



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA**

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA
MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA:

Entornos digitales interactivos para generar el aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Trabajo de investigación previo a la obtención del Título de Magíster en Pedagogía, Mención en Entornos Digitales.

Autora

Marta Lucia Valencia Cortez

Tutora

MSc. Tania Morales Molina

AMBATO – ECUADOR

2024

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

Yo, Marta Lucia Valencia Cortez, declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre **“Entornos digitales interactivos para generar el aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión”**, como requisito para optar al grado de Magíster en Pedagogía, Mención 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 12 días del mes de abril de 2024, firmo conforme:

Autor: Marta Lucia Valencia Cortez. Firma:

Número de Cédula: 0802223719

Dirección: Provincia de Esmeraldas, Cantón San Lorenzo, Barrio el Edén, calle Carchi y Los Laureles.

Correo electrónico: martavalencia72@gmail.com

Teléfono: 0980118343

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “**ENTORNOS DIGITALES INTERACTIVOS PARA GENERAR EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN**” presentado por Marta Lucia Valencia Cortez, para optar por el Título Magíster en Pedagogía, Mención en Entornos Digitales.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de titulación 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, 12 de Abril 2024

.....

MSc. Tania Morales Molina

C.I.: 1756353262

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

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

Ambato, 07 de mayo del 2024

.....

Marta Lucia Valencia Cortez

C.I.: 0802223719

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de titulación ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, sobre el Tema: **ENTORNOS DIGITALES INTERACTIVOS PARA GENERAR EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN**, previo a la obtención del Título de Magíster en Pedagogía, Mención en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el maestrante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 07 de mayo 2024

.....
M.Sc. David Ricardo Castillo Salazar
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....
Ing. Hugo Stalin Yáñez Rueda, Mg.
EXAMINADOR

.....
M.Sg Tania Morales Molinas
DIRECTORA

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedicó de manera especial:

A mis hijos y mi esposo quienes que han brindado su apoyo y paciencia para culminar con esta etapa profesional.

A mis padres y hermanos que han sido mi respaldo y mi hombro para culminar mis metas profesionales.

Marta

AGRADECIMIENTO

Un sincero agradecimiento:

A la universidad y los docentes de la Maestría que me han incentivado a ser mejor profesional.

A mi tutora del trabajo de titulación quien me dio su guía para fortalecer los conocimientos que busca transmitir.

A los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Ibarra que han ayudado en el proceso de investigación y desarrollo de la propuesta.

A mi esposo e hijos por su apoyo incondicional.

Marta

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
RESUMEN EJECUTIVO	xvii
ABSTRACT.....	xviii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	7
MARCO TEÓRICO.....	7
Antecedentes de la investigación	7
Desarrollo teórico del objeto y campo	9
Campo de investigación	12
Entornos digitales interactivos.....	12
Objeto de investigación.....	18
Aprendizaje autónomo.....	18
CAPÍTULO II	29
DISEÑO METODOLÓGICO.....	29
Enfoque y diseño de la investigación.....	29
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación	30
Población de estudiantes.....	30
Muestra de estudiantes.....	30
Población de docentes	31

Muestra de docentes	31
Proceso de recolección de los datos	31
Análisis de confiabilidad de la encuesta a estudiantes	32
Análisis de confiabilidad de la encuesta a docentes	36
Análisis de encuesta a docentes	40
Análisis de encuesta a estudiantes	67
Verificación de hipótesis	95
CAPÍTULO III	98
PRODUCTO	98
Nombre de la propuesta	98
Definición del tipo de producto.....	98
Objetivos	99
Estructura de la propuesta	99
Metodología ADDIE	101
Evaluación de la propuesta innovadora.....	157
Valoración de la propuesta.....	157
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	158
Conclusiones	158
Recomendaciones.....	159
BIBLIOGRAFÍA	160
ANEXOS	167
ANEXO 1.....	167
CUESTIONARIO DE ENCUESTA A DOCENTES	167
ANEXO 2.....	173
CUESTIONARIO DE ENCUESTA A ESTUDIANTES	173
ANEXO 3.....	179
EVALUACIONES PRETEST Y POSTEST	179

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1: <i>Tipos de niveles de la autonomía del estudiante</i>	21
Cuadro N° 2: <i>Confiabilidad con el índice del Alfa de Cronbach por pregunta</i> ...	32
Cuadro N° 3: <i>Estadísticos de fiabilidad de encuesta de estudiantes</i>	35
Cuadro N° 4: <i>Índice de Alfa de Cronbach por pregunta del cuestionario de docentes</i>	36
Cuadro N° 5: <i>Estadísticos de fiabilidad de encuesta de docentes</i>	39
Cuadro N° 6: <i>Sexo del estudiante</i>	40
Cuadro N° 7: <i>Edad</i>	41
Cuadro N° 8: <i>Tiempo en la docencia</i>	42
Cuadro N° 9: <i>Frecuencia de uso de entornos digitales</i>	43
Cuadro N° 10: <i>Actualización de sus conocimientos acerca del uso de herramientas y los entornos digitales interactivos</i>	44
Cuadro N° 11: <i>Uso de los entornos digitales interactivos y la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y gestión</i>	45
Cuadro N° 12: <i>Uso de los entornos digitales interactivos para la mejora del rendimiento del estudiante</i>	46
Cuadro N° 13: <i>Aprendizaje de nuevos contenidos teóricos prácticos</i>	47
Cuadro N° 14: <i>Utilización de videos educativos</i>	48
Cuadro N° 15: <i>Entornos digitales interactivos ayudan al estudiante a retroalimentarse y mejorar el aprendizaje</i>	49
Cuadro N° 16: <i>Entornos digitales interactivos y la formación académica</i>	50
Cuadro N° 17: <i>Utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación</i>	51
Cuadro N° 18: <i>Utilización de los entornos digitales interactivos y la mejora de la formación práctica del estudiante</i>	52
Cuadro N° 19: <i>Estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo</i>	53
Cuadro N° 20: <i>Tipos de estrategias metodológicas</i>	54
Cuadro N° 21: <i>Tipo de recursos incentivan el aprendizaje autónomo del estudiante</i>	55
Cuadro N° 22: <i>Reflexión crítica acerca del aprendizaje</i>	56

Cuadro N° 23: <i>Capacidad de planificar, implementar y evaluar el propio aprendizaje</i>	57
Cuadro N° 24: <i>Entornos digitales interactivos ayudan a alentar a los estudiantes a ser autónomos</i>	58
Cuadro N° 25: <i>Estudiantes responsables de su proceso de aprendizaje</i>	59
Cuadro N° 26: <i>Nivel de aprendizaje autónomo</i>	60
Cuadro N° 27: <i>Estudiantes toman las decisiones oportunas</i>	61
Cuadro N° 28: <i>Identificación de sus debilidades y fortalezas para conocer su proceso de aprendizaje</i>	62
Cuadro N° 29: <i>Aplicación de estrategias de aprendizaje autónomo</i>	63
Cuadro N° 30: <i>Creación de actividades escolares autónomas</i>	64
Cuadro N° 31: <i>Control sobre su aprendizaje</i>	65
Cuadro N° 32: <i>Utilización de los entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma</i>	66
Cuadro N° 33: <i>Sexo</i>	67
Cuadro N° 34: <i>Edad</i>	68
Cuadro N° 35: <i>Nivel educativo</i>	69
Cuadro N° 36: <i>Rendimiento académico</i>	70
Cuadro N° 37: <i>Uso de entornos digitales interactivos</i>	71
Cuadro N° 38: <i>Adquisición de conocimientos del uso de los entornos digitales interactivos de aprendizaje</i>	72
Cuadro N° 39: <i>Uso de entornos digitales interactivos en la asignatura de Emprendimiento y gestión</i>	73
Cuadro N° 40: <i>Mejora del rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión</i>	74
Cuadro N° 41: <i>Entornos digitales interactivos son útiles para aprender nuevos contenidos teóricos prácticos</i>	75
Cuadro N° 42: <i>Utilización de videos educativos para la enseñanza de contenidos</i>	76
Cuadro N° 43: <i>Mejora del aprendizaje de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión</i>	77

Cuadro N° 44: <i>Entornos digitales interactivos complementan su formación académica</i>	78
Cuadro N° 45: <i>Utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación</i>	79
Cuadro N° 46: <i>Entornos digitales interactivos les ayudan a mejorar su formación práctica</i>	80
Cuadro N° 47: <i>Estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo</i>	81
Cuadro N° 48: <i>Tipos de estrategias metodológicas</i>	82
Cuadro N° 49: <i>Tipo de recursos incentivan su aprendizaje autónomo</i>	83
Cuadro N° 50: <i>Reflexión crítica acerca de su aprendizaje</i>	84
Cuadro N° 51: <i>Capacidad de planificar, implementar y evaluar su propio aprendizaje</i>	85
Cuadro N° 52: <i>Entornos digitales interactivos le ayudan a ser autónomos</i>	86
Cuadro N° 53: <i>Responsable de su proceso de aprendizaje</i>	87
Cuadro N° 54: <i>Nivel de aprendizaje autónomo</i>	88
Cuadro N° 55: <i>Toma de las decisiones oportunas de cara a mejorar su estudio y rendimiento</i>	89
Cuadro N° 56: <i>Identificación de debilidades y fortalezas por parte de los estudiantes</i>	90
Cuadro N° 57: <i>Aplicación de estrategias de aprendizaje autónomo</i>	91
Cuadro N° 58: <i>Estudiantes capaces de crear actividades escolares autónomas</i> .	92
Cuadro N° 59: <i>Capacidad de ejercer control sobre su propio aprendizaje</i>	93
Cuadro N° 60: <i>Utilización de entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma</i>	94
Cuadro N° 61: <i>Frecuencias observadas y esperadas de la encuesta a estudiantes</i>	95
Cuadro N° 62: <i>Pruebas de chi-cuadrado</i>	95
Cuadro N° 63: <i>Frecuencias observadas y esperadas de la encuesta a docentes</i> .	96
Cuadro N° 64: <i>Pruebas de chi-cuadrado</i>	97
Cuadro N° 65: <i>Estadísticos descriptivos pretest</i>	101
Cuadro N° 66: <i>Estadísticos descriptivos de la encuesta a estudiantes</i>	101
Cuadro N° 67: <i>Estructura del manual</i>	102

Cuadro N° 68: <i>Cronograma de implementación de actividades</i>	154
Cuadro N° 69. <i>Diferencia de medias</i>	156
Cuadro N° 70: <i>Rangos y contrastes según la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon</i>	156
Cuadro N° 71: <i>Estadísticos de contraste^a</i>	157

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: <i>Categorías fundamentales</i>	10
Gráfico N° 2: <i>Constelación de ideas del objeto y campo de investigación</i>	11
Gráfico N° 3: <i>Aspectos del aprendizaje autónomo</i>	27
Gráfico N° 4: <i>Pilares del Aprendizaje autónomo</i>	27
Gráfico N° 5: <i>Sexo del estudiante</i>	40
Gráfico N° 6: <i>Edad</i>	41
Gráfico N° 7: <i>Tiempo en la docencia</i>	42
Gráfico N° 8: <i>Frecuencia de uso de entornos digitales</i>	43
Gráfico N° 9: <i>Actualización de sus conocimientos acerca del uso de herramientas y los entornos digitales interactivos</i>	44
Gráfico N° 10: <i>Uso de los entornos digitales interactivos y la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y gestión</i>	45
Gráfico N° 11: <i>Uso de los entornos digitales interactivos para la mejora del rendimiento del estudiante</i>	46
Gráfico N° 12: <i>Aprendizaje de nuevos contenidos teóricos prácticos</i>	47
Gráfico N° 13: <i>Utilización de videos educativos</i>	48
Gráfico N° 14: <i>Entornos digitales interactivos ayudan al estudiante a retroalimentarse y mejorar el aprendizaje</i>	49
Gráfico N° 15: <i>Entornos digitales interactivos y la formación académica</i>	50
Gráfico N° 16: <i>Utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación</i>	51
Gráfico N° 17: <i>Utilización de los entornos digitales interactivos y la mejora de la formación práctica del estudiante</i>	52
Gráfico N° 18: <i>Estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo</i>	53
Gráfico N° 19: <i>Tipos de estrategias metodológicas</i>	54
Gráfico N° 20: <i>Tipo de recursos incentivan el aprendizaje autónomo del estudiante</i>	55
Gráfico N° 21: <i>Reflexión crítica acerca del aprendizaje</i>	56
Gráfico N° 22: <i>Capacidad de planificar, implementar y evaluar el propio aprendizaje</i>	57

Gráfico N° 23: <i>Entornos digitales interactivos ayudan a alentar a los estudiantes a ser autónomos</i>	58
Gráfico N° 24: <i>Estudiantes responsables de su proceso de aprendizaje</i>	59
Gráfico N° 25: <i>Nivel de aprendizaje autónomo</i>	60
Gráfico N° 26: <i>Estudiantes toman las decisiones oportunas</i>	61
Gráfico N° 27: <i>Identificación de sus debilidades y fortalezas para conocer su proceso de aprendizaje</i>	62
Gráfico N° 28: <i>Aplicación de estrategias de aprendizaje autónomo</i>	63
Gráfico N° 29: <i>Creación de actividades escolares autónomas</i>	64
Gráfico N° 30: <i>Control sobre su aprendizaje</i>	65
Gráfico N° 31: <i>Utilización de los entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma</i>	66
Gráfico N° 32: <i>Sexo</i>	67
Gráfico N° 33: <i>Edad</i>	68
Gráfico N° 34: <i>Nivel educativo</i>	69
Gráfico N° 35: <i>Rendimiento académico</i>	70
Gráfico N° 36: <i>Uso de entornos digitales interactivos</i>	71
Gráfico N° 37: <i>Adquisición de conocimientos del uso de los entornos digitales interactivos de aprendizaje</i>	72
Gráfico N° 38: <i>Uso de entornos digitales interactivos en la asignatura de Emprendimiento y gestión</i>	73
Gráfico N° 39: <i>Mejora del rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión</i>	74
Gráfico N° 40: <i>Entornos digitales interactivos son útiles para aprender nuevos contenidos teóricos prácticos</i>	75
Gráfico N° 41: <i>Utilización de videos educativos para la enseñanza de contenidos</i>	76
Gráfico N° 42: <i>Mejora del aprendizaje de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión</i>	77
Gráfico N° 43: <i>Entornos digitales interactivos complementan su formación académica</i>	78

Gráfico N° 44: <i>Utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación</i>	79
Gráfico N° 45: <i>Entornos digitales interactivos les ayudan a mejorar su formación práctica</i>	80
Gráfico N° 46: <i>Estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo</i>	81
Gráfico N° 47: <i>Tipos de estrategias metodológicas</i>	82
Gráfico N° 48: <i>Tipo de recursos incentivan su aprendizaje autónomo</i>	83
Gráfico N° 49: <i>Reflexión crítica acerca de su aprendizaje</i>	84
Gráfico N° 50: <i>Capacidad de planificar, implementar y evaluar su propio aprendizaje</i>	85
Gráfico N° 51: <i>Entornos digitales interactivos le ayudan a ser autónomos</i>	86
Gráfico N° 52: <i>Responsable de su proceso de aprendizaje</i>	87
Gráfico N° 53: <i>Nivel de aprendizaje autónomo</i>	88
Gráfico N° 54: <i>Toma de las decisiones oportunas de cara a mejorar su estudio y rendimiento</i>	89
Gráfico N° 55: <i>Identificación de debilidades y fortalezas por parte de los estudiantes</i>	90
Gráfico N° 56: <i>Aplicación de estrategias de aprendizaje autónomo</i>	91
Gráfico N° 57: <i>Estudiantes capaces de crear actividades escolares autónomas</i> .	92
Gráfico N° 58: <i>Capacidad de ejercer control sobre su propio aprendizaje</i>	93
Gráfico N° 59: <i>Utilización de entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma</i>	94
Gráfico N° 60: <i>Metodología de Desarrollo ADDIE</i>	100
Gráfico N° 61: <i>Buscador de Canva</i>	103
Gráfico N° 62: <i>Selección de la plantilla</i>	103
Gráfico N° 63: <i>Plantilla de trabajo</i>	104
Gráfico N° 64: <i>Hoja de trabajo</i>	152
Gráfico N° 65: <i>Herramienta para compartir el contenido con los estudiantes</i> .	152
Gráfico N° 66: <i>Herramienta para crear video del manual</i>	153

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PEDAGOGÍA, MENCIÓN ENTORNOS DIGITALES

TEMA: Entornos digitales interactivos para generar el aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

AUTOR: Marta Lucia Valencia Cortez

TUTOR: Msc. Tania Morales Molina

RESUMEN EJECUTIVO

El aprendizaje autónomo requiere de recursos innovadores basados en las nuevas tecnologías y enfrentar los nuevos retos de la sociedad, solucionándose lo individualista y memorístico de la enseñanza del docente. El objetivo del estudio fue proponer un entorno digital interactivo para generar el aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. La metodología utilizada fue cuantitativa – cualitativa, exploratorio, de alcance no experimental de carácter transversal, aplicándose la investigación acción. La muestra seleccionada luego de la aplicación de la fórmula muestral estuvo representada por 353 estudiantes y 182 docentes de primero a tercero bachillerato la parroquia rural San Javier de Cachavi, cantón San Lorenzo. Los resultados determinan que los docentes usaron con mayor frecuencia los videos educativos para la enseñanza de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y gestión. Entre el tipo de estrategias usadas son el aprendizaje cooperativo – colaborativo con el 54,4% y el aprendizaje basado en problemas con el 20,3. Los estudiantes respondieron que los docentes incentivos a veces la utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación con el 34%. Según los niveles de aprendizaje autónomo la dependencia relativa a la enseñanza al docente se presenta en 38,8% y dependencia total con el 26,3%. Aunque un porcentaje representativo empieza a tener mayor autonomía. En conclusión, es una necesidad el diseño del módulo interactivo para el desarrollo de habilidades del aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión presentándose 4 unidades de trabajo, su finalidad lograr el aprendizaje autocontrolado y desarrollar sus capacidades para la toma de decisiones sobre los contenidos que desean aprender.

DESCRIPTORES: aprendizaje autónomo, digital, emprendimiento y gestión, entornos.

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

THEME:

AUTHOR:

TUTOR:

ABSTRACT

KEYWORDS:

(FIRMA Y SELLO DEPARTAMENTO DE IDIOMAS)

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

Master's Degree in Education with major in Digital Environments

AUTHOR: VALENCIA CORTEZ MARTA LUCIA

TUTOR: MORALES MOLINA TANIA

ABSTRACT

INTERACTIVE DIGITAL ENVIRONMENTS TO PROMOTE AUTONOMOUS LEARNING IN THE ENTREPRENEURSHIP AND MANAGEMENT SUBJECT

Autonomous learning requires innovative resources based on new technologies to address the new challenges of society, moving away from the individualistic and memorization-based teaching of the teacher. The study aimed to propose an interactive digital environment to foster autonomous learning in the Entrepreneurship and Management subject. The methodology used was quantitative-qualitative, exploratory, and non-experimental with a cross-sectional scope, applying action research. The sample selected after applying the sampling formula consisted of 353 students and 182 teachers from the first to third year of high school in the rural parish of San Javier de Cachavi, San Lorenzo canton. The results indicate that teachers used educational videos most frequently for teaching the contents of Entrepreneurship and Management subject. Among the strategies used, cooperative-collaborative learning was utilized by 54.4%, while problem-based learning was used by 20.3%. The students responded that teachers sometimes encourage the use of digital technologies to foster research and innovation, with 34%. According to levels of autonomous learning, relative dependence on teaching from the teacher is present in 38.8%, and total dependence is 26.3%. Although, a representative percentage is beginning to show greater autonomy. In conclusion, there is a need for the design of an interactive module to develop autonomous learning skills in the Entrepreneurship and Management subject. Four units of work are presented, aimed at achieving self-regulated learning and developing students' abilities to make decisions about the content they wish to learn.

KEYWORDS: KEYWORDS: autonomous, digital, entrepreneurship,



INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

En la actualidad es necesario diseñar aprendizajes significativos basados en recursos innovadores y en las Tecnologías de información y comunicación, por ende, el estudiante debe desarrollar sus habilidades participativas, pero los métodos tradicionalistas de enseñanza, la memorización y técnicas individualista promueven la desmotivación en el aula de clases. Los estudiantes de hoy aprenden a través de nuevas experiencias que les brindan la tecnología y las relaciones con las personas de su entorno. Los docentes no aplican estrategias de enseñanza desde una orientación colaborativa, no incentiva la práctica de los conocimientos adquiridos a través de actividades innovadores en el aula de clases y todavía existe una limitado utilización de los entornos digitales interactivos. Es necesario profundizar en el aprendizaje autónomo, para que los estudiantes aprendan a través de las experiencias transformadoras, que les ayuden a conocer a su entorno y mejorar las relaciones en el aula de clases. Tiradentes (Tiradentes, 2018) expresa que la producción de entornos digitales de aprendizaje ha ido aumentando considerablemente, especialmente con el aumento del número de usuarios con conexión rápida a Internet, nuevos dispositivos, nuevas posibilidades tecnológicas, entre otros aspectos. Los recursos de aprendizaje en línea, como los módulos de contenido, los objetos de aprendizaje y las comunidades de aprendizaje en línea, se han vuelto muy populares (p. 1).

La Educación en el Ecuador es un derecho reconocido en la norma constitucional, su fin el desarrollo de las habilidades de los estudiantes. En el Ecuador se encuentra fundamentado en el artículo 26 de la Constitución de la República del Ecuador (2008), en el articulado que menciona que:

La Educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Este constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Constitución del Ecuador, 2008, art. 26).

El docente decide que estrategias implementar durante el proceso enseñanza aprendizaje e integrar la tecnología como recurso para generar aprendizajes interactivos en el aula de clases. En la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011), se menciona el desarrollo de procesos en el artículo 2.4 del punto f:

Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011, art. 2.4.f).

Las estrategias se diseñan con base las necesidades de los estudiantes y se cimienta en los avances tecnológicos. El Código de la Niñez y Adolescencia (2003) que se encuentra vigente, en el artículo 37 numeral 4 indica que:

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003, art. 37, numeral 4).

Diferentes trabajos plantean la importancia del aprendizaje interactivo. Báez (2022) indica que favorece al enfoque de socioformación para generar responsabilidad en los actores de la educación, para que como personas responsables y, se generen entornos pedagógicos que faciliten la formación de personas integrales y competentes para afrontar los retos de la vida personales y de la sociedad.

Las revisiones recientes y la investigación empírica sobre las tecnologías digitales y el aprendizaje autónomo han tenido un impacto positivo en el proceso enseñanza aprendizaje. Por ejemplo, se han planteado que los entornos digitales permiten a los estudiantes a aprender y mejorar sus competencias y niveles de rendimiento. También crea un cambio en la pedagogía del lenguaje de centrada en el maestro a centrada en el estudiante (Malissa, 2018).

Los estudiantes han estado aprovechando estos entornos digitales para mejorar su aprendizaje. Según Tiradentes (2018) los gobiernos, organizaciones, instituciones privadas y docentes están proporcionando materiales educativos digitales interactivos (pagos o gratuitos) que tienen como objetivo ofrecer a los estudiantes recursos educativos adicionales para su proceso de aprendizaje. La nueva generación, nacida a partir de la década de 1990, tiene una experiencia diferente con los entornos digitales porque tienen experiencia en el uso de medios digitales desde muy jóvenes, se necesitan diferentes formas de enseñanza para satisfacer las necesidades de los niños y jóvenes del siglo XXI.

Las actividades de enseñanza requieren diseñarse a través de la creatividad y espacios interactivos. Wernholm (2018) un consenso emergente sugiere que las formas comprometidas y activas de aprendizaje con medios digitales tienen lugar en comunidades donde los estudiantes, a través de la participación, aprenden a comunicarse, producen contenido digital, construyen identidades y comparten y distribuyen conocimientos. Los estudiantes de una misma comunidad digital desarrollan sus propias prácticas, partiendo de la noción de comunidad de práctica de Wenger (1998-2008). Las estrategias se configuran en una comunidad digital que se posiciona como una entidad más pequeña de una cultura participativa, que tiene barreras bajas para la expresión artística, apoya firmemente la creación y el

intercambio de creaciones y hace que los miembros creen que su contribución es importante. Se muestra que el compromiso de los estudiantes con los medios digitales es un proceso continuo social y activo, del cual poseen un conocimiento experto sobre cómo construyen activamente sus mundos sociales y culturales. Los medios digitales están generando cambios fundamentales en la forma en que las personas interactúan con la cultura y el conocimiento, y es necesario investigar más a fondo cómo los niños más pequeños se involucran y participan en las prácticas de los medios digitales (p. 38).

Los investigadores educativos han planteado que es de interés efectuar un análisis acerca de los efectos beneficiosos de la utilización de la tecnología en la autonomía de los estudiantes y su idoneidad para su uso en el aprendizaje en línea, el presente estudio tiene como objetivo profundizar en la relación entre el aprendizaje autónomo y la implementación de los entornos digitales. Como se indicó anteriormente, se ha descubierto que las herramientas digitales distraen a los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, aumentan el plagio en las tareas de los estudiantes e inducen la disposición a hacer trampa durante los exámenes. Esto implica que el proceso de aprendizaje no fomenta la capacidad y motivación para actuar de forma independiente y cooperar con los demás. En consecuencia, investigar los matices de las categorías de estudiantes autónomos en las aulas en línea es esencial para determinar si tienen el potencial de mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes. Para contextualizar el alcance y la importancia de este estudio, la siguiente sección revisa los estudios relacionados con el aprendizaje autónomo y las tecnologías digitales (Pratiwi & Waluyo, 2023).

No obstante, muchos estudiantes no tienen intención de seguir una carrera en los negocios o emprender algún tipo de negocio. En cambio, demuestran tener mayor interés por el servicio público, la atención médica, la educación o las artes. Pero todos los estudiantes también necesitan desarrollar habilidades que los preparen para innovar, liderar, colaborar y perseverar; por eso la asignatura de emprendimiento y gestión es tan importante para todos los estudiantes. La asignatura está enfocada a desarrollar un pensamiento innovador, dado que los que los contenidos pueden aplicarse a cualquier persona de cualquier condición social. Los estudiantes son los beneficiarios de la implementación de una estrategia que les

ayude a conocer como estructura un negocio, a diseñar proyectos y elaborar ideas innovadoras para dejar de lado solo la búsqueda de un trabajo futuro.

Bryant (2023) indica el uso de datos que miden la experiencia del estudiante sigue siendo un antecedente fundamental para mejorar la eficacia educativa del currículo y mejorar la satisfacción y el compromiso de los estudiantes con su educación. Los estudiantes son los expertos en interrogar y compartir sus propias experiencias de aprendizaje (contrarrestando el hecho de que la mayoría de los docentes no son expertos en ser un estudiante moderno), por lo cual la interactividad a través de los entornos digitales brinda experiencias significativas. La incorporación de la experiencia auténtica del estudiante les permite actuar como colaboradores y socios en el proceso de diseño de enseñanza y aprendizaje (p. 2).

En una sociedad que evoluciona las herramientas tecnologías generan mejores capacidades a los estudiantes, diseñándose actividades interactivas basadas en el trabajo en equipo, donde aprendan juntos, compartan lo aprendido y sean capaces de desarrollar sus habilidades en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

La asignatura de Emprendimiento y Gestión tiene como finalidad desarrollar habilidades específicas en los estudiantes, esta se desarrolla en los tres cursos de Bachillerato General Unificado (BGU). Según el Ministerio de Educación del Ecuador (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019) uno de los grandes objetivos, es que el estudiante “desarrolle sus capacidades emprendedoras, con la aplicación diaria de estas capacidades, se convierta en una persona dinamizadora de la sociedad en su conjunto, de su familia, zona geográfica o ciudad y, por lo tanto, pueda generar fuentes de trabajo”. Las actividades que detallan en los lineamientos curriculares implican apertura y flexibilidad para aprender a través de la experiencia e incentivándose el uso de herramientas tecnológicas.

Planteamiento del problema

En la actualidad persiste un aprendizaje tradicional, en el cual el estudiante depende del docente, sin fomentar su formación y el desarrollo de los conocimientos, existe alta dependencia a los contenidos que enseña el docente, no

incentiva el interés por aprender con libertad y de forma autónoma, a pesar de que la materia genera procesos innovadores y creativos.

Los estudiantes de Bachillerato de la parroquia rural San Javier de Cachavi, cantón San Lorenzo, pueden llegar a ser individualistas, basado en el aprendizaje memorístico, en lecturas, sin fomentar experiencias a través de grupos de trabajos y la colaboración entre los estudiantes. Los docentes aplican estrategias direccionadas a un buen desempeño académico de sus estudiantes, pero son insuficientes en el desarrollo de aprendizaje interactivos, sumado a limitados recursos existentes para la enseñanza de la asignatura. En el aula de clases no se implementan recursos innovadoras asignaturas como Emprendimiento y gestión que son la base de un aprendizaje innovador y desarrolle habilidades específicas para formular proyectos y actividades que generen futuros negocios. Hay deficiencias en el aprendizaje de la asignatura, por la falta de actividades y estrategias innovadores que generen interés en el aula de clases.

Si bien los estudiantes aprecian la importancia de lo académico, pueden limitar su enfoque a las disciplinas más tradicionales: inglés, historia, matemáticas, ciencias, idiomas extranjeros y ciencias sociales. Sin embargo, la asignatura de emprendimiento y gestión está diseñada para mejorar su educación, también enseñarles el arte de la comunicación, la gestión del tiempo, la negociación y la colaboración. De hecho, el espíritu empresarial no es un tema más en los contenidos; es una mentalidad que ayuda a las personas a desarrollar un pensamiento ágil para que puedan identificar problemas y encontrar soluciones que creen valor. Estas habilidades analíticas e interpersonales trascienden el lugar de trabajo. En este contexto es necesario los entornos digitales interactivos que ayude a los estudiantes a un aprendizaje basado en las tecnologías y la innovación.

Hipótesis

Un entorno digital interactivo genera un aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Destinatarios del proyecto

Los destinatarios del proyecto son:

- Estudiantes
- Docentes

Objetivo general

Elaborar un entorno digital interactivo para generar el aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Objetivos específicos

- Diagnosticar la aplicación de herramientas digitales de los entornos virtuales interactivos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Analizar el nivel de aprendizaje autónomo de los estudiantes en asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Diseñar un módulo interactivo que incentive el uso de entornos digitales para el desarrollo de habilidades del aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para el aprendizaje autocontrolado a través de la implementación de actividades interactivas.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

En la actualidad se han desarrollado una serie de estudios y publicaciones acerca de los entornos interactivos y el aprendizaje autónomo, aunque el estudio es original se fundamenta en las siguientes investigaciones:

Vázquez & Gutiérrez (2021) analizan el aprendizaje autónomo como un concepto que se refiere a formar a los estudiantes como aprendices de por vida, con la capacidad de tomar el control de su propio proceso de aprendizaje. El año 2020 ha mostrado la necesidad y urgencia de promover habilidades que permitan a los estudiantes ser autogestionarios y regular sus procesos de aprendizaje, incluyendo el desarrollo de habilidades para planificar sus actividades y autoevaluarse. Con el objetivo de generar opciones viables en el marco de la pandemia del covid-19, los autores empezaron una investigación sobre el nivel de autonomía de los estudiantes en México. Para ello, durante mayo de 2020 se aplicó la “Encuesta de aprendizaje autónomo en tiempos de covid-19”. Se concluye que el docente debe interactuar en el desarrollo de las dimensiones cognitiva, metacognitiva, social, y la orientada a la acción como un guía del aprendizaje del estudiante.

Bullón (2020) presentó un análisis de la revisión bibliográfica de la implementación de herramientas tecnológicas en el proceso de virtualización y la respuesta metodológica del docente; para lo cual se utilizó un enfoque cualitativo y método de estudio fenomenológico. Los resultados establecieron que las plataformas educativas fueron la principal herramienta tecnológica para las instituciones educativas, sin embargo, no se percibió la adecuación pedagógica para el uso adecuado de estas. Se identificó que los docentes necesitan dominar el uso de las Tecnologías de información y comunicación (TIC) como herramientas educativas para brindar una enseñanza adecuada a los requerimientos de una sociedad moderna. La metodología interactiva permite aprovechar las plataformas educativas, por lo que se sugiere como una metodología potencial para la educación virtual.

Gómez (2020) analizó el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como estrategia para promover un aprendizaje activo, orientado al logro, situado, colaborativo e interactivo que permite la gestión a través de entornos virtuales. El objetivo fue aplicar el ABP para la gestión pedagógica en herramientas virtuales. La metodología utilizada fue la investigación descriptiva, método inductivo, con la participación de 24 de la maestría en educación de la Universidad Tecnológica Indoamérica del Ecuador. El resultado fue la adquisición de conocimiento a través de creaciones de webquest (es una actividad orientada a la investigación en la que la mayor parte de la información a utilizar está en la Web). En conclusión, se evidenció mucha participación en ambientes virtuales siguiendo los pasos de la webquest, partiendo de un aprendizaje basado en proyectos.

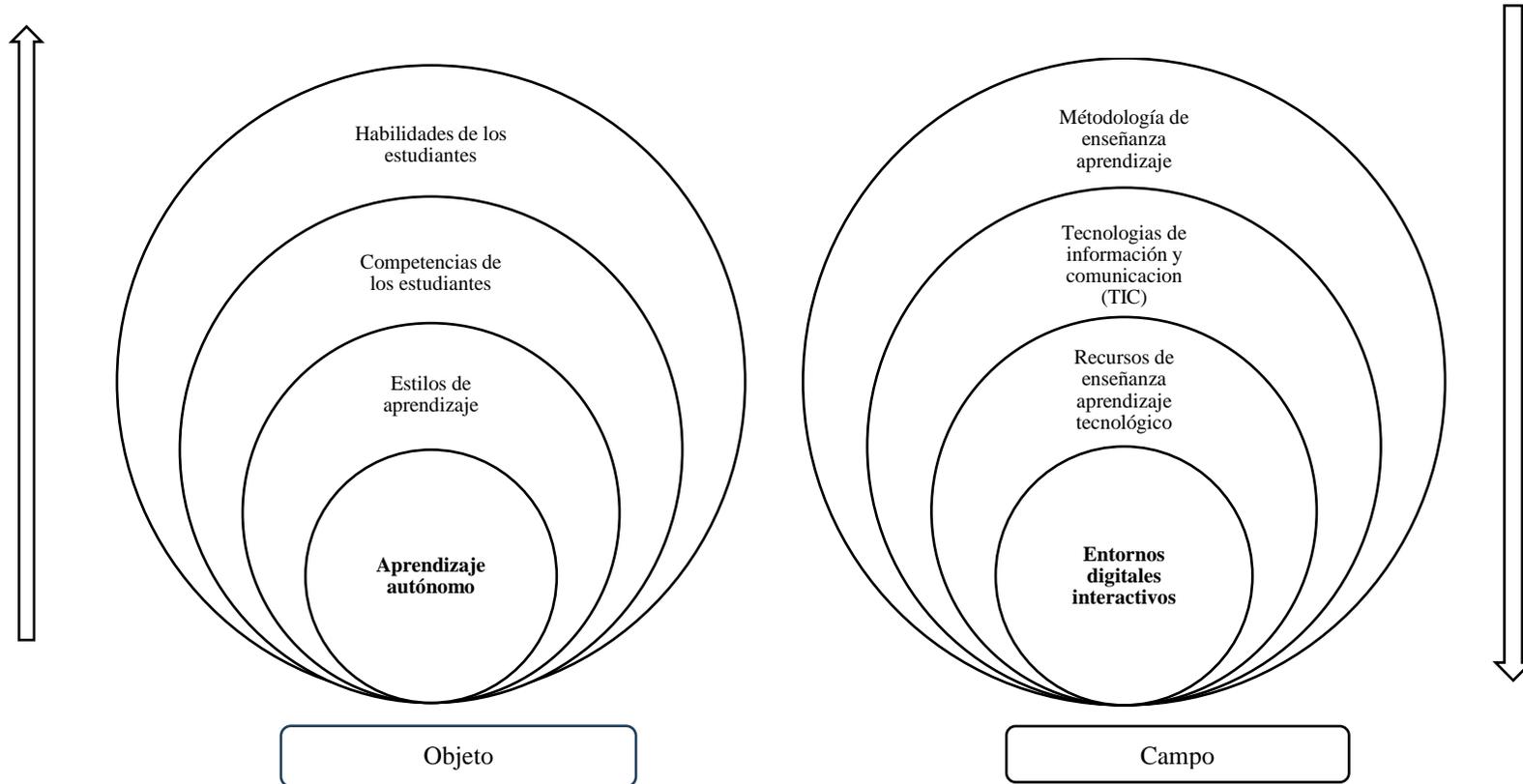
Maliza et al., (2021) plantearon como objetivo de la investigación determinar la efectividad del aprendizaje autónomo en la plataforma Moodle, con un campo de estudio en estudiantes de tercer año de secundaria. El enfoque de investigación es cuantitativo y de tipo correlacional y experimental. Se parte de la aplicación de métodos de análisis-síntesis e inductivo-deductivo. Los resultados muestran valores favorables debido al aprendizaje autónomo. Se concluye que el aprendizaje autónomo fue efectivo con la implementación de actividades interactivas en Moodle.

Ramos et al. (2021) su objetivo fue presentar un análisis del aprendizaje autónomo, las estrategias que desarrolla y su aplicación en investigaciones cualitativas o cuantitativas, así como una discusión sobre los temas de interés para la investigación. Por ello, la metodología que se ha establecido es una revisión sistemática de la información. Se pudo encontrar información sobre el aprendizaje autónomo, las estrategias que favorecen su desarrollo, el uso de entornos virtuales en el aprendizaje de los estudiantes y relacionados con la autonomía, y adicionalmente, qué herramientas digitales posibilitan la realización de acciones por parte del docente y del estudiante en este proceso de adquisición de conocimientos y aprendizaje de los estudiantes. Se determinó que el aprendizaje autónomo es importante en el proceso de formación de los estudiantes para lograr sus metas, sus objetivos, considerando que su motivación es parte importante de este proceso.

Desarrollo teórico del objeto y campo

A continuación, en el gráfico 1 se muestra las categorías fundamentales que son relevantes para el desarrollo del marco teórico basado en las variables independiente y dependiente. En el gráfico 2 se desarrolló la presentación de la constelación de ideas del objeto y campo de investigación que es la base de la fundamentación científica,

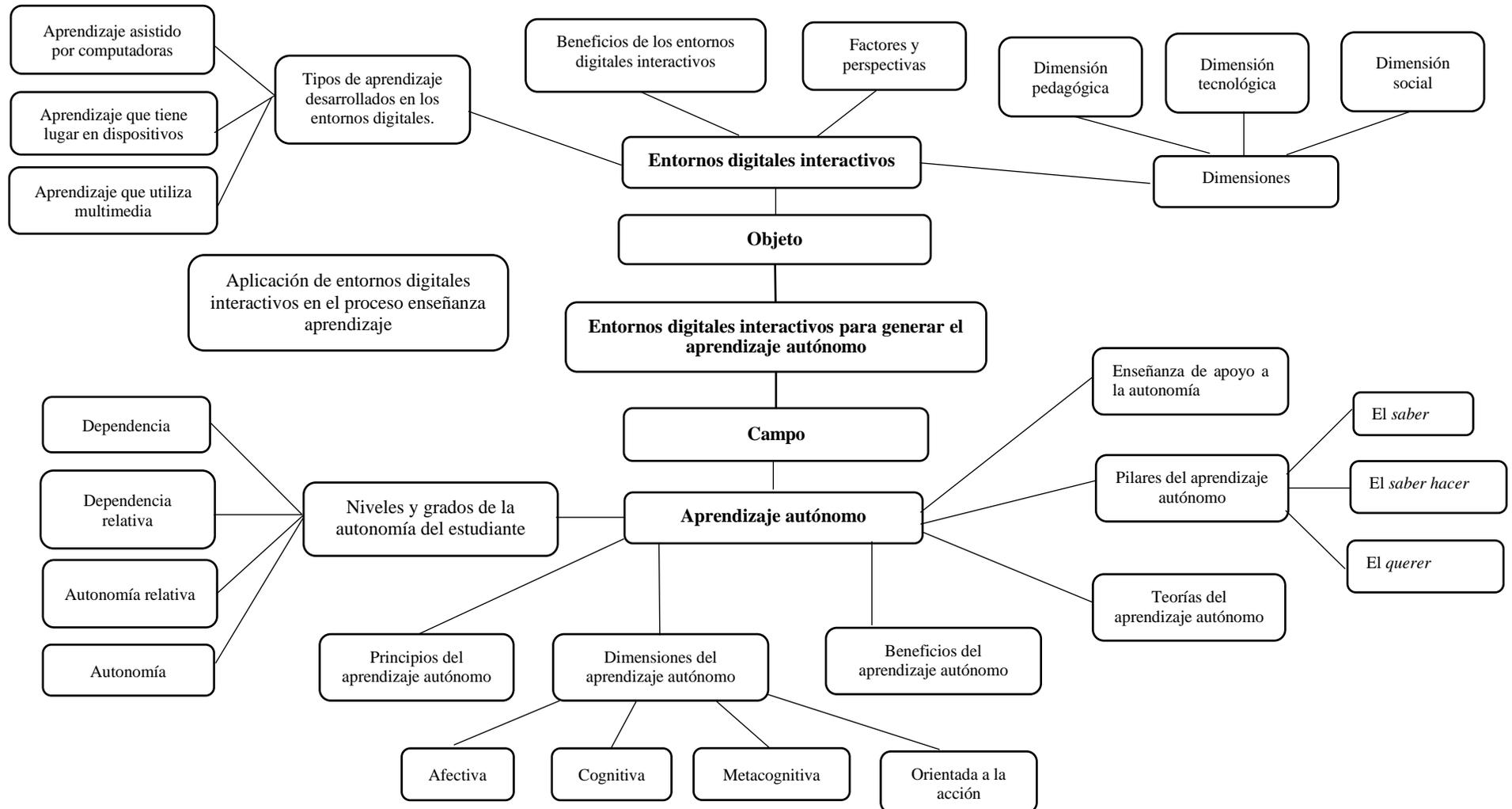
Gráfico N° 1: *Categorías fundamentales*



Nota. Obtenido a partir de la revisión bibliográfica.

Constelación de ideas del objeto y campo de investigación

Gráfico N° 2: Constelación de ideas del objeto y campo de investigación



Campo de investigación

Entornos digitales interactivos

La educación digital puede ofrecer una alternativa más flexible, asequible y accesible al aprendizaje tradicional, ya que trasciende las limitaciones geográficas y de tiempo. El uso de diversos medios y dispositivos de entrega permite recursos de aprendizaje atractivos e interactivos que pueden actualizarse fácilmente de acuerdo con la nueva evidencia y personalizarse según las necesidades de aprendizaje (Tudor et al., 2019).

Las tecnologías digitales pueden ofrecer potentes herramientas y entornos para mejorar la práctica de la evaluación formativa. El uso de entornos de aprendizaje digital para la evaluación permite generar y recopilar datos sobre los agentes de aprendizaje (como docentes, estudiantes, tutores, pares), procesos y resultados. Estos datos se pueden usar para impulsar y ajustar la ruta de aprendizaje, tomar decisiones y elegir, y apoyar el aprendizaje de varias maneras. Los entornos de aprendizaje interactivos, donde se fomente la acción del estudiante y donde lo que suceda a continuación dependa de esta acción, deben promoverse e integrarse en las prácticas docentes, tanto en el aula como en línea, para no crear discontinuidades en las metodologías adoptadas. e instrumentos dependiendo de la situación (Barana et al., 2021).

Los entornos digitales — simulaciones, juegos y realidades — han ganado cada vez más atención en la investigación de la conducta, a medida que la tecnología relevante se ha tornado más avanzada y asequible (Grigorenko, 2019). Un entorno de aprendizaje interactivo es un sistema integrado en software y, a veces, con hardware especializado diseñado para apoyar la enseñanza y el aprendizaje en la educación. La interacción en el sistema puede ser entre el alumno y el sistema, el profesor y el sistema, o entre profesores y estudiantes entre sí utilizando el sistema. El aprendizaje puede ser académico, informal o relacionado con el trabajo. El entorno puede ser más situacional y pasivo, como en un micromundo o mundo virtual, o socrático y tutorial como en un sistema de tutoría inteligente. Este normalmente funcionará a través de Internet y también en dispositivos móviles como teléfonos inteligentes (Mohammed et al., 2020).

Al respecto, Tiradentes (2018) indica que los entornos digitales interactivos de aprendizaje son, por tanto, parte del proceso de aprendizaje en la vida de muchos niños y jóvenes en la actualidad. Entre las características positivas de este tipo de ambientes de aprendizaje están: pueden ser de diferentes tamaños (un módulo o un curso completo); se pueden reutilizar muchas veces en diferentes contextos; pueden ser utilizados simultáneamente por muchas personas; y las nuevas versiones pueden beneficiar a las personas de inmediato. Ejemplos de este tipo de material de aprendizaje son: libros electrónicos, juegos en línea, presentaciones, aplicaciones, ejercicios, sitios web e información de visualización. Estos materiales están disponibles desde diferentes dispositivos y plataformas como ordenadores, tabletas, móviles, entornos interactivos en museos, o incluso en organismos públicos y privados. Los entornos de aprendizaje digital pueden facilitar el andamiaje cognitivo y social, permitiendo a los educadores y estudiantes involucrarse cada vez más en la comunidad y mantener su compromiso e intereses. Estos son inmersivos y auténticos, por ejemplo: las simulaciones, las visualizaciones y la realidad aumentada, pueden involucrar y motivar a los estudiantes.

Los entornos virtuales podrían representar la forma más efectiva de despertar emociones porque aprovechan los beneficios de ser multisensoriales e incluyen la posibilidad de interacción, que es un elemento importante para la implicación de los usuarios (Dozio et al., 2021). El entorno digital no ha tenido una definición, está se define de acuerdo con el contexto de investigación. Por ejemplo, un libro electrónico es aceptado como un entorno digital. Con el fin de ofrecer con éxito resultados de aprendizaje digital. No se cree adecuado trasladar meramente el contenido escrito a medios electrónicos. En cambio, se requiere integrar las posibilidades de las herramientas digitales, como conectarse a otro sitio web, agregar video o sonido, entre otros. En investigaciones recientes se han incluido la realidad aumentada, plataformas de e-learning, historias digitales, mapas conceptuales electrónicos también son vistos como “entornos digitales” (Tseng & Huh, 2019).

Según Kümmel et al. (2020) el aprendizaje en entornos de aprendizaje digital se caracteriza por la provisión de materiales que son independientes del tiempo y el lugar. Además, también respaldan las oportunidades educativas para

todo tipo de estudiantes y brindan instrucción mejorada digitalmente. Investigadores educativos de diversas disciplinas han estado tratando de identificar los factores de éxito del aprendizaje con medios digitales en la educación durante aproximadamente dos décadas. Hay dos razones principales por las que los investigadores y profesionales recomiendan el uso de entornos de aprendizaje digital. Primero, en un mundo cada vez más digitalizado, la educación también debe ser digital. Se debe alentar y capacitar a los estudiantes para que utilicen los medios digitales para la comunicación y la colaboración, así como para el aprendizaje y el intercambio de conocimientos, de manera adecuada para convertirse en miembros competentes y competentes de una sociedad del conocimiento. En segundo lugar, prometen hacer que el aprendizaje y la enseñanza sean más eficaces, por ejemplo, aumentando la motivación de los alumnos, adaptándose a los conocimientos previos de los alumnos o brindando la posibilidad de un aprendizaje móvil y ubicuo (pp. 1 – 2).

Las TIC brinda a los estudiantes oportunidades para el aprendizaje independiente fuera del aula a través de una gran cantidad de programas, sitios web, videos, conferencias en línea, libros electrónicos, entre otros. Además, la tecnología digital se considera una de las herramientas más poderosas para promover el aprendizaje autónomo, ya que ayuda a los docentes a ser facilitadores en clase. Los alumnos deben asumir la responsabilidad de su aprendizaje, desempeñar un papel activo en el contexto y los métodos de aprendizaje y evaluar su progreso (Choi & Lee, 2020). Al mismo tiempo, colaboran para hacer conexiones entre nuevas ideas y conocimientos previos; utilizar el lenguaje como herramienta para el aprendizaje; y desarrollar competencias de lenguaje y pensamiento (Tseng & Huh, 2019).

Aplicación de entornos digitales interactivos en el proceso enseñanza aprendizaje

El uso de métodos de enseñanza tradicionales junto con entornos de aprendizaje digital ha dado como resultado la creación de nuevas oportunidades de aprendizaje centradas en el alumno y ha facilitado la producción de conocimiento por parte del estudiante (Ng & Ong, 2018). Las plataformas y tecnologías digitales contribuyen a la creación de nuevas formas de enseñanza - aprendizaje, de

evaluación, autoevaluación, y de actividades de aprendizaje autónomo (Terzieva et al., 2021).

Hay diferentes clasificaciones de los entornos virtuales dirigidos al proceso enseñanza - aprendizaje y desarrollo de las habilidades de los estudiantes. Estos se definen a continuación:

Los entornos virtuales (VE), centrados en los procesos cognitivos y de atención componentes, se desarrollaron y validaron recientemente para las habilidades espaciales, el aprendizaje y la memoria, y las funciones ejecutivas (Sherman & Craig, 2003).

Tipos de aprendizaje desarrollados en los entornos digitales.

Los tipos comunes de aprendizaje que tienen lugar en entornos digitales incluyen el aprendizaje asistido por computadoras, el aprendizaje que tiene lugar en dispositivos móviles y el aprendizaje que utiliza multimedia, incluidas representaciones como texto, imágenes, video y animación, para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Estos tienen una variedad de aplicaciones de acuerdo con los muchos campos de estudio. Se han realizado mejoras para que los estudiantes tengan más oportunidades de adquirir ideas e información, ampliar ideas e información, cambiar ideas e información y compartir ideas e información entre sí (Freestone & Mason, 2019).

La amplitud y profundidad del aprendizaje también puede expandirse mediante la utilización de recursos digitales basados en contenido, como videos, podcasts y páginas web. Para que estas herramientas se consideren interactivas, debe haber un tiempo adecuado para que los estudiantes piensen sus propias preguntas. Estas plataformas digitales no solo ayudan a los métodos de instrucción más tradicionales, sino que también presentan actividades que son apropiadas para niños que tienen necesidades educativas específicas. Según Forsling (2019), la utilización de herramientas digitales en entornos relacionados con necesidades especiales puede caracterizarse como la prestación de asistencia compensatoria desde un punto de vista compensatorio o categórico.

Beneficios de los entornos digitales interactivos

Platonova et al. (2022) expresa que está bien establecido que el potencial de las herramientas y los recursos digitales puede dar expresión a la creatividad y la imaginación de los alumnos. Al mismo tiempo, como resultado de la mediación que proporciona la tecnología, las actividades lingüísticas y sociales que se efectúa a diario están experimentando transformaciones sustanciales. La alfabetización, de hecho, tiene su definición ampliada y su alcance debatido en un marco que tiene en cuenta el uso de una variedad de instrumentos digitales, como la alfabetización tecnológica. La incorporación de la tecnología digital a los escenarios educativos inevitablemente resulta en circunstancias alteradas para el uso de la lectura como recurso de aprendizaje (Salakhova et al., 2021)

Entre todos los beneficios, la integración de la tecnología y el concepto de aprendizaje autónomo se ha propuesto como una estrategia alternativa durante el brote de COVID-19. Un estudio reciente encontró que el aprendizaje en entornos nuevos y no convencionales se puede llevar más allá del aula para promover el aprendizaje autónomo, lo que parece mejorar la competencia de los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en línea (Begum, 2019). Por lo tanto, el objetivo de aprendizaje de integrar tecnología y conceptos de aprendizaje es hacer que los alumnos se identifiquen, tomen decisiones y resuelvan problemas en procesos dinámicos. En este caso, se requiere que los maestros estén alfabetizados digitalmente para apoyar a los estudiantes con las habilidades que necesitan para adquirir con éxito el idioma de destino (Cosgun & Savaş, 2019). El uso del aprendizaje electrónico podría respaldar el proceso de enseñanza y aprendizaje en términos de un lugar sin fronteras y que ahorra tiempo para estudiar y ser práctico, que brinda a los alumnos un acceso al aprendizaje de alta calidad (Mital' et al., 2021). Además, es necesario proporcionar la infraestructura para una clase en línea y capacitar a los docentes y estudiantes para que utilicen las herramientas digitales de manera efectiva y eficiente (Bawaneh, 2021).

Factores y perspectivas que influyen en la utilización de entornos digitales interactivos de aprendizaje

Los factores que influyen y las perspectivas relacionadas con los entornos digitales interactivos de aprendizaje guardan relación con el entorno educativo, el desarrollo cognitivo y el ámbito social. Kümmel et al. (2020) indica sus definiciones:

Factores influyentes: En general, los factores influyentes, como los profesores, los conocimientos previos o la novedad del entorno digital particular parecen tener mayores efectos en los resultados del aprendizaje que el uso de los medios digitales per se. Una de las razones de los hallazgos marginales sobre los efectos de los medios digitales en estos estudios podría ser que son muy heterogéneos con respecto a las mediciones y los entornos de aprendizaje que aplicaron. También la perspectiva teórica particular que adoptan los investigadores y los profesionales hacia el aprendizaje con medios digitales puede tener un impacto en la forma en que diseñan los entornos de aprendizaje, cómo operacionalizan las variables relevantes y cómo miden los resultados del aprendizaje.

Perspectivas: La investigación sobre entornos de aprendizaje digital ha aplicado tradicionalmente dos perspectivas para examinar y comprender cómo aprenden las personas: una perspectiva cognitiva orientada al individuo que se centra en la cognición individual y una perspectiva social orientada a la comunidad que se centra en la cognición distribuida y la colaboración. La perspectiva cognitiva se ha defendido principalmente en la psicología y en la investigación de las ciencias cognitivas, mientras que la perspectiva social ha sido el enfoque dominante en las ciencias del aprendizaje durante aproximadamente 30 años.

Dimensiones de los entornos virtuales interactivos de enseñanza aprendizaje

La virtualización puede ser vista desde las dimensiones: pedagógica, tecnológica y social. Estos se aplican en el diseño y desarrollo de los recursos digitales para el proceso enseñanza aprendizaje. Lima y Fernández (Lima & Fernández, 2017) define estas de la siguiente manera:

Dimensión pedagógica: Aborda la dinámica de las relaciones entre los objetivos, contenidos, métodos, medios y evaluación en las distintas formas de organización de la formación que facilitan la apropiación de los conocimientos didácticos y en Tecnologías de información y comunicación (TIC) que se necesitan para el diseño y desarrollo de propuestas orientadas al tratamiento de los contenidos de las carreras integrando estas herramientas.

Dimensión tecnológica: Sirve de base para conocer las diversas aplicaciones tecnológicas y el saber utilizarlas en el contexto educativo. Incluye esencialmente los contenidos relacionados con los conceptos básicos de las Tecnologías de información y comunicación (TIC) para su uso en el contexto educativo. La introducción progresiva de los avances tecnológicos en el proceso docente educativo.

Dimensión social: Aborda el dominio y aplicación de los aspectos éticos, legales y sociales, la responsabilidad por alcanzar mejores resultados en su desempeño pedagógico, con énfasis en la formación de valores, con el uso de las Tecnologías de información y comunicación (TIC), la autocrítica y reflexión sobre su integración en la práctica educativa a partir del conocimiento de sus potencialidades y necesidades en el desempeño pedagógico (p. 33).

Objeto de investigación

Aprendizaje autónomo

El aprendizaje es un comportamiento espontáneo para satisfacer necesidades individuales. Loyens et al. (2008) mencionaban que el aprendizaje es un comportamiento activo, que debe ser llevado a cabo por los propios alumnos. Los estudiantes construyen su conocimiento a partir de la información que tienen. Desde mediados del siglo XX, la investigación del aprendizaje autónomo se ha desarrollado rápidamente, consiste en hacer que lo que aprenden los alumnos se convierta en parte de ellos mismos. Desde entonces, la investigación y aplicación del aprendizaje autónomo en la enseñanza de lenguas extranjeras ha ido en aumento (Wang & Zhang, 2022).

Little (1991b) conceptualizó la autonomía como “una capacidad para el desapego, la reflexión crítica, la toma de decisiones y la acción independiente”. En

otra definición, Benson (2001) percibió la autonomía como la capacidad de hacerse cargo de la propia inclinación en función de su deseo, habilidad y grado de libertad. Para Little (2022), la autonomía del estudiante denota “una dinámica de enseñanza/aprendizaje en la que los estudiantes planifican, implementan, monitorean y evalúan su propio aprendizaje”.

La autonomía del alumno es la capacidad de hacerse cargo de su propio aprendizaje; el concepto se denominó aprendizaje autónomo. En referencia a esa definición, los estudiantes deben determinar los objetivos de aprendizaje, definir el contenido y las progresiones, seleccionar los métodos y técnicas que se utilizarán, monitorear el procedimiento de adquisición y evaluar lo que se ha adquirido. En este caso, el proceso de enseñanza y aprendizaje no significa estar sin maestros (Pratiwi & Waluyo, 2023). En la autonomía de aprendizaje, los estudiantes son responsables de su proceso de aprendizaje (Pondalos et al., 2022). La autonomía del alumno se definió como la capacidad de hacerse cargo del propio aprendizaje (Holec, 1981),

Una gran cantidad de literatura desarrollado por Little en el 2007; Dickinson en 1995; Ushioda en el 2006; Brown en el 2007 y Raya en el 2020, de manera reciente en el 2020 analizaron la autonomía del alumno está poderosamente relacionada con muchas otras variables del estudiante como: alta motivación, disposición para comunicarse, autoeficacia que determina el éxito del aprendizaje, capacidad de desapego, reflexión crítica, toma de decisiones y aprendizaje independiente (Alrabai, 2021).

Sin embargo, el papel del docente se convierte en un facilitador que mantiene el entorno de aprendizaje al proporcionar un plan de estudios, varios materiales y herramientas, brindando acceso ilimitado a los recursos y monitoreando continuamente el progreso de los estudiantes. Las instalaciones de aprendizaje deben satisfacer las necesidades de los alumnos para estimular su interés y motivación para practicar el aprendizaje autónomo (Saidalvi & Samad, 2019).

El aprendizaje autónomo fue visto no solo como una estrategia de enseñanza, sino también como una forma de comprender el verdadero significado

del aprendizaje (Andriani et al., 2018). Los estudios han revelado que los entornos digitales ayudan a alentar a los estudiantes a ser autónomos con el apoyo del docente para guiar, estimular psicosocialmente y motivar simultáneamente.

El aprendizaje autónomo se refiere a la capacidad de los alumnos para establecer objetivos de aprendizaje, determinar el contenido y el progreso del aprendizaje, elegir técnicas de aprendizaje, monitorear los procesos de autoaprendizaje y realizar autoevaluaciones. Asimismo, ayuda a los estudiantes a ajustar sus métodos de aprendizaje, estrategias de afrontamiento de manera oportuna en función de los efectos del aprendizaje. Los estudios han demostrado que el aprendizaje autónomo de los estudiantes puede mejorar efectivamente el rendimiento del aprendizaje de los estudiantes, mejorar la efectividad del aprendizaje de los estudiantes y promover el cultivo de habilidades de aprendizaje permanente (Xie & Yang, 2020).

No obstante, pueden surgir desafíos debido a varios factores, incluida la falta de preparación de los docentes, la actitud renuente de los estudiantes y el horario de clase (Begum, 2019). También se identificaron varios inconvenientes, entre ellos, la interacción alumno-profesor fue menos intensa ya que el aprendizaje autónomo se centra en el alumno individual; algunos estudiantes y docentes se sintieron bastante incómodos porque ambos pueden emplear diferentes estrategias de aprendizaje; era bastante problemático manejar los logros de aprendizaje estrictamente diferentes de cada alumno; y todos los componentes de aprendizaje necesitan un trabajo duro adicional para lograr los objetivos que se planificaron al principio (Zulaihah & Harida, 2017).

Una habilidad de aprendizaje autónomo es realmente vital para los estudiantes hoy en día, ya que puede brindar varios méritos, como brindar las mismas oportunidades fomentar la confianza y la responsabilidad y centrar la atención. Al tener una habilidad de aprendizaje independiente, los estudiantes podrán medir su habilidad y tratar de entrenar su conciencia sobre la importancia del aprendizaje. Además de eso, también pueden formular sus objetivos de aprendizaje y monitorear su propio progreso (Aminatun & Oktaviani, 2019). Está en línea con la declaración de Zulaihah y Harida (2017) que concluyó que los

estudiantes con capacidad de aprendizaje autónomo podrán descubrir sus propias necesidades, establecer sus objetivos, encontrar la forma adecuada de instruirse, monitorear y evaluar su progreso.

Niveles y grados de la autonomía del estudiante

Hay niveles y grados de autonomía del alumno. La dependencia y la autonomía no son categóricamente distintas, sino que existen en un continuo (Nunan, 2003). Los autores propusieron cuatro niveles: dependencia, dependencia relativa, autonomía relativa y autonomía (ver cuadro 1). Según Hu y Zhang (2017) estos niveles establecen un vínculo entre la satisfacción de necesidades y la autonomía del alumno porque los cuatro niveles de autonomía del alumno están relacionados, respectivamente, con los cuatro tipos de regulación conductual el proceso de internalización de la motivación extrínseca: regulación externa, introyección, identificación e integración. Los diferentes tipos de regulación del comportamiento se basan y se alinean con diversos grados de satisfacción de necesidades y autodeterminación. Teóricamente, cuanto mejor se satisfagan las necesidades básicas de los alumnos, mayor será la motivación autodeterminada y el comportamiento de aprendizaje autorregulado que producen.

Cuadro N° 1: *Tipos de niveles de la autonomía del estudiante*

Necesidades innatas	Necesidades frustradas	→	→	Necesidades satisfechas
Motivación/comportamiento	No autodeterminado	→	→	Autodeterminado
Tipos de regulación del comportamiento	Regulación externa	Regulación introyectada	Regulación identificada	Regulación integrada
Niveles de autonomía del alumno	Dependencia	Dependencia relativa	Autonomía relativa	Autonomía

Nota. Elaborado a partir de Hu y Zhang (2017).

Hu y Zhang (2017) apuntan que el aprendizaje autónomo es, por definición, un comportamiento autodeterminado. Cuando el comportamiento de los aprendices está controlado o regulado por contingencias externas específicas, son dependientes y muestran un mantenimiento deficiente. La regulación introyectada está parcialmente internalizada, pero sigue siendo relativamente externa. Los aprendices que experimentan la introyección son relativamente dependientes porque existe un

conflicto interno entre las demandas externas de la introyección y la renuencia personal a llevarla a cabo. Por el contrario, al identificar los valores de las costumbres o solicitudes sancionadas socialmente, el comportamiento de los alumnos es relativamente autónomo, asociándose con un mayor compromiso y rendimiento. Finalmente, con la integración, la internalización más completa y efectiva, las acciones extrínsecamente motivadas de los alumnos serán totalmente volitivas y autónomas (p. 149).

Principios del aprendizaje autónomo

Richards (2020) describe 5 principios para lograr el aprendizaje autónomo:

1. Participación de los estudiantes
2. Proporcionar opciones y recursos
3. Ofrecer opciones y oportunidades para la toma de decisiones.
4. Apoyar a los estudiantes.
5. Fomentar la práctica de la reflexión.

La enseñanza ciertamente puede requerir que los educadores continúen desarrollando el conocimiento, la mentalidad, las características y las actitudes que luego se transmitirán a los niños. El optimizar las habilidades y la inteligencia de los niños para que puedan desarrollar las habilidades que tienen. Para eso, un educador debe tener una actitud que pueda ser seguida por los estudiantes. Las habilidades e inteligencia que posee cada persona son diferentes, tanto en el ámbito académico como no académico (Pondalos et al., 2022).

Dimensiones del aprendizaje autónomo

Las dimensiones han sido diseñadas para investigaciones reciente vinculadas con la educación virtual. Enríquez & Hernández (Enríquez & Hernández, 2021) desarrolló un “Cuestionario aprendizaje autónomo en tiempos de covid-19”, con la intención de identificar el nivel de autonomía que tienen los estudiantes en México. Este instrumento se realizó con base en el modelo de Tassinari, e incluye las cinco dimensiones que contempla el aprendizaje autónomo según la autora. Las dimensiones evaluadas fueron las siguientes:

- **Afectiva:** Vinculada con los sentimientos, emociones, voluntad y motivación que poseemos para aprender algo.
- **Social:** Es el aprendizaje y la negociación del aprendizaje que logramos a partir de la interacción con pares, asesores, profesores, entre otros.
- **Cognitiva:** Referente al conocimiento y las estrategias que empleamos para avanzar en el logro de una actividad u objetivo.
- **Metacognitiva:** Sobre la conciencia y conocimiento que poseemos sobre el proceso que empleamos para aprender algo.
- **Orientada a la acción:** Considera el comportamiento, habilidades, actitudes y toma de decisiones que ponemos en práctica al momento de aprender algo.

Beneficios del aprendizaje autónomo

En cuanto a los beneficios que obtendrá del aprendizaje autónomo, como enseñar a alguien a ser disciplinado en el manejo del tiempo de estudio, convertir a alguien en una persona independiente porque está acostumbrado a aprender solo, puede enseñarle a alguien a pensar de formas nuevas y creativas, y una actitud de curiosidad por algo también puede hacer que alguien aprenda de manera autodidacta. Todo el mundo necesita aprender de forma autónoma, especialmente en los niños porque cuando crezcan, podrán aprender de forma independiente, conocer las habilidades que existen dentro de ellos y poder desarrollar las habilidades que existen dentro de ellos para convertirse en una ventaja (Pondalos et al., 2022).

Teorías del aprendizaje autónomo

El aprendizaje de la autonomía es una actividad llevada a cabo de manera personal que luego puede absorber mejor lo externo, esto tiene un buen impacto en las personas que quieren aprender la autonomía porque pueden aumentar su conocimiento y comenzar a aprender cómo hacerlo (Richards, 2020). Pondalos et al. (Pondalos et al., 2022) detalla que el educador Henri Holec dijo que los estudiantes autónomos existen desde la década de 1980. También define que la autonomía de aprendizaje es cómo una persona organiza o hace su propia forma de

aprender. Sin embargo, otros autores también definen la autonomía del alumno como parte de cómo aprende, dónde lo aprende, los recursos que utiliza y, lo más importante, cómo lo produce por sí mismo. Pueden identificar sus objetivos de aprendizaje, el proceso de aprendizaje y cómo evaluar su aprendizaje, para que puedan estar motivados para aprender. También necesitan asociaciones en el aprendizaje como los maestros u otros estudiantes.

La autonomía en el aprendizaje depende del desarrollo y ejercicio de una capacidad de desapego, reflexión crítica, toma de decisiones y acción independiente (Little 1991: 4); los aprendices autónomos asumieron la responsabilidad de determinar el propósito, contenido, ritmo y método de su aprendizaje, monitorear su progreso y evaluar sus resultados (Holec, 1981),

Littlewood (Littlewood, 1996) señaló que la autonomía contenía dos componentes clave: la capacidad de los alumnos y su voluntad de tomar decisiones de forma independiente. Benson (Benson, 2001) definió la autonomía como la capacidad de tomar el control de la propia inclinación, la cual se basaba en su deseo, habilidad y libertad de control. Las definiciones explicaban qué podían hacer los estudiantes autónomos, en lugar de como podían hacerlo. Posteriormente, gran parte de la preocupación se desplazó hacia la formación y el desarrollo de aprendices de idiomas autónomos dentro del aula, que se centró en la metodología de enseñanza y aprendizaje de idiomas con autonomía. Hedge (Hedge, 2000) enmarcó un enfoque de la autonomía del alumno a través de la formación del alumno. Harmer (2001) sugirió la capacitación de los alumnos, la toma de decisiones en el aula y el aprendizaje fuera del aula (p. 360).

Kumaravadivelu (2003) se centró en cómo los docentes pueden moldear y remodelar el aprendizaje en el aula como resultado de la autoobservación, el autoanálisis y la autoevaluación. Estos métodos de enseñanza para la autonomía del aula establecen un marco para una investigación acción. Ushioda (Ushioda, 2006) afirmó que los aprendices autónomos son, por definición, aprendices motivados (p. 2). En otras palabras, la autonomía del alumno está estrechamente relacionada con la autorregulación, entendida como “el grado en que los individuos son participantes activos en su propio aprendizaje” (Dörnyei, 2009). En consecuencia,

la motivación para el aprendizaje y la capacidad de aprendizaje son dos premisas básicas para el aprendizaje autónomo o autorregulado.

Pondalos et al. (Pondalos et al., 2022) plantea que existen dos puntos de vista sobre los estudiantes autónomos. Ambos son una visión estrecha y el otro es una visión amplia. En esta visión estrecha, alguien solo puede ver, seguir las lecciones y cómo siempre continúa aprendiendo y aprendiendo de nuevo. Mientras que alguien que tiene una visión amplia es alguien cuyo conocimiento ha sido entendido y estudiado mucho. Al saber mucho, alguien puede ayudar y hacerse cargo del alumno para desarrollar su conocimiento, como un maestro cuando enseña a los alumnos. Según Holec, la definición de hacerse cargo es cómo seleccionar métodos y técnicas a la hora de enseñar, siempre acompañando el progreso, asumiendo la responsabilidad y, por último, evaluar lo que se ha obtenido.

Basado en Little (Little, 1991a) citado por (Pondalos et al., 2022), tiene una afirmación de que la noción de autonomía de aprendizaje no es sinónimo. Si se interpreta la palabra "autonomía" significará "autoaprendizaje". Pero este sinónimo hará que la gente lo malinterprete porque a la hora de aprender también necesitamos de alguien que nos guíe mientras estudiamos. Esto no quiere decir que no se necesite el rol del docente en el aprendizaje independiente, pero los estudiantes necesitan el rol del docente en el aprendizaje, por ejemplo, el docente da instrucciones a los estudiantes, lo que tienen que hacer los estudiantes es hacer lo que se les dice. por el maestro y si hay un malentendido en el aprendizaje, un maestro puede decirles a los estudiantes que hagan lo correcto (Pondalos et al., 2022).

El aprendizaje autónomo desde la perspectiva de Vygotsky y expertos

Debido al enfoque de la autonomía del estudiante ha tenido en las capacidades del alumno de manera individual, es importante establecer que en realidad a nivel social. Murray (Murray, 2014) en una revisión de la literatura revela que los educadores que trabajan en las áreas de autonomía del alumno y aprendizaje autorregulado parecen haber estado en un camino paralelo, moviéndose gradualmente hacia un mayor reconocimiento de sus dimensiones sociales. Esta transformación se debe en gran medida a la influencia de los enfoques socioculturales en la educación, a partir del trabajo de Vygotsky (1978).

En el área de la autonomía del estudiante, Little (Little, 2000) ha promovido la noción de que la autonomía del alumno puede desarrollarse en contextos sociales a través de la interdependencia y la colaboración. Sin duda, Little estuvo influenciado por el trabajo de Dam (1995) en Dinamarca, requería que sus alumnos establecieran objetivos individuales, pero para lograrlos, trabajaron en colaboración en pequeños grupos. Asimismo, animó a encontrar buenas actividades de aprendizaje, compartirlas y evaluarlas.

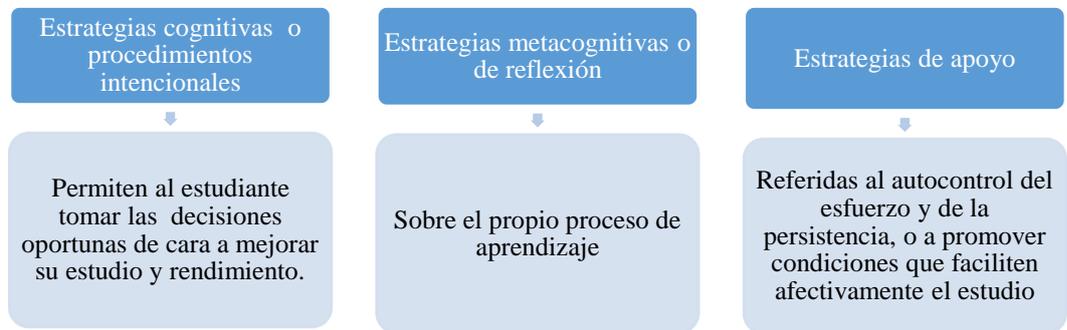
Para Little, la zona de desarrollo próximo (ZPD) de Vygotsky (1978) ofrecía una explicación de la conexión entre autonomía, interdependencia y colaboración. La ZPD se refiere a ese espacio metafórico entre lo que los estudiantes pueden hacer por sí mismos y lo que pueden hacer con la ayuda de otra persona con más conocimientos o experiencia. Al obtener ayuda en el presente, pueden hacer cosas por sí mismos más adelante y, por lo tanto, se vuelven más autónomos (Murray, 2014).

Hadwin y Oshige (2011) indica que a través del diálogo y la interacción, las personas aprenden a involucrarse y controlar sus propias estrategias, evaluaciones y procesos de autonomía al observar, solicitar, incitar o experimentar con la autorregulación con un otro que los apoya (p. 248). Los procesos que describen parecen ser los mismos que los señalados por Little (2000) implica el trabajo en la ZPD y facilitan el desarrollo de la autonomía del alumno en entornos sociales. Según estos académicos, convertirse en un aprendiz autónomo y autorregulado es en gran medida un proceso social.

Pilares del aprendizaje autónomo

En el gráfico 3 se muestran los aspectos del aprendizaje autónomo se fundamentan en tres aspectos que definen las estrategias de enseñanza - aprendizaje, las que utilizan el docente como parte de su metodología de enseñanza aprendizaje y se puede implementar en el aula de clases.

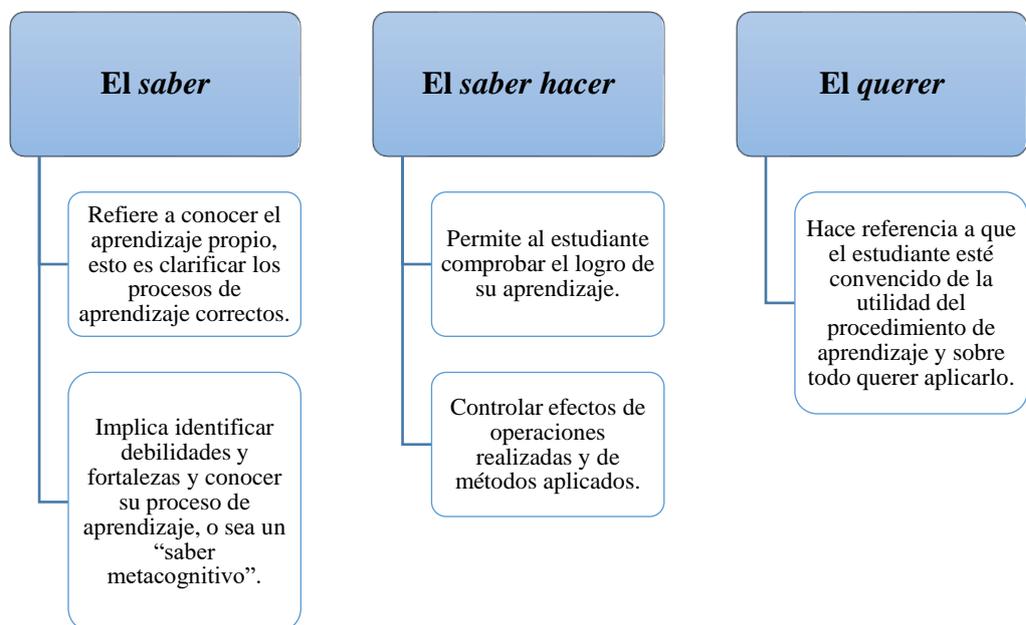
Gráfico N° 3: Aspectos del aprendizaje autónomo



Nota. Elaborado a partir de Valdez & Machorro (Valdez & Machorro, 2014).

En el gráfico 4 se presentan los tres pilares del aprendizaje autónomo que son: el saber, el saber hacer y el querer, con sus conceptos y características para fomentar las habilidades de los estudiantes.

Gráfico N° 4: Pilares del Aprendizaje autónomo



Nota. Elaborado a partir de Valdez & Machorro (Valdez & Machorro, 2014).

Enseñanza de apoyo a la autonomía

Según Reeve (2016) es la entrega de instrucción a través de un tono interpersonal de comprensión que aprecia, apoya y vitaliza las necesidades psicológicas de los estudiantes. Investigaciones anteriores desarrolladas por Cheon et al. (2016) y Reeve et al. (2019) citadas por (Alrabai, 2021) afirmaron que este tipo de práctica ayuda a los estudiantes a experimentar una alta necesidad de satisfacción y una baja necesidad de frustración y, por lo general, se asocia con comportamientos positivos por parte del estudiante, como como mayor motivación de dominio, mayor competencia percibida, creatividad promovida, mayor compromiso, mayor bienestar, mayor deseo de asumir desafíos, mejor rendimiento académico y más persistencia.

En este sentido, Ikonen (2013) enfatizó que el movimiento hacia la enseñanza que apoya la autonomía en entornos institucionales ha demostrado encajar sorprendentemente bien. Según él, un entorno institucional es un entorno apropiado para promover la autonomía porque los diferentes aspectos de la autonomía del estudiante, como la interdependencia, la cooperación, las habilidades técnicas y la voluntad relacionada con la autonomía, pueden incorporarse naturalmente a la enseñanza de lenguas extranjeras. Entonces, dadas las condiciones adecuadas, el aprendizaje autónomo de idiomas no solo es posible sino también práctico en un entorno institucional. Ellis y Sinclair en 1989 coincidieron con la afirmación de Ikonen asumiendo que, cuando se diseña e implementa cuidadosamente, la enseñanza formal puede promover la autonomía de los estudiantes (p. 21 – 22).

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

El paradigma del estudio seleccionado tiene un enfoque mixto de carácter cuantitativo – cualitativo porque se cuantificarán los datos estadísticos obtenidos con los instrumentos investigados y a través del análisis bibliográfico se desarrollará una discusión de la información obtenida para una comparación a través de una revisión de las teorías acerca del aprendizaje autónomo y los entornos digitales interactivos.

El tipo de investigación es exploratorio puesto que en el Ecuador no se han desarrollado investigaciones relacionadas con las variables y su relación, constituyéndose necesario fortalecer la información acerca de los entornos digitales virtuales y el aprendizaje autónomo según las teorías de enseñanza – aprendizaje.

El diseño tiene un alcance no experimental de carácter transversal puesto que las variables no se manipulan de ninguna manera en un laboratorio, constituyéndose un estudio de carácter educativo social y se realiza en un período específico de tiempo en el año lectivo 2023 – 2024.

Se fundamenta en una investigación acción porque se elaborará una propuesta de solución a la problemática detectada, la implementación a través del diseño de actividades educativas innovadoras utilizándose como medio las Tecnologías de información y comunicación (TIC). La propuesta se fundamentó en las necesidades de los estudiantes en el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión basado en el enfoque del aprendizaje autónomo.

Las técnicas que utilizaron para la recolección de información por parte de la investigadora son: la encuesta a los docentes y estudiantes con una estructura específica a través de la selección de preguntas relacionadas con la aplicación de los entornos digitales interactivos y el nivel de aprendizaje autónomo de los estudiantes que evalúan conocimientos y percepciones de la muestra seleccionada. El instrumento que se diseñó fue un cuestionario de encuesta a estudiantes el cual está descrito en el anexo 2 y también se elaboraron preguntas dirigidas a docentes (ver anexo 1) con una escala medible de Likert que ayudó a la cuantificación de las preguntas, elaborándose un cuestionario en Google Forms.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Población de estudiantes

La población de estudio está representada 4319 estudiantes de primero a tercero bachillerato que reciben clases de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Muestra de estudiantes

Para la determinación de la muestra que se aplicó una fórmula específica a la población de estudiantes y docentes.

Fórmula:

$$n = \frac{Z^2 PQN}{Z^2 PQ + Ne^2}$$

Datos:

n= tamaño de la muestra

Z= nivel de confianza 95%

P= probabilidad de éxito 50%

Q= probabilidad de fracaso 50%

N= tamaño de población 4319 estudiantes y 346 docentes

E= nivel de error 5%

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5)(0.5)(4319)}{(1.96)^2 (0.5)(0.5) + (4319)0.05^2}$$

$$n = \frac{3,8416 (0.5)(0.5)(4319)}{3,8416 (0.5)(0.5) + (4319)0,0025}$$

$$n = \frac{4147,9676}{0,9604 + 10,7975}$$

$$n = \frac{4147,9676}{11,7579}$$

$$n = 352,78$$

La muestra de estudio son 353 estudiantes.

Población de docentes

La población de estudio está representada 346 docentes que imparten clases de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la de la parroquia rural San Javier de Cachavi, cantón San Lorenzo.

Muestra de docentes

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5)(0.5)(346)}{(1.96)^2(0.5)(0.5) + (346)0.05^2}$$

$$n = \frac{3,8416 (0.5)(0.5)(346)}{3,8416 (0.5)(0.5) + (346)0,0025}$$

$$n = \frac{332,2984}{0,9604 + 0,865}$$

$$n = \frac{332,2984}{1,8254}$$

$$n = 182,04$$

La muestra de docentes es de 182.

Proceso de recolección de los datos

Para el procesamiento de los datos se desarrolló el siguiente proceso:

1. Diseño de los cuestionarios de encuesta a docentes y estudiantes a través de Google Forms, a través de preguntas cerradas para su tabulación para analizar las variables y elaborar los resultados.
2. Link de encuestas:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfFpzurSbHfZJzl4nFVzQVjHvS3yIuxm-8RLb-Gh_ZQb1jwg/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeqfIJI9-dWdfsJEFqRcDu_cIFP6cagNnhDLmaCuOcCnVy5Iw/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0

1. Seleccionar a la muestra investigada según bases de datos del Ministerio de Educación del Ecuador y el apoyo de las instituciones educativas.
2. Compartir el link con los estudiantes y docentes para su aplicación.
3. En el caso de poder acceder o tener los recursos digitales aplicar la encuesta de manera presencial, sin cambios en la estructura.
4. Validación de la encuesta a través del tutor y de manera estadística con el Alfa de Cronbach.
5. Análisis y tabulación de resultados estadísticos de las preguntas de las encuestas.
6. Análisis estadístico descriptivo de las preguntas de la encuesta
7. Presentación de los resultados a través de cuadros y gráficos porcentuales.
8. Discusión de resultados e interpretación.
9. Conclusiones.

Análisis de confiabilidad de la encuesta a estudiantes

En el cuadro 2 se identifica el nivel de confiabilidad utilizándose el índice del Alfa de Cronbach para las preguntas de la encuesta, aplicada al grupo de estudiantes que participo. Este mide la fiabilidad de la escala y del cuestionario de encuesta para el procesamiento y recolección de información. La confiabilidad es ALTA por ser mayor a 0,7.

Cuadro N° 2: *Confiabilidad con el índice del Alfa de Cronbach por pregunta*

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
1. Sexo	109,3711	160,552	,066	,862
2. Edad	94,8527	159,541	,025	,868

3. Nivel educativo	108,8357	159,882	,065	,863
4. Rendimiento académico relacionado con la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	106,5042	147,870	,481	,854
1. ¿Con que frecuencia usted le gusta utilizar entornos digitales interactivos ?	107,3201	151,065	,498	,854
2. ¿Usted adquiere conocimientos con el uso de los entornos digitales interactivos de aprendizaje?	107,0935	149,875	,521	,853
3. ¿El uso de los entornos digitales interactivos le han ayudado a su aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y gestión?	107,0113	148,102	,583	,851
4. ¿El uso de los entornos digitales interactivos le han ayudado a mejorar su rendimiento del académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	107,0822	147,530	,592	,851
5. ¿Los entornos digitales interactivos son útiles para que usted aprenda nuevos contenidos teóricos prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?	106,9632	148,274	,539	,852
6. ¿Con frecuencia el docente utiliza videos educativos para enseñar los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?	108,1445	148,300	,362	,858
7. ¿Los entornos digitales interactivos le ayudan a mejorar su aprendizaje de los contenidos teórico prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?	107,1870	148,141	,567	,852
8. ¿Considera usted que los entornos digitales interactivos complementan su formación académica recibida de manera presencial en el aula de clases?	107,0227	147,289	,562	,852

9. ¿El docente incentiva la utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación con la aplicación de los entornos digitales interactivos?	107,4249	146,006	,514	,852
10. ¿La utilización de los entornos digitales interactivos le ayudan a mejorar su formación práctica relacionada con la aplicación de recursos y herramientas Web?	107,2210	148,559	,525	,853
11. ¿El docente utiliza estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo para desarrollar sus conocimientos prácticos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	106,9660	148,942	,471	,854
12. ¿Qué tipos de estrategias metodológicas utiliza el docente para el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	108,9292	160,594	-,032	,875
13. ¿Qué tipo de recursos incentivan su aprendizaje autónomo?	108,2266	165,602	-,189	,873
14. ¿Usted reflexiona críticamente acerca de su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión?	107,1473	149,240	,504	,853
15. ¿Considera usted que tiene la capacidad de planificar, implementar y evaluar su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	107,3229	146,123	,599	,850
16. ¿Los entornos digitales interactivos le ayudan a ser autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	107,1785	146,925	,633	,850
17. ¿Usted es responsable de su proceso de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizándose entornos digitales interactivos ?	106,9433	147,707	,562	,852

18. ¿Con relación a su nivel de aprendizaje autónomo en que nivel se encuentra usted en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	108,7280	162,994	-,093	,870
19. ¿Usted toma las decisiones oportunas de cara a mejorar su estudio y rendimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	106,9603	150,055	,500	,854
20. ¿La docente incentiva que usted identifique sus debilidades y fortalezas para conocer su proceso de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	106,9348	149,072	,481	,854
21. ¿A usted le gusta aplicar estrategias de aprendizaje autónomo a través de la aplicación de entornos digitales interactivos?	107,2040	148,822	,505	,853
22. ¿Usted es capaz de crear actividades escolares autónomas a través de los entornos digitales interactivos?	107,3739	148,110	,513	,853
23. ¿Usted tiene la capacidad de ejercer control sobre su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión ?	107,1360	147,942	,562	,852
24. ¿Usted utiliza los entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma?	107,2266	146,221	,600	,850

En el cuadro 3 se presentó el índice de confiabilidad de la encuesta a estudiantes este es Altamente confiable por el Alfa de Cronbach obtiene un valor de 0,861 cercano a 1, que determina que un instrumento adecuado y responde a las variables de investigación.

Cuadro N° 3: Estadísticos de fiabilidad de encuesta de estudiantes

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,861	28

Análisis de confiabilidad de la encuesta a docentes

En el cuadro 4 se presentó el nivel de confiabilidad utilizándose el índice del Alfa de Cronbach para las preguntas de la encuesta, aplicada al grupo de docentes que participo. Este mide la fiabilidad de la escala y del cuestionario de encuesta para el procesamiento y recolección de información. La confiabilidad es ALTA por ser mayor a 0,7.

Cuadro N° 4: *Índice de Alfa de Cronbach por pregunta del cuestionario de docentes*

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento- total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
1. Sexo	99,2308	140,587	-,086	,855
2. Edad	98,5824	138,289	,023	,858
3. Tiempo que ejerce como docente	96,6813	141,412	-,123	,891
1. ¿Con qué frecuencia usted utiliza entornos digitales interactivos ?	97,1154	127,174	,556	,841
2. ¿Usted actualiza sus conocimientos con el uso de herramientas digitales que proporciona los entornos digitales interactivos de aprendizaje?	96,7692	128,013	,555	,841
3. ¿El uso de los entornos digitales interactivos le ayudado a la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y gestión?	96,5934	128,044	,577	,841
4. ¿El uso de los entornos digitales interactivos ayudan a mejorar el rendimiento del estudiante en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	96,5165	128,328	,601	,841
5. ¿Los entornos digitales interactivos son útiles para que el estudiante aprenda nuevos contenidos teóricos prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?	96,5055	128,384	,559	,842

6. ¿Con frecuencia usted utiliza videos educativos para enseñar los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?	97,1703	128,407	,480	,843
7. ¿Los entornos digitales interactivos ayudan al estudiante a retroalimentarse y mejorar el aprendizaje de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?	96,5549	128,657	,607	,841
8. ¿Considera usted que los entornos digitales interactivos complementan la formación académica recibida de manera presencial en el aula de clases?	96,4835	130,461	,548	,843
9. ¿Usted incentiva la utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación con la aplicación de los entornos digitales interactivos?	96,5440	127,023	,663	,839
10. ¿La utilización de los entornos digitales interactivos ayudan a mejorar la formación práctica del estudiante relacionada con la aplicación de recursos y herramientas Web?	96,4560	130,481	,571	,843
11. ¿Usted utiliza estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo para desarrollar los conocimientos prácticos de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	96,7747	127,424	,588	,841
12. ¿Qué tipos de estrategias metodológicas utiliza usted para el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	98,5000	136,086	,024	,869
13. ¿Qué tipo de recursos incentivan el aprendizaje autónomo del estudiante?	97,7088	139,125	-,001	,857
14. ¿El estudiante reflexiona críticamente acerca de su	96,7912	130,221	,526	,843

aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión?				
15. ¿Considera usted que los estudiantes tienen la capacidad de planificar, implementar y evaluar su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	97,1374	127,478	,625	,840
16. ¿Los entornos digitales interactivos ayudan a alentar a los estudiantes a ser autónomos e asignatura de Emprendimiento y Gestión?	96,7308	127,767	,652	,840
17. ¿Los estudiantes son responsables de su proceso de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizándose entornos digitales interactivos?	97,0769	125,961	,664	,838
18. ¿Con relación al nivel de aprendizaje autónomo del estudiante en qué nivel se encuentran en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	98,4451	137,177	,082	,855
19. ¿El estudiante toma las decisiones oportunas de cara a mejorar su estudio y rendimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	97,1813	129,343	,549	,842
20. ¿Usted incentiva que el estudiante identifique sus debilidades y fortalezas para conocer su proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	96,4011	130,606	,502	,844
21. ¿Al estudiante le gusta aplicar estrategias de aprendizaje autónomo a través de la aplicación de entornos digitales interactivos?	97,0220	126,165	,676	,838
22. ¿El estudiante es capaz de crear actividades escolares autónomas a	97,2088	126,166	,640	,839

través de los entornos digitales interactivos?				
23. ¿El estudiante tiene la capacidad de ejercer control sobre su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión ?	97,1978	126,557	,658	,839
24. ¿El estudiante utilizar los entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma?				
	97,1923	125,847	,635	,839

En el cuadro 5 se presentó el índice de confiabilidad de la encuesta a docentes es confiable por el Alfa de Cronbach obtiene un valor de 0,851 cercano a 1, que determina que un instrumento adecuado y responde a las variables de investigación.

Cuadro N° 5: *Estadísticos de fiabilidad de encuesta de docentes*

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,851	27

Análisis de encuesta a docentes

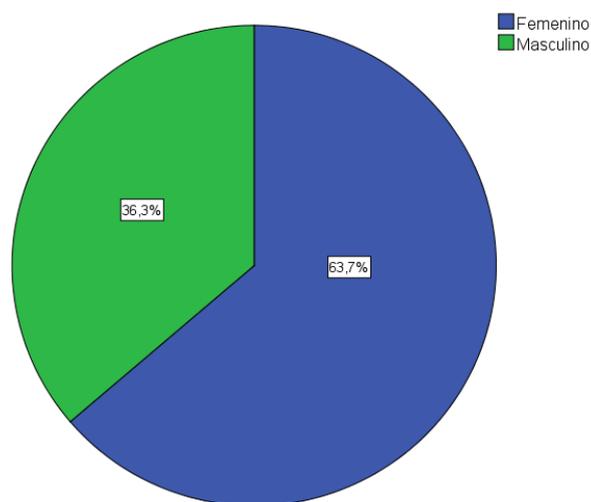
Pregunta 1: Sexo del estudiante

Cuadro N° 6: *Sexo del estudiante*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	116	63,7
Masculino	66	36,3
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 5: *Sexo del estudiante*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

El 63,7% pertenece al sexo femenino y el 36,3% al masculino, existe un mayor porcentaje de mujeres docentes que imparten la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

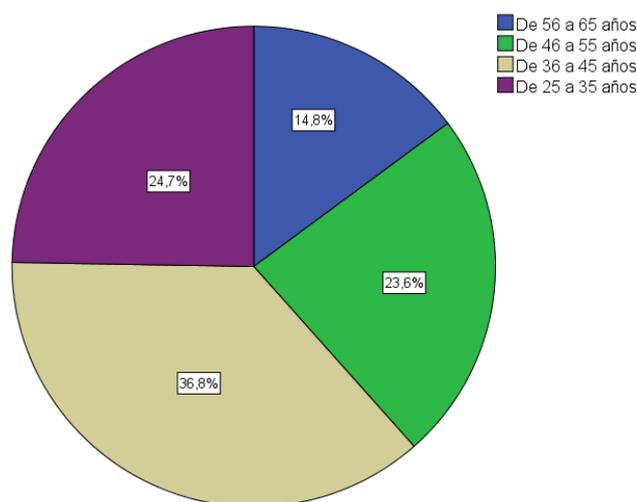
2. Edad

Cuadro N° 7: Edad

Escala	Frecuencia	Porcentaje
De 56 a 65 años	27	14,8
De 46 a 55 años	43	23,6
De 36 a 45 años	67	36,8
De 25 a 35 años	45	24,7
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 6: Edad



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

La edad de los docentes se encuentra entre los 36 a 45 años en un 36,8%, el 24,7% tiene de 25 a 35 años, el 23,6% de 46 a 55 años. El 14,8% de 56 a 65 años. La mayor parte son docentes jóvenes que pueden conocer el uso de recursos virtuales para el aprendizaje. Los docentes de la asignatura se encuentran en una edad adecuada para desarrollar los conocimientos y competencias pertinentes para impartirla de manera innovadora.

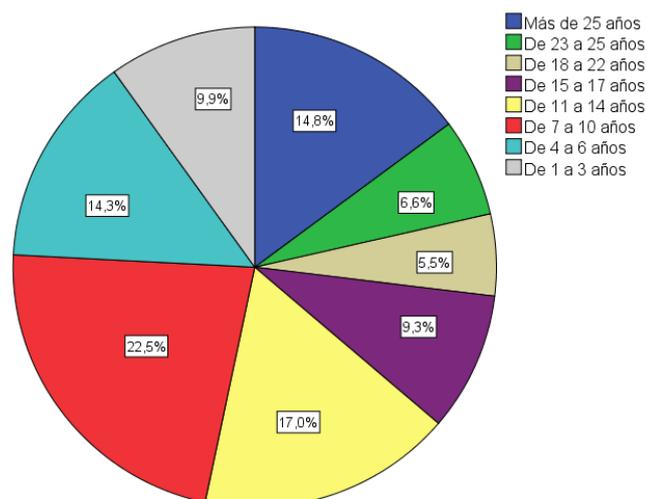
3. Tiempo que ejerce como docente

Cuadro N° 8: *Tiempo en la docencia*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Más de 25 años	27	14,8
De 23 a 25 años	12	6,6
De 18 a 22 años	10	5,5
De 15 a 17 años	17	9,3
De 11 a 14 años	31	17,0
De 7 a 10 años	41	22,5
De 4 a 6 años	26	14,3
De 1 a 3 años	18	9,9
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 7: *Tiempo en la docencia*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

La edad de experiencia docente es variable el grupo más representativo tiene de 7 a 10 años de ejercer su profesión con el 22,5%. Pero existen docentes con experiencia de hasta 25 años. Solo el 9,9% respondió una experiencia profesional de 1 a 3 años. La experiencia de los docentes varía de manera significativa por diferentes años, que determina su manera de aplicar las diferentes estrategias de enseñanza aprendizaje, según sus competencias y conocimientos adquiridos a lo largo de su carrera profesional.

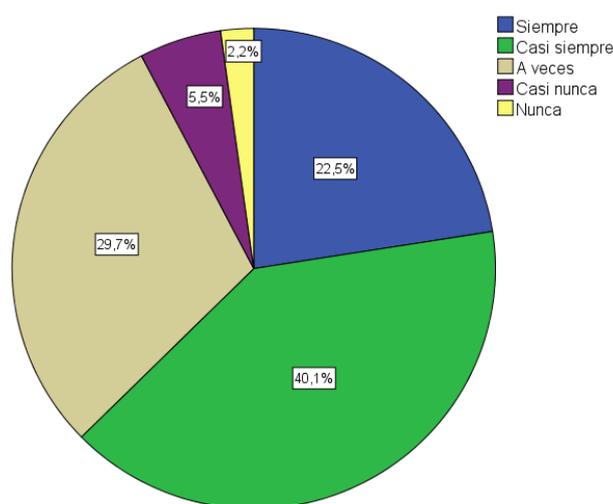
1. ¿Con que frecuencia usted utiliza entornos digitales interactivos?

Cuadro N° 9: Frecuencia de uso de entornos digitales

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	41	22,5
Casi siempre	73	40,1
A veces	54	29,7
Casi nunca	10	5,5
Nunca	4	2,2
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 8: Frecuencia de uso de entornos digitales



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 40,1% de docentes respondieron que casi siempre utiliza entornos digitales interactivos que ha determinado un crecimiento de su aplicación en el aprendizaje por el interés de las Tic en el ámbito educativo, el 29,7% consideraron a veces, el 22,5% contestaron siempre, el 5,5% expresaron casi nunca y el 2,2% manifestaron en cambio nunca.

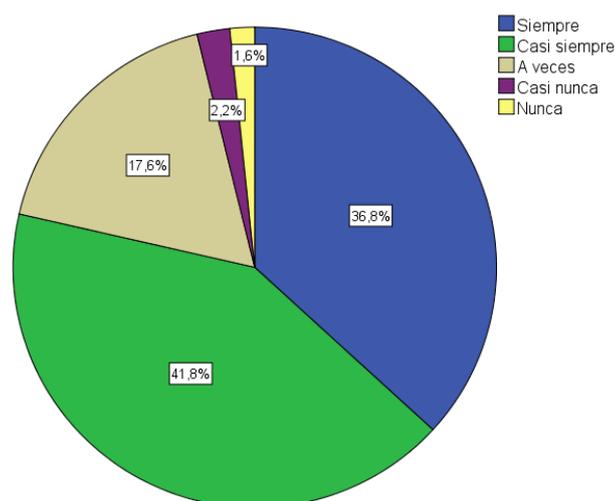
2. ¿Usted actualiza sus conocimientos acerca del uso de herramientas y los entornos digitales interactivos de aprendizaje?

Cuadro N° 10: Actualización de sus conocimientos acerca del uso de herramientas y los entornos digitales interactivos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	67	36,8
Casi siempre	76	41,8
A veces	32	17,6
Casi nunca	4	2,2
Nunca	3	1,6
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 9: Actualización de sus conocimientos acerca del uso de herramientas y los entornos digitales interactivos



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 41,8% de docentes respondieron que casi siempre actualizan sus conocimientos acerca del uso de herramientas y los entornos digitales interactivos de aprendizaje, el 36,8% consideraron siempre, el 17,6% contestaron a veces, el 2,2% expresaron casi nunca y el 1,6% manifestaron en cambio nunca. Los docentes se encuentran interesados en la actualización de conocimientos, en la actualidad que es de trascendencia fortalecer sus competencias en el ámbito tecnológico del uso que brinda las TIC para el proceso de enseñanza aprendizaje.

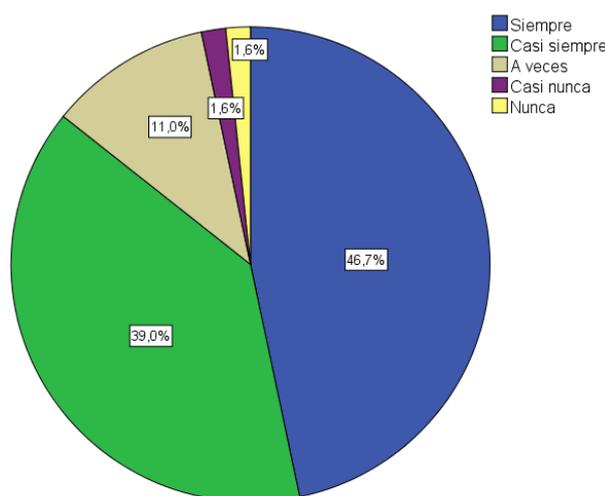
3. ¿El uso de los entornos digitales interactivos le ayudado a la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Cuadro N° 11: *Uso de los entornos digitales interactivos y la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y gestión*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	85	46,7
Casi siempre	71	39,0
A veces	20	11,0
Casi nunca	3	1,6
Nunca	3	1,6
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 10: *Uso de los entornos digitales interactivos y la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y gestión*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 46,7% de docentes respondieron que el uso de los entornos digitales interactivos siempre les ayudado a la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y gestión, el 39% consideraron siempre, el 11% contestaron a veces, el 1,6% expresaron casi nunca y el 1,6% manifestaron en cambio nunca. La aplicación de entornos digitales interactivos ayuda a los docentes a brindar de una manera integral una enseñanza significativa de la asignatura de Emprendimiento y Gestión por las opciones que brinda al estudiante para una formación integral conocimientos y habilidades administrativas.

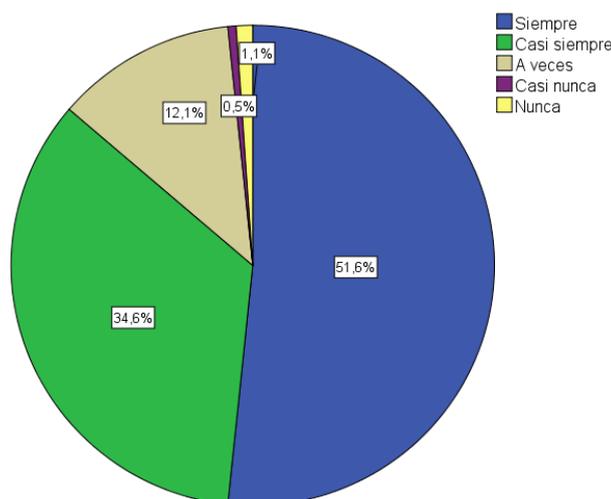
4. ¿El uso de los entornos digitales interactivos ayudan a mejorar el rendimiento del estudiante en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 12: *Uso de los entornos digitales interactivos para la mejora del rendimiento del estudiante*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	94	51,6
Casi siempre	63	34,6
A veces	22	12,1
Casi nunca	1	,5
Nunca	2	1,1
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 11: *Uso de los entornos digitales interactivos para la mejora del rendimiento del estudiante*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 51,6% de docentes respondieron el uso de los entornos digitales interactivos siempre ayudan a mejorar el rendimiento del estudiante en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 34,6% consideraron casi siempre, el 12,1% contestaron a veces, el 1,1% expresaron nunca y el 0,5% manifestaron en cambio casi nunca. Este tipo de recursos permite que los estudiantes tengan un favorable desempeño académico, tanto por ser espacios motivacionales para la adquisición de habilidades específicas en la asignatura.

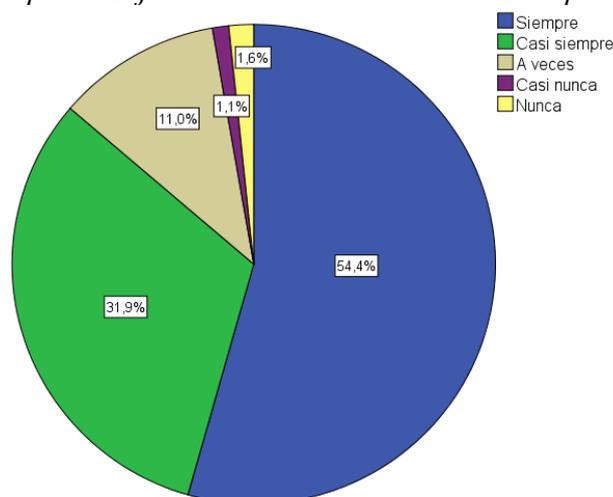
5. ¿Los entornos digitales interactivos son útiles para que el estudiante aprenda nuevos contenidos teóricos prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Cuadro N° 13: *Aprendizaje de nuevos contenidos teóricos prácticos*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	99	54,4
Casi siempre	58	31,9
A veces	20	11,0
Casi nunca	2	1,1
Nunca	3	1,6
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 12: *Aprendizaje de nuevos contenidos teóricos prácticos*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 54,4% de docentes respondieron que los entornos digitales interactivos siempre son útiles para que el estudiante aprenda nuevos contenidos teóricos prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión, el 31,9% consideraron casi siempre, el 11% contestaron a veces, el 1,6% expresaron nunca y el 1,1% manifestaron en cambio casi nunca. Los docentes también consideran que entre los beneficios que tienen los entornos digitales interactivos es brindar espacios aprendizaje de nuevos contenidos teóricos, fomentándose el aprendizaje significativo de manera integral y llevado a la práctica de manera creativa.

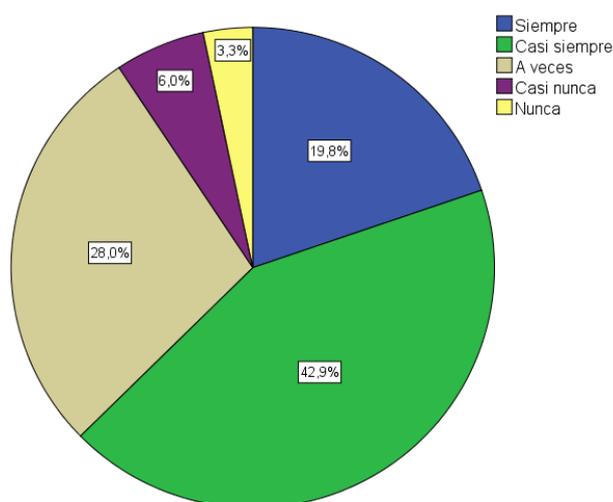
6. ¿Con frecuencia usted utiliza videos educativos para enseñar los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Cuadro N° 14: Utilización de videos educativos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	36	19,8
Casi siempre	78	42,9
A veces	51	28,0
Casi nunca	11	6,0
Nunca	6	3,3
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 13: Utilización de videos educativos



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 42,9% de docentes respondieron que casi siempre utilizan videos educativos para enseñar los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y gestión, el 28% consideraron a veces, el 19,8% contestaron siempre, el 6% expresaron casi nunca y el 3,3% manifestaron en cambio nunca. Los docentes tienen alta preferencia por los videos educativos porque los estudiantes prefieren aprender a través de estos recursos, también te explicativos y desarrollar la motivación con la asignatura de emprendimiento y gestión.

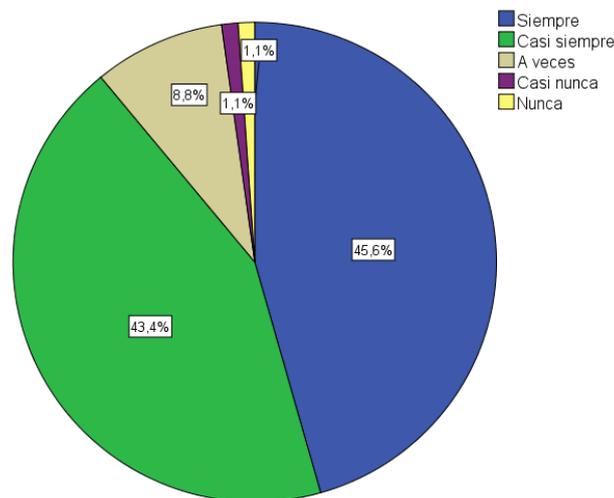
7. ¿Los entornos digitales interactivos ayudan al estudiante a retroalimentarse y mejorar el aprendizaje de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Cuadro N° 15: *Entornos digitales interactivos ayudan al estudiante a retroalimentarse y mejorar el aprendizaje*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	83	45,6
Casi siempre	79	43,4
A veces	16	8,8
Casi nunca	2	1,1
Nunca	2	1,1
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 14: *Entornos digitales interactivos ayudan al estudiante a retroalimentarse y mejorar el aprendizaje*



Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 45,6% de docentes respondieron que los entornos digitales interactivos siempre ayudan al estudiante a retroalimentarse y mejorar el aprendizaje de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión, el 43,4% consideraron casi siempre, el 8,8% contestaron a veces, el 1,1% expresaron casi nunca y el 1,1% manifestaron en cambio nunca. Los entornos digitales interactivos también ayudan a la retroalimentación porque el estudiante puede fortalecer sus conocimientos adquiridos en las clases presenciales, el espacio es diseñado con la finalidad de que el estudiante acceda a los mismos en cualquier momento.

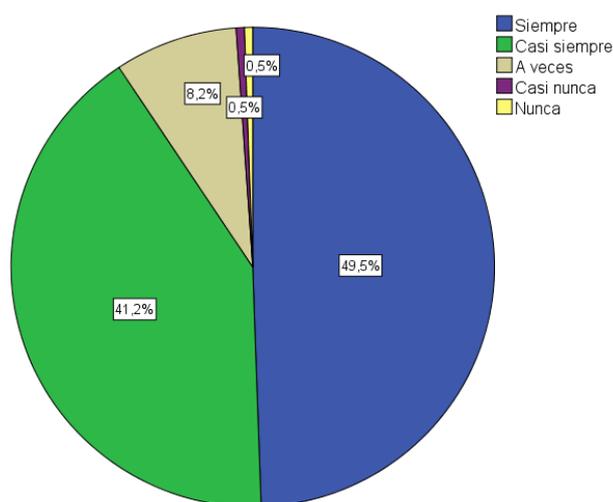
8. ¿Considera usted que los entornos digitales interactivos complementan la formación académica recibida de manera presencial en el aula de clases?

Cuadro N° 16: *Entornos digitales interactivos y la formación académica*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	90	49,5
Casi siempre	75	41,2
A veces	15	8,2
Casi nunca	1	,5
Nunca	1	,5
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 15: *Entornos digitales interactivos y la formación académica*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 49,5% de docentes respondieron que siempre los entornos digitales interactivos complementan la formación académica recibida de manera presencial en el aula de clases, el 41,2% consideraron casi siempre. Los datos muestran que son recursos que ayudan a complementar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes, pero se requieren de un conjunto de estrategias para el desarrollo de competencias específicas.

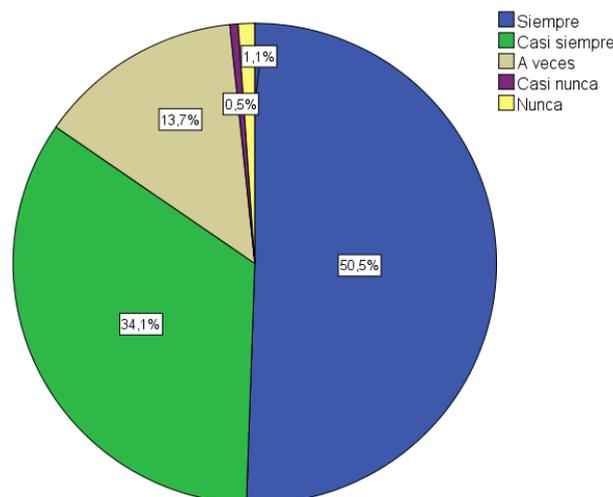
9. ¿Usted incentiva la utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación con la aplicación de los entornos digitales interactivos?

Cuadro N° 17: Utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	92	50,5
Casi siempre	62	34,1
A veces	25	13,7
Casi nunca	1	,5
Nunca	2	1,1
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 16: Utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 50,5% de docentes respondieron que siempre incentiva la utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación con la aplicación de los entornos digitales interactivos, el 34,1% consideraron casi siempre. En la actualidad los docentes han implementados los recursos tecnológicos para la investigación por constituirse en una gran fuente de información científica para el diseño de trabajos y actividades relacionadas a la asignatura.

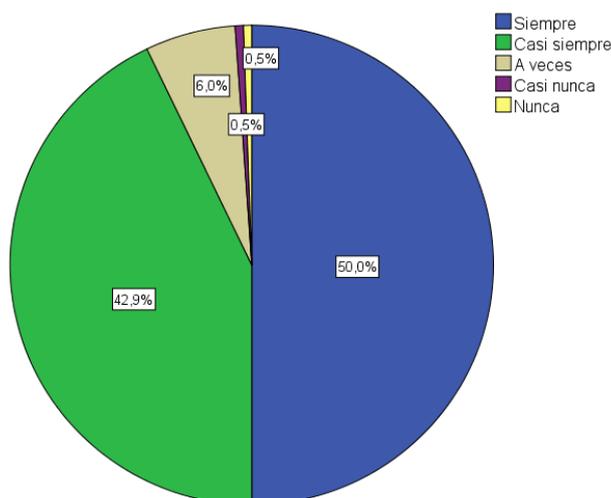
10. ¿La utilización de los entornos digitales interactivos ayudan a mejorar la formación práctica del estudiante, relacionada con la aplicación de recursos y herramientas Web?

Cuadro N° 18: *Utilización de los entornos digitales interactivos y la mejora de la formación práctica del estudiante*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	91	50,0
Casi siempre	78	42,9
A veces	11	6,0
Casi nunca	1	,5
Nunca	1	,5
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 17: *Utilización de los entornos digitales interactivos y la mejora de la formación práctica del estudiante*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 50% de docentes respondieron que la utilización de los entornos digitales interactivos siempre ayuda a mejorar la formación práctica del estudiante, relacionada con la aplicación de recursos y herramientas Web, el 42,9% consideraron casi siempre. La aplicación de estos recursos favorece al estudiante a desarrollar sus conocimientos prácticos por las múltiples actividades que propone.

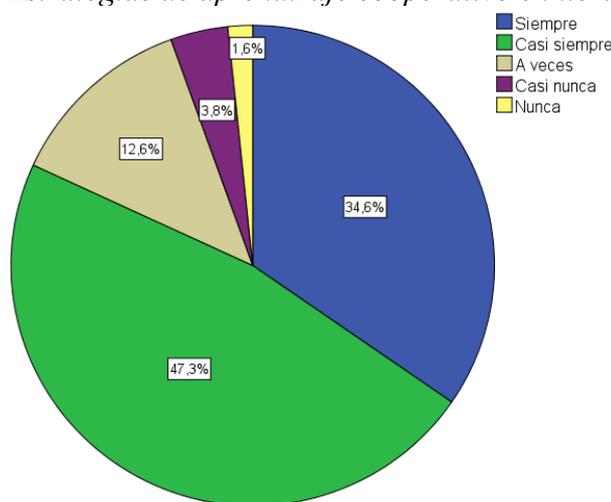
11. ¿Usted utiliza estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo para desarrollar los conocimientos prácticos de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 19: Estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	63	34,6
Casi siempre	86	47,3
A veces	23	12,6
Casi nunca	7	3,8
Nunca	3	1,6
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 18: Estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 47,3% de docentes respondieron que casi siempre utilizan estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo para desarrollar los conocimientos prácticos de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 34,6% consideraron siempre. Los datos muestran el crecimiento del uso de estrategias en la práctica docente, considerándose las mismas de carácter significativo.

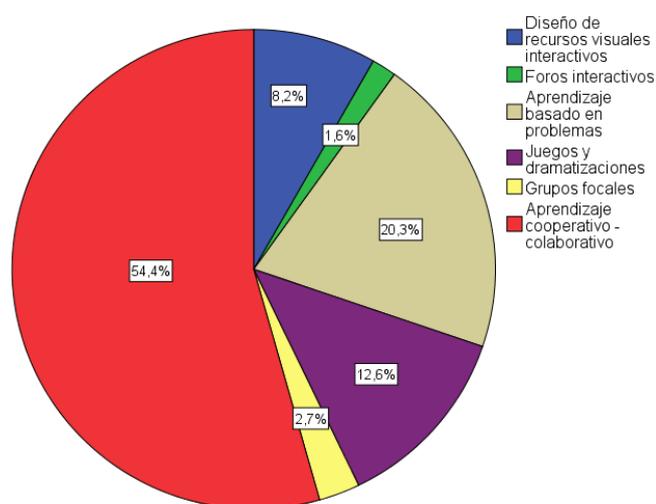
12. ¿Qué tipos de estrategias metodológicas utiliza usted para el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 20: *Tipos de estrategias metodológicas*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Diseño de recursos visuales interactivos	15	8,2
Foros interactivos	3	1,6
Aprendizaje basado en problemas	37	20,3
Juegos y dramatizaciones	23	12,6
Grupos focales	5	2,7
Aprendizaje cooperativo - colaborativo	99	54,4
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 19: *Tipos de estrategias metodológicas*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 54,4% de docentes respondieron que el tipo de estrategia metodológica que utilizan para el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión es el aprendizaje cooperativo – colaborativo, el 20,3% consideraron aprendizaje basado en problemas, el 12,6% contestaron juegos y dramatizaciones, el 8,2% expresaron el diseño de recursos visuales interactivos, el 2,7% manifestaron grupos focales y el 1,6% foros interactivos. Los resultados muestran la innovación en el uso de estrategias, con mayor preferencia aquellas que ayudan al proceso enseñanza aprendizaje, al trabajo en equipo y el desarrollo de la motivación de los estudiantes.

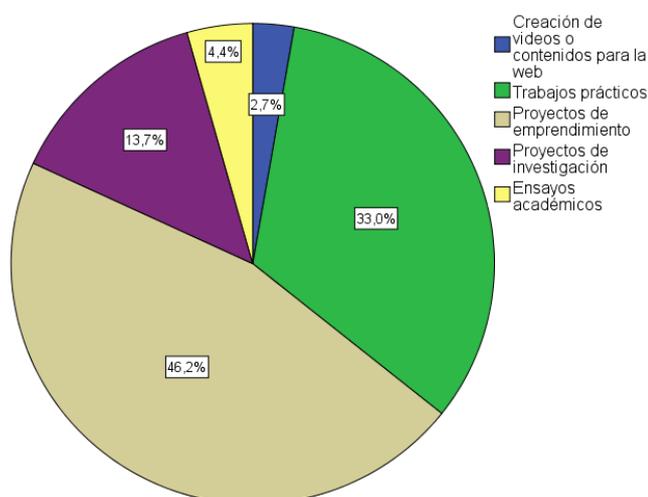
13. ¿Qué tipo de recursos incentivan el aprendizaje autónomo del estudiante?

Cuadro N° 21: *Tipo de recursos incentivan el aprendizaje autónomo del estudiante*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Creación de videos o contenidos para la web	5	2,7
Trabajos prácticos	60	33,0
Proyectos de emprendimiento	84	46,2
Proyectos de investigación	25	13,7
Ensayos académicos	8	4,4
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 20: *Tipo de recursos incentivan el aprendizaje autónomo del estudiante*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 46,2% de docentes respondieron que el tipo de recursos que incentivan el aprendizaje autónomo del estudiante son los proyectos de emprendimiento, el 33% consideraron trabajos prácticos, el 13,7% contestaron proyectos de investigación, el 4,4% expresaron ensayos académicos y el 2,7% manifestaron creación de videos o contenidos para la web. Los resultados de la investigación demuestran que los proyectos de emprendimiento son la mejor opción para que el estudiante desarrolle sus capacidades de discernimiento y autorregulación del aprendizaje.

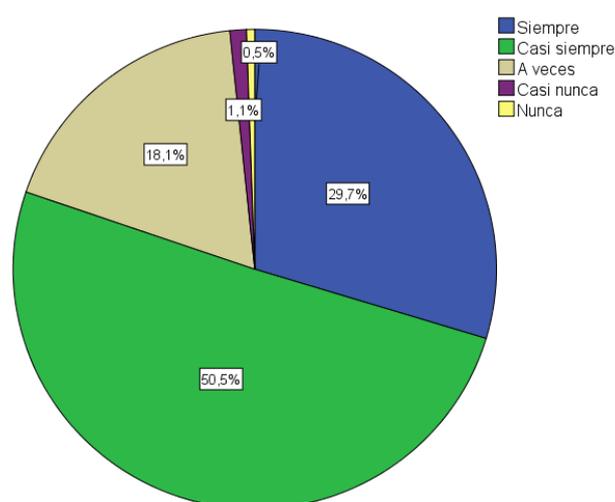
14. ¿El estudiante reflexiona críticamente acerca de su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión?

Cuadro N° 22: Reflexión crítica acerca del aprendizaje

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	54	29,7
Casi siempre	92	50,5
A veces	33	18,1
Casi nunca	2	1,1
Nunca	1	,5
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 21: Reflexión crítica acerca del aprendizaje



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 50,5% de docentes respondieron casi siempre los estudiantes reflexionan críticamente acerca de su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión, el 29,7% consideraron siempre, el 18,1% contestaron a veces, el 1,1% expresaron casi nunca y el 0,5% manifestaron en cambio nunca. La asignatura favorece al desarrollo de un aprendizaje autónomo, porque el estudiante desarrolla su habilidad del pensamiento crítico según los contenidos que se trataran.

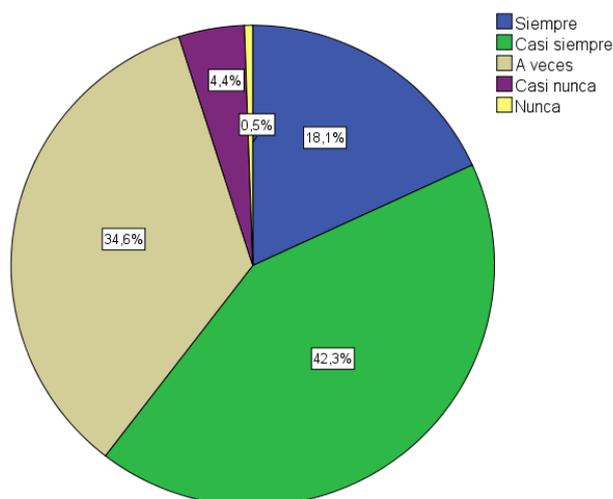
15. Considera usted que los estudiantes tienen la capacidad de planificar, implementar y evaluar su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 23: *Capacidad de planificar, implementar y evaluar el propio aprendizaje*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	33	18,1
Casi siempre	77	42,3
A veces	63	34,6
Casi nunca	8	4,4
Nunca	1	,5
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 22: *Capacidad de planificar, implementar y evaluar el propio aprendizaje*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 42,3% de docentes respondieron que los estudiantes casi siempre tienen la capacidad de planificar, implementar y evaluar su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 34,6% consideraron a veces, el 18,1% contestaron siempre, el 4,4% expresaron casi nunca y el 0,5% manifestaron en cambio nunca. Los estudiantes a nivel de bachillerato han logrado desarrollar habilidades específicas, pero necesitan fortalecerlas, las cuales son necesarias en una formación profesional relacionada con la asignatura.

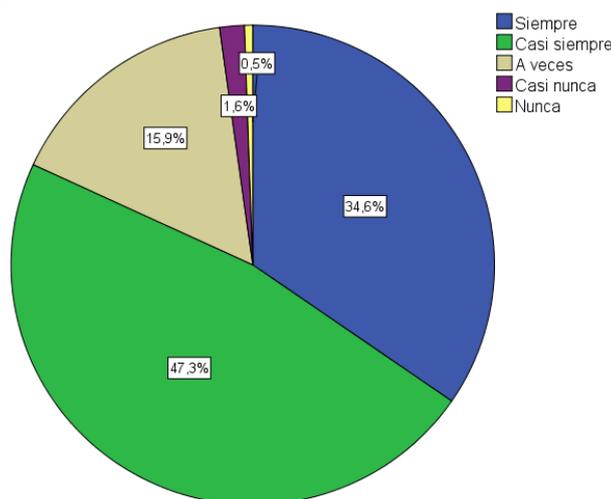
16. ¿Los entornos digitales interactivos ayudan a alentar a los estudiantes a ser autónomos de asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 24: Entornos digitales interactivos ayudan a alentar a los estudiantes a ser autónomos

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	63	34,6
Casi siempre	86	47,3
A veces	29	15,9
Casi nunca	3	1,6
Nunca	1	,5
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 23: Entornos digitales interactivos ayudan a alentar a los estudiantes a ser autónomos



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 47,3% de docentes respondieron que los entornos digitales interactivos casi siempre ayudan a alentar a los estudiantes a ser autónomos de asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 34,6% consideraron siempre, el 15,9% contestaron a veces, el 1,6% expresaron casi nunca y el 0,5% manifestaron en cambio nunca. Las tecnologías favorecen al aprendizaje autónomo porque el estudiante aprender según su tiempo y con menos presiones, por lo cual es un incentivo del proceso enseñanza aprendizaje.

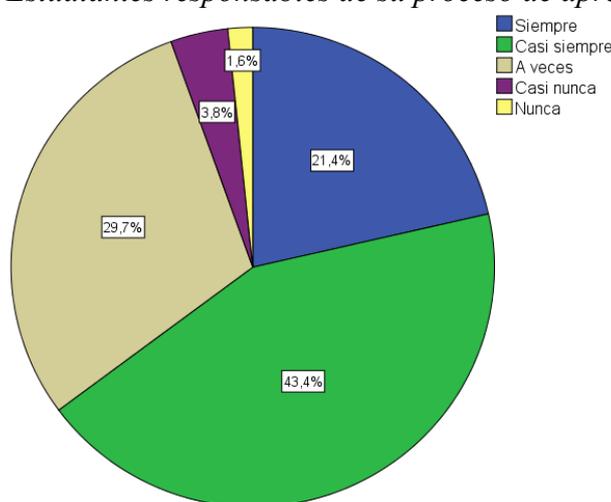
17. ¿Los estudiantes son responsables de su proceso de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizándose entornos digitales interactivos?

Cuadro N° 25: *Estudiantes responsables de su proceso de aprendizaje*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	39	21,4
Casi siempre	79	43,4
A veces	54	29,7
Casi nunca	7	3,8
Nunca	3	1,6
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 24: *Estudiantes responsables de su proceso de aprendizaje*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 43,4% de docentes respondieron que los estudiantes casi siempre son responsables de su proceso de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizándose entornos digitales interactivos, el 29,7% consideraron a veces, el 21,4% contestaron siempre, el 3,8% expresaron casi nunca y el 1,6% manifestaron en cambio nunca. Los estudiantes se responsabilizan de su proceso enseñanza aprendizaje a través de los espacios digitales que ayudan a no establecer condicionamientos en la formación en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

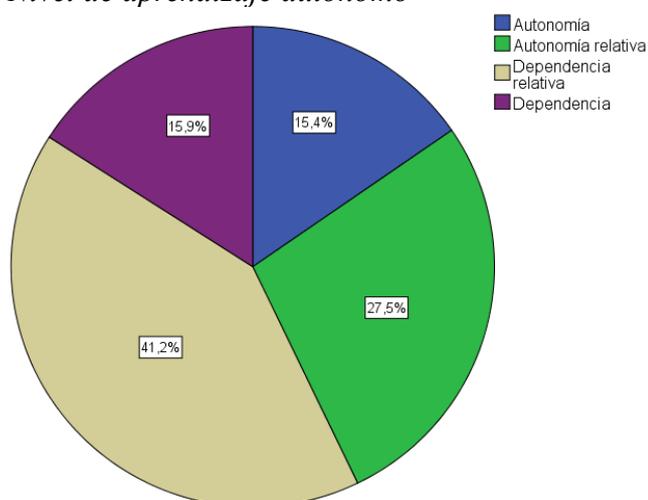
18. ¿En qué nivel de aprendizaje autónomo se encuentran los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 26: Nivel de aprendizaje autónomo

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Autonomía	28	15,4
Autonomía relativa	50	27,5
Dependencia relativa	75	41,2
Dependencia	29	15,9
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 25: Nivel de aprendizaje autónomo



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 41,2% de docentes respondieron que el nivel de aprendizaje autónomo en el cual se encuentran los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión es dependencia relativa, el 27,5% consideraron autonomía relativa, el 15,9% contestaron dependencia y el 15,4% expresaron autonomía. El nivel de dependencia evaluado por el docente es relativo, porque los estudiantes dependen del docente para su proceso enseñanza aprendizaje de manera integral.

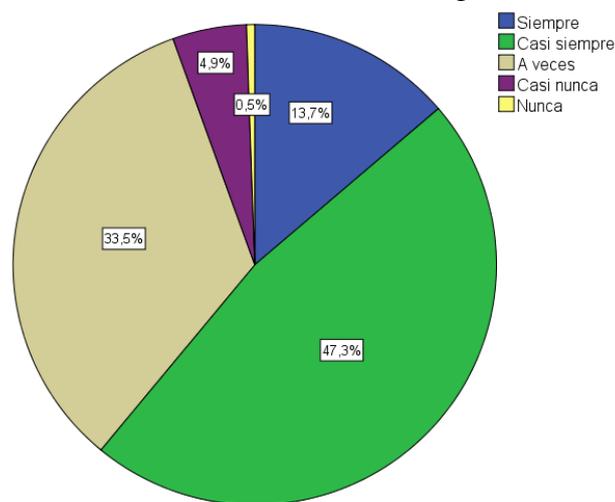
19. ¿El estudiante toma las decisiones oportunas de cara a mejorar su estudio y rendimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 27: *Estudiantes toman las decisiones oportunas*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	25	13,7
Casi siempre	86	47,3
A veces	61	33,5
Casi nunca	9	4,9
Nunca	1	,5
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 26: *Estudiantes toman las decisiones oportunas*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 47,3% de docentes respondieron que casi siempre los estudiantes toman las decisiones oportunas de cara a mejorar su estudio y rendimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 33,5% consideraron a veces, el 13,7% contestaron siempre, el 4,9% expresaron casi nunca y el 0,5% manifestaron en cambio nunca. Los estudiantes poseer la capacidad de tomar de decisiones como parte de su edad, los retos que vivirán en su vida diaria y futuro, con el apoyo de su familia.

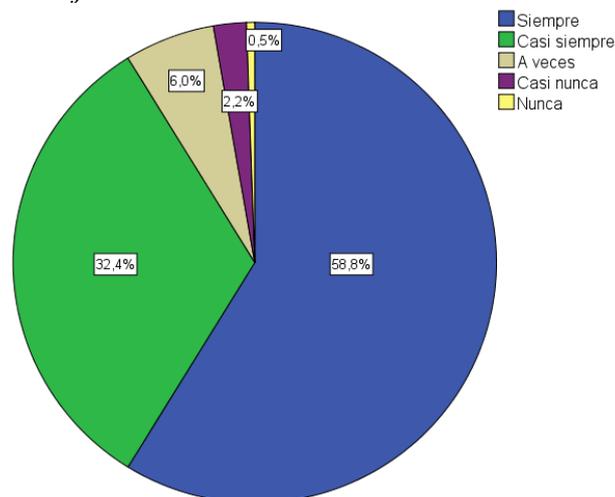
20. Usted incentiva que el estudiante identifique sus debilidades y fortalezas para conocer su proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 28: *Identificación de sus debilidades y fortalezas para conocer su proceso de aprendizaje*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	107	58,8
Casi siempre	59	32,4
A veces	11	6,0
Casi nunca	4	2,2
Nunca	1	,5
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 27: *Identificación de sus debilidades y fortalezas para conocer su proceso de aprendizaje*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 58,8% de docentes respondieron que siempre incentiva que los estudiantes identifiquen sus debilidades y fortalezas para conocer su proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 32,4% consideraron casi siempre, el 6% contestaron a veces, el 2,2% expresaron casi nunca y el 0,5% manifestaron en cambio nunca. Los estudiantes ya logrados desarrollaron su capacidad de identificar sus debilidades, que les dificulta su aprendizaje, una dimensión de importancia en el desarrollo de su aprendizaje autónomo.

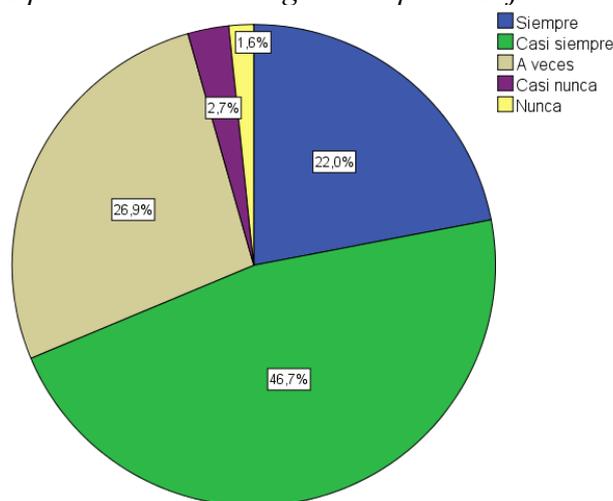
21. ¿Al estudiante le gusta aplicar estrategias de aprendizaje autónomo a través de la aplicación de entornos digitales interactivos?

Cuadro N° 29: *Aplicación de estrategias de aprendizaje autónomo*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	40	22,0
Casi siempre	85	46,7
A veces	49	26,9
Casi nunca	5	2,7
Nunca	3	1,6
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 28: *Aplicación de estrategias de aprendizaje autónomo*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 46,7% de docentes respondieron que los estudiantes les gustan casi siempre aplicar estrategias de aprendizaje autónomo a través de la aplicación de entornos digitales interactivos, el 26,9% consideraron a veces, el 22% contestaron siempre, el 2,7% expresaron casi nunca y el 1,6% manifestaron en cambio nunca. En general, los docentes consideran que los estudiantes ya han logrado usar estrategias de aprendizaje autónomo por los beneficios que brinda los recursos digitales interactivos, su atractivo y la variedad que brinda en el aula.

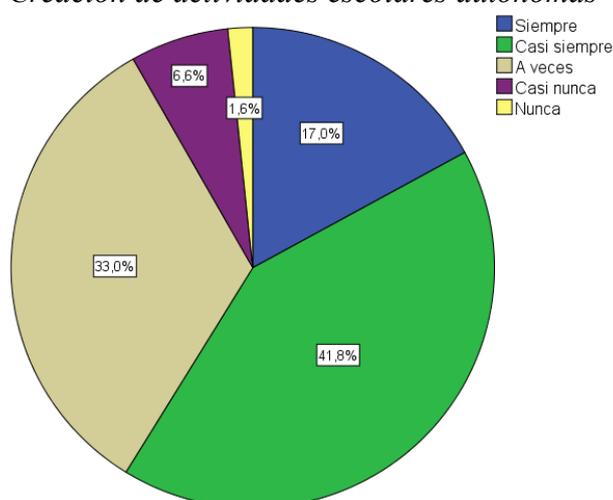
22. El estudiante es capaz de crear actividades escolares autónomas a través de los entornos digitales interactivos?

Cuadro N° 30: Creación de actividades escolares autónomas

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	31	17,0
Casi siempre	76	41,8
A veces	60	33,0
Casi nunca	12	6,6
Nunca	3	1,6
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 29: Creación de actividades escolares autónomas



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 41,8% de docentes respondieron que los estudiantes casi siempre son capaces de crear actividades escolares autónomas a través de los entornos digitales interactivos, el 33% consideraron a veces, el 17% contestaron siempre, el 6,6% expresaron casi nunca y el 1,6% manifestaron en cambio nunca. Los estudiantes ya tienen la capacidad para desarrollar tareas de manera autonomía, a través del uso de las TIC, que brinda una variedad de opciones para el proceso enseñanza aprendizaje.

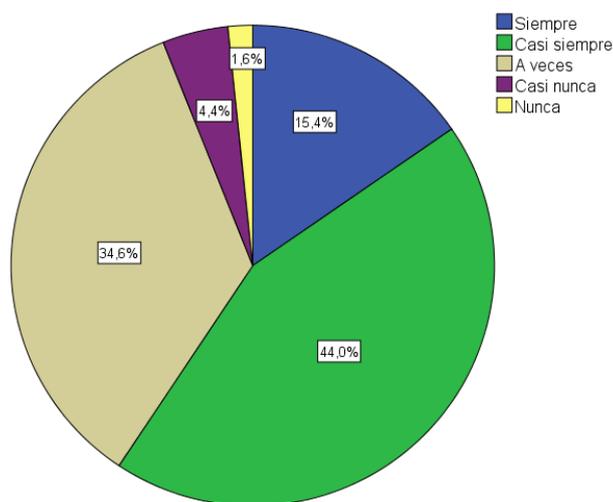
23. ¿El estudiante tiene la capacidad de ejercer control sobre su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 31: *Control sobre su aprendizaje*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	28	15,4
Casi siempre	80	44,0
A veces	63	34,6
Casi nunca	8	4,4
Nunca	3	1,6
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 30: *Control sobre su aprendizaje*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 44% de docentes respondieron que los estudiantes casi siempre tienen la capacidad de ejercer control sobre su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 34,6% consideraron casi siempre, el 15,4% contestaron a veces, el 4,4% expresaron casi nunca y el 1,6% manifestaron en cambio nunca. Los estudiantes han logrado desarrollar su capacidad para controlar su aprendizaje, a través de la selección de los contenidos que les gusta aprender, pero un grupo requiere fortalecer estas habilidades manera integral.

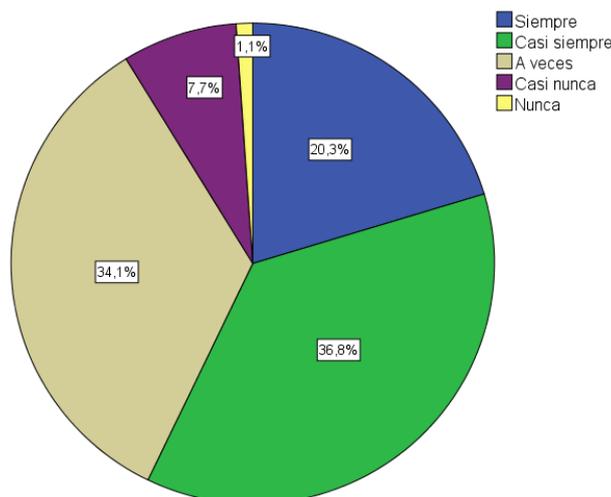
24. ¿El estudiante utiliza los entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma?

Cuadro N° 32: Utilización de los entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	37	20,3
Casi siempre	67	36,8
A veces	62	34,1
Casi nunca	14	7,7
Nunca	2	1,1
Total	182	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Gráfico N° 31: Utilización de los entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los docentes a través del cuestionario de Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 36,8% de docentes respondieron que los estudiantes casi siempre utilizan los entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma, el 34,1% consideraron a veces, el 20,3% contestaron siempre, el 7,7% expresaron casi nunca y el 1,1% manifestaron en cambio nunca. En la era tecnológica que ha presentado un crecimiento significativo de los diferentes recursos educativos existentes, los estudiantes viven una era de los nativos digitales

Análisis de encuesta a estudiantes

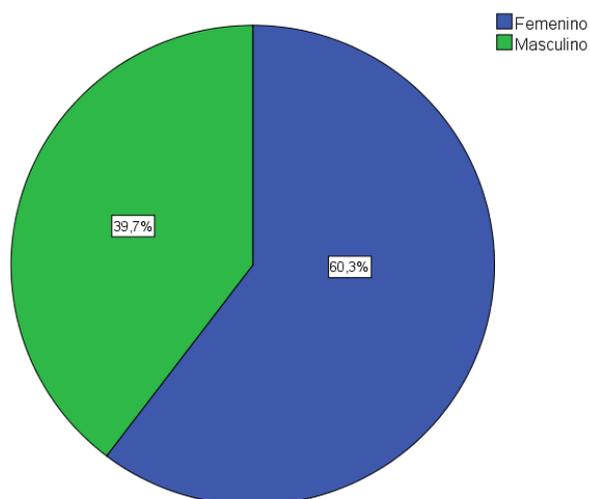
1. Sexo

Cuadro N° 33: *Sexo*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Femenino	213	60,3
Masculino	140	39,7
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 32: *Sexo*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 60,3% de estudiantes pertenece al sexo femenino y el 39,7% al masculino. Los datos establecen mayor participación de las mujeres en el ámbito educativo de la provincia que participó como parte la muestra investigada.

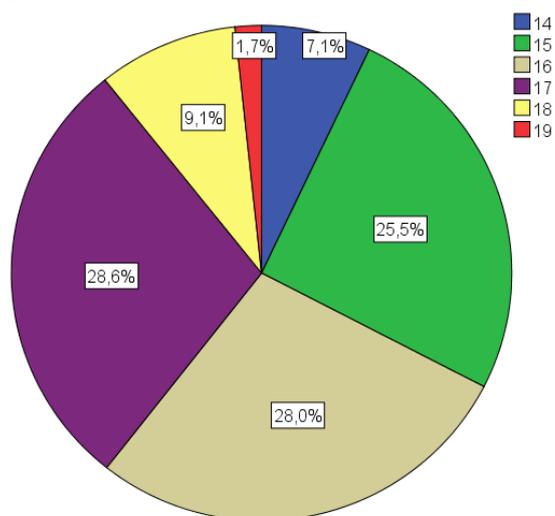
2. Edad

Cuadro N° 34: Edad

Escała	Frecuencia	Porcentaje
14	25	7,1
15	90	25,5
16	99	28,0
17	101	28,6
18	32	9,1
19	6	1,7
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 33: Edad



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Los estudiantes encuestados se encuentran entre las edades de 14 a 19 años, etapa en la cual cumplen con el nivel de bachillerato, en diferentes especializaciones según la institución educativa, un mayor porcentaje son aquellos que tienen entre 16 a 17 años.

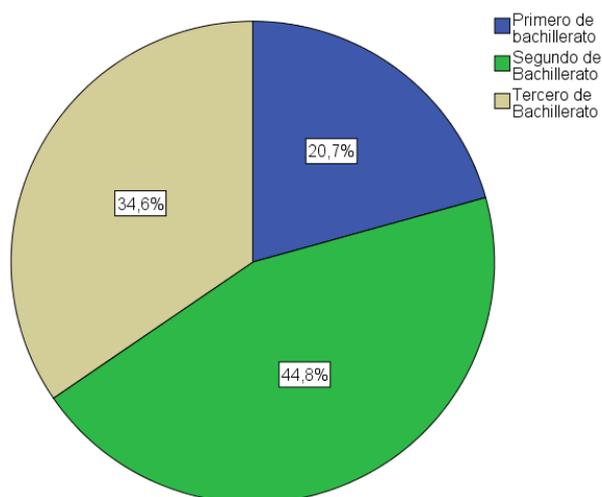
3. Nivel educativo

Cuadro N° 35: *Nivel educativo*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Primero de bachillerato	73	20,7
Segundo de Bachillerato	158	44,8
Tercero de Bachillerato	122	34,6
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 34: *Nivel educativo*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

El 44,8% pertenece al segundo de bachillerato que representa el grupo beneficiario, en el cual se centrará la propuesta que se diseñará en beneficio del aprendizaje la asignatura de Emprendimiento y Gestión y el 33,6% son parte del grupo de tercero que necesita un nivel de formación en el tema para enfrentar los retos universitarios.

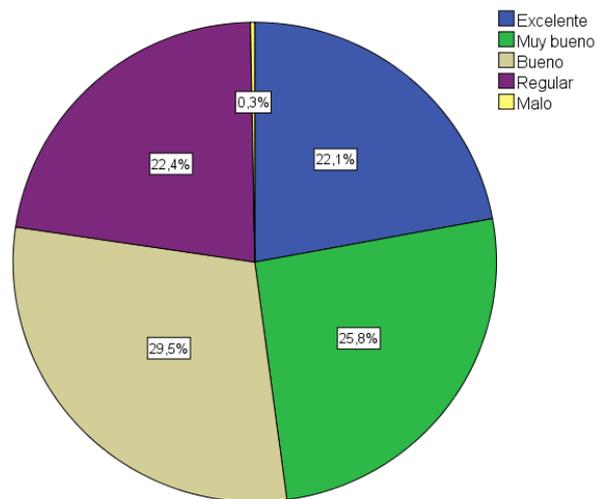
4. Rendimiento académico relacionado con la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Cuadro N° 36: *Rendimiento académico*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	78	22,1
Muy bueno	91	25,8
Bueno	104	29,5
Regular	79	22,4
Malo	1	,3
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 35: *Rendimiento académico*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 29,5% de estudiantes respondieron que su rendimiento académico relacionado con la asignatura de Emprendimiento y Gestión es bueno, el 25,8% consideraron muy bueno, el 22,4% contestaron regular, el 22,1% expresaron excelente y el 0,3% manifestaron en cambio malo. No se puede considerar que exista un mal rendimiento o desempeño, aunque tenga algunos contenidos complejos al manejarse temas económicos.

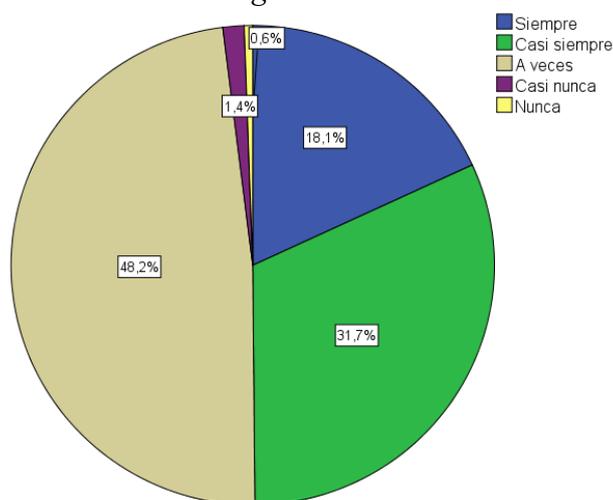
1. ¿Con que frecuencia usted le gusta utilizar entornos digitales interactivos?

Cuadro N° 37: *Uso de entornos digitales interactivos*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	64	18,1
Casi siempre	112	31,7
A veces	170	48,2
Casi nunca	5	1,4
Nunca	2	,6
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 36: *Uso de entornos digitales interactivos*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 48,2% de estudiantes respondieron que les gusta utilizar a veces entornos digitales interactivos, el 31,7% consideraron casi siempre, el 18,1% contestaron siempre, el 1,4% expresaron casi nunca y el 0,6% manifestaron en cambio nunca. Los estudiantes usan estos recursos educativos, pero no con tanta frecuencia como lo hacen con otros medios digitales que representan entretenimiento.

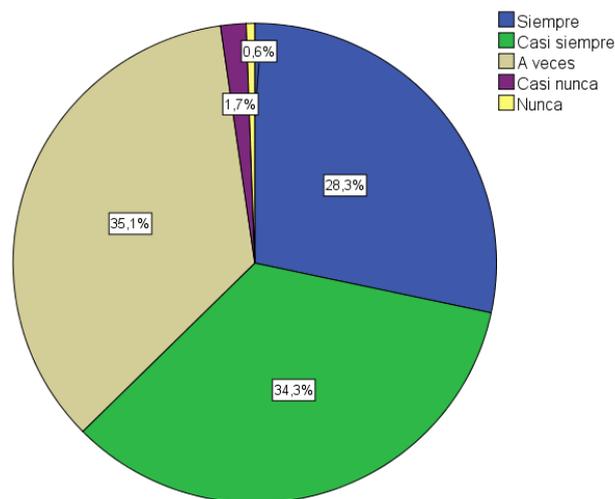
2. ¿Usted adquiere conocimientos con el uso de los entornos digitales interactivos de aprendizaje?

Cuadro N° 38: *Adquisición de conocimientos del uso de los entornos digitales interactivos de aprendizaje*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	100	28,3
Casi siempre	121	34,3
A veces	124	35,1
Casi nunca	6	1,7
Nunca	2	,6
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 37: *Adquisición de conocimientos del uso de los entornos digitales interactivos de aprendizaje*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 35,1% de estudiantes respondieron que a veces adquieren conocimientos con el uso de los entornos digitales interactivos de aprendizaje, el 34,3% consideraron casi siempre, el 28,3% contestaron siempre, el 1,7% expresaron casi nunca y el 0,6% manifestaron en cambio nunca. Estos recursos favorecen a que los estudiantes desarrollen sus conocimientos de manera activa, los actualicen, pero necesitan la guía del docente para la comprensión de su importancia en su formación.

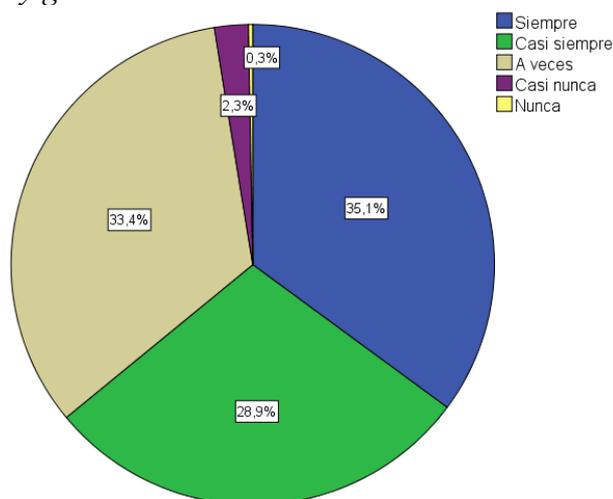
3. ¿El uso de los entornos digitales interactivos le han ayudado a su aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Cuadro N° 39: *Uso de entornos digitales interactivos en la asignatura de Emprendimiento y gestión*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	124	35,1
Casi siempre	102	28,9
A veces	118	33,4
Casi nunca	8	2,3
Nunca	1	,3
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 38: *Uso de entornos digitales interactivos en la asignatura de Emprendimiento y gestión*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 35,1% de estudiantes respondieron que siempre utilizan los entornos digitales interactivos le han ayudado a su aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y gestión, el 33,4% consideraron a veces, el 28,9% contestaron casi siempre. La frecuencia de utilización de estos recursos le ha brindado la posibilidad de mejorar su aprendizaje la asignatura, por la información que proporciona.

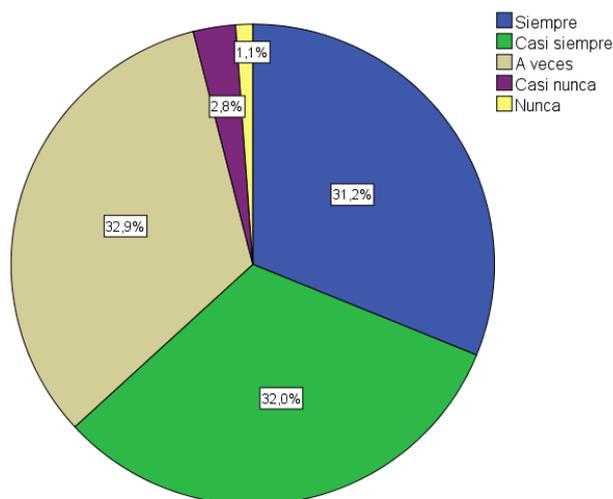
4. ¿El uso de los entornos digitales interactivos le ha ayudado a mejorar su rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 40: *Mejora del rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	110	31,2
Casi siempre	113	32,0
A veces	116	32,9
Casi nunca	10	2,8
Nunca	4	1,1
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 39: *Mejora del rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 32,9% de estudiantes respondieron que a veces el uso de los entornos digitales interactivos les ha ayudado a mejorar su rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 32% consideraron casi siempre, el 31,2% contestaron siempre, el 2,8% expresaron casi nunca y el 1,1% manifestaron en cambio nunca. Estos recursos son clave para favorecer el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes y también el desempeño académico.

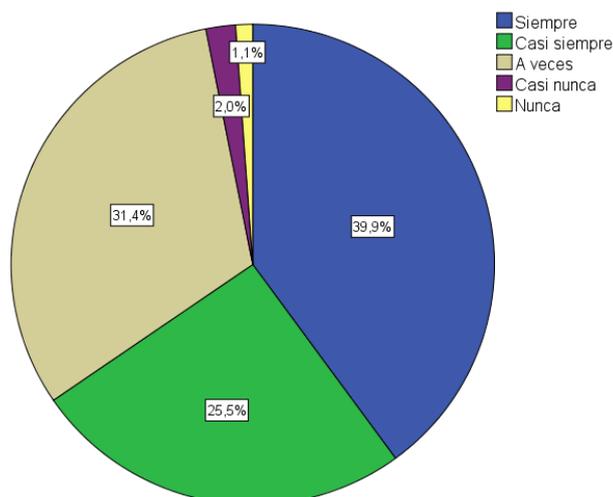
5. ¿Los entornos digitales interactivos son útiles para que usted aprenda nuevos contenidos teóricos prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Cuadro N° 41: *Entornos digitales interactivos son útiles para aprender nuevos contenidos teóricos prácticos*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	141	39,9
Casi siempre	90	25,5
A veces	111	31,4
Casi nunca	7	2,0
Nunca	4	1,1
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 40: *Entornos digitales interactivos son útiles para aprender nuevos contenidos teóricos prácticos*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 39,9% de estudiantes respondieron que siempre los entornos digitales interactivos son útiles para que aprendan nuevos contenidos teóricos prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión, el 31,4% consideraron a veces, el 25,5% contestaron siempre, el 2% expresaron casi nunca y el 1,1% manifestaron en cambio nunca. Los recursos al implementarse favorecen a que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos y competencias específicas en una asignatura que les puede brindar habilidades para generar ideas de negocios y proyectos.

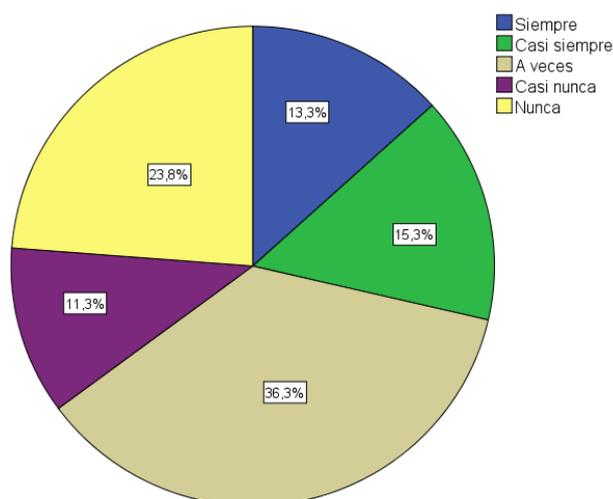
6. ¿Con frecuencia el docente utiliza videos educativos para enseñar los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Cuadro N° 42: *Utilización de videos educativos para la enseñanza de contenidos*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	47	13,3
Casi siempre	54	15,3
A veces	128	36,3
Casi nunca	40	11,3
Nunca	84	23,8
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 41: *Utilización de videos educativos para la enseñanza de contenidos*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 36,3% de estudiantes respondieron que el docente a veces utiliza videos educativos para enseñar los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y gestión, el 23,8% manifestaron en cambio nunca, el 15,3% consideraron casi siempre, el 13,3% contestaron siempre y el 11,3% expresaron casi nunca. Los resultados del estudio muestran un resultado que se diferencia de los docentes, considerándose en un nivel medio el uso de los videos educativos para la asignatura mencionada.

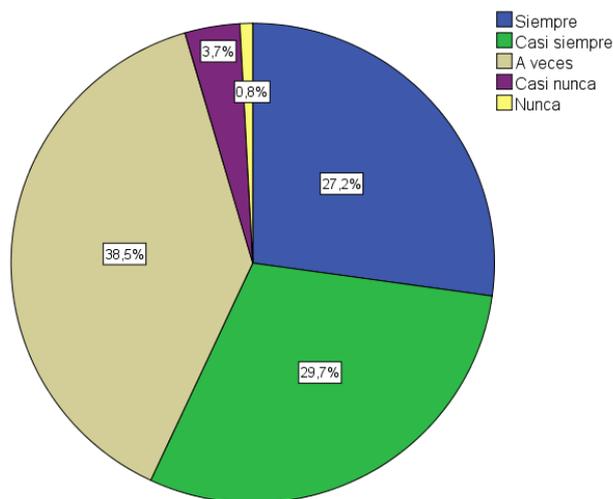
7. ¿Los entornos digitales interactivos le ayudan a mejorar su aprendizaje de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Cuadro N° 43: *Mejora del aprendizaje de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	96	27,2
Casi siempre	105	29,7
A veces	136	38,5
Casi nunca	13	3,7
Nunca	3	,8
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 42: *Mejora del aprendizaje de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 38,5% de estudiantes respondieron que los entornos digitales interactivos a veces les ayudan a mejorar su aprendizaje de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión, el 29,7% consideraron casi siempre, el 27,2% contestaron siempre, el 3,7% expresaron casi nunca y el 0,8% manifestaron en cambio nunca. El uso de recursos interactivos ayuda a que el estudiante desarrolle su aprendizaje significado, no solo adquirir conocimientos, sino comprender su importancia en el contexto socioeconómico actual

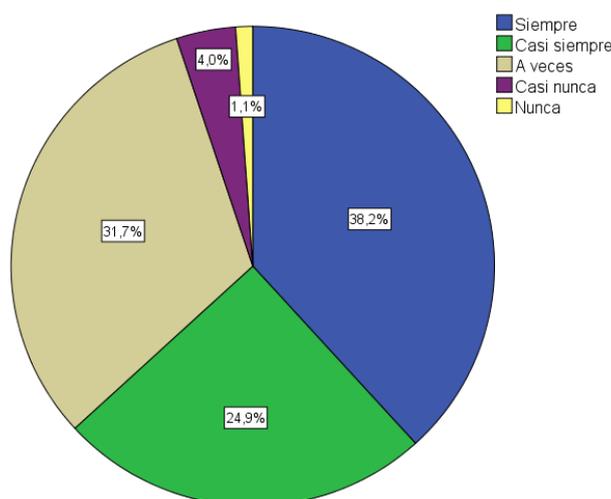
8. ¿Considera usted que los entornos digitales interactivos complementan su formación académica recibida de manera presencial en el aula de clases?

Cuadro N° 44: *Entornos digitales interactivos complementan su formación académica*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	135	38,2
Casi siempre	88	24,9
A veces	112	31,7
Casi nunca	14	4,0
Nunca	4	1,1
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 43: *Entornos digitales interactivos complementan su formación académica*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 38,2% de estudiantes respondieron los entornos digitales interactivos siempre complementan su formación académica recibida de manera presencial en el aula de clases, el 31,7% consideraron a veces, el 24,9% contestaron casi siempre, el 4% expresaron casi nunca y el 1,1% manifestaron en cambio nunca. Los recursos evaluados son clave para que los estudiantes complementen su proceso enseñanza aprendizaje, adquieren nuevos conocimientos y competencias, siempre con la guía del docente de la asignatura.

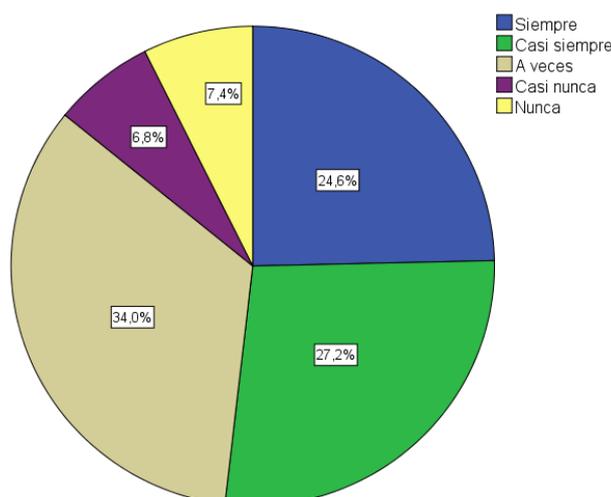
9. ¿El docente incentiva la utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación con la aplicación de los entornos digitales interactivos?

Cuadro N° 45: *Utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	87	24,6
Casi siempre	96	27,2
A veces	120	34,0
Casi nunca	24	6,8
Nunca	26	7,4
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 44: *Utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 34% de estudiantes respondieron que a veces los docentes incentivan la utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación con la aplicación de los entornos digitales interactivos, el 27,2% consideraron casi siempre, el 24,6% contestaron siempre, el 7,4% expresaron nunca y el 6,8% manifestaron en cambio casi nunca. Los resultados difieren de lo mencionado por los docentes, que respondieron que usan de manera frecuente estos recursos, depende de la percepción del estudiante, por su continuo uso de las TIC.

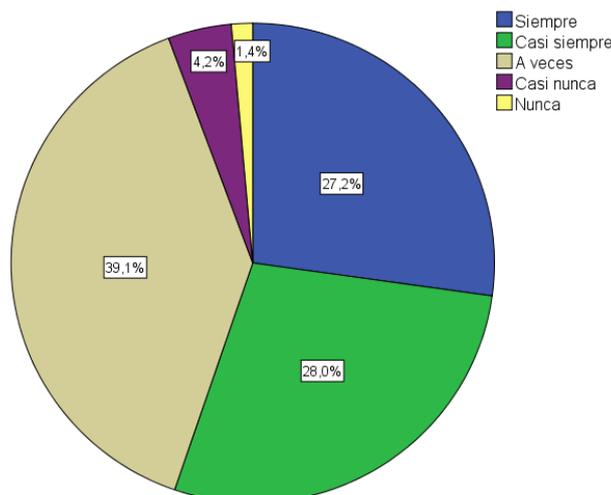
10. ¿La utilización de los entornos digitales interactivos le ayudan a mejorar su formación práctica relacionada con la aplicación de recursos y herramientas Web?

Cuadro N° 46: *Entornos digitales interactivos les ayudan a mejorar su formación práctica*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	96	27,2
Casi siempre	99	28,0
A veces	138	39,1
Casi nunca	15	4,2
Nunca	5	1,4
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 45: *Entornos digitales interactivos les ayudan a mejorar su formación práctica*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 39,1% de estudiantes respondieron que la utilización de los entornos digitales interactivos a veces les ayuda a mejorar su formación práctica relacionada con la aplicación de recursos y herramientas Web, el 28% consideraron casi siempre, el 27,2% contestaron siempre, el 4,2% expresaron casi nunca y el 1,4% manifestaron en cambio nunca. El estudiante necesita desarrollar habilidades prácticas por los retos y problemas que se les puedan aparecer en la vida diaria.

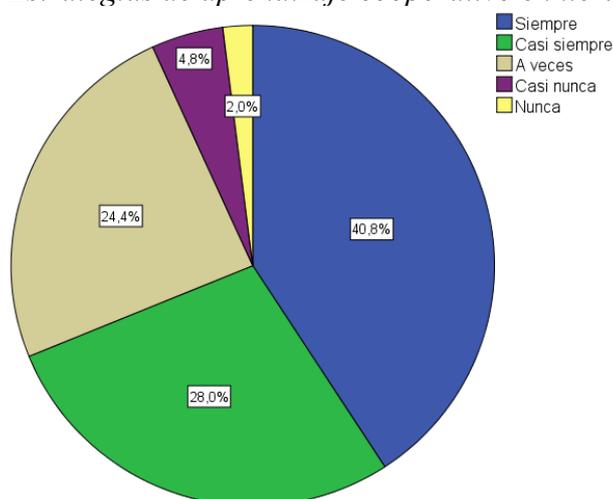
11. ¿El docente utiliza estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo para desarrollar sus conocimientos prácticos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 47: Estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	144	40,8
Casi siempre	99	28,0
A veces	86	24,4
Casi nunca	17	4,8
Nunca	7	2,0
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 46: Estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 40,8% de estudiantes respondieron que los docentes siempre utilizan estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo para desarrollar sus conocimientos prácticos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 28% consideraron casi siempre, el 24,4% contestaron a veces, el 4,8% expresaron casi nunca y el 2% manifestaron en cambio nunca. El docente usa una variedad de estrategias entre el aprendizaje cooperativo e interactivo para que los estudiantes aprendan a trabajar en equipo y ser líderes como parte de las habilidades de la asignatura de Emprendimiento y gestión.

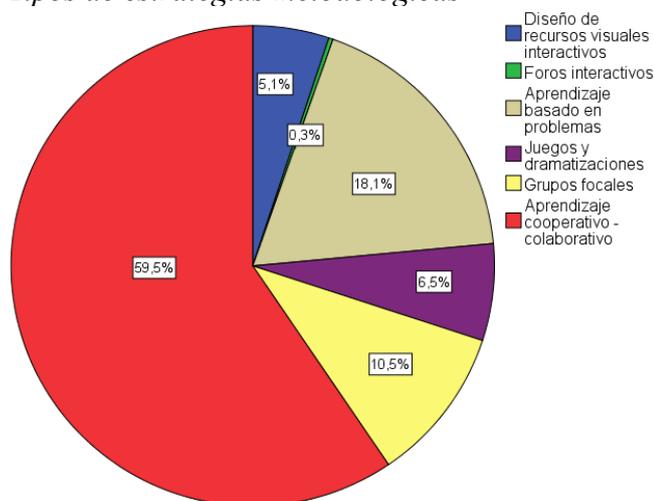
12. ¿Qué tipos de estrategias metodológicas utiliza el docente para el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 48: *Tipos de estrategias metodológicas*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Diseño de recursos visuales interactivos	18	5,1
Foros interactivos	1	,3
Aprendizaje basado en problemas	64	18,1
Juegos y dramatizaciones	23	6,5
Grupos focales	37	10,5
Aprendizaje cooperativo - colaborativo	210	59,5
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 47: *Tipos de estrategias metodológicas*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 59,5% de estudiantes respondieron que el tipo de estrategias metodológicas que utilizan los docentes para el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión es la denominada aprendizaje cooperativo - colaborativo, el 18,1% consideraron aprendizaje basado en problemas, el 10,5% contestaron grupos focales, el 6,5% expresaron juegos y dramatizaciones y el 5,1% manifestaron en cambio diseño de recursos visuales interactivos. Como se mencionaba antes hay preferencia por la estrategia de aprendizaje cooperativo y colaborativo, con menor aplicación de otros tipos detallados en la pregunta, puesto que es necesario incentivar el desarrollo de conocimientos a través de grupos de trabajo.

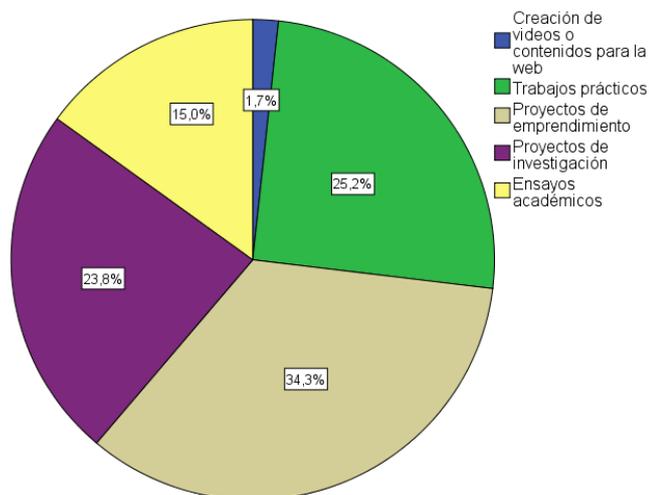
13. ¿Qué tipo de recursos que incentivan su aprendizaje autónomo?

Cuadro N° 49: *Tipo de recursos incentivan su aprendizaje autónomo*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Creación de videos o contenidos para la web	6	1,7
Trabajos prácticos	89	25,2
Proyectos de emprendimiento	121	34,3
Proyectos de investigación	84	23,8
Ensayos académicos	53	15,0
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 48: *Tipo de recursos incentivan su aprendizaje autónomo*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 34,3% de estudiantes respondieron que el tipo de recursos que incentivan su aprendizaje autónomo son los proyectos de emprendimiento, el 25,2% consideraron trabajos prácticos, el 23,8% contestaron proyectos de investigación, el 15% expresaron ensayos académicos y el 1,7% manifestaron creación de videos o contenidos para la web. Los estudiantes se sienten motivados por actividades que les ayuden a desarrollar sus conocimientos de manera práctica así los proyectos de emprendimiento favorecen al proceso enseñanza aprendizaje.

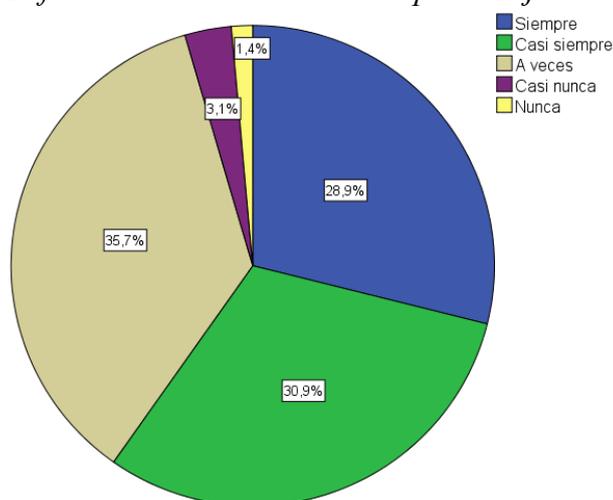
14. ¿Usted reflexiona críticamente acerca de su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión?

Cuadro N° 50: Reflexión crítica acerca de su aprendizaje

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	102	28,9
Casi siempre	109	30,9
A veces	126	35,7
Casi nunca	11	3,1
Nunca	5	1,4
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 49: Reflexión crítica acerca de su aprendizaje



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 35,7% de estudiantes respondieron que a veces reflexionan críticamente acerca de su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión, el 30,9% consideraron casi siempre, el 28,9% contestaron siempre, el 3,1% expresaron casi nunca y el 1,4% manifestaron en cambio nunca. Los estudiantes necesitan mejorar su capacidad para reflexionar acerca de los contenidos que aprenden, tanto por el beneficio que les genera en su formación integral.

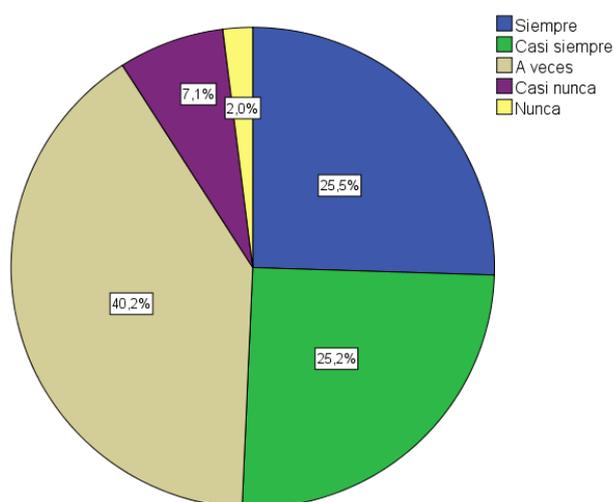
15. ¿Considera usted que tiene la capacidad de planificar, implementar y evaluar su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 51: *Capacidad de planificar, implementar y evaluar su propio aprendizaje*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	90	25,5
Casi siempre	89	25,2
A veces	142	40,2
Casi nunca	25	7,1
Nunca	7	2,0
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 50: *Capacidad de planificar, implementar y evaluar su propio aprendizaje*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 40,2% de estudiantes respondieron que a veces tienen la capacidad de planificar, implementar y evaluar su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 25,5% consideraron siempre, el 25,2% contestaron casi siempre, el 7,1% expresaron casi nunca y el 2% manifestaron en cambio nunca. Los estudiantes requieren mejorar sus habilidades para la planificación integral de su propio aprendizaje, a través de los contenidos que el docente debe impartir en la asignatura.

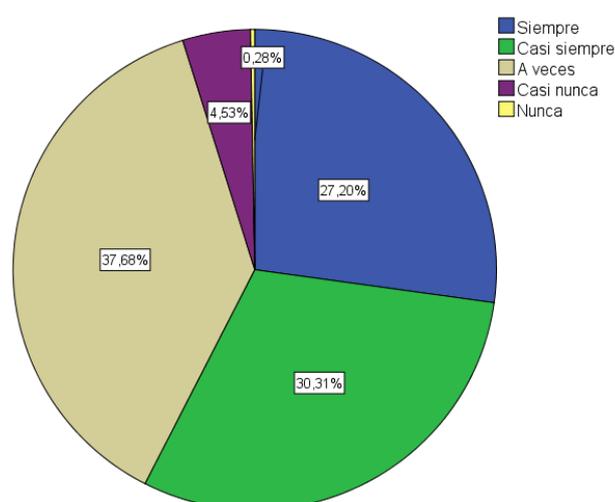
16. ¿Los entornos digitales interactivos le ayudan a ser autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 52: *Entornos digitales interactivos le ayudan a ser autónomos*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	96	27,2
Casi siempre	107	30,3
A veces	133	37,7
Casi nunca	16	4,5
Nunca	1	0,3
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 51: *Entornos digitales interactivos le ayudan a ser autónomos*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 37,68% de estudiantes respondieron que los entornos digitales interactivos a veces les ayudan a ser autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 30,31% consideraron casi siempre, el 27,20% contestaron siempre, el 4,5% expresaron casi nunca y el 0,3% manifestaron en cambio nunca. A pesar de los beneficios considerados los estudiantes no consideran que estos recursos puedan ayudarles al aprendizaje autónomo, se requiere de la planificación de una metodología acorde a los conocimientos y habilidades a desarrollarse.

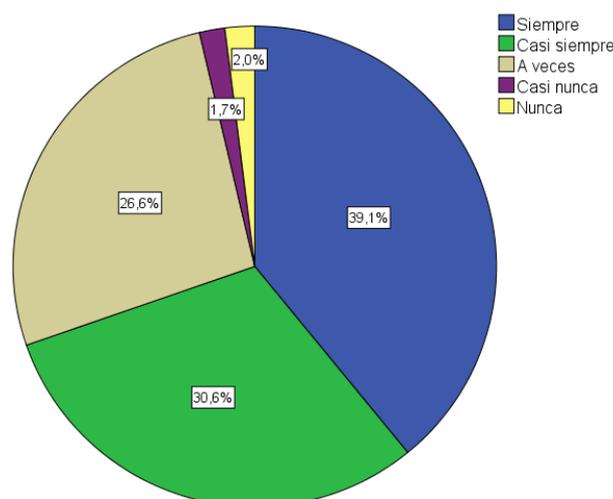
17. ¿Usted es responsable de su proceso de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizándose entornos digitales interactivos?

Cuadro N° 53: Responsable de su proceso de aprendizaje

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	138	39,1
Casi siempre	108	30,6
A veces	94	26,6
Casi nunca	6	1,7
Nunca	7	2,0
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 52: Responsable de su proceso de aprendizaje



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 39,1% de estudiantes respondieron que siempre son responsables de su proceso de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizándose entornos digitales interactivos, el 30,6% consideraron casi siempre, el 26,6% contestaron a veces, el 1,7% expresaron casi nunca y el 2% manifestaron en cambio nunca. Los estudiantes consideraron que son responsables de su propio aprendizaje, pero el docente debe ser un guía para lograr adquisición de conocimientos y desarrollar habilidades específicas.

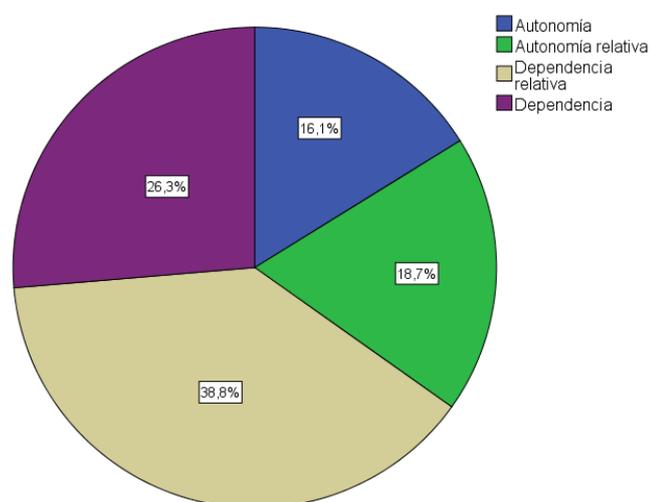
18. ¿Con relación a su nivel de aprendizaje autónomo en cuál se encuentra usted en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 54: Nivel de aprendizaje autónomo

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Autonomía	57	16,1
Autonomía relativa	66	18,7
Dependencia relativa	137	38,8
Dependencia	93	26,3
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 53: Nivel de aprendizaje autónomo



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 38,8% de estudiantes respondieron que el nivel de aprendizaje autónomo en el cual se encuentran los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión es dependencia relativa, el 26,3% consideraron dependencia, el 16,9% contestaron autonomía relativa y el 16,1% expresaron autonomía. Los estudiantes todavía tienen dependencia relativas a los conocimientos que el docente imparte, requieren de una guía para aprender los contenidos y desarrollar sus capacidades.

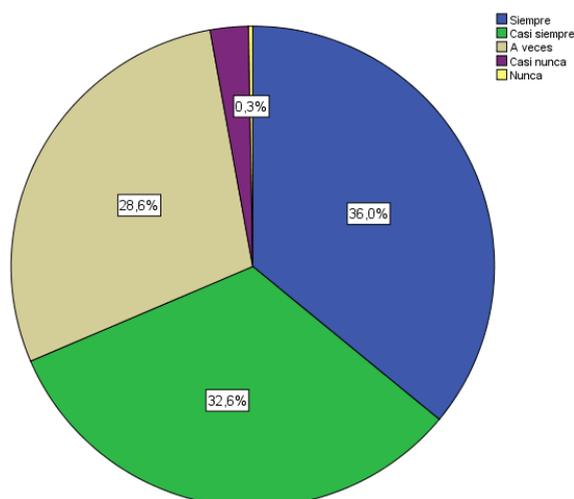
19. Usted toma las decisiones oportunas de cara a mejorar su estudio y rendimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 55: *Toma de las decisiones oportunas de cara a mejorar su estudio y rendimiento*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	127	36,0
Casi siempre	115	32,6
A veces	101	28,6
Casi nunca	9	2,5
Nunca	1	,3
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 54: *Toma de las decisiones oportunas de cara a mejorar su estudio y rendimiento*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 36% de estudiantes respondieron que siempre toman las decisiones oportunas de cara a mejorar su estudio y rendimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 32,6% consideraron casi siempre, el 28,6% contestaron siempre, el 2,5% expresaron casi nunca y el 0,3% manifestaron en cambio nunca. Los estudiantes del nivel bachillerato ya tienen la capacidad para tomar decisiones relacionadas con su vida y futuro, que influyen directamente en su desempeño académico.

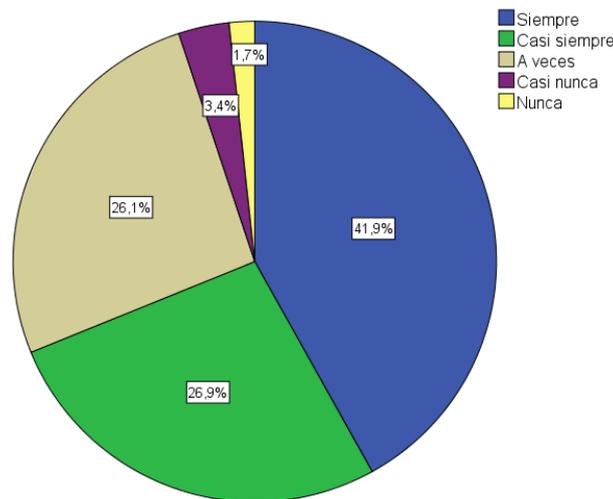
20. ¿La docente incentiva que usted identifique sus debilidades y fortalezas para conocer su proceso de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 56: *Identificación de debilidades y fortalezas por parte de los estudiantes*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	148	41,9
Casi siempre	95	26,9
A veces	92	26,1
Casi nunca	12	3,4
Nunca	6	1,7
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 55: *Identificación de debilidades y fortalezas por parte de los estudiantes*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 41,9% de estudiantes respondieron que los docentes siempre incentivan que identifiquen sus debilidades y fortalezas para conocer su proceso de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 26,9% consideraron casi siempre, el 26,1% contestaron a veces, el 3,4% expresaron casi nunca y el 1,7% manifestaron en cambio nunca. Los docentes usan una variedad de estrategias para el desarrollo de las destrezas y capacidades de los estudiantes de manera integral, entre ellas ser capaces de conocer sus debilidades como estudiantes para favorecer su proceso enseñanza aprendizaje.

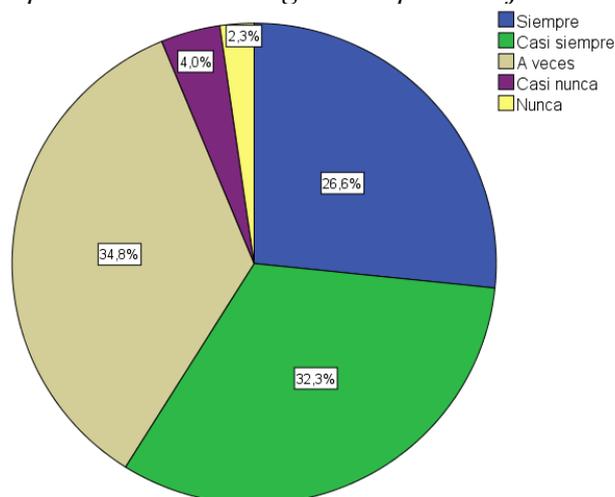
21. ¿A usted le gusta aplicar estrategias de aprendizaje autónomo a través de entornos digitales interactivos?

Cuadro N° 57: *Aplicación de estrategias de aprendizaje autónomo*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	94	26,6
Casi siempre	114	32,3
A veces	123	34,8
Casi nunca	14	4,0
Nunca	8	2,3
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 56: *Aplicación de estrategias de aprendizaje autónomo*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 34,8% de estudiantes respondieron que a veces les gusta aplicar estrategias de aprendizaje autónomo a través de la aplicación de entornos digitales interactivos, el 32,3% consideraron casi siempre, el 26,6% contestaron siempre, el 4% expresaron casi nunca y el 2,3% manifestaron en cambio nunca. Los estudiantes necesitan desarrollar habilidades específicas del aprendizaje autónomo para no depender de los docentes, que les ayudará a la mejora de sus conocimientos y sentirse más motivados con su formación académica.

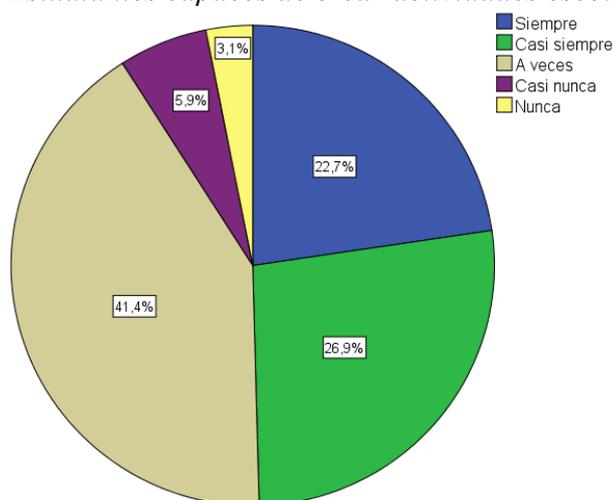
22. ¿Usted es capaz de crear actividades escolares autónomas a través de los entornos digitales interactivos?

Cuadro N° 58: *Estudiantes capaces de crear actividades escolares autónomas*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	80	22,7
Casi siempre	95	26,9
A veces	146	41,4
Casi nunca	21	5,9
Nunca	11	3,1
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 57: *Estudiantes capaces de crear actividades escolares autónomas*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 41,4% de estudiantes respondieron que a veces son capaces de crear actividades escolares autónomas a través de los entornos digitales interactivos, el 26,9% consideraron casi siempre, el 22,7% contestaron siempre, el 5,9% expresaron casi nunca y el 3,1% manifestaron en cambio nunca. Los estudiantes en un nivel medio tienen la capacidad para ser creativos utilizándose los entornos digitales, a través de espacios interactivos, porque se requiere una aplicación más frecuente en el aula.

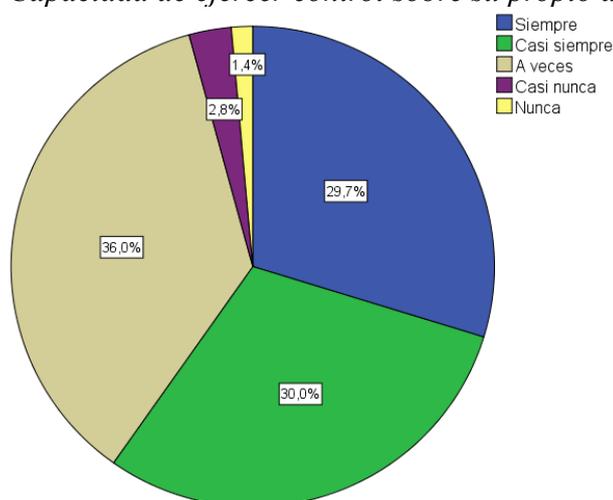
23. ¿Usted tiene la capacidad de ejercer control sobre su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Cuadro N° 59: *Capacidad de ejercer control sobre su propio aprendizaje*

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	105	29,7
Casi siempre	106	30,0
A veces	127	36,0
Casi nunca	10	2,8
Nunca	5	1,4
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 58: *Capacidad de ejercer control sobre su propio aprendizaje*



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis e interpretación

Del 100% de encuestados, el 36% de estudiantes respondieron que a veces tienen la capacidad de ejercer control sobre su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, el 30% consideraron casi siempre, el 29,7% contestaron siempre, el 2,8% expresaron casi nunca y el 1,4% manifestaron en cambio nunca. En general, los estudiantes no están en la capacidad para el control de su aprendizaje, porque dependen más del docente para interesarse por los contenidos y la presión escolar.

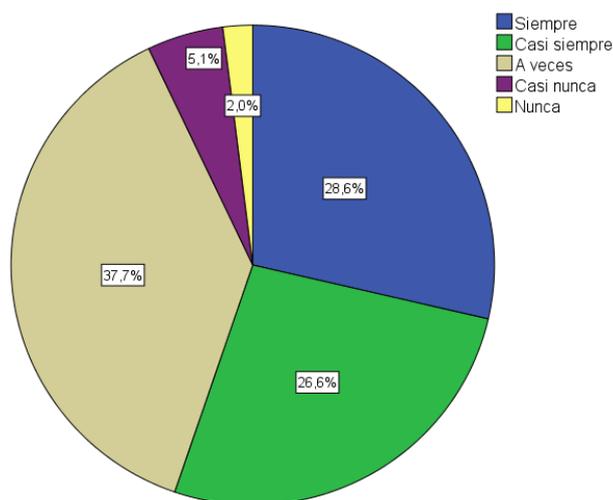
24. ¿Usted utiliza los entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma?

Cuadro N° 60: Utilización de entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	101	28,6
Casi siempre	94	26,6
A veces	133	37,7
Casi nunca	18	5,1
Nunca	7	2,0
Total	353	100,0

Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Gráfico N° 59: Utilización de entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma



Nota. Elaborado a partir de las encuestas a los estudiantes presentado con Google Forms.

Análisis

Del 100% de encuestados, el 37,7% de estudiantes respondieron que a veces utilizan los entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma, el 28,6% consideraron siempre, el 26,6% contestaron casi siempre, el 5,1% expresaron casi nunca y el 2% manifestaron en cambio nunca. Los estudiantes requieren incentivos para usar con mayor frecuencia los recursos tecnológicos para aprender de manera autónoma.

Verificación de hipótesis

Para la verificación de la hipótesis se utilizó la prueba de chi-cuadrado que relaciona dos preguntas relacionadas con las preguntas, se seleccionó este método por la prueba de normalidad de los datos. Se utilizaron la encuesta a docentes y estudiantes de manera individual. En el cuadro 61 se mostraron el inicio de los datos que se procesaron en el programa IBM Spss para obtener las frecuencias observadas y esperadas.

Cuadro N° 61: *Frecuencias observadas y esperadas de la encuesta a estudiantes*

		23. Usted tiene la capacidad de ejercer control sobre su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?					Total	
		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre		
3. ¿El uso de los entornos digitales interactivos le han ayudado a su aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y gestión?	Nunca	Recuento	0	0	1	0	0	1
		Frecuencia esperada	0	0	0,4	0,3	0,3	1
	Casi nunca	Recuento	1	2	4	1	0	8
		Frecuencia esperada	0,1	0,2	2,9	2,4	2,4	8
	A veces	Recuento	1	4	55	30	28	118
		Frecuencia esperada	1,7	3,3	42,5	35,4	35,1	118
	Casi siempre	Recuento	2	3	33	41	23	102
		Frecuencia esperada	1,4	2,9	36,7	30,6	30,3	102
	Siempre	Recuento	1	1	34	34	54	124
		Frecuencia esperada	1,8	3,5	44,6	37,2	36,9	124
	Total	Recuento	5	10	127	106	105	353
		Frecuencia esperada	5	10	127	106	105	353

Cuadro N° 62: *Pruebas de chi-cuadrado*

	Valor	gl	P valor
Chi-cuadrado de Pearson	51,355	16	,000

Razón de verosimilitudes	40,809	16	,001
Asociación lineal por lineal	23,320	1	,000
N de casos válidos	353		

Regla de decisión

En el cuadro 62 se presentó la regla de decisión de verificación de hipótesis. Según 16 grados de libertad y una significancia de 0,05 establecen que el valor del cuadro de distribución es de $\chi^2_t = 26,2962$, se comprueba la hipótesis alternativa “Un entorno digital interactivo SI genera un aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión” porque el valor calculado según los resultados de la encuesta a estudiantes fue mayor con $\chi^2_c = 51,355$ y se rechaza la nula “Un entorno digital interactivo NO genera un aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión”.

En el cuadro 63 de la encuesta de los docentes se presentaron las frecuencias observadas y esperadas de las preguntas 4 y 14 para responder a la hipótesis desde este grupo de estudio.

Cuadro N° 63: Frecuencias observadas y esperadas de la encuesta a docentes

		14. El estudiante reflexiona críticamente acerca de su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión?					Total	
			Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	
4. ¿El uso de los entornos digitales interactivos ayudan a mejorar el rendimiento del estudiante en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	Nunca	Recuento	0	0	1	0	1	2
		Frecuencia esperada	0	0	0,4	1	0,6	2
	Casi nunca	Recuento	0	0	1	0	0	1
		Frecuencia esperada	0	0	0,2	0,5	0,3	1
	A veces	Recuento	0	1	7	8	6	22
		Frecuencia esperada	0,1	0,2	4	11,1	6,5	22
	Casi siempre	Recuento	0	1	11	43	8	63
		Frecuencia esperada	0,3	0,7	11,4	31,8	18,7	63

Siempre	Recuento	1	0	13	41	39	94
	Frecuencia esperada	0,5	1	17	47,5	27,9	94
Total	Recuento	1	2	33	92	54	182
	Frecuencia esperada	1	2	33	92	54	182

Cuadro N° 64: Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	30,934a	16	,014
Razón de verosimilitudes	31,406	16	,012
Asociación lineal por lineal	8,109	1	,004
N de casos válidos	182		

a. 17 casillas (68,0%) tienen una frecuencia esperada inferior a 5. La frecuencia mínima esperada es ,01.

Regla de decisión

En el cuadro 64 se presentó la regla de decisión de verificación de hipótesis. Según 16 grados de libertad y una significancia de 0,05 establecen que el valor de la tabla de distribución es de $\chi^2_t = 26,2962$, se comprueba la hipótesis alternativa “Un entorno digital interactivo SI genera un aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión” porque el valor calculado según los resultados de la encuesta a docentes fue mayor con $\chi^2_c = 30,934$ y se rechaza la nula “Un entorno digital interactivo NO genera un aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión”.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Nombre de la propuesta

Módulo interactivo con recursos digitales interactivos para el desarrollo de habilidades autónomas “Forjando jóvenes emprendedores, Aprende a emprender”.

Definición del tipo de producto

La propuesta planteada es el diseño e implementación de un módulo interactivo que incentivará el uso de entornos digitales para el desarrollo de habilidades del aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esta se constituye en una guía de enseñanza aprendizaje digital que el docente podrá aplicar durante las clases virtuales que complementen el aprendizaje presencial, utilizándose como herramienta la aplicación Canva para su diseño y presentación que podrán los estudiantes ver en cualquier momento el día y seguir las actividades que se presentaran, que se compartirá con los estudiantes en el aula, con un acceso a los diferentes recursos que se presentaran adaptados a los contenidos curriculares de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Cada unidad tiene 4 actividades diseñadas para la presentación de los contenidos, los cuales serán innovadores y aplicándose los recursos web con acceso a links para observar videos o la opción para realizar las actividades de manera interactiva, basándose en el enfoque del aprendizaje autónomo.

El módulo interactivo se diseñó para su posterior aplicación por parte de los docentes de las instituciones educativas a través de la herramienta Canva con accesibilidad a recursos de enseñanza como videos y páginas web que les ayuden al estudiante a investigar acerca de los temas de las actividades. Los estudiantes resolverán cada actividad hasta lograr diseñar sus proyectos de emprendimiento incentivándose el aprendizaje práctico y participativo.

Objetivos

Objetivo general

Elaborar un módulo interactivo que incentive el uso de entornos digitales para el desarrollo de habilidades del aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Objetivos específicos

Planificar las actividades por unidad basado en libro del estudiante y en las etapas del proyecto de emprendimiento.

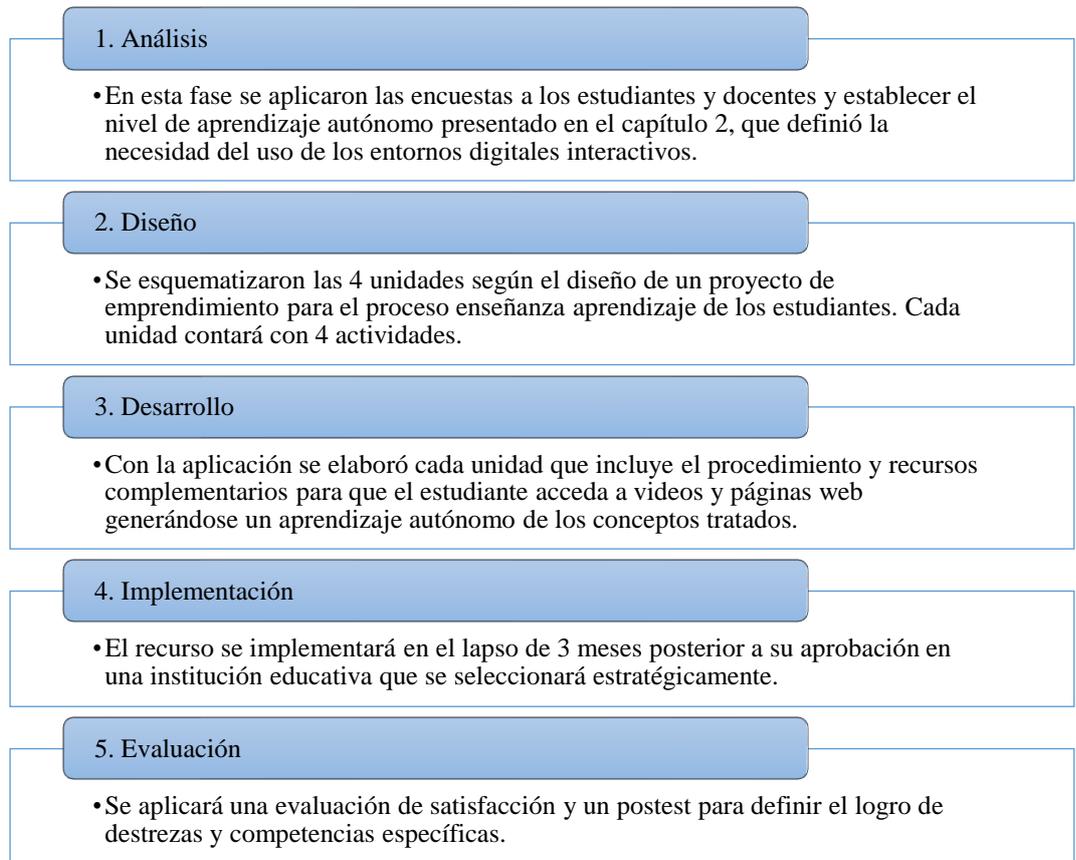
Enseñar al estudiante la elaboración de las etapas básicas de un proyecto emprendimiento para la presentación de estudio de mercado, técnico y financiero.

Incentivar en el estudiante el aprendizaje autónomo con actividades prácticas.

Estructura de la propuesta

La propuesta tiene cuatro unidades las cuales se presentan a continuación, su finalidad desarrollar el aprendizaje autónomo de los estudiantes. Los estudiantes podrán aprender de manera activa y práctica, elegir su proyecto de emprendimiento aplicarlo en un proceso interactivo. En el gráfico 60 se presentó el diseño fundamentado en la metodología ADDIE resumida, mostrándose las cinco fases en las cuales se elaboró el producto del manual.

Gráfico N° 60: *Metodología de Desarrollo ADDIE*



Metodología ADDIE

1. Análisis

El análisis de la necesidad de la aplicación se fundamentó en los resultados de la encuesta presentada en el capítulo 2, que favoreció al diagnóstico y al pretest utilizado para definir el nivel de conocimientos de los estudiantes.

En el cuadro 65 se identificó la evaluación pretest, se seleccionaron 40 estudiantes de la Unidad Educativa Ibarra que participaron en la aplicación de la propuesta. En la evaluación diagnóstica obtuvieron una nota de 6,42. En el anexo 3 se presentan las notas obtenidas por cada estudiante. Las evaluaciones establecen un bajo rendimiento de los estudiantes como se observa en el cuadro.

Cuadro N° 65: *Estadísticos descriptivos pretest*

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
Pretest	40	4,00	9,00	6,4250	1,17424

En lo relacionado a la encuesta se presenta la estadística descriptiva de las preguntas de la encuesta que muestra la necesidad de la aplicación de un entorno virtual de aprendizaje. El cuadro 66 se mostraron los valores de las medias ubicadas entre $m = 3,7535$ y $m = 4,0113$ en las preguntas, que indica que el uso de entornos es necesario para el proceso enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión.

Cuadro N° 66: *Estadísticos descriptivos de la encuesta a estudiantes*

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
3. ¿El uso de los entornos digitales interactivos le han ayudado a su aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y gestión?	353	1,00	5,00	3,9632	,89589
4. ¿El uso de los entornos digitales interactivos le han ayudado a mejorar su rendimiento del académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?	353	1,00	5,00	3,8924	,91996
5. ¿Los entornos digitales interactivos son útiles para que usted aprenda nuevos contenidos teóricos prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?	353	1,00	5,00	4,0113	,94742

7. ¿Los entornos digitales interactivos le ayudan a mejorar su aprendizaje de los contenidos teórico prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?	353	1,00	5,00	3,7875	,91556
8. ¿Considera usted que los entornos digitales interactivos complementan su formación académica recibida de manera presencial en el aula de clases?	353	1,00	5,00	3,9518	,98017
10. ¿La utilización de los entornos digitales interactivos le ayudan a mejorar su formación práctica relacionada con la aplicación de recursos y herramientas Web?	353	1,00	5,00	3,7535	,94982

2. Diseño

Para el diseño de procedió al bosquejo de las unidades de manera inicial para proceder a la selección de actividades según cada tema, seleccionándose 4 actividades según el proceso de elaboración de un proyecto de emprendimiento. En el cuadro 67 se presenta la estructura de las unidades y la página que permitió iniciar con la segunda etapa.

Cuadro N° 67: Estructura del manual

Elementos	Títulos	Páginas
PORTADA	Título: Aprende a emprender	Páginas 1
ÍNDICE	Índice general	Páginas 2
PRESENTACIÓN	Presentación	Páginas 3
UNIDAD 1	Conociendo el entorno del emprendimiento	Páginas 5
UNIDAD 2	Estudio de mercado. Ordenar e interpretar la información del entorno para llegar a conclusiones.	Páginas 12
UNIDAD 3	Etapas del diseño del emprendimiento	Páginas 19
UNIDAD 4	Impacto de la economía en el emprendimiento.	Páginas 32
EVALUACIÓN	Estudio técnico y financiero de la idea emprendimiento	
	Evaluaciones de Kahoot	Páginas 43
	https://create.kahoot.it/details/5058cf67-5464-4f0f-8a07-08ed71344f04	
	https://create.kahoot.it/details/cfcd3e62-bad5-4e49-9313-996fef102bde	
BIBLIOGRAFÍA	Referencias bibliográficas	Páginas 44
ANEXOS	Anexo 1. Emprendimiento	Páginas 45
	Anexo 2. Estudio técnico	
	Anexo 3. Características de un proyecto emprendedor	
	Anexo 4. Segmentación de mercado	

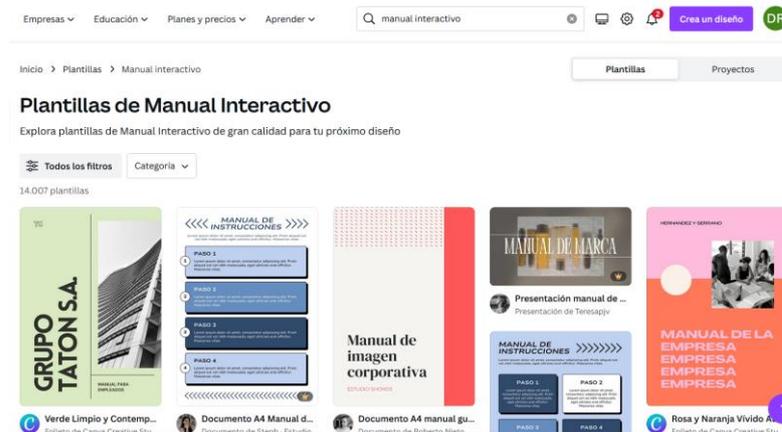
1. En la primera fase se diseñan las actividades de las unidades del manual para su presentación en Canva direccionadas a la elaboración de un proyecto de emprendimiento.
2. En el gráfico 61 se presentó la pantalla de Canva que sirve para iniciar con el diseño en Canva se procedió a seleccionar el formato acorde a las necesidades del manual interactivo utilizándose el buscador.

Gráfico N° 61: Buscador de Canva



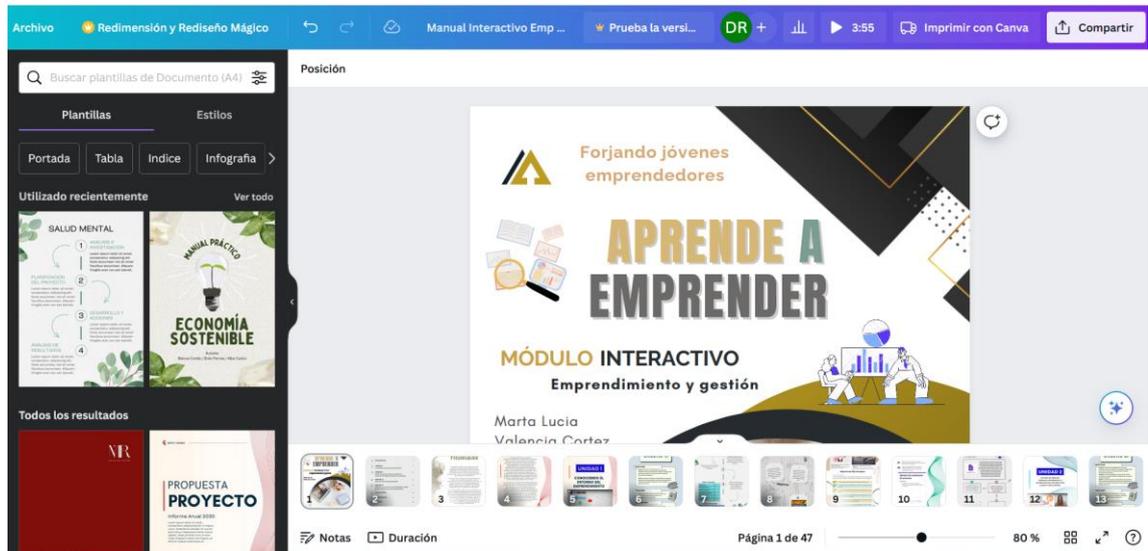
3. En el gráfico 62 se indican las plantillas para el diseño del manual, se seleccionan las más acordes al manual interactivo propuesto que sea atractivo visualmente al estudiante.

Gráfico N° 62: Selección de la plantilla



En el gráfico 63, se muestra las características de la plantilla de trabajo con las respectivas imágenes, títulos y presentación de actividad con los recursos seleccionados luego de revisión de materiales complementarios.

Gráfico N° 63: *Plantilla de trabajo*



3. Desarrollo

El desarrollo del módulo se efectuó en Canva presentándose cada actividad que los estudiantes cumplirán según la planificación determinada como complemento de la asignatura de emprendimiento y gestión.

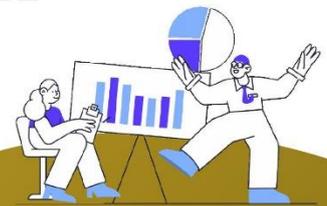


Forjando jóvenes
emprendedores



APRENDE A EMPRENDER

MÓDULO INTERACTIVO
Emprendimiento y gestión



Marta Lucia
Valencia Cortez



ÍNDICE

1.	Presentación	3
2.	UNIDAD I Conociendo el entorno del emprendimiento	5
3.	UNIDAD II Estudio de mercado. Ordenar e interpretar la información del entorno para llegar a conclusiones.	12
4.	UNIDAD III Etapas del diseño del emprendimiento	19
5.	UNIDAD IV Impacto de la economía en el emprendimiento. Estudio técnico y financiero de la idea emprendimiento	32
6.	EVALUACIÓN	43
7.	BIBLIOGRAFÍA	44
8.	ANEXOS	45



Presentación

El presente módulo está adaptado a las unidades del libro del estudiante de la asignatura de Emprendimiento y gestión, adaptada con actividades prácticas que el estudiante puede utilizar aplicándose las opciones de Canva y el aprendizaje significativo de programas estadísticos.

En las primeras etapas del emprendimiento existe mucha falta de claridad, mucha incertidumbre y una necesidad de acción. Por lo tanto, la etapa inicial del emprendimiento puede verse como un problema de diseño. Como se dijo antes, el espíritu empresarial depende en gran medida de la situación.

Para comprender cuáles son los problemas de diseño situado del emprendimiento, debemos observar cómo el diseñador (en nuestro caso, el empresario) aborda la situación problemática. El empresario pretende acabar con la situación problemática y elegir un camino a seguir a partir de la forma en que le da sentido a esa situación. El estudiante se convierte en un empresario autónomo capaz de decidir de manera lógica y sistemática.

El emprendimiento se enseña predominantemente a través de dos enfoques, “sobre” y “para”. En la educación “sobre”, el formato más tradicional, los estudiantes obtienen conocimientos codificados sobre el emprendimiento, como las teorías del emprendimiento, y se les pide que los reproduzcan en una prueba. En el programa “para” el emprendimiento, los estudiantes reciben tareas empresariales simuladas, como la redacción de un plan de negocios y/o estudios de casos. Mientras que el objetivo de la educación empresarial es la adquisición de verdaderas habilidades empresariales, el tercer enfoque llamado educación “mediante” se ha vuelto más popular (Block et al., 2023).

En este contexto, el módulo está diseñado para que los estudiantes participen en un comportamiento empresarial real, no sólo analizando y planificando, sino saliendo y actuando sobre las ideas. Un vehículo popular para este tipo de educación integral es el enfoque de creación de empresas, en el que se produce una combinación de educación e incubación. Aquí, los estudiantes no sólo aprenden a través del emprendimiento, sino que también construyen empresas reales, ya que se involucran con el mundo real y no con una simulación, tan “a través” como sea posible. Los emprendimientos pueden sostenerse y son útiles para los estudiantes al cursar sus estudios universitarios.

UNIDAD 1

CONOCIENDO EL ENTORNO DEL EMPRENDIMIENTO



UNIDAD 1.

OBJETIVOS

OG.EG.5. Analizar las necesidades de la población, recolectar información basada en muestras e indagar sobre datos relacionados con el emprendimiento utilizando herramientas estadísticas.

OG.EG.1. Incentivar el espíritu emprendedor del estudiante desde diferentes perspectivas y áreas del emprendimiento: comunitario, asociativo, empresarial, cultural, deportivo, artístico, social, etc.



FINALIDAD

El estudiante será capaz de reconocer el entorno de su emprendimiento para identificar las necesidades de su comunidad.



DESCRIPCIÓN

La unidad describe como iniciar el análisis de las necesidades para la estructuración de la idea de emprendimiento, es necesario conocer el entorno, para establecer si el producto que se seleccionará es requerido e innovador.



ACTIVIDAD 1. DETERMINACIÓN DE LAS NECESIDADES DE SU ENTORNO.

1

En grupos de trabajo, los estudiantes seleccionarán un barrio o comunidad específica y establecer sus necesidades específicas, basado en un análisis económico.

Elabore la tabla de las necesidades consideradas en su barrio o comunidad.

2

3

Observa y toma fotos del sector seleccionado. Elabora un álbum fotográfico en Canva y describe las necesidades del entorno.

Tabla 1. Comunidad

Zona geográfica	
Expresiones culturales	
Tamaño de la población	
Idiosincrasia de los habitantes	
Economía	
Necesidad específica	

Tabla 2. Necesidades

Fotografías	Descripción y necesidad

Actividad 2. Definición de los objetivos de la investigación de campo



1

Para el desarrollo del emprendimiento se requiere elaborar un estudio de campo, según la necesidad establecidas y el producto que consideres define los objetivos.

2

Cada estudiante define objetivos de estudio de campo para conocer su sector e iniciar con su emprendimiento. Siga las recomendaciones de la gráfica.

Objetivos

3

Ingresa al siguiente link para conocer acerca del diseño de objetivos de investigación.

LINK:





Qué son los objetivos de un proyecto y cómo redactarlos, con ejemplos [2024] • Asana

Al establecer los objetivos SMART del proyecto, puedes comunicar tus objetivos antes de que empiece el proyecto y evaluar su éxito al finalizar el mismo. Aprende cómo hacerlo con nuestra guía.

Asana / Feb 18



Objetivos de la investigación: qué son y cuál es su importancia

Si estás buscando información sobre los objetivos de la investigación este es el artículo correcto. Descubre todo para tu tesis. ¡Click aquí!

Tecle v Mástere Móvira / Jun 30 2022

Observe los links de apoyo

Recomendaciones

Con el fin de evitar errores en la formulación de objetivos, a continuación se detallan unos *tips* para elaborar correctamente los objetivos de una investigación:

- No pongas objetivos demasiado amplios y generalizados.
- No es lo mismo el planteamiento de pasos o métodos que los objetivos.
- No confundir objetivos con políticas o planes para llegar a la finalidad práctica.
- Los objetivos deben estar relacionados con la delimitación del tema, el marco teórico y la metodología.
- Unos objetivos deben ser logrados primero que otros; por lo tanto, deberán ser redactados en ese mismo orden.
- Los objetivos son el destino de la investigación; el marco teórico, el terreno y la metodología, el camino por seguir.
- Propón objetivos reales que se puedan cumplir. Por ejemplo, en el problema "la salud de millones de personas está en riesgo por efecto de la acumulación de basura", se puede plantear su disminución, mas no su eliminación.

ACTIVIDAD 3. DISEÑO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN.

- 01** Diseña el cuestionario de encuesta para la aplicación de tu emprendimiento, puedes adaptarlos del siguiente formato ejemplo.
- 02** Sigue el siguiente ejemplo, por lo cual, debes adaptar las preguntas a tus necesidades y tu producto. Define tus instrucciones y explica la necesidad de tu estudio.

Ejemplo de cuestionario de encuesta

Instrucciones:

- Sea objetivo y veraz en sus respuestas.
- Responda con sinceridad y marque la opción de su selección.

[Sign in to Google](#) to save your progress. [Learn more](#)

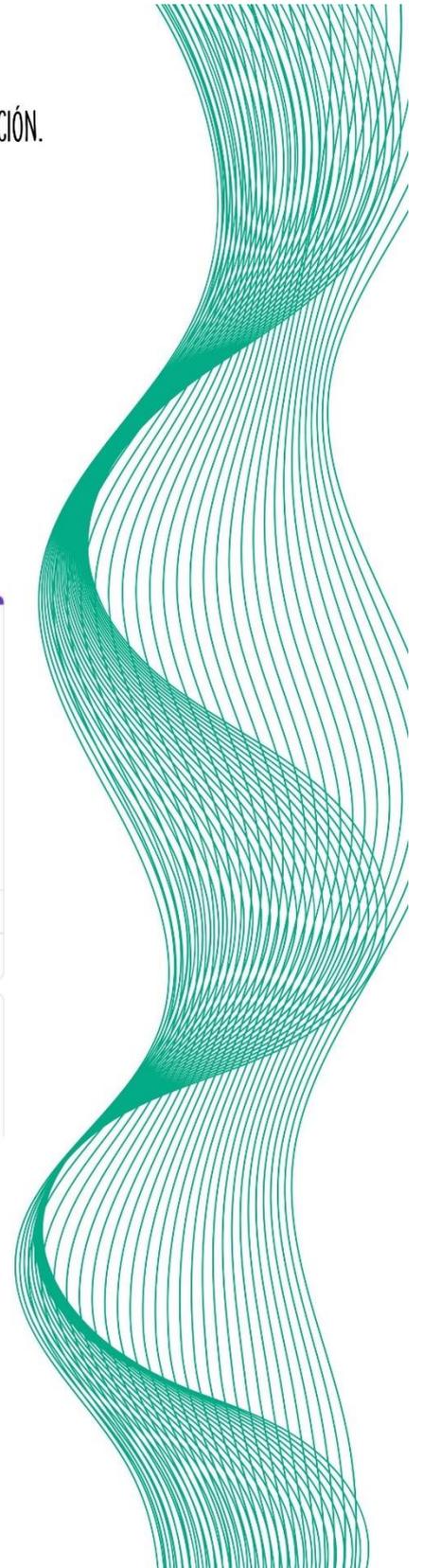
* Indicates required question

1. Sexo *

Masculino

Femenino

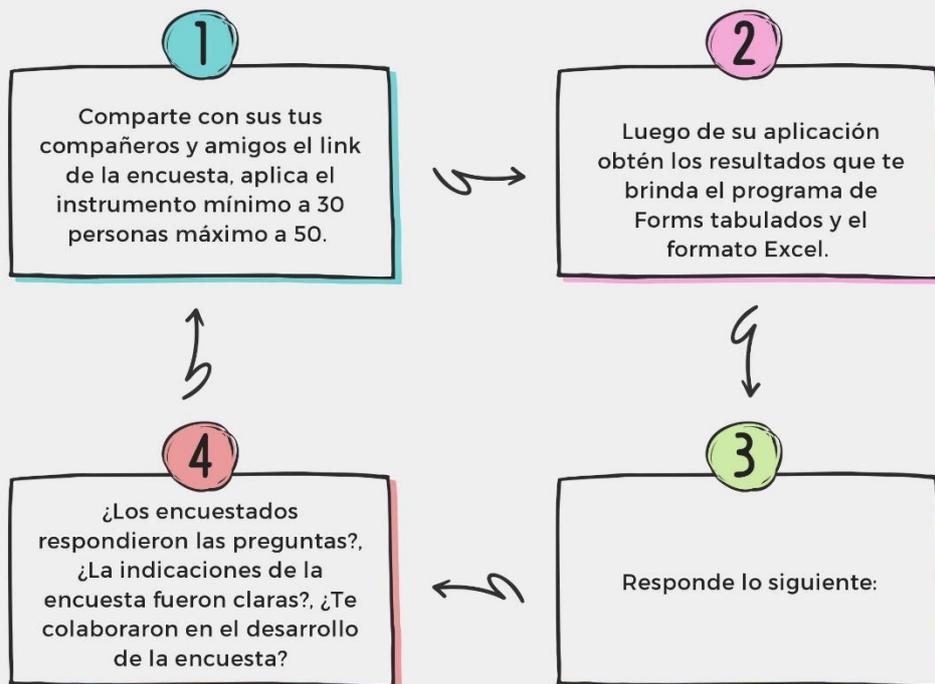
- 03** Las preguntas que elabores desarróllalas en Google Forms para su aplicación y comparte el link con tus compañeros.
- 04** Responde la siguiente la pregunta: ¿Por qué la técnica de encuesta ayuda a conocer las necesidades de tu público objetivo?



ACTIVIDAD 4. APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS Y TABULACIÓN DE LOS DATOS



Es una aplicación que forma parte de las herramientas de Google. En ella podrás crear fácilmente formularios (cuestionarios o encuestas), recopilando todo tipo de información de forma fácil y sencilla, y a su vez, facilita el trabajo de tabulación ya que, al realizar estas encuestas de manera online, los datos que se ingresan son almacenados en una hoja de cálculo, entregando de forma inmediata la tabulación de los datos obtenidos.



UNIDAD 2

ESTUDIO DE MERCADO
ORDENAR E INTERPRETAR LA
INFORMACIÓN DEL ENTORNO PARA
LLEGAR A CONCLUSIONES.



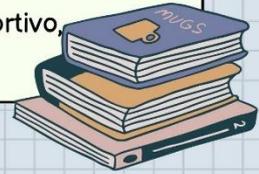
UNIDAD 2.

OBJETIVOS

OG.EG.5. Analizar las necesidades de la población, recolectar información basada en muestras e indagar sobre datos relacionados con el emprendimiento utilizando herramientas estadísticas.

OG.EG.8. Conocer metodologías y técnicas para evaluar cuantitativa y cualitativamente la factibilidad de un proyecto de emprendimiento.

OG.EG.1. Incentivar el espíritu emprendedor del estudiante desde diferentes perspectivas y áreas del emprendimiento: comunitario, asociativo, empresarial, cultural, deportivo, artístico, social, etc.



FINALIDAD

El estudiante será capaz de identificar y elaborar gráficas estadísticas y usar el programa estadístico Excel para el desarrollo de su proyecto de emprendimiento.



DESCRIPCIÓN

La unidad evalúa los recursos estadísticos requeridos para desarrollar el estudio de mercado que representa la evaluación del público objetivo.



ACTIVIDAD 1. ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA

ANÁLISIS INVESTIGACIÓN E

1

Para el análisis de los datos de tu encuesta procede a obtener los datos que se encuentran en Excel, en la opción respuestas de Google Forms.

2



3

1	2	3	4	5	6	7
Marca temporal	Edad	Género	Nivel educativo	Lugar donde vive	Es el presente año la 2.ª de qué asignatura	Es el último
13/06/2023 18:00:27	18	Femenino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Excursión	Ingles
13/06/2023 18:00:48	19	Femenino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Duero	Ingles
13/06/2023 18:01:31	19	Femenino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Duero	Matemáticas y Ingles
13/06/2023 18:01:48	47	Masculino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Duero	Matemáticas y Ingles
13/06/2023 18:00:26	23	Masculino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Muy bueno	Biología
13/06/2023 18:11:18	45	Femenino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Excursión	Ingles
13/06/2023 18:13:36	28	Masculino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Duero	Co-Ingles
13/06/2023 18:10:01	18	Masculino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Mala	Matemáticas, biología
13/06/2023 18:13:32	55	Femenino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Muy bueno	Matemáticas Ingles
13/06/2023 18:44:21	34	Femenino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Excursión	Matemáticas
13/06/2023 18:16:26	26	Femenino	Primero de bachillerato	Zona rural	Duero	Ingles
13/06/2023 18:17:06	21	Masculino	Primero de bachillerato	Zona rural	Duero	Matemáticas
13/06/2023 18:15:19	23	Masculino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Duero	Ingles
13/06/2023 18:24:08	48	Masculino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Muy bueno	Matemáticas
13/06/2023 18:20:54	57	Femenino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Excursión	Matemáticas
13/06/2023 18:25:18	22	Masculino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Duero	Ingles, matemáticas y biología
13/06/2023 18:28:43	43	Femenino	Primero de bachillerato	Zona urbana	Duero	Ingles

4

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los datos del Excel presentan de manera individual la información, por lo cual la tabularan en tablas de frecuencias y porcentajes.

ACTIVIDAD 2. ANÁLISIS DE FRECUENCIAS Y PORCENTAJES EN EXCEL

1

1. ¿Usted ha comprado alguna vez cajas decorativas reciclables para ocasiones especiales?

Con los datos de la encuesta, los estudiantes procederán a la obtención de los datos y su cuantificación. Cada pregunta la presentarán cumpliéndose con el siguiente ejemplo:

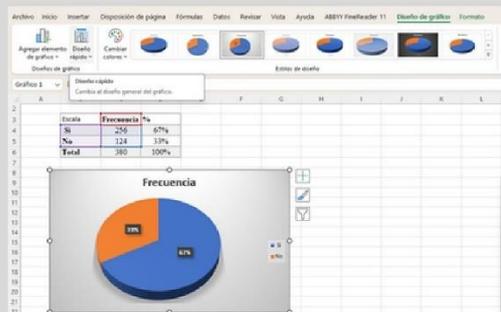
Escala	Frecuencia	%
Si	256	67%
No	124	33%
Total	380	100%

2

La frecuencia representa la cantidad de veces que respondieron las respuestas Si y No.

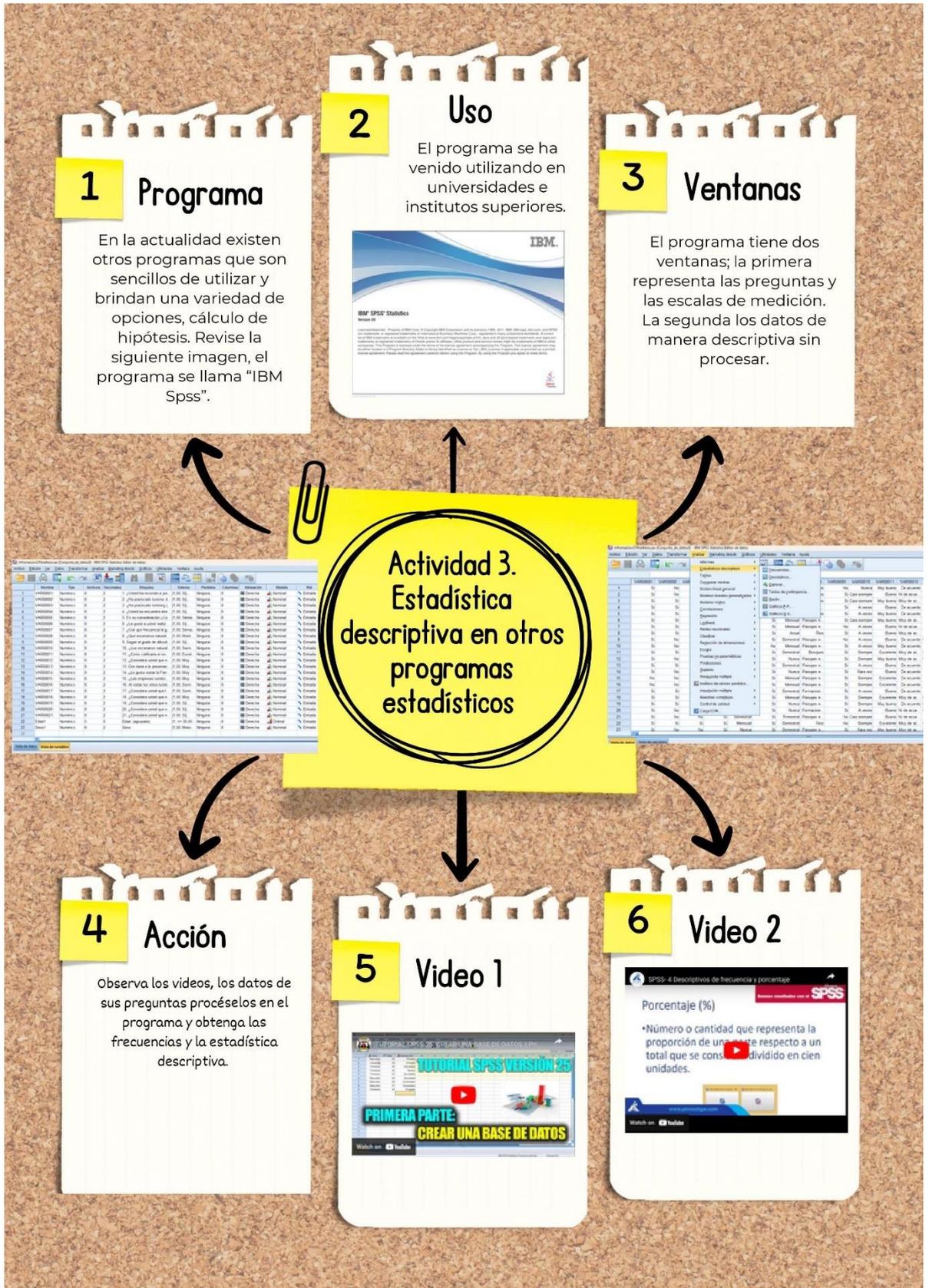
3

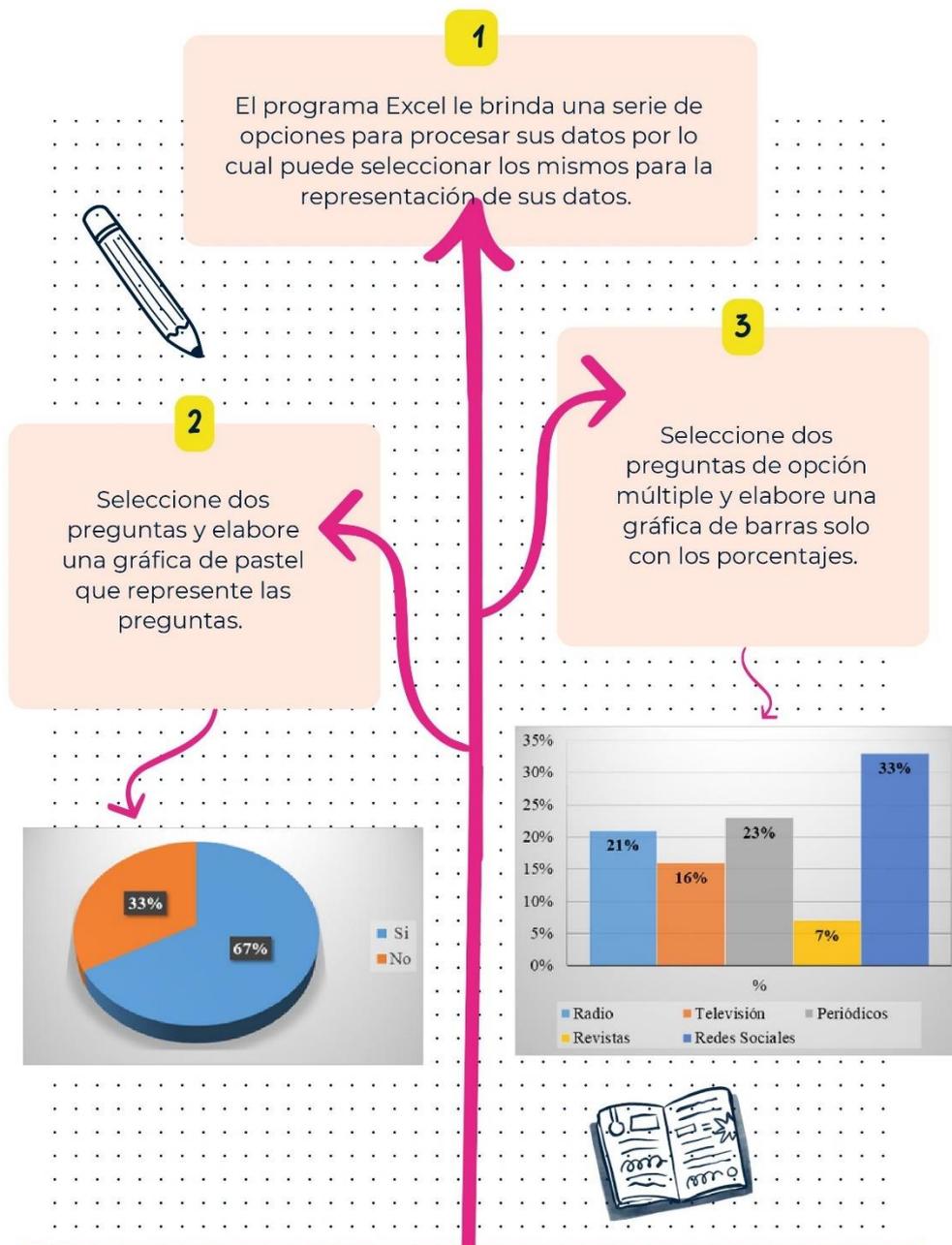
El porcentaje puedes calcular utilizando la herramienta pastel en el programa Excel.



4

En el diseño gráfico la gráfica pastel puede ayudarle a obtener los porcentajes, de manera sencilla. Aplique el mismo proceso en Excel y comparta sus resultados en el grupo de WhatsApp.





Actividad 4. Identificación de tipo de gráficas representativas de datos.

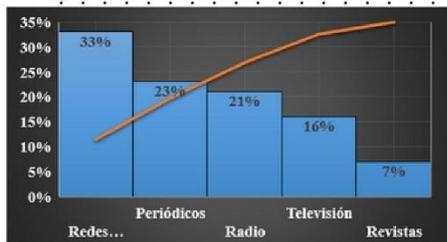
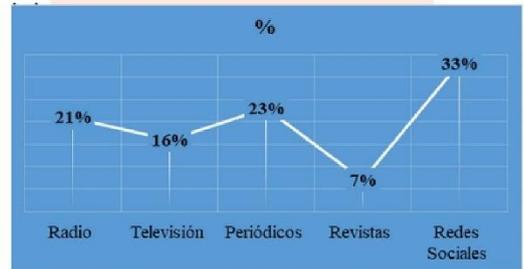
4

Seleccione dos preguntas de opción múltiple y elabore una gráfica de líneas 2D solo con los porcentajes.



5

Seleccione dos preguntas de opción múltiple y elabore histograma solo con los porcentajes.



6

Compare las diferencias entre los tipos de gráficos que ha utilizado en Excel y responda lo siguiente:

¿Qué gráfica permite una mejor presentación de la información?

Guíese el libro del estudiante.

Actividad 4. Identificación de tipo de gráficas representativas de datos.

UNIDAD 3

ETAPAS DEL DISEÑO DEL EMPRENDIMIENTO



Estructura de un plan de negocios eficaz: 9 elementos clave

Descubre cuál es la estructura que debe seguir tu plan de negocios (incluye ejemplos de cada elemento).

 anaisabelsorfer | Mar. 1, 2023

UNIDAD 3.

OBJETIVOS

OG.EG.1. Incentivar el espíritu emprendedor del estudiante desde diferentes perspectivas y áreas del emprendimiento: comunitario, asociativo, empresarial, cultural, deportivo, artístico, social, etc.



FINALIDAD

El estudiante será capaz de comprender y aplicar de manera práctica las fases del diseño de un proyecto de emprendimiento y gestión aplicándose los conceptos básicos de la guía del estudiante.



DESCRIPCIÓN

La presente unidad desarrolla un análisis y la aplicación de las etapas del diseño de emprendimiento para la comprensión de la importancia de sus fases adaptadas a las necesidades actuales de los estudiantes.



ACTIVIDAD 1. IDEA DE EMPRENDIMIENTO

01

1. En grupos de trabajo diseñar establecer cuatro ideas de emprendimiento que cumplan los siguientes requisitos según las necesidades establecidas y las ideas iniciales.



02

REQUISITOS:

- Innovador
- Responsable con las necesidades del Ecuador
- Negocio con posibilidades de crecimiento

03

Cada punto debe estar debidamente justificado.

04

Describe la zona geográfica.

05

Ubique el emprendimiento a través de la herramienta de Google maps.

Localización Geográfica	
Macro localización	
Provincia:	
Cantón:	
Micro localización	
Dirección:	

1

FILOSOFÍA

El estudiante desarrollará la filosofía empresarial de su emprendimiento y su estructura organizativa.

2

MISIÓN Y VISIÓN

Defina su misión, visión y objetivos empresariales basado en el siguiente ejemplo.

3

ORGANIGRAMA

Elabore el organigrama estructural y funcional de su empresa utilice las herramientas de Canva le proporciona guiándose de los siguientes ejemplos.



ACTIVIDAD 2. ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN DE LA IDEA DE EMPRENDIMIENTO. ESTRUCTURA EMPRESARIAL

4

Ejemplos misión y visión en el link:

https://www.canva.com/es_mx/aprende/mision-y-vision/



3 ejemplos de misión, visión y valores de grandes empresas
¿Necesitas ejemplos de visión, misión y valores de grandes empresas para inspirarte? Te presentamos 3 grandes ejemplos que te van a servir de inspiración.

5

Ejemplos de organigrama en el link:



Los 8 tipos de organigramas para empresas (y ejemplos)
Una buena estructura organizacional permite un mejor flujo de trabajo. Descubre qué tipos de organigramas existen y cuál es el más indicado para tu empresa.
HubSpot.es | Jun 26, 2023

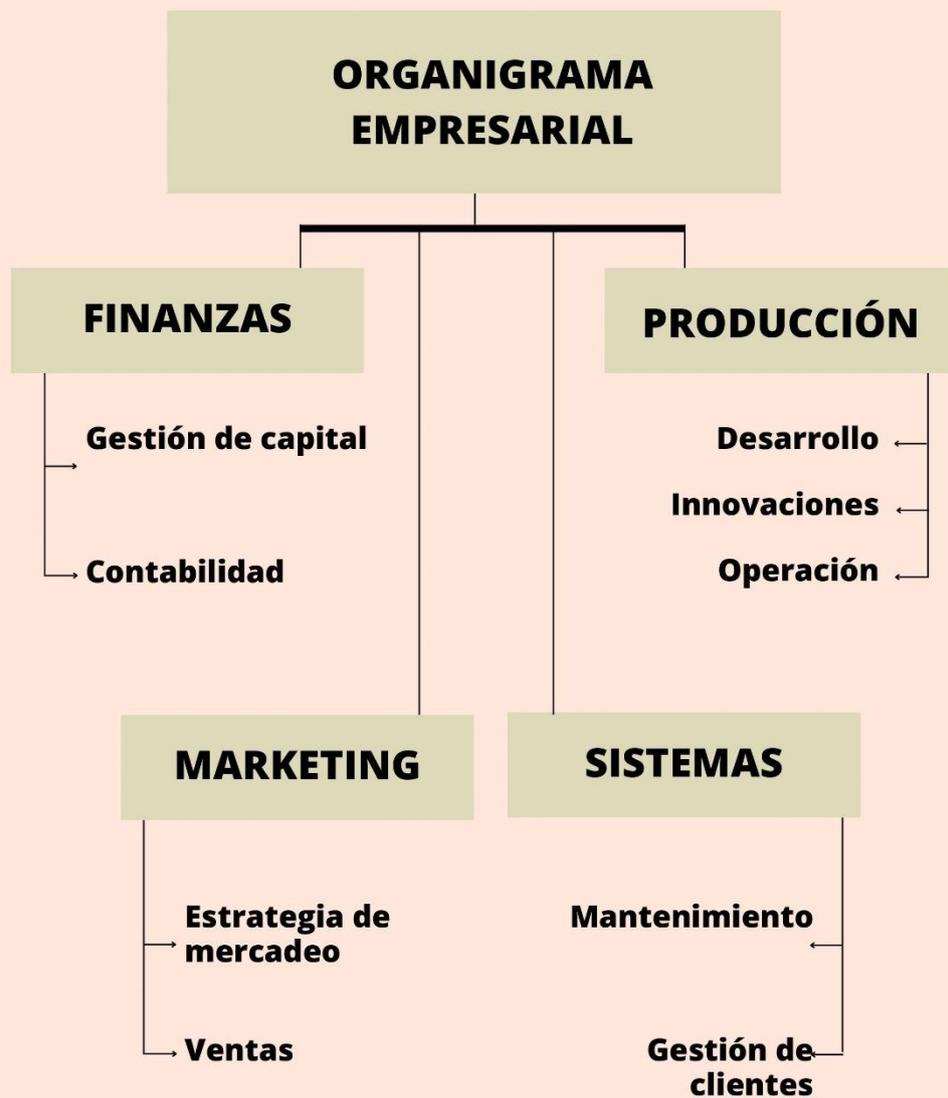
6

CARGOS Y FUNCIONES

Según el organigrama seleccione 4 cargos y describa sus funciones según la tabla.

Ejemplos de organigrama

Estructura



Elabora un ejemplo según la tabla

	MANUAL DE FUNCIONES	Código: 2
		Departamento de Talento Humano
		Fecha:
Descripción de puestos		
Identificación		
Nombre del puesto:	Diseñador Gráfico	
Ubicación:	Nivel Asesor	
Dependencia:	Gerencia General	
Ambito de operación:	Administrativo	
Relación		
Jefe Inmediato:	Gerente General	
Subordinados directos:	Gerente de producción	
Propósito del puesto	Realizar el diseño de ilustraciones para los productos de la empresa aplicando las técnicas requeridas de diseño y dibujo satisfaciendo las necesidades de los clientes	
Funciones		
<ul style="list-style-type: none"> • Elabora bocetos y otras artes gráficas de su competencia. • Revisa los acabados finales de las cajas decorativas en fin que cumplan con las especificaciones requeridas. • Actualiza los bocetos y diseños de las cajas decorativas. • Diseña proyectos para nuevos productos en base a las cajas de transporte y las decorativas. • Diseña los avisos, ilustraciones para promocionar la empresa. • Diseñar el material para promoción para el personal del Departamento Comercial. • Lleva el registro del material producido. • Realiza diseños especiales en base a las necesidades de los clientes. • Elabora informes periódicos acerca de la diversidad de diseños. 		
Perfil	Licenciado (a) en Diseño Gráfico y áreas afines.	
Finalidad		
Diseñar todas las ilustraciones, imágenes, productos necesarios para la impresión de las cajas.		

ACTIVIDAD 3. MÁS CERCA DEL PRODUCTO Y DEL MERCADO

ANÁLISIS

Luego de la descripción del producto procederá a desarrollar un análisis de sus clientes futuros, desarrolle la tabla de manera clara y concisa puede utilizar datos de censos del 2010 al 2023 actualizados. Los estudiantes adaptaran el ejemplo dado a su emprendimiento.

VIDEO

Accede al siguiente video acerca del producto:



1

SELECCIÓN

Los estudiantes según su idea de emprendimiento seleccionarán dos productos específicos, se imaginarán los mismos y describirán sus características y sus usos.

2

3

NOTA:

Se recomienda establecer el mercado potencial antes del desarrollo y aplicación de la encuesta.

4

TABLA 1. DESCRIPCIÓN Y USOS DEL PRODUCTO

Describe tu producto en tu tabla en word:

Propiedades	Atributos	Usos

TABLA 2. SEGMENTACIÓN DE MERCADO

Variables de segmentación	Variable	Datos	Fuente
Geografía	Población de Tungurahua	504583	Fascículo provincial Tungurahua (INEC)
Geografía	Población de Ambato (65,4%)	329.856	Ecuador en cifras (INEC)
Demográfico	Población económicamente Activa PEA	161.240	INEC Información del Censo de población y Vivienda
Demográfico	Estrato Social Población Ambato clase media. Nivel socioeconómico	116254	INEC Información del Censo de población y Vivienda
Demográfico	Promedio de personas por hogar (3,58). Jefe de hogares	32.473	INEC Información del Censo de población y Vivienda

ACTIVIDAD 4. ANÁLISIS DE LOS FACTORES EXTERNOS E INTERNOS DEL PROYECTO

Para la actividad revisar el siguiente video:



1

2

3

4

5

6

Revisarán información acerca de las amenazas a sus proyectos, investigaran inversión, crisis económica del Ecuador y mundial, conflictos, precios de insumos y materiales. Después elaborarán 6 amenazas y 6 fortalezas.

Posteriormente, evaluarán las fortalezas y debilidades de su empresa, relacionado con el recurso humano, formación, motivación, compromiso y responsabilidad social del cliente.

Elaborarán la tabla FODA según su análisis de manera concreta, necesitan conocer su mercado para el diseño de estrategias de venta.

Según la tabla FODA elaborarán la llamada matriz FODA para seleccionar las estrategias de marketing y ventas.

Para finalizar, elabore las estrategia de marketing mix de los cuatro P, producto, plaza, precio y promoción (ver la actividad y explicación según las preguntas.

Tabla 1. FODA

	Oportunidades
Debilidades	Amenazas

Tabla 2. Matriz F.O.D.A

	Fortalezas	Debilidades
	1.	1.
	2.	2.
	3.	3.
Oportunidades	Estrategias F.O.	Estrategias D.O.
1.		
2.		
3.		
Amenazas	Estrategias F.A.	Estrategias D.A.
1.		
2.		
3.		



Estrategias de marketing mix

LAS 4P DEL MARKETING

PRODUCTO

- ¿Qué vendo u ofrezco?
- ¿Qué necesidades cubre?
- ¿Aporta beneficios con sus características?
- ¿Tiene valor añadido?

PROMOCIÓN

- Redes sociales
- Anuncios
- Cartelería
- Social Ads



PRECIO

- ¿Cuánto está dispuesto a pagar el cliente?
- ¿Precios de la competencia?
- Beneficios netos
- Ventajas competitivas

PLAZA

- Localización
- Almacenamiento
- Transporte
- Costes de envíos
- Mercado online

Tabla 3. Marketing mix

Estrategia de marketing mix	Actividades	Descripción
Producto		
Plaza		
Precio		
Promoción		



¿Cómo funcionan las 4 "P" del marketing mix?

Primera "P": producto



1 Producto →

Las preguntas que debes hacerte son:

- ¿Qué problema está resolviendo tu producto?
- ¿Quién es tu cliente objetivo?
- ¿Cómo aborda tu producto las necesidades del cliente objetivo?
- ¿Qué ofrece tu producto que no ofrecen los productos de la competencia?

Segunda "P": precio

2 Precio →

Las preguntas que debes hacerte son:

- ¿Cuánto cuestan los productos de la competencia?
 - ¿Cuánto están dispuestos a gastar tus clientes?
 - ¿Puede tu producto tener varios niveles de precio?
 - ¿Cuánto cuesta crear tu producto?
- 

¿Cómo funcionan las 4 "P" del marketing mix?

Tercera "P": plaza

3 Plaza →

Las preguntas que debes hacerte son:

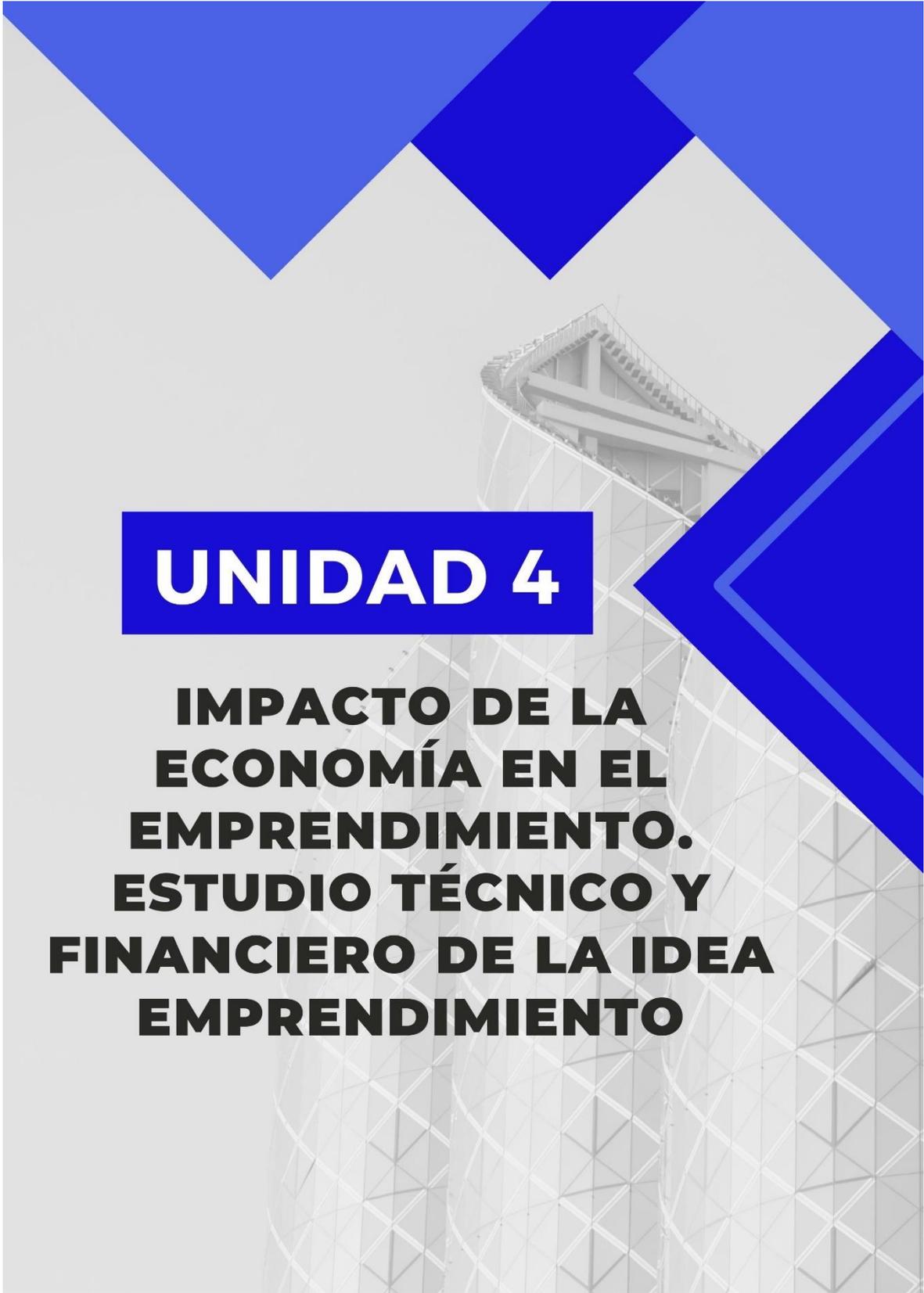
- ¿Dónde compra productos similares tu cliente objetivo?
- ¿Dónde se encuentra tu cliente objetivo?
- ¿Estás enfocado en empresas o en el consumidor final?
- ¿Dónde vende sus productos o servicios la competencia?

Cuarta "P": promoción

4 Promoción →

Las preguntas que debes hacerte son:

- ¿Quién es tu público objetivo?
- ¿Cómo quieres que se perciba tu marca?
- ¿Qué canales de distribución utiliza nuestro público objetivo para recibir información?
- ¿Cómo promociona sus productos la competencia?
- ¿Se puede sacar provecho de la estacionalidad?



UNIDAD 4

**IMPACTO DE LA
ECONOMÍA EN EL
EMPRENDIMIENTO.
ESTUDIO TÉCNICO Y
FINANCIERO DE LA IDEA
EMPRENDIMIENTO**

UNIDAD 4.

OBJETIVOS

OG.EG.1. Incentivar el espíritu emprendedor del estudiante desde diferentes perspectivas y áreas del emprendimiento: comunitario, asociativo, empresarial, cultural, deportivo, artístico, social, etc.



FINALIDAD

El estudiante aprenderá a desarrollar un estudio técnico y financiero de su emprendimiento y establecer el impacto en la economía.



DESCRIPCIÓN

Las actividades describen como se deben elaborar un proyecto de emprendimiento a nivel técnico y financiero, para establecer y reconocer recursos, costos, gastos y medios de evaluación financiera.



ACTIVIDADES

La oferta y demanda afectan a la economía de mercado libre más que ningún otro factor. Si la oferta es mayor que la demanda, los precios bajan.

La oferta y la demanda determinan la cantidad que se produce de cada bien y el precio al que debe venderse.

Accede al link para aprender más acerca de la oferta y la demanda.

Los dos principales factores que influyen en la toma de decisiones de los consumidores dentro del mercado son la oferta y la demanda.

Actividad 1. Análisis de oferta y demanda según la encuesta aplicada al público objetivo



1. Según el ejemplo que se compartirá a través de Excel el estudiante elaborará su análisis de oferta y demanda.



2. Para ello deberá establecer lo siguiente:

- Cantidad de encuestados que aceptan el emprendimiento
- Cantidad de personas que usaron el emprendimiento.
- Cantidad de personas que no aceptaron el emprendimiento



3. Con base a la información identificará su mercado potencial y establecerá el tamaño del emprendimiento.



4. Sigue las fórmulas desarrolladas para el cálculo.



1. En una tabla ilustrativa describa los materiales que requiere para su emprendimiento, debe distinguir entre sus diferentes tipos.

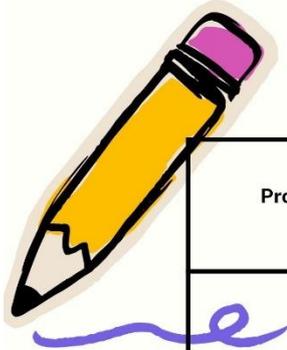


CARACTERISTICAS DE MATERIALES E INSUMOS

2. En la siguiente etapa establezca su capacidad de producción diaria, mensual y anual, elabore según el ejemplo de la tabla:

Descripción	Consumo anual	Consumo mensual	Unidad de medida
Materia prima directa			
Materiales indirectos			
Insumos de la producción			

CAPACIDAD DE PRODUCCIÓN



Producción diaria	Producción mensual	Producción anual	DPI Real

ACTIVIDAD 2. INGENIERIA DEL PROYECTO

MATERIALES

ACTIVIDAD 2. INGENIERIA DEL PROYECTO



3

El siguiente paso es la descripción de los recursos requeridos para el desarrollo de su emprendimiento, los cuales representaran los activos fijos de la empresa.

PROYECTO

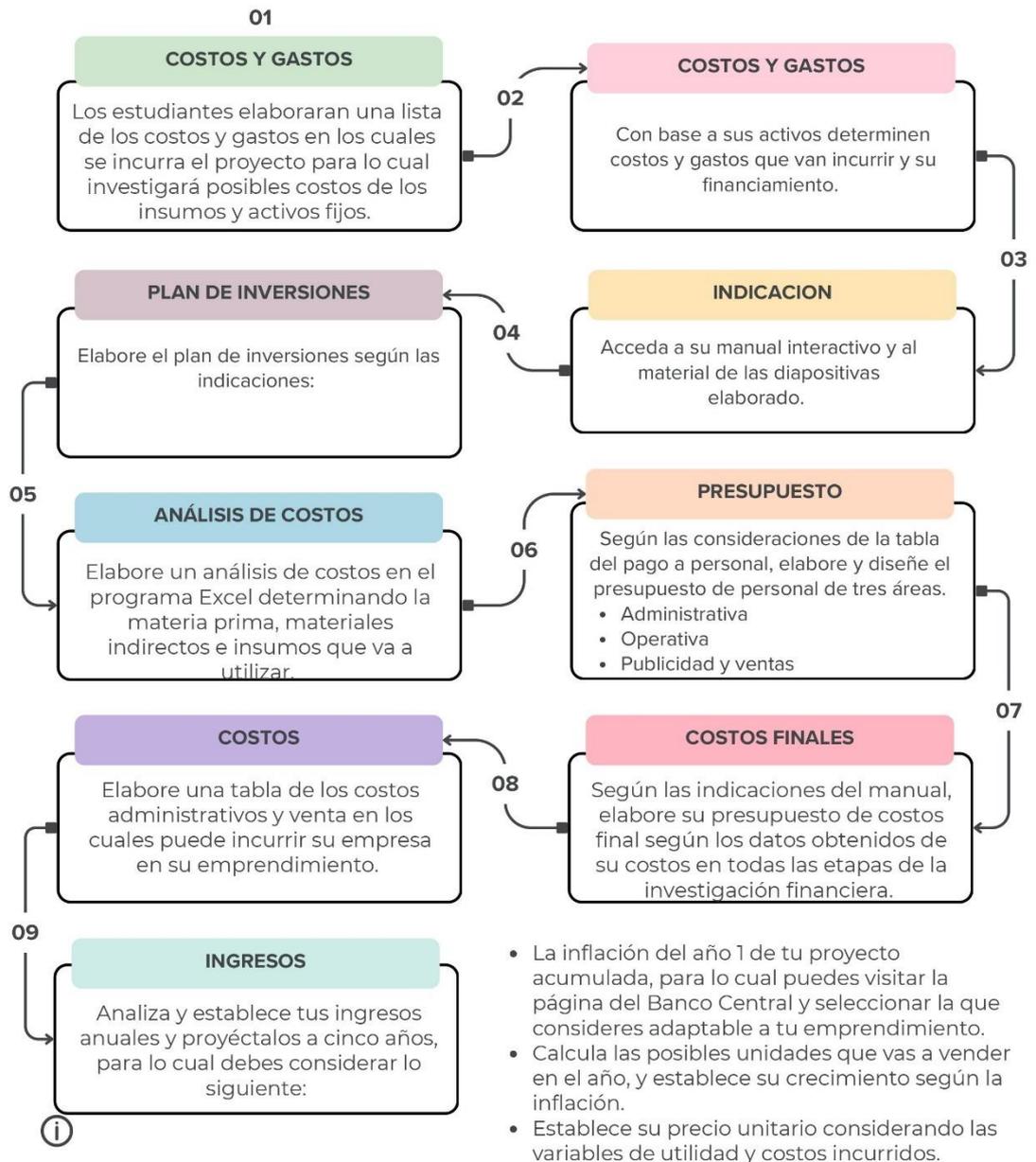
ACTIVOS FIJOS



Descripción	Cantidad
Maquinarias	
Equipos y software	
Herramientas	
Muebles y enseres	

ACTIVIDAD 3:

Determinación de costos, gastos e ingresos



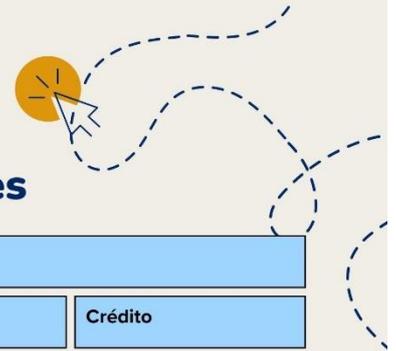


Tabla 1. Plan de Inversiones

Inversiones	Dólares	Financiamiento	
	Precio total	Capital propio	Crédito
1. Activo fijo			
Edificios			
Equipos y Mobiliario de Oficinas			
Equipos de Cómputo y Software			
Maquinarias, Equipos y herramientas			
2. Activos intangibles			
Elaboración del proyecto			
Permisos legales del producto			
Patente IEPI del producto			
Gastos organizativos			
Imprevistos			
3. Capital de trabajo			
Total capital de trabajo			
Total			



Tabla 2. Costos y gastos

Descripción	Costo mensual	Costo anual
Materia prima		
Materiales indirectos		
Insumos		
Mano de obra directa		
Mantenimiento y reparación		
Depreciaciones		
Total		

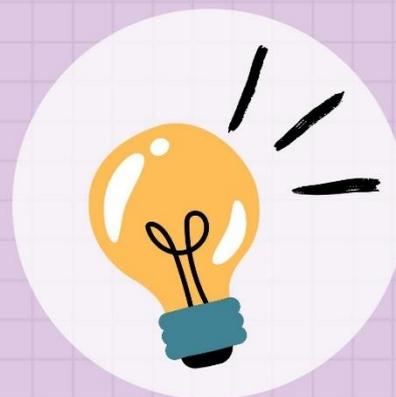


Tabla 3. Presupuesto de personal

Colaboradores	Sueldos	Comisiones	Décimo Tercero	Décimo Cuarto	Aportes Personales	Aportes Patronales	Fondo de Reserva	Total mensual	Total anual
Total									

Tabla 4. Gastos administrativos

Descripción	Valor mensual	Valor anual
Sueldo personal administrativo		
Suministros de oficina		
Servicios básicos		
Total		

Tabla 5. Gastos de Venta

Descripción	Costo mensual	Costo 1er año
Publicidad		
Combustibles y Lubricantes		
Total		

Tabla 6. Presupuesto de costos final

Concepto	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
Gastos operativos					
Materia prima					
Materiales indirectos					
Insumos básicos de producción					
Mano de obra directa					
Mantenimiento y reparación					
Subtotal					
Gastos administrativos					
Sueldos administrativos					
Suministros de oficina					
Servicios básicos					
Subtotal					
Amortización					
Depreciaciones					
Subtotal					
Gastos de venta					
Publicidad					
Gasolina					
Subtotal					
Gastos financieros					
Interés por préstamo					
Subtotal					
TOTAL					



Precio unitario



Inflación



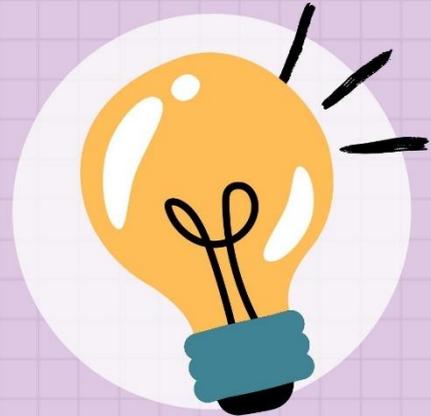
<https://contenido.bce.fin.ec/documentos/PublicacionesNotas/Notas/Inflacion/inflacionindice.html>

Tabla 7. Ingresos

Productos	1	2	3	4	5
Cantidades (En Unidades)					
Producto 1					
Total					
Crecimiento esperado					
Precio Unitario (En US\$)					
Producto 1					
Total					
Crecimiento esperado (inflación)					
Ingresos (En US\$)					
Producto 1					
Total					

ACTIVIDAD 4. EVALUACIÓN FINANCIERA DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO

Al considerar que el cálculo de la evaluación financiera es complejo, requiere del diseño de un flujo de caja, la presente actividad servirá para iniciar con los conocimientos básicos del tema.



INDICADORES

En la presente imagen identifica y compara el tipo de indicadores que puede usar para la evaluación financiera del proyecto. Responde las siguientes preguntas:

EVALUACIÓN

Observa los videos acerca de la evaluación financiera del proyecto y diseña un ensayo sobre la importancia de su aplicación.

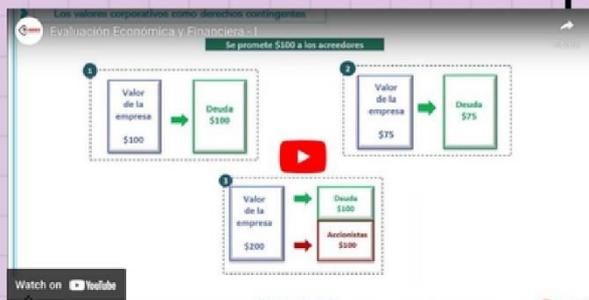
PREGUNTAS

- ¿Qué indicadores financieros consideras esenciales?
- ¿Consideras que tienen la información financiera para su cálculo?

BENEFICIO/COSTO

Con los datos de costos e ingresos cálculo la tasa beneficio costo de tu proyecto, y sigue la siguiente fórmula según la presente indicación.

$$R B/C = \frac{\sum \text{Ingresos brutos}}{\sum \text{Costo totales del proyecto}}$$



Responde la siguiente pregunta:

- ¿Tu proyecto ha logrado un beneficio costo?
- ¿Tu proyecto necesita reducir costos o gastos para una mejor tasa beneficio costo?

TARGA

Ensayo sobre la evaluación financiera de un proyecto:

EVALUACIÓN

1. Accede a las evaluaciones de Kahoot para resolver las evaluaciones.
2. Práctica con la opción jugar en solitario y captura el resultado para enviarla al docente



Evaluación 1 de Emprendimiento y Gestión
Cambridge Business AS Level

Created by: DianaVannesa82
Language: Español

Shares: 0
Favorites: 0

Play



Evaluación de Emprendimiento y Gestión 2
#emprendimiento #empresa
#emprendedor

#emprendimiento #empresa #emprendedor

Created by: DianaVannesa82
Language: Español

Plays: 0
Players: 0

Shares: 0
Favorites: 0

Play

BIBLIOGRAFÍA

- Asana, T. (2024). Qué es el marketing mix y cómo aplicar las 4Ps con éxito. <https://asana.com/es/resources/4-ps-of-marketing>
- Desygner. (2020). Segmentación de mercado para Emprendedores. <https://desygner.com/es/blog/segmentacion-de-mercado/>
- Ferreira, A. C. (2024). Segmentación de mercado: definición, tipos de estrategias y ejemplos. InboundCycle. <https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/estrategias-de-segmentacion-de-mercado>
- Hotmart. (2023). Conoce 6 características de un proyecto emprendedor. <https://hotmart.com/es/blog/proyectos-emprendedores>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). Emprendimiento y Gestión. Currículo de Bachillerato Emprendimiento y Gestión, 53(9), 40–41.
- Pérez, D., Elena, D. L. H., Font, U., & Ortiz, M. (2016). Emprendimiento y Gestión del Conocimiento. UNIANDES EPISTEME: Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación, 3(3), Revista cuatrimestral de las Facultades de Derecho. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/377/225>
- Pursell, S. (2021). Estructura de un plan de negocios eficaz: 9 elementos clave. HubSpot. <https://blog.hubspot.es/marketing/estructura-plan-negocios>
- Redacción PQS. (2023). Emprendedor: conoce qué es oferta y demanda. <https://pqs.pe/emprendimiento/emprendedor-conoce-que-es-la-oferta-y-la-demanda/>
- Santos, D. (2024). Qué es el marketing mix: elementos y ejemplos de las 4 P. HubSpot. <https://blog.hubspot.es/marketing/marketing-mix>
- Sinnaps. (2020). Análisis de la oferta y la demanda en una PYME. <https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/analisis-de-la-oferta-y-la-demanda>
- Universidad San Ignacio de Loyola. (2007). Manual de emprendedores: emprendedores formando emprendedores. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/eacffaae-53fc-4b72-b5b8-cb464f3cc602>

ANEXOS

Anexo 1. Emprendimiento



¿Qué es emprendimiento?

www.gestionyemprendimiento.com

Gestión y Emprendimiento
La mejor guía para los Emprendedores.

¿Qué es emprendimiento?

La mejor guía para los emprendedores. En la actualidad, muchas personas optan por crear algún emprendimiento dada su situación económica y el mercado laboral..

🕒 Gestión y Emprendimiento / Oct 22, 2021

Anexo 2. Estudio técnico



V Los Costos y el Estudio Técnico - Evaluación Financiera ...

Paso clave

Share

- Materia prima directa e indirecta
- Mano de obra
- C

Watch on YouTube

ANEXOS

Anexo 3. Características de un proyecto emprendedor



¿qué los ayuda a triunfar?

Descubre 6 características esenciales de un proyecto emprendedor que triunfa. Desde la visión clara hasta la gestión de redes, este artículo te ayuda a impulsar tu emprendimiento.

 [Proyectos emprendedores exitosos /](#)

Anexo 4. Segmentación de mercado





MÓDULO INTERACTIVO

EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN



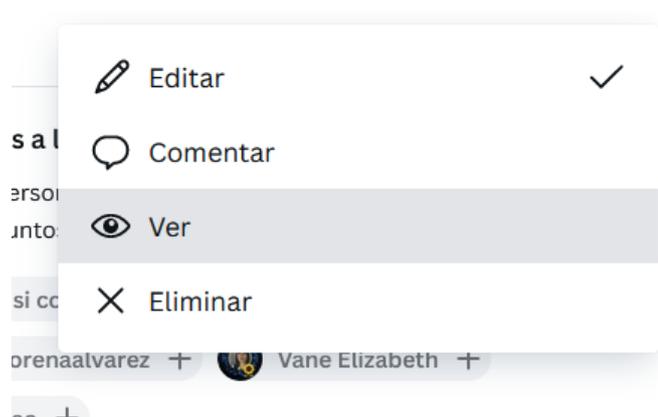
4. Implementación

1. Con los 40 estudiantes se trabajó la primera unidad “Conociendo el entorno del emprendimiento” ejecutándose las 4 actividades propuestas, con el apoyo del docente de la asignatura de Emprendimiento y Gestión se procedió a su aplicación cumpliéndose con la fase 1 acercamiento a los conceptos de emprendimiento.
2. En los gráficos 64 y 65 se presentaron las herramientas para compartir el diseño a través de la siguiente barra de herramientas colocando el correo electrónico de cada estudiante, seleccionándose la opción Ver.

Gráfico N° 64: Hoja de trabajo



Gráfico N° 65: Herramienta para compartir el contenido con los estudiantes

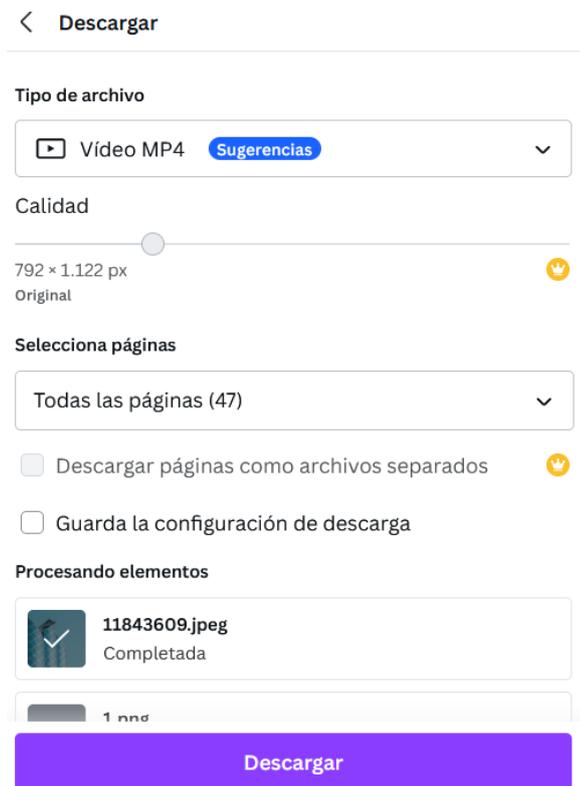


3. En el gráfico 66 se presentó la herramienta para crear el video manual. Se procedió con la misma a enviar un video para que el estudiante pueda acceder

desde el celular o su computadora al considerarse algún problema de accesibilidad a Internet.

4. El recurso se compartirá a través de WhatsApp.

Gráfico N° 66: *Herramienta para crear video del manual*



En el cuadro 68 se presentó el cronograma de actividades que describe las actividades y su implementación por semana, en los cuales que se tratará cada tema con los estudiantes y en el cual se cumplirán con las actividades requeridas.

Cuadro N° 68: Cronograma de implementación de actividades

N°	Título de las Unidades	Actividades	Mes 1				Mes 2				Mes 3			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
UNIDAD 1	Conociendo el entorno del emprendimiento	Actividad 1. Determinación de las necesidades de su entorno.	x											
		Actividad 2. Definición de los objetivos de la investigación de campo	x											
		Actividad 3. Diseño del instrumento de investigación.		x										
		Actividad 4. Aplicación de los instrumentos y tabulación de los datos		x										
UNIDAD 2	Estudio de mercado. Ordenar e interpretar la información del entorno para llegar a conclusiones.	Actividad 1. Estadística descriptiva			x									
		Actividad 2. Análisis de frecuencias y porcentajes en Excel			x									
		Actividad 3. Estadística descriptiva en otros programas estadísticos				x								
		Actividad 4. Identificación de tipo de gráficas representativas de datos.				x								
UNIDAD 3	Etapas del diseño del emprendimiento	<i>Actividad 1. Idea de emprendimiento</i>					x							
		Actividad 2. Organización y planificación de la idea de emprendimiento. Estructura empresarial					x							
		Actividad 3. Más cerca del producto y del mercado						x						
		Actividad 4. Análisis de los factores externos e internos del proyecto							x					
UNIDAD 4	Impacto de la economía en el emprendimiento.	Actividad 1. Análisis de oferta y demanda según la encuesta aplicada al público objetivo							x					
		Actividad 2. Ingeniería del proyecto									x			

5. Evaluación

En la fase 1 se procedió a la evaluación de los estudiantes que participaron en la implementación de la unidad 1. El cuadro 69 indica las diferencias de medias, en el pretest la $m = 6,35$ y en el posttest de $7,775$ estos valores de denotan que los estudiantes adquieren conocimientos acerca del diseño de un proyecto de emprendimiento, al constituirse una fase 1 las diferencias son aceptables.

Cuadro N° 69. *Diferencia de medias*

	Pretest	Posttest
Media	6,3500	7,7750
Mínimo	4,00	5,00
Máximo	9,00	9,00
Desv. típ.	1,27199	1,04973
N	40	40

En el cuadro 70, se mostró la estadística comparativa, al constituirse en datos no paramétricos según la prueba de normalidad, se seleccionó la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon. El posttest es $>$ (mayor que) el pretest, aunque en 3 es menor y 8 no se evidencia cambios en las pruebas de evaluaciones.

Cuadro N° 70: *Rangos y contrastes según la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon*

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Posttest - Pretest	Rangos negativos	3 ^a	7,50
	Rangos positivos	29 ^b	520,50
	Empates	8 ^c	
Total	40		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

En el cuadro 71, se mostró la estadística de contraste comparativa, que a diferencia de la hipótesis presentada en los resultados, está busca responder si

existen diferencias entre el posttest. Al obtener un valor p de 0,05 se acepta la H1 “El valor de posttest es mayor que al posttest”

Cuadro N° 71: *Estadísticos de contraste^a*

	Postest - Pretest
Z	-5,096 ^b
P valor	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Evaluación de la propuesta innovadora

Para la evaluación de la propuesta al final de esta, se incluirá el link de evaluación por parte de los estudiantes, acerca de su aplicación y utilización para el proceso enseñanza aprendizaje de la materia de Emprendimiento y Gestión.

Valoración de la propuesta

Para la valoración de la propuesta se procederá a medir el nivel de satisfacción a través de las siguientes medidas:

- Muy satisfactorio
- Satisfactorio
- Medianamente satisfactorio
- Poco satisfactorio
- Nada satisfactorio.

La recomendación es la evaluación de expertos del diseño final de la propuesta según las determinaciones de la universidad y los beneficiarios desde un contexto de cumplimiento de las destrezas con criterios de desempeño y los objetivos de enseñanza aprendizaje.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- El diagnóstico de la aplicación de herramientas digitales de los entornos virtuales interactivos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, desarrollada a través de la encuesta aplicada a los docentes estableció que prefieren usar con mayor frecuencia los videos educativos para la enseñanza de los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y gestión. También frecuentemente incentivan la investigación e innovación a través de los entornos digitales interactivos. Asimismo, utiliza estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo para desarrollar los conocimientos prácticos de los estudiantes. Entre el tipo de estrategias usadas por los docentes con mayor frecuencia son el aprendizaje cooperativo – colaborativo con el 54,4% y el aprendizaje basado en problemas con el 20,3%. Al seleccionar el tipo de recursos que deberían implementarse por parte del docente para el desarrollo del aprendizaje autónomo son los proyectos de emprendimiento con el 46,2% y los trabajos prácticos con el 33%. En el caso de la encuesta a los estudiantes estos consideraron que los videos son usados a veces, es decir, no muy frecuentemente para la enseñanza de asignatura de Emprendimiento y gestión. También respondieron que los docentes incentivan con una frecuencia media (a veces) la utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación con la aplicación de los entornos digitales interactivos con el 34% y un 27,2% contestaron casi siempre.
- Los niveles de aprendizaje autónomo en los cuales los estudiantes consideraron que se encuentran específicamente la asignatura de Emprendimiento y Gestión, es la dependencia relativa a la enseñanza al docente en un 38,8% y dependencia total con el 26,3%. Aunque un porcentaje representativo empieza a tener mayor autonomía, requiriéndose el uso de recursos atractivos.

- El diseño del módulo interactivo que incentive el uso de entornos digitales para el desarrollo de habilidades del aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión contemplo 4 unidades de trabajo que integran el desarrollo de contenidos y tareas que enseñan al estudiante acerca del proceso de un proyecto desde la idea de negocio. Las actividades desarrolladas logran el aprendizaje autocontrolado, los estudiantes tienen la posibilidad de aprender según sus necesidades y tiempos a través de la accesibilidad a los contenidos en cualquier momento o lugar.

Recomendaciones

- Elaborar un postest que complemente al diagnóstico inicial para evaluar la implementación de los entornos virtuales interactivos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión detallándose los beneficios obtenidos de la propuesta en el aprendizaje autónomo, con la finalidad del diseño de nuevas estrategias empleándose diferentes tipos de recursos digitales que proporciona las Tic.
- Evaluar el nivel de aprendizaje autónomo de manera frecuentemente para la identificación de necesidades de los estudiantes en las instituciones educativas y la integración de estrategias de enseñanza aprendizaje que ayuden a la innovación en las metodologías del docente direccionadas a la motivación en el aula de clases.
- Actualizar los contenidos del módulo interactivo para el desarrollo de habilidades del aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, a través de la inclusión de los contenidos que puedan presentarse por cambios en el curriculum y las necesidades de los estudiantes con relación a los proyectos empresariales, a partir de las habilidades logradas por parte de los estudiantes para enfrentar los retos sociales y medir sus capacidades en la generación de ideas innovadoras para la sociedad ecuatoriana.

BIBLIOGRAFÍA

- Alrabai, F. (2021). The Influence of Autonomy-Supportive Teaching on EFL Students' Classroom Autonomy: An Experimental Intervention. *Frontiers in Psychology, 12*(8). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.728657>
- Aminatun, D., & Oktaviani, L. (2019). Memrise: Promoting Students' Autonomous Learning Skill through Language Learning Application. *Metathesis: Journal of English Language, Literature, and Teaching, 3*(2), 214. <https://doi.org/10.31002/metathesis.v3i2.1982>
- Andriani, P. F., Padmadewi, N. N., & Budasi, I. G. (2018). Promoting autonomous learning in English through the implementation of content and language integrated learning (CLIL) in science and maths subjects. *SHS Web of Conferences, 42*, 00074. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200074>
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). Constitución de la República Ecuador. *Registro Oficial 449*, 132.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2011). Ley Orgánica de Educación Intercultural. *Ley 0. Registro Oficial Suplemento 417 de 31-Mar.-2011. Ultima Modificación: 19-Abr.-2021*, 1–124.
- Báez, L. Á. (2022). El desafío de implementar un enfoque de aprendizaje proactivo en la educación básica frente a los grandes retos de la disertación y bajo rendimiento de los alumnos. *Rebe, 4*(7), 67–77.
- Barana, A., Marchisio, M., & Sacchet, M. (2021). Interactive feedback for learning mathematics in a digital learning environment. *Education Sciences, 11*(6). <https://doi.org/10.3390/educsci11060279>
- Bawaneh, A. K. (2021). The Satisfaction Level Of Undergraduate Science Students Towards Using E-Learning And Virtual Classes In Exceptional Condition Covid-19 Crisis. *Turkish Online Journal of Distance Education, 22*(1), 52–65. <https://doi.org/10.17718/TOJDE.849882>
- Begum, J. (2019). Learner Autonomy in Efl/Esl Classrooms in Bangladesh: Teachers' Perceptions and Practices. *International Journal of Language Education, 3*(1), 12–21. <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i1.6397>
- Benson, P. (2001). *Teaching and researching autonomy in language learning*.

London: Longman.

- Bryant, P. (2023). Student experience and digital storytelling: Integrating the authentic interaction of students work, life, play and learning into the co-design of university teaching practices. *Education and Information Technologies*, 3. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11566-8>
- Bullón, O. (2020). Educación virtual interactiva como metodología para la educación: revisión de literatura. *In Crescendo*, 11(2), 225–238.
- Cheon, S. H., Reeve, J., & Song, Y.-G. (2016). A Teacher-Focused Intervention to Decrease PE Students' Amotivation by Increasing Need Satisfaction and Decreasing Need Frustration. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 38(3), 217–235. <https://doi.org/10.1123/jsep.2015-0236>
- Choi, H., & Lee, C. H. (2020). Learner autonomy in EFL reading with digital technology at secondary school level. *Journal of Asia TEFL*, 17(4), 1323–1345. <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2020.17.4.11.1323>
- Congreso Nacional del Ecuador. (2003). Código de la Niñez y Adolescencia. *Registro Oficial 737 de 03-Enero Del 2003. Última Modificación Del 07 de Julio Del 2014*, 737, 1–45.
- Cosgun, G. E., & Savaş, P. (2019). Use of information and communication technology by in-service english teachers for self-directed professional development. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 16(2), 230–249.
- Dam, L. (1995). *Learner autonomy 3: From theory to classroom practice*. Dublin, Ireland: Authentik.
- Dörnyei, Z. (2009). 2. The L2 Motivational Self System. In Z. Dörnyei & E. Ushioda (Eds.), *Motivation, Language Identity and the L2 Self* (pp. 9–42). Multilingual Matters. <https://doi.org/doi:10.21832/9781847691293-003>
- Dozio, N., Marcolin, F., Scurati, G. W., Nonis, F., Ulrich, L., Vezzetti, E., & Ferrise, F. (2021). Development of an affective database made of interactive virtual environments. *Scientific Reports*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/10.1038/s41598-021-03380-y>
- Enríquez, L., & Hernández, M. (2021). Alumnos en pandemia: una mirada desde el aprendizaje autónomo. *Revista Digital Universitaria*, 22(2).

<https://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2021.22.2.11>

- Forsling, K. (2019). Designs for Learning: Focus on Special Needs. *Designs for Learning*, 11(1), 108–117. <https://doi.org/10.16993/df.106>
- Freestone, M., & Mason, J. (2019). Questions in Smart Digital Environments. *Frontiers in Education*, 4(October), 1–9.
- Gómez, J. M. (2020). Webquest como estrategia para entornos digitales en la gestión del aprendizaje basado en proyecto. *Revista Estudios En Educación*, 3(4), 171–179.
- Grigorenko, E. L. (2019). Creatividad en la realidad digital. *Studies in Psychology*, 40(3), 585–607. <https://doi.org/10.1080/02109395.2019.1660122>
- Hadwin, A., & Oshige, M. (2011). Self-regulation, coregulation, and socially shared regulation: Exploring perspectives of social in self-regulated learning theory. *Teachers College Record*, 113(2), 240–264. <https://doi.org/10.1177/0161468111111300204>
- Harmer, J. (2001). *The practice of English language teaching* (Tercera). London: Pearson Education.
- Hedge, T. (2000). *Teaching and learning in the language classroom*. Oxford University Press.
- Holec, H. (1981). *Autonomy and foreign language learning*. Oxford: Pergamon Press.
- Hu, P., & Zhang, J. (2017). A pathway to learner autonomy: a self-determination theory perspective. *Asia Pacific Education Review*, 18(1), 147–157. <https://doi.org/10.1007/s12564-016-9468-z>
- Ikonen, A. (2013). Promotion of the Learner Autonomy in the EFL Classroom: The students' view. In *Tesis de Maestría* (Issue November).
- Kumaravadivelu, B. (2003). *Beyond methods: Macrostrategies for language teaching*. New Haven: Yale University Press.
- Kümmel, E., Moskaliuk, J., Cress, U., & Kimmerle, J. (2020). Digital learning environments in higher education: A literature review of the role of individual vs. social settings for measuring learning outcomes. *Education Sciences*, 10(3). <https://doi.org/10.3390/educsci10030078>
- Lima, S., & Fernández, F. A. (2017). La educación a distancia en entornos virtuales

- de enseñanza aprendizaje. Reflexiones didácticas. *Atenas. Tecnología Educativa*, 3(39), 31–47.
- Little, D. (1991a). *Learner autonomy: definitions, issues, and problems*. Dublin: Authentic.
- Little, D. (1991b). *Learner Autonomy I: Definitions, Issues and Problems*. Dublin: Authentik.
- Little, D. (2000). Learner autonomy and human interdependence: Some theoretical and practical consequences of a social interactive view of cognition, learning, and language. In B. Sinclair, I. McGrath, & T. Lamb (Eds.), *Learner autonomy, teacher autonomy* (pp. 15–23). Harlow, UK: Pearson.
- Little, D. (2022). Language learner autonomy: Rethinking language teaching. *Language Teaching*, 55(1), 64–73. <https://doi.org/10.1017/S0261444820000488>
- Littlewood, W. (1996). “Autonomy”: An anatomy and a framework. *System*, 24(4), 427–435. [https://doi.org/10.1016/S0346-251X\(96\)00039-5](https://doi.org/10.1016/S0346-251X(96)00039-5)
- Loyens, S. M. M., Magda, J., & Rikers, R. M. J. P. (2008). Self-directed learning in problem-based learning and its relationships with self-regulated learning. *Educational Psychology Review*, 20(4), 411–427. <https://doi.org/10.1007/s10648-008-9082-7>
- Malissa, M. M. (2018). Technology and Language – What Works and What Does Not: A Meta-analysis of Blended Learning Research. *The Journal of AsiaTEFL*, 15(2), 365–382. <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2018.15.2.7.365>
- Maliza, W., Medina, A., Medina, Y., & Vera, G. (2021). Moodle: Entorno Virtual para el fortalecimiento del aprendizaje autónomo. *Uniandes EPISTEME. Revista Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 8(1), 137–152.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). Emprendimiento y Gestión. *Currículo de Bachillerato Emprendimiento y Gestión*, 53(9), 40–41.
- Mital', D., Duplák, D., Duplák, J., Mital'ová, Z., & Radchenko, S. (2021). Implementation of Industry 4.0 Using E-learning and M-learning Approaches in Technically-Oriented Education. *TEM Journal*, 10(1), 368–375. <https://doi.org/10.18421/TEM101-46>
- Mohammed, Husam, S., & Kinyo, L. (2020). The role of constructivism in the

- enhancement of social studies education. *Journal of Critical Reviews*, 7(7), 249–256. <https://doi.org/10.31838/jcr.07.07.41>
- Murray, G. (2014). The Social Dimensions of Learner Autonomy and Self-Regulated Learning. *Studies in Self-Access Learning Journal*, 5, 320–341. <https://doi.org/10.37237/050402>
- Ng, B., & Ong, A. K. K. (2018). Neuroscience and digital learning environment in universities: What do current research tell us? *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 18(3), 116–131. <https://doi.org/10.14434/josotl.v18i3.22651>
- Nunan, D. (2003). Nine steps to learner autonomy. *Symposium*, 193–204.
- Platonova, R. I., Khuziakhmetov, A. N., Prokopyev, A. I., Rastorgueva, N. E., Rushina, M. A., & Chistyakov, A. A. (2022). Knowledge in digital environments: A systematic review of literature. *Frontiers in Education*, 7. <https://doi.org/10.3389/educ.2022.1060455>
- Pondalos, E. C., Saputri, N. E., & Pratiwi, T. L. (2022). Promoting Autonomous Learning Through Online Discussion. *Journal of English for Academic and Specific Purposes (JEASP)*, 5(1), 303–310. <https://doi.org/10.18860/jeasp.v5i1.16582>
- Pratiwi, D. I., & Waluyo, B. (2023). Autonomous learning and the use of digital technologies in online English classrooms in higher education. *Contemporary Educational Technology*, 15(2). <https://doi.org/10.30935/cedtech/13094>
- Ramos, M. J., Ramos, A. M., & Villa, C. A. (2021). Estrategias del aprendizaje autónomo en entornos virtuales. *Journal of Business and Entrepreneurial Studie*, 1.
- Reeve, J. (2016). *Autonomy-Supportive Teaching: What It Is, How to Do It* BT - *Building Autonomous Learners: Perspectives from Research and Practice using Self-Determination Theory* (W. C. Liu, J. C. K. Wang, & R. M. Ryan (eds.); pp. 129–152). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-287-630-0_7
- Reeve, J., Cheon, S. H., & Jang, H.-R. (2019). Chapter 7 - A Teacher-Focused Intervention to Enhance Students' Classroom Engagement. In J. A. Fredricks, A. L. Reschly, & S. L. Christenson (Eds.), *Handbook of Student Engagement*

- Interventions* (pp. 87–102). Academic Press.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-813413-9.00007-3>
- Richards, J. (2020). Autonomous Learner. *The Official Website of Educator Jack C Richards*.
- Saidalvi, A., & Samad, A. A. (2019). Online peer motivational feedback in a public speaking course. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 19(4), 258–277.
<https://doi.org/10.17576/gema-2019-1904-14>
- Salakhova, V. B., Masalimova, A. R., Belyakova, N. V., Morozova, N. S., Osipova, N. V., & Prokopyev, A. I. (2021). Competitive Teacher for Higher Education: Risk-Based Models of its Development. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 17(10), 1–12.
<https://doi.org/10.29333/EJMSTE/11187>
- Sherman, W. R., & Craig, A. B. (2003). CHAPTER 1 - Introduction to Virtual Reality. In W. R. Sherman & A. B. Craig (Eds.), *Understanding Virtual Reality* (pp. 5–37). Morgan Kaufmann.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-155860353-0/50001-X>
- Terzieva, T., Rahneva, O., & Dilyanov, V. (2021). Pedagogical strategies for development of cognitive skills in a digital environment. *International Journal of Differential Equations and Applications*, 20(2), 251–261.
<https://doi.org/10.12732/ijdea.v20i2.11>
- Tiradentes, V. (2018). A Framework for Designing Interactive Digital Learning Environments for Young People. In *Student Engagement and Participation*. IGI global.
- Tseng, C., & Huh, K. (2019). Autonomy in Learning English as a foreign Language : A Case Study in Writer’s Voice. *The Journal of AsiaTEFL*, 16, 1432–1439. <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2019.16.4.27.1432>
- Tudor, L., Soong, A., Kyaw, B. M., Chua, K. L., Low-Ber, N., & Majeed, A. (2019). Health professions digital education on clinical practice guidelines: A systematic review by Digital Health Education collaboration. *BMC Medicine*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s12916-019-1370-1>
- Ushioda, E. (2006). Motivation, autonomy and sociocultural theory. In Benson (Ed.), *Learner autonomy 8: Insider perspectives on autonomy in language*

teaching and learning (pp. 5–24). Dublin: Authentik.

- Valdez, V., & Machorro, M. Á. (2014). El desarrollo de aprendizaje autónomo a partir de la identificación de los estilos de aprendizaje. *Boletín Científico*, 2(4).
- Vázquez, L. E., & Gutiérrez, M. H. (2021). Alumnos en pandemia : una mirada desde el aprendizaje autónomo. *Revista Digital Universitaria*, 22(2). <https://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2021.22.2.11>
- Wang, X., & Zhang, W. (2022). Improvement of Students' Autonomous Learning Behavior by Optimizing Foreign Language Blended Learning Mode. *SAGE Open*, 12(1). <https://doi.org/10.1177/21582440211071108>
- Wernholm, M. (2018). Children ' s shared experiences of participating in digital communities. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 13(4), 38–55.
- Xie, Z., & Yang, J. (2020). Autonomous Learning of Elementary Students at Home During the COVID-19 Epidemic: A Case Study of the Second Elementary School in Daxie, Ningbo, Zhejiang Province, China. *Best Evidence of Chinese Education*, 4(2), 535–541. <https://doi.org/10.15354/bece.20.rp009>
- Zulaihah, S., & Harida, R. (2017). Autonomous Learning Strategy of the Successful Nontraditional Students. *ELTIN JOURNAL, Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 5(2), 71–84. <https://doi.org/10.22460/eltin.v5i2.p71-84>

ANEXOS

ANEXO 1

CUESTIONARIO DE ENCUESTA A DOCENTES

Objetivo: Proponer un entorno digital interactivo para generar el aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Indicaciones:

- Sea objetivo y veraz.
- Seleccione la opción que usted considera correcta.
- Las respuestas se usarán para fortalecer los procesos enseñanza aprendizaje

1. Sexo

Femenino
Masculino

2. Edad

De 56 a 65 años
De 46 a 55 años
De 36 a 45 años
De 25 a 35 años

3. Tiempo que ejerce como docente

Más de 25 años
De 23 a 25 años
De 18 a 22 años
De 15 a 17 años
De 11 a 14 años
De 7 a 10 años
De 4 a 6 años
De 1 a 3 años

1. ¿Con que frecuencia usted utiliza entornos digitales interactivos?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

2. **¿Usted actualiza sus conocimientos acerca del uso de herramientas y los entornos digitales interactivos de aprendizaje?**

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

3. **¿El uso de los entornos digitales interactivos le ayudado a la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y gestión?**

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

4. **¿El uso de los entornos digitales interactivos ayudan a mejorar el rendimiento del estudiante en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?**

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

5. **¿Los entornos digitales interactivos son útiles para que el estudiante aprenda nuevos contenidos teóricos prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?**

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()

Nunca	()
-------	-----

6. ¿Con frecuencia usted utiliza videos educativos para enseñar los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

7. ¿Los entornos digitales interactivos ayudan al estudiante a retroalimentarse y mejorar el aprendizaje de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

8. ¿Considera usted que los entornos digitales interactivos complementan la formación académica recibida de manera presencial en el aula de clases?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

9. ¿Usted incentiva la utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación con la aplicación de los entornos digitales interactivos?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

10. ¿La utilización de los entornos digitales interactivos ayudan a mejorar la formación práctica de los estudiantes relacionada con la aplicación de recursos y herramientas Web?

Siempre	()
---------	-----

Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

11. ¿Usted utiliza estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo para desarrollar los conocimientos prácticos de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

12. ¿Qué tipos de estrategias metodológicas utiliza usted para el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Diseño de recursos visuales interactivos	()
Foros interactivos	()
Aprendizaje basado en problemas	()
Juegos y dramatizaciones	()
Grupos focales	()
Aprendizaje cooperativo - colaborativo	()

13. ¿Qué tipo de recursos incentivan el aprendizaje autónomo del estudiante?

Creación de videos o contenidos para la web	()
Trabajos prácticos	()
Proyectos de emprendimiento	()
Proyectos de investigación	()
Ensayos académicos	()

14. ¿El estudiante reflexiona críticamente acerca de su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

15. ¿Considera usted que los estudiantes tienen la capacidad de planificar, implementar y evaluar su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

16. ¿Los entornos digitales interactivos ayudan a alentar a los estudiantes a ser autónomos de asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

17. ¿Los estudiantes son responsables de su proceso de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizándose entornos digitales interactivos?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

18. ¿En qué nivel de aprendizaje autónomo se encuentran los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Autonomía	()
Autonomía relativa	()
Dependencia relativa	()
Dependencia	()

19. ¿El estudiante toma las decisiones oportunas de cara a mejorar su estudio y rendimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

20. ¿Usted incentiva que el estudiante identifique sus debilidades y fortalezas para conocer su proceso de aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

21. ¿Al estudiante le gusta aplicar estrategias de aprendizaje autónomo a través de la aplicación de entornos digitales interactivos?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

22. ¿El estudiante es capaz de crear actividades escolares autónomas a través de los entornos digitales interactivos?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

23. ¿El estudiante tiene la capacidad de ejercer control sobre su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

24. ¿El estudiante utiliza los entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

GRACIAS POR SU ATENCIÓN

ANEXO 2

CUESTIONARIO DE ENCUESTA A ESTUDIANTES

Objetivo: Proponer un entorno digital interactivo para generar el aprendizaje autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Indicaciones:

- Sea objetivo y veraz.
- Seleccione la opción que usted considera correcta.
- Las respuestas se usarán para fortalecer los procesos enseñanza aprendizaje

1. Sexo

Femenino	()
Masculino	()

2. Edad

.....

3. Nivel educativo

.....

4. Rendimiento académico relacionado con la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Excelente	()
Muy bueno	()
Bueno	()
Regular	()
Malo	()

1. ¿Con que frecuencia usted le gusta utilizar entornos digitales interactivos?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

2. ¿Usted adquiere conocimientos con el uso de los entornos digitales interactivos de aprendizaje?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

3. ¿El uso de los entornos digitales interactivos le han ayudado a su aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

4. ¿El uso de los entornos digitales interactivos le ha ayudado a mejorar su rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

5. ¿Los entornos digitales interactivos son útiles para que usted aprenda nuevos contenidos teóricos prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

6. ¿Con frecuencia el docente utiliza videos educativos para enseñar los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()

Nunca	()
-------	-----

7. ¿Los entornos digitales interactivos le ayudan a mejorar su aprendizaje de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura de Emprendimiento y gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

8. ¿Considera usted que los entornos digitales interactivos complementan su formación académica recibida de manera presencial en el aula de clases?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

9. ¿El docente incentiva la utilización de tecnologías digitales para generar investigación e innovación con la aplicación de los entornos digitales interactivos?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

10. ¿La utilización de los entornos digitales interactivos le ayudan a mejorar su formación práctica relacionada con la aplicación de recursos y herramientas Web?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

11. ¿El docente utiliza estrategias de aprendizaje cooperativo e interactivo para desarrollar sus conocimientos prácticos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()

A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

12. ¿Qué tipos de estrategias metodológicas utiliza el docente para el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Diseño de recursos visuales interactivos	()
Foros interactivos	()
Aprendizaje basado en problemas	()
Juegos y dramatizaciones	()
Grupos focales	()
Aprendizaje cooperativo - colaborativo	()

13. ¿Qué tipo de recursos que incentivan su aprendizaje autónomo?

Creación de videos o contenidos para la web	()
Trabajos prácticos	()
Proyectos de emprendimiento	()
Proyectos de investigación	()
Ensayos académicos	()

14. ¿Usted reflexiona críticamente acerca de su aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

15. ¿Considera usted que tiene la capacidad de planificar, implementar y evaluar su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

16. ¿Los entornos digitales interactivos le ayudan a ser autónomo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	()
----------------	-----

Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

17. ¿Usted es responsable de su proceso de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizándose entornos digitales interactivos?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

18. ¿Con relación a su nivel de aprendizaje autónomo en cuál se encuentra usted en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

19. ¿Usted toma las decisiones oportunas de cara a mejorar su estudio y rendimiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

20. ¿La docente incentiva que usted identifique sus debilidades y fortalezas para conocer su proceso de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

21. ¿A usted le gusta aplicar estrategias de aprendizaje autónomo a través de entornos digitales interactivos?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

22. ¿Usted es capaz de crear actividades escolares autónomas a través de los entornos digitales interactivos?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

23. ¿Usted tiene la capacidad de ejercer control sobre su propio aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

24. ¿Usted utiliza los entornos virtuales interactivos para aprender de manera autónoma?

Siempre	()
Casi siempre	()
A veces	()
Casi nunca	()
Nunca	()

GRACIAS POR SU ATENCIÓN

ANEXO 3
EVALUACIONES PRETEST Y POSTEST

Pretest	Postest
6	6
4	6
7	9
5	7
4	6
6	8
7	9
7	9
8	7
9	9
7	9
6	8
6	5
6	8
7	8
8	8
7	6
7	9
5	7
5	7
6	8
4	7
4	7
5	7
6	8
7	7
5	8
6	8
6	8
6	8
6	8
7	9
8	8
9	9
7	7
7	9
8	8
7	9
6	8
7	9