticos, graficas, porcentajes, mientras que de forma inferencial se dará explicación de dichos resultados. Según Hernández (2014) Enfoque Cuantitativo basada en recoger y analizar datos medibles, de sucesos cuantificables con la finalidad de probar hipótesis, estableciendo con precisión patrones de comportamiento y examinación de teorías en una población.

Tipo

El diseño escogido es descriptivo esto en relación a la descripción que se dará del problema identificado. Según lo manifiesta Cardona (2015) en un diseño descriptivo, un investigador sólo está interesado en describir la situación o caso bajo su estudio de investigación. Todo este proceso se basa en la recopilación, análisis y exposición de los datos recolectados, en este diseño el investigador puede generar interrogantes como en este caso sería ¿Cuál es la realidad de la educación virtual en el las clases de la asignatura de Emprendimiento y Gestión? ¿Los docentes aplican herramientas digitales en sus actividades? ¿Cuáles serían las herramientas digitales que ayudarían a mejorar los conocimientos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Modalidad Básica de la investigación

La modalidad descriptiva de la presente investigación, busca diferencias entre las variables del Entorno virtual EDILIM y su enseñanza de Emprendimiento y Gestión; además se requiere valorar en base a conteos estadísticos los criterios cuantificables de la muestra y sus estructuras en los estudiantes de los Primeros años de bachillerato, así como patrones de comportamiento.

Por consiguiente, se podrá deducir que, en la investigación de acuerdo al planteamiento del problema, los objetivos trazados y sus respectivas variables, el enfoque es cuantitativo con un diseño básico descriptivo.

Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos

Población y Muestra

Según afirma(Arias, 2012) Es un escenario asociado de elementos, con similares características que se pretende indagar en un espacio determinado, las mismas que serán consideradas en la validación pertinente de las conclusiones de una investigación a desarrollarse. Por lo tanto, la población delimitada que se ha escogido de acuerdo al análisis desarrollado, estará conformada por los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “General Medardo Alfaro”.

Cuadro N° 2. Población

Población	Frecuencia	Porcentaje
Primero de bachillerato paralelo “A”	39	51%
Primer de bachillerato paralelo “B”	38	49%
Total	77	100%

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Investigación propia

De acuerdo con (Hernández, 2014) se considera muestra probabilística a la delimitación al azar de grupos pequeños de una población de estudio, cuya acción es, recolectar datos precisos del grupo seleccionado extrayendo información válida y representativa de la población.

Para mayor facilidad de interpretación de resultados estadísticos, la muestra estará constituida por los estudiantes de Primer año de Bachillerato Especialidad Ciencias Generales paralelo “A” de la Unidad Educativa “General Medardo Alfaro”, siendo la muestra probabilística de 39 estudiantes en su totalidad.

Matriz de operacionalización de las variables

Variable dependiente

Cuadro N° 3. Variable Dependiente: Enseñanza de Emprendimiento y Gestión

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
La enseñanza de emprendimiento y Gestión bajo el direccionamiento del docente, permite a los estudiantes asimilar y fortalecer el dominio de atención en sus conocimientos, habilidades, y competencias en su formación académica, generando en el entorno que se desenvuelvan resultados significativos.	Enfoque cognitivo	Motivación Comprensión	<ul style="list-style-type: none"> • ¿El docente aplica actividades motivadoras previas al desarrollo de las clases de Emprendimiento? • ¿Las temáticas de la asignatura de Emprendimiento y Gestión se presentan claras, secuenciales y ordenadas? • ¿Durante las clases de Emprendimiento y Gestión el docente realiza ejercicios prácticos y explicativos de acuerdo a los contenidos establecidos? • ¿Se siente motivado e interesado por las clases de Emprendimiento y Gestión? • ¿Se mantiene con buenas calificaciones en la asignatura de Emprendimiento y Gestión? 	Técnica Encuesta
	Dominio de conocimientos, habilidades y competencias	Desarrollo del pensamiento		Instrumentos Cuestionario
	Resultados	Aprendizajes		

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Investigación propia.

Matriz de operacionalización de la variable independiente

Cuadro N° 4. Variable Independiente: Entorno Digital EDILIM

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
<p>Es un entorno virtual de aprendizaje, conformado de una gran variedad de plantillas de actividades y ejercicios que se pueden incorporar, permitiendo crear, publicar y gestionar libros interactivos dinámicos, los mismos que están integrados por páginas, donde se puede incluir con facilidad imágenes, sonidos, textos, videos entre otros. Con la aplicación de este EVA, se estaría optimizando el tiempo se fortalecería los aprendizajes y el desarrollo de destrezas y competencias.</p>	<p>Entorno Virtual</p> <p>Entorno didáctico</p> <p>Fortalecimiento de destrezas y competencias</p>	<p>Software dinámico educativo</p> <p>Tecnologías multimedia innovadora</p> <p>Actividades interactivas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Durante las clases el docente desarrolla herramientas digitales, plataformas? • ¿Considera usted que los objetivos, destrezas y contenido de la asignatura de Emprendimiento y Gestión motiva su espíritu de emprendedor? • ¿Pondría en práctica lo aprendido de sus clases de Emprendimiento y Gestión para la elaboración de un proyecto emprendedor? • ¿Considera usted que incorporar actividades interactivas virtuales, potenciaría su aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión? • ¿Utilizando entornos digitales le ha permitido reforzar sus conocimientos en la asignatura? 	<p>Técnica</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumentos</p> <p>Cuestionario</p>

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Investigación propia

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnica

Encuesta

La técnica aplicada para la presente investigación fue la encuesta en consideración que se trata de una técnica de levantamiento de información, de carácter cuantitativo, que se orienta a la interrogación de los sujetos de investigación que viabiliza la consecución de resultados que permiten su análisis e interpretación para su convalidación con los objetivos propuestos y la idoneidad de la misma en función de las conclusiones determinadas (López y Fachelli, 2015). De acuerdo con lo anterior

Instrumentos

Cuestionario

Partiendo del hecho que (Arias, 2012) menciona que un formulario es donde abarca en orden diversas preguntas escritas, las mismas que estarán respondidas individualmente por cada participante, sin que interceda en ningún momento el encuestador. Se utilizó el cuestionario online, el mismo que fue diseñado en Google Forms, instrumento aplicado a 39 estudiantes de Primer año de Bachillerato Paralelo “A” de la Unidad Educativa “General Medardo Alfaro” con el propósito de conocer el grado de aprobación que tiene los estudiantes al utilizar el Entorno digital EDILIM para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. (Ver anexo 1)

Validez del instrumento

De acuerdo al planteamiento de (Hernández, 2014) se refiere al proceso de análisis meticuloso a las preguntas que se proponen en una encuesta, que es valorada por profesionales en la temática a tratar. El cálculo de Alfa de Cronbach es el software

que validará el instrumento diseñado, esto generará confiabilidad de la recolección de datos. (Ver anexo 2)

ANÁLISIS DE RESULTADOS

La técnica de análisis que se aplicó fue la estadística descriptiva como afirma Faraldo y Paterio (2013) es un conjunto de técnicas numéricas y gráficas para describir y analizar un grupo de datos, sin extraer conclusiones (inferencias) sobre la población a la que pertenece (p. 1).

En tal virtud, para su ejercicio se usará la herramienta ofimática del SPSS. Según González (2009) establece:

Es uno de los software más conocidos y utilizados para la realización de investigaciones de mercado e investigación social, en donde, una de las características fundamentales es su facilidad de uso, junto a la potencia e integridad del software lo convierte en una herramienta apropiada para la aplicación de la estadística descriptiva (p. 5).

La representación de datos para el presente trabajo práctico investigativo será a partir, de un cuestionario donde se tabulará los resultados pertinentes a la aplicación mediante la estadística descriptiva a consideración de las evidencias recolectadas en corroboración al cumplimiento de los objetivos determinados en el presente estudio investigativo.

Análisis e interpretación de datos

A continuación, se expondrá los datos obtenidos en la investigación realizada con el objetivo de diagnosticar el déficit de conocimiento en los estudiantes sobre los contenidos de la materia de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de Primero de Bachillerato, la encuesta se ejecutó a través del programa Google Forms.

Pregunta 1: ¿El docente aplica actividades motivadoras previas al desarrollo de las clases de Emprendimiento?

Cuadro N° 5. Aplicación actividades motivadoras

Respuesta	Frecuencia muestra	Porcentaje
Siempre	4	10%
Casi siempre	29	74%
A veces	3	8%
Nunca	3	8%
Total	39	100

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

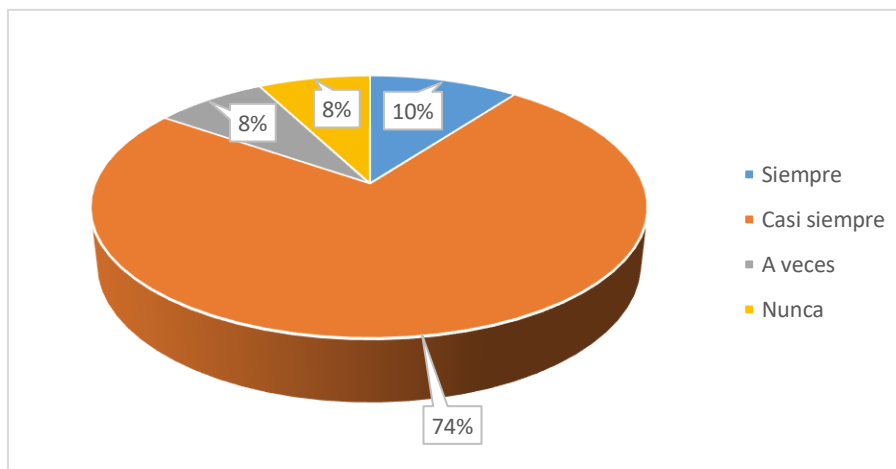


Gráfico 5. Aplicación de actividades motivadoras.

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

Análisis

Del 100% de las personas encuestadas, el 74% correspondiente a 29 personas responden a que casi siempre aplica una actividad motivadora, el 10% corresponden a que siempre aplican actividades motivadoras y con el 8% correspondiente a que a veces y que nunca se las aplican.

Interpretación

Podemos determinar que en la Unidad Educativa “General Medardo Alfaro” los estudiantes toman mucho en cuenta las actividades de emprendimiento, que se debería tomar en consideración una actividad motivadora en las clases.

Pregunta 2. ¿Las temáticas de la asignatura de Emprendimiento y Gestión se presentan claras, secuenciales y ordenadas?

Cuadro N° 6. Las temáticas de la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Respuesta	Frecuencia muestra	Porcentaje
Siempre	5	13%
Casi siempre	26	68%
A veces	6	16%
Nunca	2	3%
Total	39	100

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

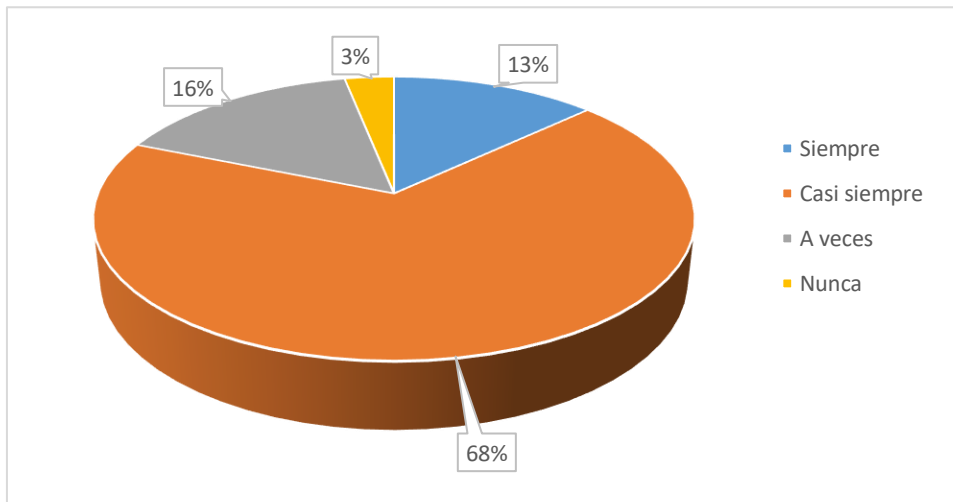


Gráfico 6. Temáticas de Emprendimiento y Gestión.

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

Análisis

Del 100% de las personas encuestadas, el 68% correspondiente a 26 personas responden, que casi siempre son entendidas en forma claras las clases de emprendimiento, el 13% manifiestan que siempre expone con claridad el docente los contenidos de la asignatura y con 16% que a veces utiliza una secuencia ordenada en las clases y con el 3% que nunca claras las temáticas estudiadas.

Interpretación

En la Unidad Educativa “General Medardo Alfaro” los educandos muestran el interés en clase de emprendimiento, se debería tomar en considerar realizar una actividad con herramientas digitales con los estudiantes, de esta manera consolidar integralmente el proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 3: ¿Durante las clases de Emprendimiento y Gestión el docente realiza ejercicios prácticos y explicativos de acuerdo a los contenidos establecidos?

Cuadro N° 7: Ejercicios prácticos y explicativos.

Respuesta	Frecuencia muestra	Porcentaje
Siempre	13	22%
Casi siempre	10	16%
A veces	10	59%
Nunca	6	3%
Total	39	100

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

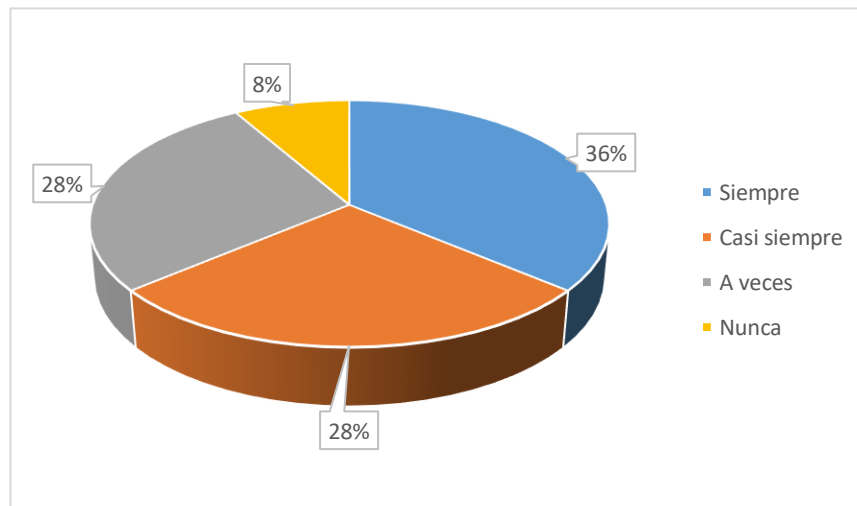


Gráfico 7. Ejercicios prácticos y explicativos

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

Análisis

Del 100% de las personas encuestadas, el 28% correspondiente a 10 personas responden a que a veces los estudiantes comprenden las actividades en clase, el 36%

corresponden a 13 educandos que siempre comprenden las clases de emprendimiento y con el 8% que nunca son comprendidas las clases de emprendimiento.

Interpretación

Podemos determinar que en la Unidad Educativa “General Medardo Alfaro” los estudiantes no comprenden en su totalidad las actividades de emprendimiento, se debería tomar en consideración una diferente pedagogía así llegar a los estudiantes.

Pregunta 4: ¿Se siente motivado e interesado por las clases de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 8: Motivación por las clases de Emprendimiento y Gestión

Respuesta	Frecuencia muestra	Porcentaje
Siempre	12	31%
Casi siempre	13	33%
A veces	10	26%
Nunca	4	10%
Total	39	100

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

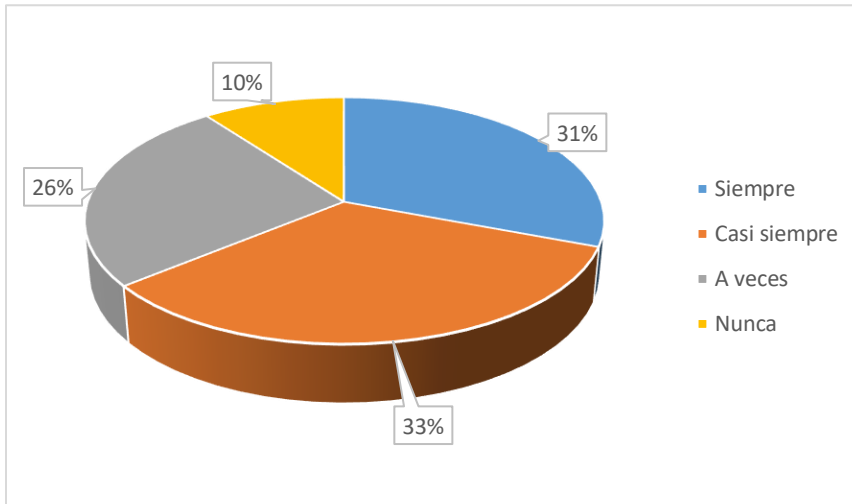


Gráfico 8. Motivación por las clases de Emprendimiento

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

Análisis

Del 100% de las personas encuestadas, el 31% correspondiente a 12 estudiantes, responden que siempre se sienten motivados en las clases de Emprendimiento y Gestión, el 33% que casi siempre se sienten motivados, con el 26% que a veces se sienten motivados y el 4% que nunca se motivan en las clases de Emprendimiento.

Interpretación

De acuerdo a los datos proporcionados, los estudiantes requieren frecuentemente motivación como fuente de apoyo e inspiración durante las clases de Emprendimiento y Gestión.

Pregunta 5: ¿Se mantiene usted con buenas calificaciones en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 9. Calificaciones en Emprendimiento y Gestión

Respuesta	Frecuencia muestra	Porcentaje
Siempre	9	23%
Casi siempre	9	23%
A veces	19	49%
Nunca	2	5%
Total	39	100

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiante

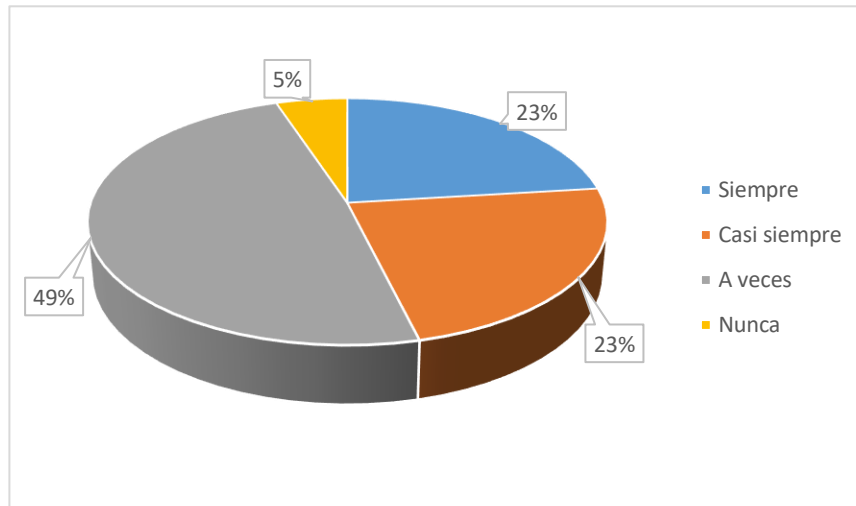


Gráfico 9. Estudiante se mantiene con buenas calificaciones.

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

Análisis

Del 100% de los estudiantes encuestados, el 23% correspondiente a 9 estudiantes responden que siempre se mantienen con buenas calificaciones, el 49% que a veces se mantienen con buenas calificaciones, y el 5% que nunca se mantiene con buenas notas.

Interpretación

Hoy en día, se continúan con procesos de vínculo en el entorno social, la interacción de una clase basada en el aprendizaje digital van de la mano con las apps y software que se acoplan al medio de forma inmediata esto facilitará a la modalidad de estudio en aprender algo más.

Pregunta 6: ¿Durante las clases el docente desarrolla herramientas digitales, plataformas?

Cuadro N° 10. Desarrollo de herramientas digitales.

Respuesta	Frecuencia muestra	Porcentaje
Siempre	6	15%
Casi siempre	22	57%
A veces	6	15%
Nunca	5	13%
Total	39	100

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

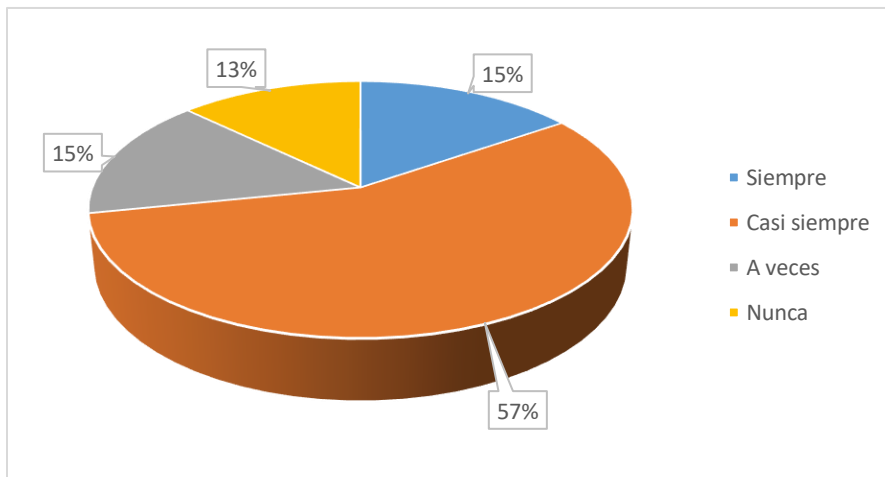


Gráfico 10. Desarrollo de herramientas digitales.

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

Análisis

Del 100% de las personas encuestadas, el 15% correspondiente a 6 personas responden a que siempre el docente desarrolla herramientas digitales, el 57% corresponden a 22 personas a que casi siempre se las aplican con el 15% correspondiente a que a veces se les aplica al que nunca son aplicadas con el 13% en las clases de emprendimiento.

Interpretación

Podemos determinar que en la Unidad Educativa “General Medardo Alfaro” los estudiantes se muestran interesados que deberían aplicarse herramientas digitales en clases de emprendimiento, se debería tomar en consideración una diferente pedagogía así llegar a los estudiantes.

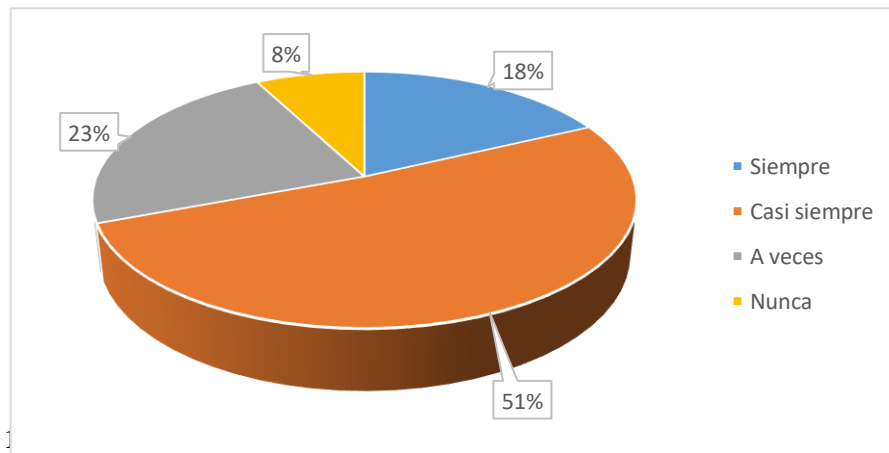
Pregunta 7.- ¿Considera usted que los objetivos, destrezas y contenido de la asignatura de Emprendimiento y Gestión motiva su espíritu de emprendedor?

Cuadro N° 11. Objetivos, destrezas y contenido de la asignatura.

Respuesta	Frecuencia muestra	Porcentaje
Siempre	7	17%
Casi siempre	20	49%
A veces	9	22%
Nunca	3	12%
Total	39	100

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes



Grafico

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

Análisis

Del 100% de las personas encuestadas, el 49% correspondiente a 20 estudiantes que responden que casi siempre la asignatura de emprendimiento impulsa el espíritu emprendedor, el 22% manifiestan que a veces les genera impulsos para emprender, el 17% corresponden a 7 personas que siempre se encuentran inmerso a la cultura emprendedora y el 12% que no tiene espíritu emprendedor.

Interpretación

Las actividades en clase, siguen un proceso que en el entorno social son vínculos de interacción en la exposición, desde una clase en la representación con el detalle de un emprendedor esto refleja que las personas sientan interés por la asignatura.

Pregunta 8: ¿Pondría en práctica lo aprendido de sus clases de Emprendimiento y Gestión para la elaboración de un proyecto innovador?

Cuadro N° 12. Práctica lo aprendido de sus clases

Respuesta	Frecuencia muestra	Porcentaje
Siempre	28	73%
Casi siempre	7	19%
A veces	2	5%
Nunca	2	3%
Total	39	100

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

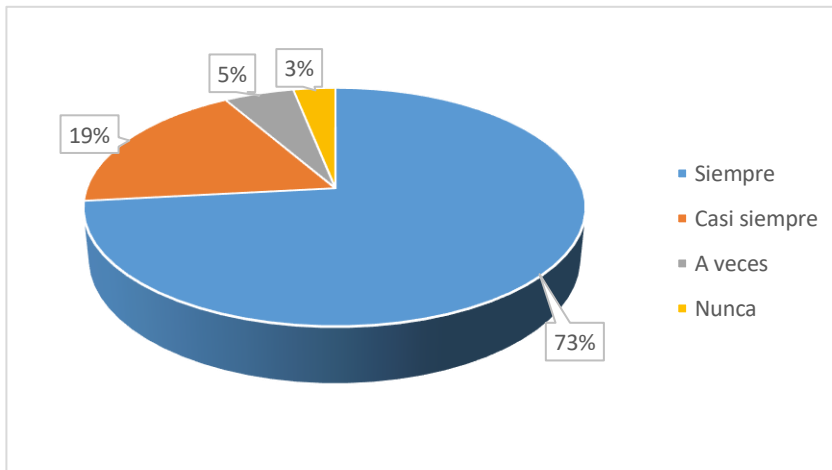


Gráfico 12. Práctica lo aprendido en clases.

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

Análisis

Del 100% de los participantes encuestados, el 73% correspondiente a 28 estudiantes manifestando que, siempre se pondría en práctica lo aprendido en elaborar un proyecto emprendedor, el 19% corresponden a 7 personas que casi siempre lo aprendido les servirá para un proyecto emprendedor y con el 3% nunca aplicarían lo aprendido en clases para ejecutar un proyecto emprendedor.

Interpretación

Los docentes, al hacer un excelente trabajo de interacción transforman la educación en una forma amigable, de esta manera sirve de mucho aporte para nuestra institución y la educación que se transmiten en beneficio de la comunidad educativa.

Pregunta 9. ¿Considera usted que incorporar actividades interactivas virtuales, potenciaría su aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 13. Potenciar el aprendizaje de Emprendimiento.

Respuesta	Frecuencia muestra	Porcentaje
Siempre	24	61%
Casi siempre	12	31%
A veces	2	5%
Nunca	1	3%
Total	39	100

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

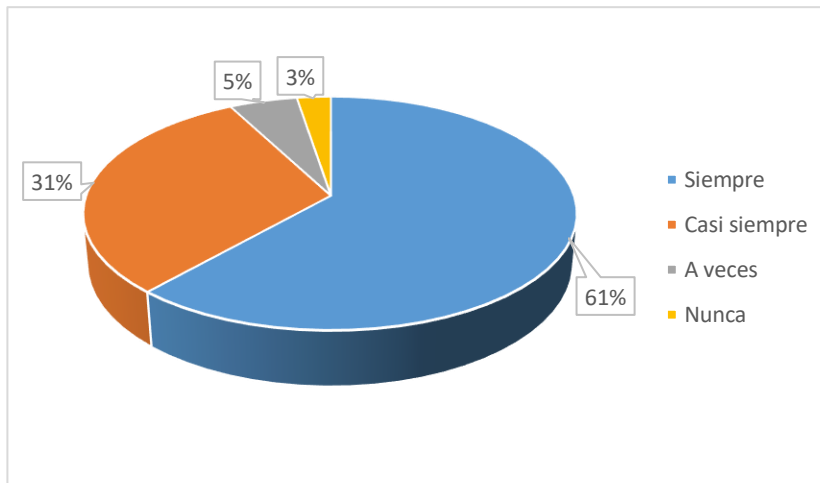


Gráfico 13. Actividades innovadoras para potenciar los aprendizajes.

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

Análisis

De 39 estudiantes encuestados, el 61% indican al incorporar actividades virtuales sí potenciaría los aprendizajes de Emprendimiento y Gestión; y, el 31% manifiesta que casi siempre potenciaría, el 3% no potenciaría los aprendizajes en esta asignatura.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes consideran que las actividades interactivas virtuales permitirán potenciar los aprendizajes de Emprendimiento y Gestión, una de

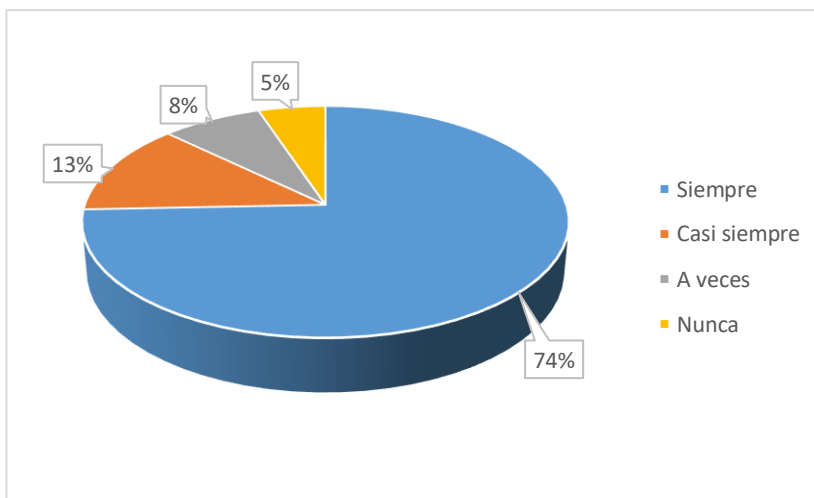
las alternativas es la implementación de un Entorno Digital intuitivo como es el caso de EDILIM, como la manifiesta (Rodríguez, 2020) es un software con interfaz intuitivo que permite crear con facilidad actividad interactivas, conformado por una gran diversidad de plantillas, una vez gestionadas por el docente se convierten en libros digitales, donde los estudiantes podrán acceder sin inconveniente alguno y tendrá a su disposición desde sopas de letras, preguntas, ordenar palabras entre otros.

Pregunta 10.- ¿Utilizando entornos digitales le ha permitido reforzar sus conocimientos en la asignatura de Emprendimiento?

Cuadro N° 14. Entornos digitales para reforzar conocimientos

Respuesta	Frecuencia muestra	Porcentaje
Siempre	29	74%
Casi siempre	5	13%
A veces	3	8%
Nunca	2	5%
Total	39	100

Elaborado por: Andrea Ascaribay



Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

Gráfico 14. Entornos digitales para fortalecer los conocimientos.

Elaborado por: Andrea Ascaribay
Fuente: Encuestas aplicadas a los estudiantes

Análisis

Del 100% de las personas encuestadas, el 74% correspondiente a 29 estudiantes responden que siempre al utilizar herramientas innovadoras el docente en clases de emprendimiento, mejoraría el aprendizaje, el 13% corresponden a casi siempre sería un aporte utilizar herramientas de tecnología en la asignatura y con el 5% correspondiente a que nunca se generaría una experiencia nueva en las clases.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes afirman que, al utilizar entornos digitales en la asignatura de Emprendimiento serían de gran aporte ya que les permitirá reforzar sus aprendizajes y por ende provocar experiencias integrales innovadoras.

Resultado de la metodología Alfa de Cronbach

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen del procesamiento de los casos

	N	%
Válidos	39	100,0
Casos Excluidos ^a	0	,0
Total	39	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
------------------	----------------

0,941	10
-------	----

Según el resultado obtenido en el programa SPSS el Alfa de Cronbach nos da una fiabilidad del 0.941, esto quiere decir que los ítems del cuestionario son relacionados entre sí lo que demuestre su alto grado de fiabilidad. (Ver anexo 1)

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la Propuesta

Disfruta, interactúa y fortalece tus aprendizajes emprendedores usando EDILIM

Datos informativos:

Institución Ejecutora

Unidad Educativa “General Medardo Alfaro”

Beneficiarios

Estudiantes de primer año de bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Ubicación

País: Ecuador

Provincia: Santo Domingo de los Tsáchilas

Definición del tipo de producto

La elaboración de actividades didácticas con temáticas contables, creada con el fin de reforzar los aprendizajes de la asignatura, es una necesidad primaria tanto para el estudiante como para el docente ya que le permite al educando tener una idea global de la materia; es así que el presente trabajo suministrará conocimientos básicos en un

lenguaje práctico y sencillo, ya que comprende una gama de contenidos fáciles y prácticos de acuerdo a las exigencias actuales, pues cabe recalcar que es de vital importancia que los contenidos impartidos siempre estén correlacionados la teoría con la práctica para lograr un aprendizaje significativo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Explicación de cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico

El presente es un trabajo que por primera vez se realizara en esta institución, surge de la necesidad de elevar los niveles de calidad del aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Al ser la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas un punto de encuentro comercial con un gran porcentaje de pequeñas, medianas y grandes empresas, ante la alta competitividad se busca a personas que cumplan un perfil y que cumpla a las necesidades del mercado, en este caso con altos conocimientos administrativos y contables por lo que se hace necesario que la institución educativa forme profesionales con perfiles de acuerdo a los requerimientos actuales para que de esta manera exista una integración rápida al medio laboral , además les permitirá acceder a los estudios superiores con conocimientos y herramientas necesarias para ampliar así sus horizontes personales y profesionales.

Objetivos

Objetivo General

- Diseñar actividades innovadoras mediante la aplicación de software multimedia EDILIM para el fortalecimiento académico de la asignatura de emprendimiento y gestión en el primero de bachillerato.

Objetivos Específicos

- Determinar los contenidos a reforzar en la asignatura de emprendimiento y gestión.
- Diseñar actividades interactivas con la herramienta digital EDILIM.

- Ejecutar las actividades diseñadas en los estudiantes del primero de bachillerato para fortalecer los aprendizajes de emprendimiento y gestión.

Elementos que la conforman

La interfaz del sistema LIM está formada por dos libros interactivos, cuyas páginas son seleccionadas en el mismo entorno, estará distribuida por actividades interactivas de acuerdo a los objetivos y contenidos planteados en las planificaciones de unidades didácticas.

Fase 1:

Contenidos y destrezas de la asignatura de Emprendimiento y Gestión

La planificación y seguimiento financiero de las actividades emprendedoras han sido de gran relevancia en todos los ámbitos que se desenvuelven las personas, más aún si las actividades esta alineadas de acuerdo al enfoque que propone el ministerio de educación, refiriéndose a potenciar talentos, audacia, creatividad y aprender de cada experiencia como una oportunidad de superación. Emprendimiento y gestión en el currículo nacional forma parte de una asignatura interdisciplinaria aplicada a los niveles de bachillerato. Para dar uso a las actividades en el software EDILIM, se considera el bloque 1. Planificación y control financiero del emprendimiento, donde se destacan dos unidades de trabajo, la unidad uno se refiere a Conceptos financiero y la unidad dos enfatiza contenidos sobre Contabilidad básica, los mismos que son impartidos al primer año de bachillerato priorizando las destrezas imprescindibles que se deberán evidenciar una vez finalizada su etapa de estudios en los educandos.

La selección de las destrezas es de acuerdo al Ajuste Curricular del año 2016, donde se encuentra planteados cada uno de los ejes temáticos de esta asignatura, se establecieron las que se presentan en el siguiente.

Cuadro N° 15. Bloque curricular

BLOQUE CURRICULAR 1	Planificación y Control financiero del Emprendimiento
UNIDAD UNO	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO
CONCEPTOS FINANCIEROS	Describir y explicar los conceptos financieros básicos de un emprendimiento, como “ingresos”, “costos”, “gastos” e “inversión”, “punto de equilibrio” y sus proyecciones futuras como elemento fundamental para las proyecciones.
	Distinguir los diferentes tipos de costos y gastos de un emprendimiento para determinar detenidamente el capital de trabajo necesario para un emprendimiento.
UNIDAD DOS	DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO
CONTABILIDAD BÁSICA	Identificar la obligatoriedad jurídica de llevar contabilidad, de acuerdo a lo establecido por las normas tributarias, como elemento fundamental para determinar la forma de llevar la contabilidad.
	Clasificar las principales cuentas contables con su respectivo nombre para personificarlas, mediante la determinación de la naturaleza de su función en los asientos contables, tales como caja, bancos, cuentas por cobrar, inventarios, activos fijos, depreciación, capital, cuentas por pagar, préstamos bancarios, capital.
	Identificar los componentes básicos del activo, pasivo, patrimonio, ingresos, costos y gastos, de acuerdo con la normativa contable, para clasificar adecuadamente las cuentas contables.

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Currículo de los niveles de Educación Obligatoria

Fase 2:

Determinación del diseño instruccional

Los entornos digitales están renovando la educación y estas al ser estrategias de transformación educativa brindan la oportunidad de proveer mejoras académicas que estimulen la participación activa, pensamiento reflexivo, colaborativo en los estudiantes por tal razón, la propuesta en su primera fase determinará los contenidos a implementar actividades de Emprendimiento y Gestión en el libro digital EDILIM.

En la segunda fase se desarrolló de acuerdo a la etapa de diseño, generar los materiales educativos a incorporarse en los períodos de clases.

En la tercera fase de implementó se trata de poner en marcha y ejecución las actividades que estarán a disposición de los estudiantes, cuyos frutos serán su oportuna autoformación de aprendizajes.

Cuarta fase como proceso de evaluación permite detectar la efectividad del diseño, evidenciando que la evaluación deberá estar presente en toda la etapa instruccional, para tomar conciencia a tiempo de las posibles falencias que se pudiesen presentar, y buscar las mejores estrategias que brinde resultados eficaces en su proceso.

Desarrollo de las actividades en el Entorno Digital EDILIM según la metodología ADDIE

ANÁLISIS

De acuerdo al instrumento aplicado a los estudiantes del primer año de bachillerato paralelo “A” de la unidad educativa “General Medardo Alfaro” se logró evidenciar que los docentes a veces utilizan entornos digitales en el proceso de enseñanza, por aquello resultaría ideal la implementación de un entorno como alternativa innovadora que brinde la oportunidad a los educandos de fortalecer

mediante estos espacios sus habilidades interpersonales, participativas y reafirmación progresiva de comprensión de los contenidos impartidos por el docente.

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) son constituidos por una serie de actividades en los distintos formatos, permiten enriquecer activamente los aprendizajes, para favorecer integralmente a una transformación y asimilación de conocimientos autónomos, secuenciales, colaborativo que sirven de soporte en la formación de los educandos, de acuerdo con lo expuesto se destaca que la implementación de entornos digitales en la asignatura de emprendimiento y gestión contribuirán a reforzar sus aprendizajes eficiente y oportuna, mejorando el desempeño académico acorde al planteamiento de los objetivos imprescindible que se establecen en las planificaciones alineadas al área de estudio es cuestión. Para tener accesibilidad a las bondades que posee un entorno virtual la labor del docente deberá centrarse en motivar, orientar asertivamente al estudiantado, siendo un fiel inspirador de superación comunicativa, autónoma y cooperativa, sobre todo aprovechar significativamente los ambientes virtuales para fortalecer los conocimientos y habilidades transversales en los adolescentes como ejes emprendedores, quienes serán encaminados a ser profesionales exitosos responsables de tomar decisiones en beneficio propio y de su comunidad.

DISEÑO

Antes de ingresar al interfaz de un (EVA) Entorno Virtual de Aprendizajes, se procedió a seleccionar los contenidos expuestos en el libro otorgado por el Ministerio de Educación para los estudiantes de primer año de bachillerato.

Libro donde se seleccionó el bloque uno con sus dos unidades de trabajo, con el propósito de diseñar en base a un entorno virtual dinámico y amigable denominado EDILIM actividades que permitan fortalecer y transferir los conocimientos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Cuadro N° 16. Planificación Unidad I

BLOQUE CURRICULAR I	Planificación y Control Financiero del Emprendimiento	
UNIDAD I	CONCEPTOS FINANCIEROS	
OBJETIVO	OG.EG.2. Comprender los conceptos de “ingresos”, “gastos” e “inversiones” como elementos fundamentales para la toma de decisiones.	
DESTREZA	EG.5.1.1. Describir y explicar los conceptos financieros básicos de un emprendimiento, como “ingresos”, “costos”, “gastos” e “inversión”, “punto de equilibrio” y sus proyecciones futuras como elemento fundamental para las proyecciones. EG.5.1.2 Distinguir los diferentes tipos de costos y gastos que puede tener un emprendimiento para determinar detenidamente el capital de trabajo necesario para un emprendimiento.	
EVALUACIÓN DE CRITERIOS	I.EG.5.1.1. Determina proyecciones financieras y el capital de trabajo de un emprendimiento basándose en conceptos financieros básicos. (I.1., I.4.)	
Sección	Tecnología Virtuales	Descripción básica y mediación de logros a alcanzarse
Conceptos financieros	Libro interactivo 1 Página 1 Powtoon www.powtoon.com	Dentro del entorno EDILIM encontrará en la primera página un enlace de acceso a Powtoon, a través de un video ilustrativo los estudiantes recordarán las definiciones de conceptos financieros.
Terminología financiera básica	Libro interactivo 1 Página 2 “Sopa de letras”	Con esta actividad los estudiantes mediante una búsqueda minuciosa reconocerán las palabras destacadas dentro de las proyecciones financieras del emprendimiento.
Tipos de costos	Libro interactivo 1 Página 3/4 “Palabra Oculta”	Con la implementación de esta actividad los estudiantes detectarán la palabra oculta y una vez encontradas las respuestas los estudiantes podrán diferenciar los tipos de costos ya sea este costo de venta o costo de producción.
Costos Fijos y Variables	Libro interactivo 1 Página 5 “ Clasificar texto”	Al llevar a cabo esta actividad los estudiantes lograrán identificar ejemplos que representan a los costos fijos y variables en un emprendimiento.

Costos financieros básicos	Libro interactivo 1 Página 6 “Relacionar”	Con el desarrollo de esta actividad los estudiantes identificarán cada concepto financiero (ingreso, costo, gasto e inversión) con sus ejemplos.
Punto de equilibrio	Libro interactivo 1 Página 7 “Enlace” Liveworksheet	Al acceder a esta página (enlace), inmediatamente le trasladará a la ficha online Liveworksheet , donde los estudiantes mediante la resolución interactiva de los ejercicios, lograrán consolidar su pensamiento crítico con precisión distinguiendo los tipos de costos que surgen en un emprendimiento.

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Elaboración propia

Cuadro N° 17. Planificación Unidad II

BLOQUE CURRICULAR I	Planificación y control financiero del emprendimiento
UNIDAD II	CONTABILIDAD BÁSICA
OBJETIVO	OG.EG.2. Comprender los conceptos de “ingresos”, “gastos” e “inversiones” como elementos fundamentales para la toma de decisiones. OG.EG.3. Resumir, organizar y registrar la contabilidad básica de un emprendimiento a partir de la comprensión de las cuentas, libros contables y estados financieros.
DESTREZA	EG.5.1.3. Identificar la obligatoriedad jurídica de llevar contabilidad, de acuerdo a lo establecido por las normas tributarias, como elemento fundamental para determinar la forma de llevar la contabilidad. EG.5.1.6. Clasificar las principales cuentas contables con su respectivo nombre para personificarlas, mediante la determinación de la naturaleza de su función en los asientos contables, tales como caja, bancos, cuentas por cobrar, inventarios, activos fijos, depreciación, capital, cuentas por pagar, préstamos bancarios, capital. EG.5.1.7. Identificar los componentes básicos del activo, pasivo, patrimonio, ingresos, costos y gastos, de acuerdo con la normativa contable, para clasificar adecuadamente las cuentas contables.

EVALUACIÓN DE CRITERIOS	<p>I.EG.5.2.1. Ordena las cuentas contables de acuerdo con la naturaleza de la función de los asientos contables en aquellos emprendimientos obligados a llevar contabilidad tomando en cuenta las normas tributarias establecidas por la autoridad competente. (I.4., J.2.)</p> <p>.EG.5.2.2. Registra transacciones en las cuentas contables bajo el principio de partida doble, según la normativa contable vigente. (J.2., I.4.)</p>	
Sección	Tecnología Virtuales	Descripción básica y mediación de logros a alcanzarse
Personaje principal de la contabilidad	Libro interactivo 2 Página 2 Rompecabezas	Los estudiantes al ordenar el Puzzle recordarán al precursor de la contabilidad y su legendaria frase “No hay deudor sin acreedor”.
Principios contables básicos	Libro interactivo 2 Página 3 “Pirámide”	Con esta actividad los estudiantes conseguirán distinguir los principios contables que se llevan a cabo en el marco de los emprendimientos.
Personificación de cuentas	Libro interactivo 2 Página 4 “Texto”	Una vez cumplida la actividad los estudiantes demostrarán identificar con claridad los nombres de las cuentas contables.
T contable	Libro interactivo 2 Página 5 “Etiquetas”	Al integrar esta actividad los participantes tendrán la oportunidad de enumerar ordenadamente las partes de la cuenta contable, la misma que le servirá de apertura para el posterior desarrollo de ejercicios.
Cuenta de acuerdo a la Ecuación Contable	Libro interactivo 2 Página 6 “ Clasificar ”	Al cumplir la actividad los educandos tendrán un refuerzo claro de clasificar de acuerdo al grupo que pertenece las cuentas contables.
Cuentas en base al activo y pasivo	Libro interactivo 2 Página 7 “Clasificar imágenes”	Con el desarrollo de esta actividad los estudiantes identificarán a través de imágenes las cuentas contables respectivas.
Ejercicio de ecuación contable	Libro interactivo 2 Página 8 “Arrastrar texto”	Una vez cumplida la actividad los participantes distinguirán las fórmulas de la ecuación contable.

T contable y Balance inicial	Libro interactivo 2 Página 9 “Enlaces”	Al acceder a esta página (enlace), inmediatamente le enviará a la ficha digital Liveworksheet , donde los estudiantes mediante el desarrollo de los ejercicios interactivos, lograrán determinar mediante cálculos contables los registros de cuentas y valores que posee en emprendimiento.
-------------------------------------	---	---

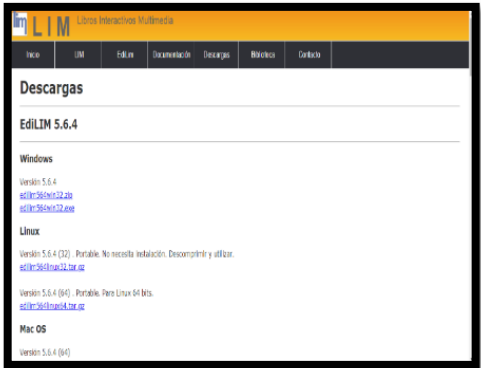

Elaborado por: Andrea Ascaribay

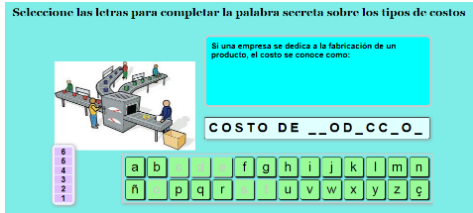

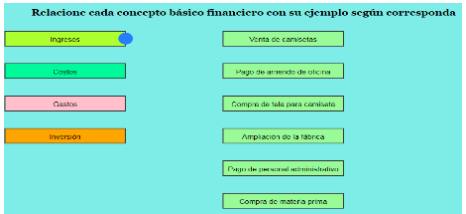
Fuente: Elaboración propia



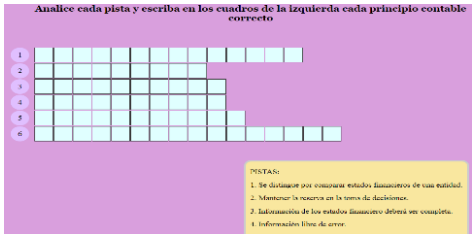
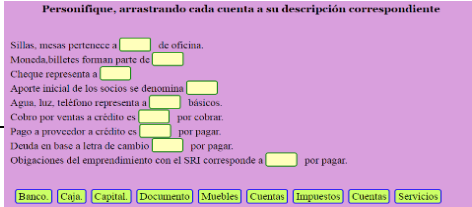
DESARROLLO

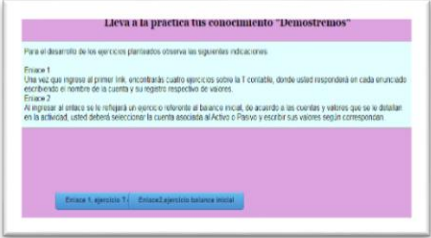
Actividades interactivas desde el software EDILIM

Cuadro N° 18. Actividades EDILIM

ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN	PRESENTACIÓN
Interfaz	<p>EDILIM es un software digital asociada por imágenes, videos, animaciones, audios entre otros. Se lo puede ejecutar en los sistemas Windows, Linux o Mac. Para la descarga se ingresa al siguiente enlace https://www.educalim.com/cdescargas.html</p> <p>Componentes del interfaz de EDILIM</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Barra de herramientas creación de un nuevo libro, abrir, guardar .XML, página importar, exportar. 2.- Dirección de usuario y nombre del libro 3.- Insertar logotipo 5.- Activar botón de sonido 6.- Insertar el repositorio de recursos 7.- Activación de sonidos de acuerdo al desarrollo de ejercicios (correcto e incorrecto) 8.- Se tiene la facilidad de mostrar iconos de correcto e incorrecto. 9.- Personalizar la barra de navegación. 	 <p>The screenshot shows the 'Descargas' (Downloads) page of the EDILIM website. It features a navigation bar with 'Inicio', 'EDILIM', 'Sobre', 'Documentación', 'Descargas', 'Biblioteca', and 'Contacto'. The main content area is titled 'Descargas' and lists three operating systems: Windows, Linux, and Mac OS. For each system, it provides the version number (5.6.4) and a direct download link.</p>
Sopa de letras	<p>En la sopa de letras referente a los conceptos financieros, se encontrará con dos cuadros, en el lado de izquierda se encuentran las descripciones y en el cuadro derecho se encuentra las letras.</p>	 <p>The screenshot shows a word search puzzle titled 'En la siguiente sopa de letra, seleccione las palabras relacionadas con Conceptos Básicos Financieros'. On the left, there are seven descriptions of financial terms: 'Cantidad de bienes por el precio', 'Desembolsos para producir un bien', 'Papeles para llevar a cabo actividades', 'Dinero para iniciar un emprendimiento', 'Fabricación de un producto', 'Dinero que se obtiene de una venta', and 'Pagar un capital e crear actividad'. On the right, there is a grid of letters for the word search.</p>

Selección de letras	En la parte inferior se encuentra un cuadro con líneas cortantes donde el estudiante al pulsar cada una de las letras, le permitirá descifrar el tipo de costo que se presentan en los emprendimientos.	
Clasificar texto	En la parte inferior se presente dos cuadros, el primero Costos fijos y el segundo Costos variables, así como también en el panel izquierdo cuadros rectangulares con los ejemplos de los tipos de costos.	
Relacionar	Esta actividad corresponde a relacionar, al culminar la actividad, se procede a pulsar el visto, verificando de esta manera si la respuesta fue un acierto o error. Al cumplirse con regocijo su respuesta, los estudiantes observarán el mensaje “Muy bien lo lograste”.	

<p>Enlaces</p>	<p>Los participantes al ingresar a esta actividad, observarán la información indispensable para tener acceso a su desarrollo. Una vez leída las indicaciones en la parte inferior se encuentran un recuadro con las palabras punto de equilibrio, donde los estudiantes deberán pulsar en el recuadro para tener acceso inmediatamente con los ejercicios a cumplirse.</p>	
<p>Rompecabezas</p>	<p>Los estudiantes al ingresar al puzle deberán arrastrar y ordenar las piezas e ir ubicándolas correctamente hasta formar la imagen referente al personaje emblemático llamado padre de la contabilidad y creador de la frase ejemplificada partida doble.</p>	
<p>Pirámide</p>	<p>Los participantes al ingresar a esta actividad, lo primero que visualizarán es el enunciado de la pregunta, a continuación, se les presenta una estructura de cuadros, los números se refieren a la cantidad de pistas que debe responder. En la parte derecha encontrará las pistas que le servirá de guía para el desarrollo de la actividad.</p>	
<p>Arrastrar texto</p>	<p>Los estudiantes al acceder a esta actividad observarán un enunciado referente a lo que deben resolver, donde se encuentra en forma de texto los datos de ejemplos aplicable en contabilidad los mismos que deberán ser personificadas,</p>	

	<p>es decir asignar un nombre específico que tendrá los ejemplos detallados, los mismo que presentan espacio en forma de cuadro.</p>	
<p>Enlaces “ejercicios prácticos”</p>	<p>Los estudiantes al comenzar la actividad, observarán las indicaciones necesarias que formarán parte de cada uno de los enlaces, en la parte inferior se encuentra dos botones, el primero indica acerca de ejercicios sobre la T Contables y el segundo Balance inicial, los estudiantes deberán pulsar cada uno de los botones para tener acceso inmediato a las actividades prácticas que deberán cumplir.</p>	

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Elaboración propia.

Implementación

De acuerdo al régimen costa, la propuesta planteada está diseñada para su ejecución durante el primer quimestre del período lectivo 2021 - 2022 la misma que será aplicada a los estudiantes de Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “General Medardo Alfaro”.

Evaluación

Para la validación de la propuesta, se realizará la valoración por usuarios, se entregará una solicitud para concretar el día de la presentación del producto, estará conformada por el Rector Encargado de la Unidad Educativa MSc. Miguel Moreira, la Vicerrectora Encargada Lic. Ana Navarrete y la Coordinadora del Área de Comercialización y Ventas Lic. Mónica Fuela (Ver anexo 3)

Una vez finalizado el producto, la estimación de la propuesta fue mediante la validación por usuarios, para dar fiel cumplimiento con el proceso, se entregó la solicitud a la autoridad institucional, donde se acordó la fecha, la selección de los tres delegados de acuerdo a su perfil académico pertinente relacionado con el objeto de estudio (ver anexo 3).

Al cumplir con la exposición del producto, los especialistas de acuerdo a las descripciones de la ficha de valoración detallaron que, la propuesta “Disfruta, interactúa y fortalece tus aprendizajes emprendedores usando EDILIM” cumplen con todos los requerimientos indispensables de viabilidad, innovación y pertinencia para el fortalecimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Además los observadores manifestaron que, al implementar en los salones de clases entornos digitales sería de significativo aporte en el proceso y refuerzo de aprendizajes, ya que al tener un vínculo la pedagogía del docente acompañado de estrategias virtuales permitirían como política institucional consolidar en los estudiantes la apropiación de conocimientos.

Cuadro N° 19. Resumen de valoración de usuarios

CRITERIOS	VALORACIÓN		
	Miguel Moreira RECTOR	Ana Navarrete VICERRECTORA	Mónica Fuela COORDINADORA
Estructura de la propuesta	MA	MA	MA
Claridad de la redacción	MA	MA	MA
Pertinencia del contenido	MA	MA	MA
Coherencia entre los contenidos e indicadores	MA	MA	MA
Otros que quieran ser expuestos a consideración del especialista	MA	BA	MA

Elaborado por: Andrea Ascaribay

Fuente: Elaboración propia

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

El software virtual EDILIM tuvo una aceptación de las autoridades de la Unidad Educativa General Medardo Alfaro para su uso y aplicación como recurso y metodología de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. .

Se pudo concluir mediante los resultados de la presente investigación, que la mayoría del estudiantado tiende a aprender por medio de herramientas tecnológicas, mejorando así, el rendimiento académico, la motivación y participación por la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Las actividades desarrolladas en el software virtual EDILIM están enmarcadas en el contenido de las dos primeras unidades del texto de la asignatura de Emprendimiento y Gestión teniendo un impacto positivo en los estudiantes.

Recomendaciones

Promover el uso y capacitación de la plataforma en el cuerpo docente y demás estudiantes como una herramienta didáctica que se pueda utilizar para su trabajo docente.

Replicar la aplicación de la plataforma virtual EDILIM en las diferentes asignaturas que contribuyan al proceso de enseñanza – aprendizaje.

Tomar la presente investigación como fundamento para posteriores investigaciones que pueda contribuir al desarrollo del tema.

Bibliografía

- Acosta, H. (2011). *Pedagogía del espacio. Hacia la construcción de un conocimiento colectivo en la sociedad red*. Universidad Politécnica Salesiana, Quito, Ecuador.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica*: Editorial Espiteme.
- Cossio, J. (2014). *Pedagogía y calidad de la educación: una mirada a la formación del maestro rural*. 10(1), 14–23.
- Cardona, J. (2015). *Ortodoxia y fisuras en el diseño y ejecución de estudios descriptivos*. *Revista Med*, 23(1), 38-49
- Cuenca, J. (2016). *Incidencias del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de tercer año de Bachillerato Técnico (Tesis de pregrado inédita)*, Universidad de Guayaquil.
- Chong, P. & Marcillo, C. (2020). *Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje*, 6(3), 56–77.
- Feo, R. (2015). *Orientaciones básicas para el diseño de estrategias didácticas*. *Instituto Pedagógico de Mirada*, 16, 222.
- Ferreyra, H. (Enero - Junio 2011). *Construir futuros posibles: el desafío de aprender a emprender en las sociedades del conocimiento*, 12 (23), 9-28
- Galiana, J. (2012). *Creación de actividades de logopedia en el entorno LIM*. 1–7.
- González Tejerina, S., & Vieira Aller, M. J. (2021). *La formación en emprendimiento en Educación Primaria y Secundaria: una revisión sistemática*. *Revista*

- Complutense de Educación, 32(1).
- Hernandez, M. (2011). EdilIM: Editor de libros interactivos Multimedia- LIM.
- López, P.& Fachelli, S. (2015). Capítulo II. 3. La encuesta. Metodología de la Investigación Social Cuantitativa. Bellaterra. Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de <http://ddd.uab.cat/record/129382>
- Medina, R., Cruz, M., & González, W. (2017). Espacio virtual iconográfico de aprendizaje ubicuo orientado al desarrollo del pensamiento lógico en bachillerato general unificado. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 5(2), 85–98. <http://bit.ly/2Y5N16R>
- Ministerio de Educacion Ecuador. (2015). Guía emprendimiento y gestión.
- Ministerio de Educación del Ecuador,ME (2017). Agenda Educativa Ecuador. 10–47. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf>
- Moreira Lema, M. D., & Rosado Arcentales, L. M. (2016). Influencia del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el nivel de conocimiento, técnicas y herramientas de marketing, en estudiantes del segundo año de bachillerato, especialidad turismo. Universidad de Guayaquil.
- Quiroga, F. (26 de marzo de 2019). Las experiencias aporta valor al conocimiento. Recuperado de <https://colegiofacundoquiroya.com.ar/nota/1100/las-experiencias-aporta-valor-al-conocimiento>
- Secretaria Nacional de Planificación. Ejes de la Planificación Nacional. Quito Ecuador. <http://encontremonos.planificacion.gob.ec/enterate/eje-1/>

- Ramirez, A. (2018). Relación de la asignatura de emprendimiento y gestión con el perfil de salida del bachiller, en los estudiantes del bachillerato general unificado, de la unidad educativa "Jacinto Collahuazo", Universidad Central, Quito.
- Rodríguez, M. (2020). EdiLim : materiales de aprendizaje con libros interactivos.
- Rodríguez, Milagro, & Barragán, H. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana Social*, 1(2), 7. https://doi.org/10.26871/killkana_social.v1i2.29
- Unesco. (2013). enfoques estrategicos sobre las Tics en educación en américa latina y el caribe. 0(0), 15.

ANEXOS

ANEXO 1. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GENERAL MEDARDO ALFARO”

Esta encuesta se ha diseñado para recabar información, la misma que se usará como fuente primaria en el presente trabajo investigativo.

OBJETIVO: Diagnosticar el déficit de conocimiento en los estudiantes sobre los contenidos de la materia de Emprendimiento y Gestión para primero de bachillerato.

Instrucciones: Se le solicita de la manera más comedida, brindarnos unos minutos de su valioso tiempo para responder las siguientes preguntas:

1.- ¿El docente aplica actividades motivadoras previas al desarrollo de las clases de Emprendimiento?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

2.- ¿Las temáticas de la asignatura de Emprendimiento y Gestión se presentan claras, secuenciales y ordenadas?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

3. ¿Durante las clases de Emprendimiento y Gestión el docente realiza ejercicios prácticos y explicativos de acuerdo a los contenidos establecidos?

Siempre
Casi siempre
A veces
Nunca

4. ¿Se siente motivado e interesado por las clases de Emprendimiento y Gestión?

Siempre
Casi siempre
A veces
Nunca

5. Se mantiene usted con buenas calificaciones en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre
Casi siempre
A veces
Nunca

6. ¿Durante las clases el docente desarrolla herramientas digitales, plataformas?

Siempre
Casi siempre
A veces
Nunca

7. ¿Considera usted que los objetivos, destrezas y contenido de la asignatura de Emprendimiento y Gestión motiva su espíritu de emprendedor?

Siempre
Casi siempre
A veces
Nunca

8. ¿Pondría en práctica lo aprendido de sus clases de Emprendimiento y Gestión para la elaboración de un proyecto innovador?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

9. ¿Considera usted que incorporar actividades interactivas virtuales, potenciaría su aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

10. ¿Utilizando entornos digitales le ha permitido reforzar sus conocimientos en la asignatura de Emprendimiento?

Siempre

Casi siempre

A veces

Nunca

ANEXO 2 COEFICIENTE ALFA DE CRONBACH

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
6	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1
7	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1
8	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1
9	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1
10	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1
11	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1
12	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1
13	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1
14	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
15	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
16	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
17	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
18	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
19	4	2	2	2	2	2	2	1	1	1
20	4	2	2	2	2	2	2	1	1	1
21	4	4	2	2	2	2	2	1	1	1
22	2	4	2	2	2	2	2	1	1	1
23	2	4	2	2	2	2	2	1	1	1
24	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
25	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
26	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
27	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1
28	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1
29	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1
30	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1
31	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2
32	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2
33	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2
34	2	2	3	3	3	3	3	2	1	2
35	2	4	3	3	3	3	3	2	1	2
36	2	4	3	3	3	3	3	3	1	3
37	2	3	3	4	4	4	3	3	1	3
38	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3
39	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
40	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4
41										
42	Simp	1								
43	Casi sem pre	2	Total perso nas	39						
44	Áveo	3								
45	Nunc	4								

Resultados creados		26-sep-21
Comentarios		
Entrada		
Conjunto de datos activo	Conjunto_de_datos1	
Núm. Del tamaño de la muestra	39	
Tratamiento de los datos perdidos	Definición de perdidos	Los valores perdidos definidos por el usuario se tratarán como perdidos.
	Casos utilizados	Los estadísticos se basan en todos los casos con datos válidos para todas las variables del procedimiento.
Sintaxis		
#VARIABLES=P1P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 #SCALE(ALL VARIABLES) ALL #MODEL=ALPHA.		

Escala: TODAS LAS VARIABLES

Resumen del procesamiento de los casos			
		N	%
Casos	Válidos	39	100,0
	Excluidos ^a	0	0,0
	Total	39	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.947	10

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

ANEXO 3 CONSENTIMIENTO DE LA AUTORIDAD PARA REALIZAR LA
INVESTIGACIÓN

Santo Domingo, 5 de mayo de 2021

Magister

Miguel Moreira Vera

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GENERAL MEDARDO ALFARO"

Presente:

Reciba un cordial y afectuoso saludo y al mismo tiempo deseándole éxitos en sus funciones desempeñadas.

Yo, Andrea Margarita Ascaribay Escarabay, docente de la institución, jornada matutina, me dirijo a usted muy comedidamente para solicitar se me permita realizar en la Unidad Educativa mi trabajo de investigación para la obtención del título de Magister, pertenezco a la cohorte 3 MEPED "A" de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Tema:

EDILIM EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN BACHILLERATO

Los datos registrados se manejarán bajo confidencialidad.

Por la atención que se digno dé a la presente anticipo mis más sinceros agradecimientos.

Atentamente,



Lic. Andrea Margarita Ascaribay Escarabay
C.C. 1720393733
Docente de Bachillerato de la Institución



ANEXO 4 FICHAS DE VALORACIÓN. POR ESPECIALISTAS Nro. 1

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:

"Disfruta, interactúa y fortalece tus aprendizajes emprendedores usando EDILIM"

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Miguel Moreira Vera
Grado académico (área): Maestría
Experiencia en el área (años): 20 años

ANEXO 5. FICHAS DE VALORACIÓN. POR ESPECIALISTAS Nro. 2

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:
**“Disfruta, interactúa y fortalece tus aprendizajes
 emprendedores usando EDILIM”**

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: *Ana Navarrete.*
 Grado académico (área): *Los Cambios de la Educación*
 Experiencia en el área (años): *32*

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una “x”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	<input checked="" type="checkbox"/>		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	<input checked="" type="checkbox"/>		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	<input checked="" type="checkbox"/>		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)			
TOTAL		<input checked="" type="checkbox"/>	
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una “x”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	<input checked="" type="checkbox"/>				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	<input checked="" type="checkbox"/>				
Pertinencia del contenido de la propuesta	<input checked="" type="checkbox"/>				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	<input checked="" type="checkbox"/>				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista		<input checked="" type="checkbox"/>			
Observaciones					

MA: Muy aceptable; BA: Bamente aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

A quien corresponda:

Yo *Ana Navarrete* en mi calidad de *Vicerectora*
de la Unidad Educativa *G. Heberto Alvarado* doy constancia de que la propuesta
 presentada por **Andrea Ascaribay** como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y
 valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,

Ana Navarrete

FIRMA

SELLO

ANEXO 6 FICHAS DE VALORACIÓN. POR ESPECIALISTAS Nro. 3

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta:
**“Disfruta, interactúa y fortalece tus aprendizajes
 emprendedores usando EDILIM”**

1. Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: *Mónica Fuela Hurtado*
 Grado académico (área): *Licenciada en Administración*
 Experiencia en el área (años): *9*

2. Autovaloración del especialista

Marcar con una “x”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	x		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	x		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	x		
(Otros que se requiera de acuerdo a la particularidad de cada trabajo)	x		
TOTAL			
Observaciones:			

3. Valoración de la propuesta

Marcar con una “x”

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	x				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	x				
Observaciones					

MA: Muy aceptable. BA: Baste aceptable. A: Aceptable. PA: Poco Aceptable. I: Inaceptable

A quien corresponda:

Yo *Mónica Fuela Hurtado* en mi calidad de *Coordinadora del Área de Ventas*
de la Unidad Educativa *Medardo Albarrán* doy constancia de que la propuesta
 presentada por *Andrea Ascaribay* como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y
 valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.


Atentamente,



FIRMA

SELLO

ANEXO 7 FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN Nro. 1



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1.-Datos del validador:

Nombres y apellidos:	<i>Angel Geovany Quishpi Ojeda</i>
Grado académico (área):	<i>Master en Innovación Educativa</i>
Años de experiencia en el área de la investigación de campo:	<i>10 años</i>

2.-Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Encuesta) sobre el tema de investigación: **EDILIM EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN BACHILLERATO**, emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.


MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado

No	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Está adecuadamente formulada para los destinatarios que se van a encuestar.		✓			
2	Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado)		✓			
3	Las opciones de respuesta son adecuadas.		✓			
4	Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.			✓		
5	Contribuye a recoger información relevante para la investigación.		✓			
6	El número de ítems es adecuado.			✓		
7	El instrumento tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.			✓		
8	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras.		✓			
9	Los ítems están ajustados al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.	✓				
10	Los ítems se correlacionan entre sí en aplicaciones sucesivas.	✓				

AGP

MSc. *Quishpi Ojeda* Angel Geovany
VALIDADOR
 CI: 0603627340

ANEXO 8 FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN Nro. 2



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADOS
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES
FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1.-Datos del validador:


Nombres y apellidos:	Patricia Elizabeth Cepeda Navarrete
Grado académico (área):	Magíster en Innovación en Educación
Años de experiencia en el área de la investigación de campo:	10 años

2.-Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Encuesta) sobre el tema de investigación: **EDILIM EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN BACHILLERATO**, emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado

No	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Está adecuadamente formulada para los destinatarios que se van a encuestar.		/			
2	Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).	/				
3	Las opciones de respuesta son adecuadas.		/			
4	Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.			/		
5	Contribuye a recoger información relevante para la investigación.		/			
6	El número de ítems es adecuado.		/			
7	El instrumento tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.		/			
8	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras.		/			
9	Los ítems están ajustados al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.		/			
10	Los ítems se correlacionan entre sí en aplicaciones sucesivas.	/				



MSc. Cepeda Navarrete Patricia Elizabeth
VALIDADOR
 CI: 1204422602

ANEXO 9 FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN Nro. 3



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

1.-Datos del validador:

Nombres y apellidos:	Marjorie Alexandra Galarza Díaz
Grado académico (área):	Magister en Educación Pedagogía en Entornos Digitales.
Años de experiencia en el área de la investigación de campo:	8 años

2.-Instrucciones

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (Encuesta) sobre el tema de investigación: **EDILIM EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN BACHILLERATO**, emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

MA: Muy Adecuado; **BA:** Bastante Adecuado; **A:** Adecuado; **PA:** Poco Adecuado; **I:** Inadecuado

No	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Está adecuadamente formulada para los destinatarios que se van a encuestar.		X			
2	Las preguntas se comprenden con facilidad (clara, precisa, no ambigua, acorde al nivel de información y lenguaje del encuestado).		X			
3	Las opciones de respuesta son adecuadas.		X			
4	Las opciones de respuesta se presentan con un orden lógico.			X		
5	Contribuye a recoger información relevante para la investigación.			X		
6	El número de ítems es adecuado.			X		
7	El instrumento tiene relación con los objetivos del proyecto de investigación.		X			
8	Las instrucciones para la aplicación del instrumento son claras.			X		
9	Los ítems están ajustados al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.		X			
10	Los ítems se correlacionan entre sí en aplicaciones sucesivas.		X			


MSc. Galarza Díaz Marjorie Alexandra
VALIDADOR
CI: 1714238134

ANEXO 10 FOTOGRAFÍAS IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

EMPRENDIMIENTO Y GESTION

SEGUNDA UNIDAD: CONCEPTOS FINANCIEROS BÁSICOS

✓ **lice el ejercicio propuesto de Ecuación Contable y arrastra**

ACTIVO (A) = 12500	P 9000 + Pt 3500
PASIVO (P) = 9000	A 12500 - Pt 3500
PATRIMONIO (Pt) =3500	A 12500 - P 9000

VIDEO CONFERENCIA PARTICIPANTES:

- Josely Vela
- ZAMBRINO DENAJAR STEVEN
- Samir arteaga
- Andy barberan
- Miguel Rojas

EMPRENDIMIENTO Y GESTION

PRIMERA UNIDAD: CONCEPTOS FINANCIEROS BÁSICOS

En la siguiente sopa de letra, seleccione las palabras relacionadas con Conceptos Financieros

Caridad de bienes por el precio

Desembolsos para producir un bien

Pagos para llevar a cabo actividades

Dinero para iniciar un emprendimiento

Fabricación de un producto

Beneficio que se obtiene de una venta

Asignar un capital a cierta actividad

VIDEO CONFERENCIA PARTICIPANTES:

- Andrés Jaramba
- JOSE DAVID CERVILLOS RAMÍREZ
- Andy barberan
- NATHALY GARCÍA

**ANEXO 11 FOTOGRAFÍAS IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA
DESARROLLO DE ACTIVIDADES POR LOS ESTUDIANTES**

