



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

TEMA:

**EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP) EN LA ENSEÑANZA
VIRTUAL DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN BACHILLERATO
TÉCNICO**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación
mención Innovación y Liderazgo Educativo

Autora

Guevara Vaca Alexandra Elizabeth

Tutor

Dr. Benavides Lara Raúl Marcelo

AMBATO – ECUADOR

2021

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

Yo, **Alexandra Elizabeth Guevara Vaca**, declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre “**El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la Enseñanza Virtual de Emprendimiento y Gestión En Bachillerato Técnico**”, como requisito para optar al grado de **Magister en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo**, 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 14 días del mes de octubre de 2021, firmo conforme:

Autor: Alexandra Elizabeth Guevara Vaca

Firma: 

Número de Cédula: 1803365210

Dirección: Tungurahua. Pelileo, La Paz

Correo Electrónico: cpaalex1979@yahoo.es

Teléfono: 0939220730

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “**El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la Enseñanza Virtual de Emprendimiento y Gestión En Bachillerato Técnico**” presentado por **Alexandra Elizabeth Guevara Vaca**, para optar por el Título de Magister en Educación mención Innovación y Liderazgo Educativo

CERTIFICO

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

Ambato, septiembre del 2021



.....
Dr. Benavides Lara Raúl Marcelo

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

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

Ambato, 14 de octubre del 2021



.....
Alexandra Elizabeth Guevara Vaca
1803365210

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP) EN LA ENSEÑANZA VIRTUAL DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN BACHILLERATO TÉCNICO**, previo a la obtención del Título de Magister en Educación Mención en Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 14 de octubre del 2021

LISBET
MARTINEZ GIL

Firmado digitalmente por:
LISBET MARTINEZ GIL
Fecha: 2021.10.11 09:06:25
+05'00'

.....
DR. MARTINEZ GIL LISBET
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
DRA. RAMIREZ NARANJO FANNY
VOCAL



.....
DR. BENAVIDES LARA RAÚL MARCELO
VOCAL

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios y a la Virgen María, quienes inspiraron mi espíritu para la conclusión de esta tesis. A mi madre quien me dio la vida, educación, apoyo y consejos. A mi querido esposo e hijos por su consideración, amor y paciencia. A mis compañeros de estudio, a mis maestros y amigos, por su respaldo incondicional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a los miembros de la Unidad Educativa Huasimpamba por su colaboración e interés en este trabajo y de manera especial a la Universidad Indoamérica por haberme brindado la oportunidad para culminar mis estudios de especialización, así como al Tutor de Tesis Dr. Raúl Benavides por su valioso tiempo y su cooperación para desarrollar mi trabajo de investigación. Y un agradecimiento especial a mi amiga Wilma Calero por apoyarme para culminar este arduo camino.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y Actualidad del Tema.....	1
Justificación.....	3
Planteamiento del Problema.....	4
Objeto y Campo de Estudio	5
Destinatarios del Proyecto.....	6
Objetivos	6
Objetivo General	6
Objetivos Específicos.....	6
Idea a Defender	7
CAPÍTULO I.....	8

MARCO TEÓRICO.....	8
Antecedentes de la investigación	8
Desarrollo Teórico del Objeto de Estudio.....	11
Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en la Educación	12
Informática educativa.....	14
Entornos de aprendizaje virtual (EVA).....	16
La enseñanza virtual.....	16
Relación entre la informática educativa – enseñanza virtual y EVA.....	19
Desarrollo Teórico del Campo de Estudio	20
El aprendizaje basado en proyectos (ABP).....	20
El aprendizaje significativo.....	23
La didáctica	27
La asignatura de emprendimiento y gestión.....	30
CAPÍTULO II	32
DISEÑO METODOLÓGICO.....	32
Enfoque y Diseño de la investigación.....	32
Población, Muestra, Tipo de Muestreo	33
Operacionalización de Variables y Diseño del Instrumento	34
Proceso de Recolección y Procesamiento de Datos	38
Análisis de los Resultados de la Encuesta aplicada a docentes y estudiantes.....	38
a) Sobre el nivel de conocimientos y de utilización de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).....	39
b) Aspectos relevantes de la enseñanza virtual utilizada en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos.....	42

c) Identificación de competencias y habilidades desarrolladas en los estudiantes al aplicar la guía para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos	43
CAPÍTULO III	46
PRODUCTO	46
Presentación del Producto	46
Denominación de la Propuesta	47
Definición de la Propuesta	47
Beneficiarios	48
Objetivos de la Propuesta.....	49
Objetivo General	49
Objetivos Específicos.....	49
Soporte Tecnológico de la Propuesta	49
Estructura de la Guía didáctica	50
I. La asignatura de Emprendimiento y gestión, su importancia y aporte al perfil del bachiller.....	50
II. Fases para la implementación de la Guía Didáctica de la asignatura de Emprendimiento y Gestión	53
III. Contenidos de la Guía Didáctica de la Asignatura se Emprendimiento y Gestión.....	57
IV. Desarrollo de los contenidos de la Guía Didáctica de la asignatura de Emprendimiento y Gestión	58
Rúbrica para la Evaluación de las Actividades	64
Valoración de Usuarios	67
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	69

Conclusiones	69
Recomendaciones.....	70
Bibliografía	72
ANEXO.....	78
Anexo 1. Encuesta para aplicar a docentes y estudiantes	78
Anexo 2. Ficha de valoración de la propuesta	80
Anexo 3. Perfil de los usuarios	81
Anexo 4. Ficha de valoración de cada usuario.....	83
Anexo 5. Carta de valoración de los usuarios	85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestra de estudio	33
Tabla 2. Validez y Confiabilidad de la encuesta aplicada a docentes y estudiantes	34
Tabla 3. Operacionalización de variable de estudio: enseñanza virtual.....	36
Tabla 4. Operacionalización de variable de estudio: metodología ABP.....	37
Tabla 5. Género	38
Tabla 6. Significado de ABP.....	39
Tabla 7. Uso del ABP por parte de los docentes	40
Tabla 8. Tareas con metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos	40
Tabla 9. Aplicación de la metodología del ABP (Docentes)	41
Tabla 10. Aplicación de la metodología del ABP (Estudiantes).....	41
Tabla 11. Aspectos relevantes de la enseñanza virtual	42
Tabla 12. Competencias desarrolladas	43
Tabla 13. Competencias en relación de fortaleza y debilidad.....	44
Tabla 14. Fase de planificación de la Guía Didáctica	54
Tabla 15. Fase de ejecución de la Guía Didáctica	55
Tabla 16. Fase de evaluación de la Guía Didáctica	57
Tabla 17. Contenidos de la asignatura	57
Tabla 18. Rúbrica para la evaluación de actividades	65
Tabla 19. Autovaloración del especialista	67
Tabla 20. Valoración de la propuesta.....	68

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Árbol de problemas.....	12
Figura 2. Aspectos fundamentales de las TIC.....	13
Figura 3. Herramientas TIC's	14
Figura 4. Tipos de enseñanza virtual.....	18
Figura 5. Dimensiones de la educación virtual	19
Figura 6. Relación entre la informática educativa – enseñanza virtual y EVA	20
Figura 7. Fases de la metodología ABP	22
Figura 8. Tipos de aprendizaje	25
Figura 9. Método ABP	27
Figura 10. Importancia de la didáctica en la enseñanza virtual	29
Figura 11. Estructura de la propuesta.....	47
Figura 12. Fases del ABP aplicado en el diseño de la Guía Didáctica	53

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO
EDUCATIVO

TEMA: EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP) EN LA ENSEÑANZA VIRTUAL DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN BACHILLERATO TÉCNICO

AUTORA: Alexandra Elizabeth Guevara Vaca

TUTOR: Dr. Raúl Marcelo Benavides Lara

RESUMEN EJECUTIVO

La asignatura de Emprendimiento y Gestión, responde a lineamientos establecidos dentro del currículo educativo, del Bachillerato General Unificado, busca formar jóvenes emprendedores con alto nivel de liderazgo, sin embargo, esto no se ha conseguido debido a la falta de una metodología que contribuya al desarrollo de estas competencias, que el mismo Ministerio de Educación promueve. Por esta razón el objetivo de esta investigación fue Implementar una propuesta educativa para la enseñanza de dicha asignatura utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) dentro de la enseñanza virtual a estudiantes de primer año de la especialidad de Electromecánica Automotriz de la Unidad Educativa “Huasimpamba”. El ABP, es una metodología que transforma al estudiante en el centro del proceso de enseñanza aprendizaje facilitando el desarrollo del conocimiento de manera interdisciplinar. La investigación fue cuantitativa descriptiva y con metodología de investigación no experimental. En el estudio participaron 127 estudiantes y 4 docentes del área de Emprendimiento y Gestión. Los principales resultados establecen que los encuestados (estudiantes y docentes) conocen esta herramienta; sin embargo, en el momento de su utilización este refleja bajo rendimiento académico; además el ABP no es utilizado en su totalidad, por lo que sus proyectos no cumplen con las expectativas pedagógicas que exige el currículo. Con base a estas debilidades se diseñó una guía para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos, herramienta didáctica que contribuye al desarrollo de competencias, habilidades y destrezas en función de los objetivos propios de esta asignatura y según lo establecido por el Ministerio de Educación. Instrumento que fue validado por usuarios quienes manifiestan que este cumple con los propósitos de su diseño, y puede mejorar la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Palabras Claves: Aprendizaje Basado en Proyectos, Emprendimiento y Gestión, Enseñanza Virtual.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

POSGRADOS

CARRERA: MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

AUTORA: Guevara Vaca Alexandra

TUTOR: Phd. Benavides Lara Raúl Marcelo

ABSTRACT

The subject of Entrepreneurship and Management responds to established guidelines within the educational curriculum, at the high school; it seeks to train young entrepreneurs with a high level of leadership. However, this has not been accomplished because of the lack of a method that contributes to the development of these skills that the Ministry of Education promotes. For this reason, the research aim was to implement an educational proposal for teaching this subject using Project-Based Learning (PBL) within the virtual teaching for first-year students of the Automotive Electromechanics specialty at "Unidad Educativa Huasimpamba". PBL is a method that makes the student the center of the teaching-learning process, facilitating learning development interdisciplinary. This research was quantitative descriptive, and with a non-experimental research method. The study involved 127 students and four teachers from the Entrepreneurship and Management subject. The main results determine that the respondents (students and teachers) know the use of this tool. However, at the time of its use, it reflects low academic performance; In addition, PBL has not employed entirety, so the projects do not meet the pedagogical expectations required by the curriculum. Based on these weaknesses, a guide was designed for teaching Entrepreneurship and Management, applying Project-Based Learning, a didactic tool that contributes to the development of competencies, skills, and abilities based on the objectives of this subject and as established by the Ministry of Education. Users validated the instrument; they show that the design standards deliver with the purpose, and it can improve the teaching of Entrepreneurship and Management subject.

KEYWORDS: Entrepreneurship and Management, Project-Based Learning, Virtual teaching.

INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad del Tema

Los procesos de enseñanza – aprendizaje han evolucionado de manera significativa, la inserción de las Tecnologías de Información y Comunicación, han permitido el desarrollo y fortalecimiento de la enseñanza virtual, no obstante, cabe señalar que dentro de los entornos educativos no se aprovecha el uso de las diferentes estrategias metodológicas existentes, lo que hace que la educación siga siendo empírica y tradicionalista, limitando el desarrollo de competencias y habilidades en los estudiantes.

La metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), no es una metodología reciente en el mundo, sin embargo, a nivel nacional se ha constituido en una nueva metodología de trabajo en las instituciones educativas fiscales y que es promovida su aplicación por el Ministerio de Educación del Ecuador, que representa el ente rector del sistema educativo, para lo que refiere acerca de la necesidad de implementar estrategias que permitan aplicar la metodología del ABP de manera virtual, ya que se ha comprobado que los estudiantes trabajando de manera presencial son rehaceos a la investigación, análisis, reflexión y trabajo colaborativo en las temáticas planteadas. El Ministerio de Educación del Ecuador establece que:

Esta actividad se realiza al interior de la institución educativa, dentro de la jornada escolar, y se divide en campos de acción sobre los cuales los estudiantes deberán construir un proyecto aplicando sus conocimientos y destrezas descritos en el currículo con énfasis en los componentes de ciencias sociales y ciencias naturales, de manera creativa, innovadora y emprendedora, obteniendo como resultado un producto concreto, enteramente desarrollado por ellos” (Ministerio de Educación, 2019, p. 7)

Bajo este contexto, este estudio se enmarca en la línea de investigación de innovación ya que se aplica la estrategia metodológica del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), misma que se ha venido utilizando de manera empírica en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Al mismo tiempo se ubica en la sub - línea de Aprendizaje en la que los estudiantes son los protagonistas y podrán aplicar los conocimientos adquiridos en la práctica al realizar los diversos proyectos en las diferentes áreas; de esta manera también el docente contribuirá en sus conocimientos a medida que van desarrollando sus proyectos y experimentando situaciones propias del entorno.

Dentro de los problemas centrales que se detectaron y que sustentan el desarrollo de esta investigación es que los docentes tienen desconocimiento de la aplicación de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), lo que incide de manera significativa en la calidad de los proyectos que se realizan en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Otro aspecto relevante, es que, los estudiantes no desarrollan competencias de liderazgo, emprendimiento y toma decisiones, que constituye una de las finalidades de esta asignatura, por lo que no se cumple con las disposiciones curriculares establecidas por el Ministerio de Educación.

Esta investigación se realizará en la Unidad Educativa Huasimpamba, ubicada en el sector de Huasipamba del Cantón de San Pedro de Pelileo, que en la actualidad cuenta con una población estudiantil de 640 estudiantes, de los cuales 155 son mujeres y 485 hombres. Funciona en la modalidad presencial y jornada matutina, la oferta académica de esta institución es Educación General Básica Superior, Bachillerato Técnico en: Electromecánica Automotriz, Instalación de máquinas y equipos eléctricos, Mecanizado y construcciones metálicas, Bachillerato Técnico Productivo en: Fabricación de carrocerías.

En la actualidad en el área de Emprendimiento y Gestión se ha detectado que existe varios vacíos de la asignatura, ya que los estudiantes únicamente memorizan los contenidos, la forma de educar necesita un cambio inmediato en todos los actores del proceso educativo: docentes, estudiantes y padres de familia, debiendo asumir nuevos roles dentro del sistema educativo.

Los docentes por su parte necesitan empoderarse del propósito de la metodología del ABP, permitiendo desarrollar las actividades planteadas y mejorar el tiempo de

trabajo con los educandos, a su vez demuestran cierta resistencia a probar y utilizar nuevas metodologías en sus clases, pues involucra una transformación en su forma de pensar y actuar, no todos los docentes están dispuestos a salir de su zona de confort e inventar nuevos ambientes de trabajo en su vida cotidiana y a nivel educativo.

Con la finalidad de que los proyectos desarrollados por los estudiantes brinden soluciones a problemáticas vivenciales de su entorno en donde los estudiantes se transforman en protagonistas de su propio aprendizaje, generando espacios donde se pone en práctica su creatividad.

Los trabajos desarrollados con la metodología del ABP constituyen actividades rentables y de interés, que contribuyen al perfeccionamiento integral de los estudiantes, por medio del trabajo grupal y colaborativo, desarrollando destrezas, habilidades y competencias que forman parte del aprendizaje significativo aplicable a su vida personal y social.

En base a lo planteado, y para obtener resultados idóneos se plantea la necesidad de identificar el estado actual en relación con la utilización de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), tanto en docentes como en estudiantes dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión; así como, también fundamentar la necesidad de construir una guía didáctica orientada a mejorar el proceso de la enseñanza virtual de la asignatura en mención en los estudiantes del primer año de Bachillerato Técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz de la UEH.

Justificación

Con la presencia del Covid-19 a nivel mundial, se dieron disposiciones radicales orientadas a la prevención del contagio de esta enfermedad, una de estas fue el confinamiento y el aislamiento social, por lo que el trabajo y la educación se convirtieron en teletrabajo y teleeducación, respectivamente, alterando de manera significativa la convivencia de todas las personas, y obligándolos a la utilización de la tecnología como herramienta fundamental de comunicación.

La necesidad de esta investigación se centra en la importancia del fortalecimiento de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, a través de la aplicación de la metodología ABP, con la finalidad de desarrollar en los estudiantes competencias como liderazgo, emprendimiento, toma de decisiones, entre otras.

Dentro del contexto educativo, los docentes se vieron obligados a la utilización de las Tecnología de la Información y Comunicación (TIC), para el desarrollo de sus clases, lo que incidió en una forma de planificación y desarrollo diferente, por esta razón, el presente trabajo de investigación se centra en la importancia de fortalecer la utilización del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), sobre todo dentro de la enseñanza virtual, con la finalidad de dar cumplimiento a lo estipulado dentro del currículo, por el Ministerio de Educación del Ecuador, en lo relacionado a la asignatura de Emprendimiento y Gestión para estudiantes del Bachillerato Técnico.

Para el caso de esta investigación se plantea una propuesta educativa para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos dentro de la enseñanza virtual para los estudiantes de Primer Año de Bachillerato Técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz de la UEH, con la finalidad de mejorar y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, el impacto teórico se centra en el diagnóstico de la necesidad de contar con un instrumento que apoye el desarrollo de este proceso; el impacto práctico, es la validación de la guía que podrá ser aplicada dentro de este contexto educativo. Los beneficios de este instrumento serán directamente los estudiantes y docentes, pues son quienes desarrollarán habilidades y competencias propias de la asignatura y orientadas al desarrollo de proyectos que fortalezcan el emprendimiento y liderazgo.

Planteamiento del Problema

En la actualidad el desarrollo de competencias como liderazgo, creatividad, innovación, resolución de problemas, toma de decisiones, son una necesidad que exige el Ministerio de Educación del Ecuador, en los estudiantes de educación secundaria,

por esta razón implementa dentro del currículo la asignatura de Emprendimiento y Gestión, sin embargo, este objetivo no se ha cumplido a cabalidad, pues los docentes **carecen de metodologías** que faciliten el desarrollo de estas competencias, lo que hace que el proceso de enseñanza se realice de manera tradicionalista. Otro de los problemas que se refleja, desde el momento que se inserta la obligatoriedad de la teleeducación o la enseñanza virtual, es que los docentes presentan un **alto desconocimiento del manejo de plataformas y de estrategias** que se pueden aplicar para interactuar con sus estudiantes. Todo lo expuesto, conlleva a que se improvisen contenidos, y no se les involucre a los estudiantes con problemas reales, para la toma de decisiones.

De ahí surge la necesidad de motivar el uso de metodologías que faciliten el proceso de enseñanza.

En base a la problemática antes descrita la presente investigación pretende dar respuesta a la siguiente interrogante:

¿La aplicación de la guía didáctica de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), en la enseñanza virtual permitirá el desarrollo de competencias en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en los estudiantes del primer año de Bachillerato Técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz de la Unidad Educativa “Huasimpamba” (UEH) del Cantón Pelileo de la Provincia de Tungurahua durante el año lectivo 2020 - 2021?

Objeto y campo de estudio

En base a este planteamiento, el objeto de estudio se enmarca en la enseñanza virtual de Emprendimiento y Gestión; mientras que el campo de investigación corresponde a la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Destinatarios del Proyecto

Los beneficiarios directos de esta investigación serán los estudiantes de primer año de Bachillerato Técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz de la UEH, porque a través de la aplicación de una guía para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos dentro de la enseñanza virtual, se desarrollará en ellos competencias y habilidades, al ser protagonistas de su propio aprendizaje de una manera sistemática, creativa y siendo capaces de brindar soluciones a problemáticas vivenciales de su entorno.

Los docentes también se constituyen en beneficiarios directos, pues son actores del proceso y quienes lo orientan a través de sus conocimientos y experiencias. Los beneficiarios indirectos son los directivos y padres de familia quienes se ven favorecidos al contar con hijos y estudiantes debidamente preparados para desenvolverse en su entorno de una manera práctica y dinámica.

Objetivos

Objetivo general

Validar una propuesta educativa para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos dentro de la enseñanza virtual de estudiantes de Primer Año de Bachillerato Técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz de la UEH

Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la enseñanza virtual en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Diagnosticar el nivel de conocimientos y de utilización de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), tanto en docentes como en estudiantes dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa “Huasimpamba” (UEH)

- Diseñar una guía didáctica de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando el ABP para la enseñanza virtual de estudiantes del primer año de Bachillerato Técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz de la UEH.
- Validar la aplicación de la guía para la enseñanza virtual de la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizando el ABP.

Idea a Defender

La idea a defender de la presente investigación se centra en la importancia de la aplicación de la guía didáctica de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), en la enseñanza virtual desarrolló competencias en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en los estudiantes del primer año de Bachillerato Técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz de la Unidad Educativa “Huasimpamba” (UEH) del Cantón Pelileo de la Provincia de Tungurahua durante el año lectivo 2020 - 2021

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Como parte del estado del arte de esta investigación se puede mencionar acerca de los orígenes del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), esta metodología surge a finales del siglo XIX, en Estados Unidos, fue evolucionando de manera relevante en las aulas durante los siglos XX y XXI, estas experiencias se apoyan sobre todo en el trabajo realizado por John Dewey (2004), cuya propuesta se centraba en “aprender haciendo”, posteriormente, a través de los trabajos desarrollados por Kilpatrick (1918), quien elaboró el concepto del aprendizaje por proyectos a través de su publicación *The Project Method* (Montaner, 2017), fue considerado un enfoque progresista de la enseñanza, gana adeptos poco a poco, sin embargo, solo se la consideró como una metodología alternativa y poco aplicable en el resto del mundo (Majó & Baqueró, 2014).

Durante este periodo Majó y Baqueró (2014), establecieron diferentes clasificaciones de proyectos, bajo tres grandes finalidades: (i) dar respuesta a un problema específico; (ii) investigar o evaluar un problema concreto; (iii) diseñar o construir un producto (Reimagine & Reimagine, 2020). Para el fortalecimiento de este estudio se ha consultado varios referentes investigativos tanto nacionales como internacionales, que aporten de manera significativa al desarrollo de este trabajo, y que se centran en las variables de estudio el aprendizaje basado en proyectos (ABP), y la enseñanza virtual; en relación con la importancia del ABP, dentro del contexto educativo, se tiene la realizada por García y Basilotta (2017), se trabajó con 364 estudiantes de cinco centros educativos de Castilla y León, en donde se aplicó la metodología de aprendizaje basado en proyectos, en diversas áreas curriculares.

Para la evaluación de la validez de los contenidos e instrumentos se aplicó el Método Delphi, y finalmente la fiabilidad se determinó en base al Coeficiente de Cronbach alcanzando una escala de 0.912, que se lo considera como plenamente satisfactorio. Para el desarrollo de ABP, se ejecutaron proyectos colaborativos, los docentes se apoyaron de herramientas tecnológicas, esto permitió que los estudiantes desarrollen un nivel de compromiso elevado, así como la motivación permitiendo el fortalecimiento de aprendizajes significativos (García & Basilotta, 2017).

Otra investigación relevante, en virtud de que el tema de estudio se propone realizarlo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, esta es un área que debe desarrollarse de manera interdisciplinaria, se tiene la investigación publicada por Medina Margarita y Tapia Miltón, relacionada con el “El aprendizaje basado en proyectos una oportunidad para trabajar interdisciplinariamente”, dentro de los resultados que se obtuvieron es que los alumnos incursionaron en una faceta diferente de aprendizaje, en donde se le inserta a que sea capaz de tomar decisiones de una manera crítica y resolviendo situaciones que se les va presentando en el proyecto bajo diversos contextos, de esta manera se lo convierte al estudiante en protagonista de su aprendizaje, mejorando de esta manera la calidad del proceso de enseñanza – aprendizaje y desarrollando competencias (Medina & Tapia, 2017) .

En Colombia, se realizó una investigación importante, pues analiza las variables de estudio del ABP y el desarrollo de ambientes virtuales, realizada por Figueredo (2017), relacionada con la “Implementación de un ambiente virtual de aprendizaje con metodología ABP aprendizaje basado en proyectos para la formación de médicos generales en un hospital de primer nivel”, esta metodología fue aplicada de tres maneras: la primera, fomentando el aprendizaje significativo (está siempre va de la mano de la instrucción y acompañamiento de un tutor); la segunda, donde se evidencia el trabajo en equipo para el planteamiento de soluciones ante problemas de la vida real; la tercera, a través del análisis de casos de estudio. Sin embargo, lo realizado no tuvo el impacto deseado, pues a pesar de conseguir una aproximación a las diferentes

temáticas, no se logró evidenciar cambios en los conocimientos y, por ende, en su formación (Figueredo, 2017).

A nivel nacional se tiene la experiencia aplicada en la Universidad de Cuenca, realizada por María Arias y Zoila Saeteros, referente con el “Aprendizaje basado en proyectos y desarrollo del aprendizaje autónomo”, para este caso el docente cumple un rol fundamental tanto en la aplicación de la metodología docente como en el desarrollo del aprendizaje autónomo, su rol fundamental es la de guiar a los estudiantes en el planteamiento de situaciones problemáticas y su resolución, a través de una planificación sistemática que contenga objetivos con la finalidad de direccionar la búsqueda de información y priorización de actividades que se oriente a potencializar habilidades apoyados en un estudio auto dirigido y que permite el desarrollo del pensamiento crítico y la autoevaluación, dentro de los resultados relevantes obtenidos, se concluye que la aplicación de la metodología ABP se observó en los estudiantes un nivel de involucramiento significativo, además se visualizó altos grados de entusiasmo y satisfacción (Arias & Saeteros, 2019).

Como se observa en los referentes investigativos analizados, se demuestra que la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos es representativa dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, el docente cumple un rol fundamental, pues debe orientar el proceso de una manera ordenada y sistemática, con una adecuada planificación, de tal manera que enfrente a sus estudiantes al análisis crítico de problemas de la vida real, para la búsqueda de soluciones acorde a la realidad y de una manera dinámica, creativa e interdisciplinaria; contribuyendo al desarrollo de habilidades y competencias y sobre todo, al mejoramiento del proceso de aprendizaje.

Otras investigaciones relevantes, se tiene la realizada por Márquez y Jiménez (2014), en el cual se analiza la importancia del aprendizaje por proyectos en espacios virtuales, en la cual a través de la implementación de la metodología ABP ha permitido el progreso de competencias relativas al trabajo colaborativo, resolución de conflictos y toma de decisiones, a través de la inserción de los estudiantes a espacios de trabajo en red y no solo en repositorios de información, lo que les ha contribuido al desarrollo

de nuevos modos de acercarse a la realidad y donde el conocimiento se entienda como un constructo social (Marquez & Jiménez, 2014).

Otra experiencia importante es la publicada por Calderón, *et al* (2021), hace un acercamiento directo a la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con base en la experiencia docente. La investigación es de carácter mixto cuali-cuantitativo, emplea un cuestionario con preguntas cerradas y abiertas, y lo aplica a 10 docentes participantes, todos de género femenino. Como resultado se obtuvieron datos claros que se contrastan con otras investigaciones que plasman la importancia de esta metodología. Se evidencia que el ABP es una metodología de aprendizaje eficaz para la enseñanza de las matemáticas y además permite mejorar el trabajo en equipo y el crecimiento personal del alumnado. Sin embargo, una de las barreras más grandes para la implementación de esta estrategia es la poca formación que reciben los docentes al respecto. (Calderón & Loja, 2021).

Mientras que como conclusión se obtuvo que, los diferentes aprendizajes basados en proyectos de aula logran reforzar los conocimientos desarrollando las habilidades en el aprendizaje, por lo que es necesario plantear proyectos de aula interdisciplinarios, con el fin de incrementar sus sapiencias y hacerlos auténticos. En última instancia, este proyecto corresponde a la presente investigación en lo relativo a la primera variable, relacionada con la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos

Desarrollo Teórico del Objeto de Estudio

Para el estudio teórico, conceptual y procedimental se determina el objeto de investigación que está centrado en la enseñanza virtual de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los primeros años de Bachillerato Técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz; mientras, que el campo de estudio es la didáctica del Aprendizaje Basado en Proyectos (ver figura 1).

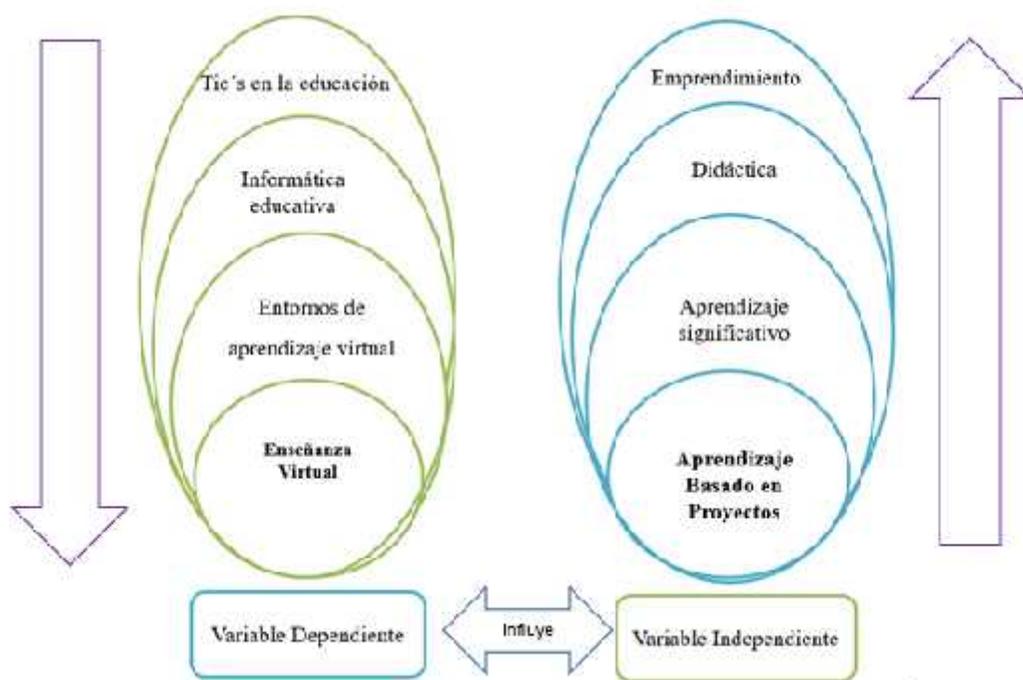


Figura 1. Árbol de problemas
Elaborado por: Guevara, 2021

Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) en la Educación

Según la UNESCO (2019), las TIC's , complementan, enriquecen y transforman el sistema educativo. Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), son el conjunto de avances tecnológicos, facilitan herramientas para el tratamiento y difusión de la información a través de diferentes canales de comunicación. Representan todas aquellas herramientas, recursos y programas, que contribuyen al procesamiento de la información, a través del uso de recursos tecnológicos (Peñaherrera, 2016).

Las TIC's, son importantes porque permiten la interconexión entre redes, tiene un gran impacto dentro de las organizaciones, en la educación, entre otros; en los entornos educativos supone un gran desafío, porque su uso genera motivación en los docentes y estudiantes, despertando su interés por la utilización de recursos didácticos y nuevos métodos de aprendizaje y con una colaboración más activa de los estudiantes.

Las TIC's dentro de la educación y/o proceso de enseñanza – aprendizaje contribuye a la adquisición de conocimientos durante la realización de sus tareas;

aportan a una preparación constructiva y significativa; facilita la asimilación de conocimientos a través de la incorporación de actividades como la indagación y búsqueda de información tanto de forma teórica como práctica; de acuerdo al Instituto Oficial de Formación Profesional (MEDAC), las TIC's favorecen las necesidades de los estudiantes en aspectos como flexibilidad, versatilidad, interactividad y conectividad; (ver figura 2).

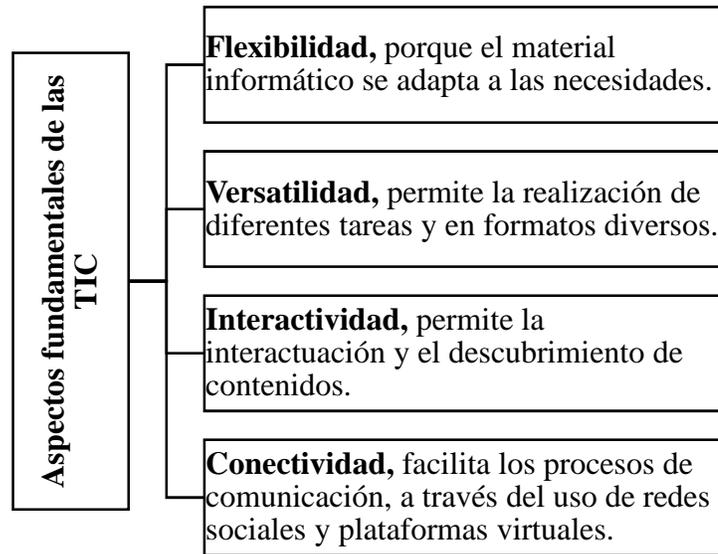


Figura 2. Aspectos fundamentales de las TIC
Fuente: Compilación realizada por la autora de MEDAC, 2020

En la actualidad existen diferentes tecnologías de información (ver figura 3), a las que se las considera como recursos digitales, estas posibilitan la ejecución de tareas en tiempo real, permiten una interconexión activa entre docentes y estudiantes durante el proceso de enseñanza. Dentro de algunos de estos recursos se tiene: el Google Apps for Educations, Edmodo, GoConqr, Padlet, Prezzi, entre otros.

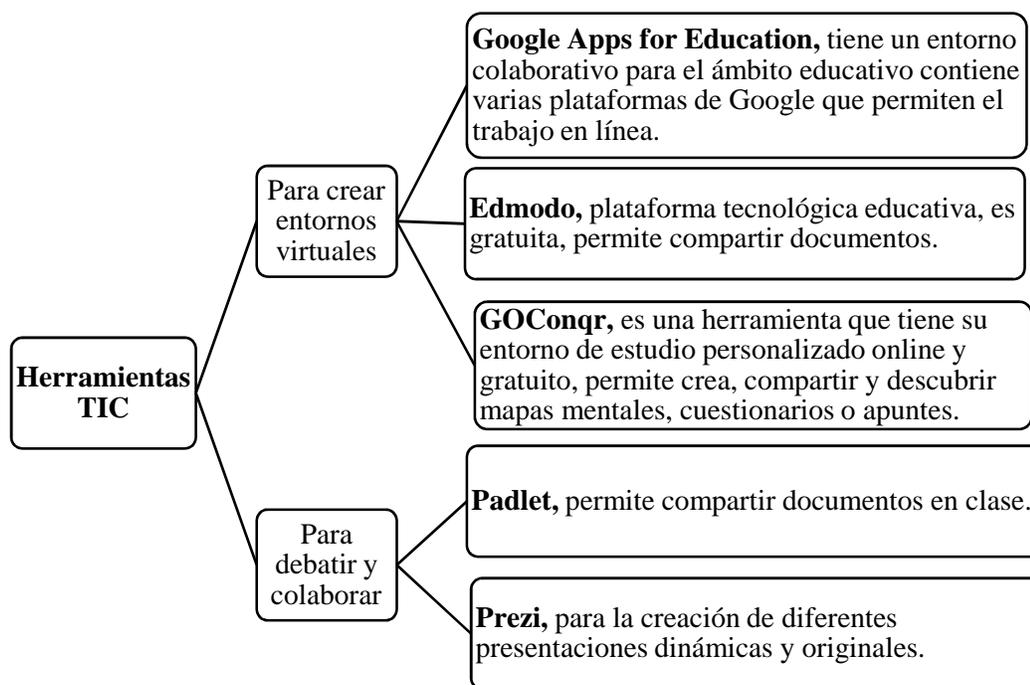


Figura 3. Herramientas TIC's
 Fuente: Compilación realizada por la autora de MEDAC, 2020

La utilización de las TIC's dentro del sistema educativo contribuye al desarrollo de competencias, sobre todo en el procesamiento y manejo de la información; así como, en el manejo de hardware y software, en todas las áreas del conocimiento, de ahí la importancia de estas dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje y a la vez requiere mayor conocimiento para la adecuada utilización y optimización de todos sus recursos informáticos.

Informática educativa

La informática educativa se la considera como el arte de enseñar, donde combina ciencias, métodos, estrategias y herramientas con la finalidad de satisfacer las necesidades de información dentro del campo de la enseñanza – aprendizaje, constituyen el eje integrado del proceso cognitivo, utiliza el diseño e implementación de soluciones con el apoyo de las TIC's, en los diferentes ámbitos educativos. Todo esto se consigue a través de la incorporación de la informática dentro de los currículos

escolares, por lo que es necesario el desarrollo de habilidades para mejorar los procesos de comunicación con las computadoras. La informática educativa tiene tres fundamentos teóricos:

1. *Inteligencia artificial*, esta afirma que las operaciones más avanzadas de las computadoras son consistentes con las funciones psicológicas del ser humano, esta puede ser fuerte o débil. La inteligencia artificial se combina con docentes, estudiantes y entornos educativos. La similitud entre robots y humanos no es precisa, porque los humanos tienen instintos, emociones y sentimientos además de su racionalidad.
2. *Teoría cognoscitiva de Piaget*, se basa en describir el aprendizaje como la construcción, transformación, disposición, organización, reconstrucción y ajuste de la estructura mental. Refiere que existe dos tipos de aprendizaje, el primero se sostiene en un medio de información específica; y la segunda permite el desarrollo de la estructura cognitiva, a través de la asimilación y ajuste del conocimiento.
3. *El constructivismo de Seymour Papert*, se basa en la teoría de la inteligencia artificial y el método de conocimiento genético de Jean Piaget, quien refiere que los procesos de aprendizaje son internos y están directamente influenciados por experiencias externas (Calma, 2020).

Dentro de los principales desafíos que enfrenta la informática educativa es en la forma correcta y razonable de la nueva tecnología de la información orientada al mejoramiento de la práctica educativa, por lo que es necesario que los docentes y estudiantes generen habilidades y destrezas que contribuya al fortalecimiento del proceso.

Las características de la informática educativa se centran en que es una disciplina que se encarga del estudio de los efectos y consecuencias de las TIC's dentro del sistema educativo; mejora las capacidades del pensamiento, constituye una sinergia entre la educación e informática, se caracteriza por ser muy dinámica y mejoran el proceso de enseñanza - aprendizaje.

Entornos de aprendizaje virtual (EVA)

La formación virtual utiliza un software específico denominadas genéricamente plataformas de formación virtual. Existen diferentes grupos de entornos de formación según la finalidad de estos, de ahí que surge la definición de los EVA, que constituyen espacios educativos que se alojan en la web, y tienen un conjunto de herramientas que facilitan el aprendizaje, permitiendo una adecuada interacción entre los actores del sistema educativo de manera remota, y ayudando a la realización de sus tareas. Puede acoplarse a formaciones completamente virtuales (e-learning) o servir de apoyo a formaciones presenciales (blended learning).

Los EVA's, contribuyen a que los estudiantes modifiquen sus estrategias de aprendizaje por su flexibilidad; generan un cambio de roles entre docentes y estudiantes; cambiando el paradigma tradicionalista ya que los docentes se convierten en guías que dirigen a sus estudiantes, proponiendo recursos y la construcción del aprendizaje de manera activa y colaborativa. Dentro de un entorno EVA, se tiene al quizás más conocido: el Moodle, el cual es un software gratuito; también se tiene otros como el Atuto o el Docebo (Rodríguez, 2020).

La enseñanza virtual

De acuerdo a Medina (2018), refiere a la enseñanza virtual como una estrategia educativa cuya finalidad se centra en el uso de la tecnología bajo la utilización de aplicaciones flexibles y con metodologías que contribuyen al mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje. Para Díaz (2016), lo califica como una “aula sin paredes”, que se caracteriza por no ser presencial, sincrónica y proximal, sino lo considera como representacional, asincrónica, depende de las redes electrónicas. Sin embargo, según GCF Global (2020), reafirma que, la enseñanza virtual, es aquella dinámica que se aplica dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, pero que se la realiza de manera virtual, lo que significa que la interacción entre docentes y estudiantes es muy diferente

a la presencial, se apoya en las TIC's, con la finalidad de establecer ambientes educativos versátiles y adecuados para el cumplimiento de los objetivos curriculares.

Bajo estas definiciones es claro determinar que la enseñanza virtual, es una forma de enseñanza que se apoya de plataformas y herramientas tecnológicas, para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje, con características virtuales, esto significa que se realiza dentro de un espacio e infraestructura física y de manera asincrónica.

Históricamente, se menciona que la enseñanza virtual revolucionó el contexto europeo, de América Latina y el Caribe, pues fueron emporándose en la sociedad del conocimiento y de la información. A partir de los años de los 90, se insertó este proceso dentro de la educación superior a distancia, proliferando a nivel mundial.

Las características de la enseñanza virtual, según Túñez (2017), exige una mayor auto-educación, responsabilidad y compromiso de los estudiantes; limita relaciones y situaciones de aprendizaje; mayor autonomía e independencia del proceso de aprendizaje; soporte con medios tecnológicos; y, presencialidad sustituida por materiales auto instruccionales. Además, es un sistema educativo que se apoya en las TIC's; apoyado en un modelo educativo que se centra en el aprendizaje colaborativo; permite a los estudiantes el acceso a programas académicos, que se encuentran en cualquier lugar del mundo; y, su cobertura es a nivel global.

Existe varios tipos de enseñanza virtual, se tiene a: E- learning, B- learning, M-learning (ver figura 4)

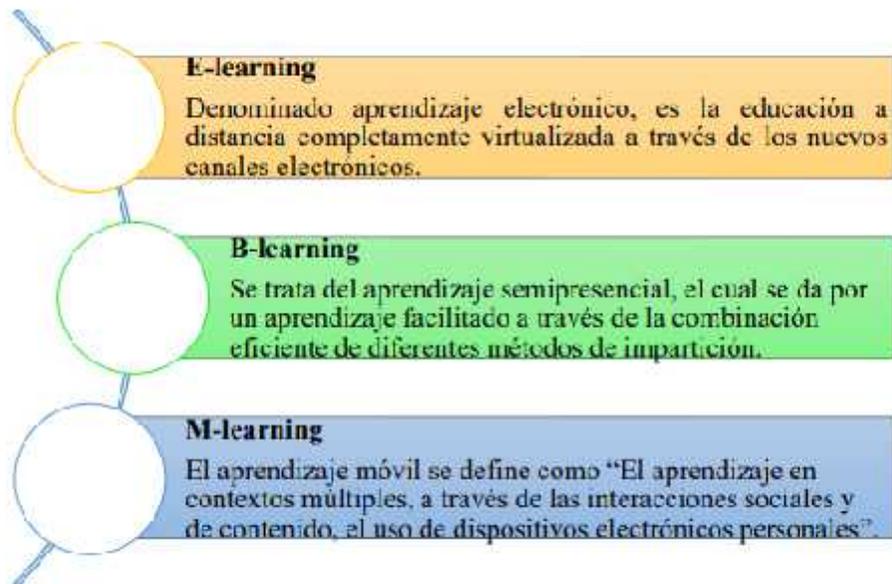


Figura 4. Tipos de enseñanza virtual
Fuente: Gil, 2016

Según Garduño (2015), plantea un escenario novedoso en relación con las dimensiones de la enseñanza virtual (ver figura 5)

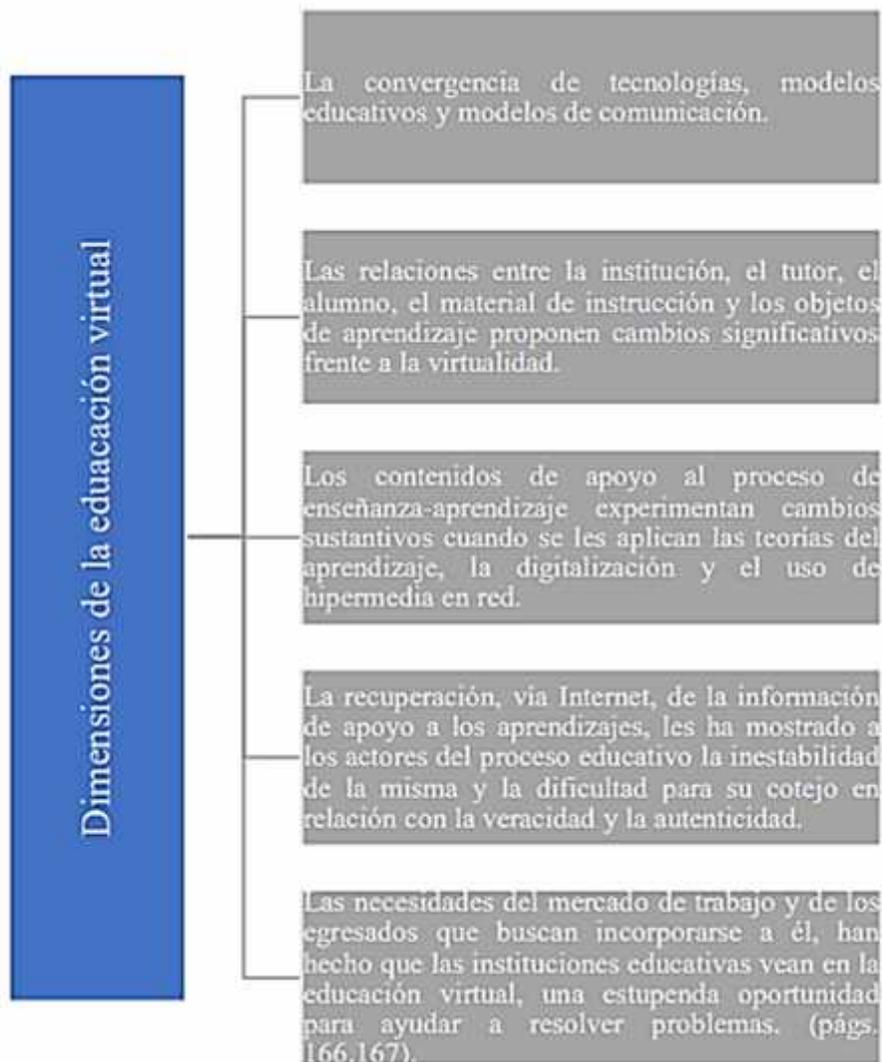


Figura 5. Dimensiones de la educación virtual
Fuente: Garduño, 2020

Relación entre la informática educativa – enseñanza virtual y EVA

En base a las definiciones expuestas anteriormente y a criterio de la autora, la informática educativa representa el arte de enseñar, para esto requiere de una estrategia educativa que se apoya en la enseñanza virtual, pero para que esta tenga la versatilidad necesaria es importante contar con espacios educativos acorde a las necesidades educativas, y en donde se pueda utilizar herramientas que permitan la interacción entre docentes y estudiantes, como se muestra en la figura 6:

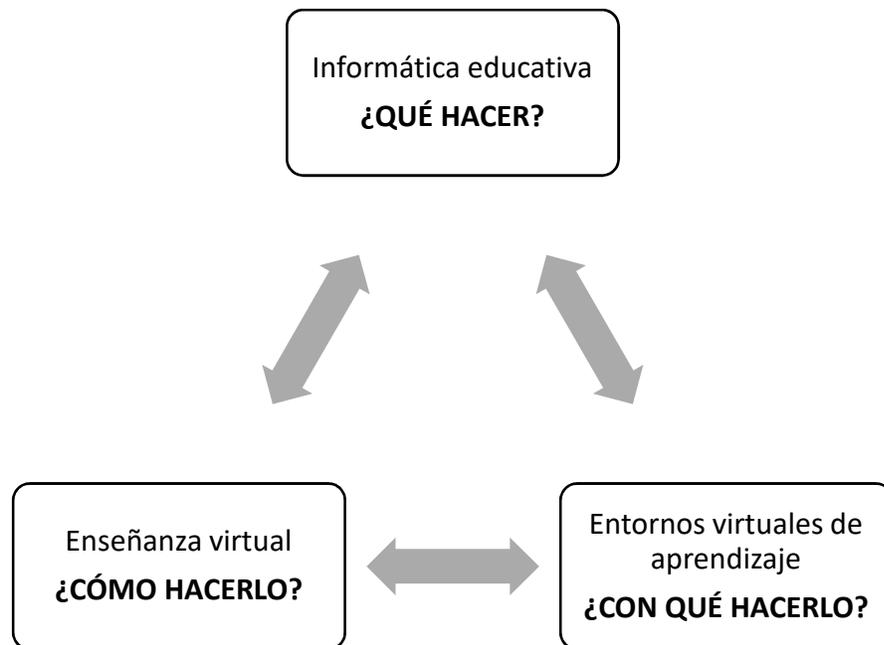


Figura 6. Relación entre la informática educativa – enseñanza virtual y EVA
Elaboración propia

Desarrollo Teórico del Campo de Estudio

El aprendizaje basado en proyectos (ABP)

La metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) tiene su origen en el aprendizaje significativo y el enfoque por competencias; pedagógicamente, se fundamentó en teorías constructivistas, en donde, los estudiantes adoptan una vida activa orientada a la construcción del conocimiento. Se apoya en el planteamiento de Ausubel, quien refiere que el aprendizaje significativo, permite a los estudiantes, la integración de nuevos conocimientos, pero de una forma no arbitraria y sustancial. También se fundamenta, en la teoría de aprendizaje de Piaget, quien refiere que el aprendizaje se desarrolla de manera secuencial, apoyado de la organización de esquemas mentales y facilita la asimilación de nueva información (Figueredo, 2017).

La conceptualización del Aprendizaje Basado en proyectos (ABP), ha sido referida por varios autores, tal es así que: Sáenz (2018), define como una metodología didáctica orientada a desarrollar aprendizaje a través del descubrimiento guiado, que hace que

los estudiantes construyan su conocimiento apoyados en la resolución de problemas de la vida real; sin embargo, para Moreno y Martínez (2016), consideran que es una “metodología que se orienta a la adquisición de competencias, dejando de lado los procesos repetitivos y orientado a la construcción o cambio conceptual por parte del aprendiz como una respuesta a la resolución de problemas específicos” (p. 144).

Para Torp y Sage (2016), valida a la metodología ABP, como una experiencia pedagógica sistemática que obliga a los estudiantes a realizar procesos de investigación que le lleve a la resolución de problemas del mundo real, corresponde un organizador del currículo y, sobre todo, consideran que es una estrategia de enseñanza. Finalmente, Escribano y Paredes (2018), mencionan que el ABP es una *“metodología, cuya finalidad es la de centrar la docencia en el aprendizaje, fortaleciendo sobre todo el aprendizaje autónomo de los estudiantes, situando el conocimiento y promoviendo el desarrollo de competencias, apoyado del aprendizaje colaborativo”* (p. 212).

Bajo estas definiciones expuestas se podría determinar que el ABP es considerada como una metodología, cuya función es la de desarrollar en los estudiantes competencias a través de la resolución de problemas de la vida real, sale del enfoque de la enseñanza tradicional que era meramente repetitiva, y unidireccional, sin embargo, esta metodología contribuye al fortalecimiento de un aprendizaje colaborativo y autónomo, convirtiéndose en una metodología didáctica.

La metodología del ABP se ha constituido en el marco idóneo para el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas que son clave para generar las experiencias más memorables dentro del entorno de aprendizaje.

Dentro de los retos que al aplicar la metodología del ABP, se tiene como desafío para los docentes y estudiantes el afrontar una transición compleja, debido a que se debe desaprender, porque se pretende cambiar la visión de que los estudiantes solo sean receptivos y romper esquemas tradicionales de enseñanza de transmisión de conocimiento, por un nuevo centrado en el estudiante. Para la aplicación de esta metodología es necesario realizar cambios en los contenidos curriculares con la situación problémica de la vida diaria.

Otro reto a vencer es que tanto docentes y estudiantes requieren más tiempo para la implementación de esta metodología para lograr aprendizajes significativos. Un limitante importantes es desconocimiento del docente para la aplicación de este método. El ABP, de acuerdo con lo que manifiestan Loyens, et. al, (2018) para aplicarlo se requiere seguir las siguientes fases: planeación, presentación del problema, planteamiento de objetivos de aprendizaje, evaluación, discusión y síntesis y finalmente, auto estudio y auto aprendizaje (ver figura 7).

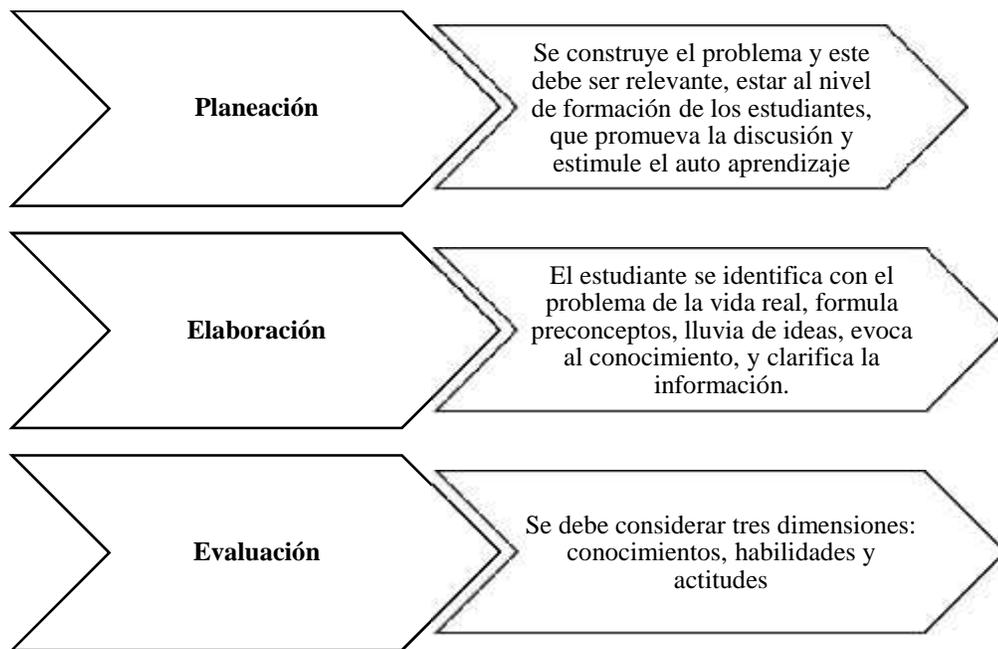


Figura 7. Fases de la metodología ABP

Fuente: Compilación de la obra “Problem-based learning as a facilitador of conceptual change” de Loyens (2018)

A diferencia de la metodología tradicional, el ABP inicia a partir de una interrogante concreta a la que el estudiante busca dar respuesta o solución a través de un proyecto, gracias a esta proyección colaborativa, motivadora y creativa, se da realce al intercambio de ideas para dar solución a la interrogante planteada.

Considerando que la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos brinda varios beneficios a docentes y estudiantes: motivación, creatividad, interés, desarrollo de habilidades y competencias, facilitando la comprensión y el aprendizaje

significativo al desarrollar y ejecutar los diversos proyectos que dejarán variadas experiencias y conocimientos a favor de la comunidad educativa y el entorno.

El ABP es un proceso de actividades y trabajo dentro del cual los docentes tienen una amplia capacidad de adaptación para dar respuesta a las necesidades y los intereses de sus estudiantes. Más que un protocolo, el ABP ofrece unas pautas para conseguir implicar al estudiantado en su propio aprendizaje, guiarle y acompañarle en el proceso y ser capaz de analizar las evidencias generadas a lo largo del proyecto para considerar si se han alcanzado los objetivos o han surgido problemas por el camino.

La metodología del ABP plantea un ciclo de trabajo en que los participantes deben responder a un desafío que implica procesar la información, crear un producto final y difundir los resultados.

Finalmente, incluir esta estrategia en proyectos colaborativos en las actividades académicas, tiene el propósito de crear situaciones en las cuales se generen interacciones productivas entre los estudiantes; el empleo del ABP exige a los estudiantes tomar decisiones, proponer soluciones, negociar ideas y construir la propuesta. Al mismo tiempo, promueve la adquisición de destrezas sociales colaborativas.

El aprendizaje significativo

Dentro del aprendizaje hay una tipología y metodología denominada “significativa”, la cual se puede definir como aquella que permite construir su propio aprendizaje y, además, la dota de significado. Dicho de otra manera, el aprendizaje significativo no se olvida y se mantiene en las capacidades del estudiante. Eso sí, los alumnos son los responsables de su propio aprendizaje, con lo que juegan un papel activo y participativo. Con todo, son muchas las ventajas de introducir esta metodología en la educación, ya que permite que el niño construya su propio aprendizaje.

El aprendizaje significativo es aquél en el que ideas expresadas simbólicamente interactúan de manera sustantiva y no arbitraria con lo que el aprendiz ya sabe. Sustantiva quiere decir no literal, que no es al pie de la letra, y no arbitraria significa que la interacción no se produce con cualquier idea previa, sino con algún conocimiento específicamente relevante ya existente en la estructura cognitiva del sujeto que aprende.

Es transcendental insistir que el aprendizaje significativo se caracteriza por la interacción entre conocimientos previos, conocimientos nuevos y que dicha interacción es no literal y no arbitraria, de tal manera que los conocimientos adquiridos tienen significado para el sujeto y los conocimientos anteriores dan lugar a nuevos conocimientos, permite la incorporación de conocimientos nuevos los que deben tener: significado, coherencia, de carácter crítico y que puedan generar nuevas opiniones con el fin de proporcionar una explicación, argumentación y diversas soluciones ante distintas problemáticas (Moreira, 2017).

La teoría del aprendizaje significativo es de grado psicológico que interpreta los procesos que un individuo utiliza para aprender, hace referencia a los acontecimientos que ocurren dentro del aula, las condiciones para que se dé el proceso del aprendizaje y los resultados obtenidos mediante evaluaciones (Burgos, F.; Michilena, 2015).

Para que exista este tipo de aprendizaje es muy fundamental el papel del estudiante ya que no se trata de crear una grabadora mental si no crear una relación con algo práctico que le ayude en el futuro. Para esto se debe cumplir con los siguientes requisitos: en primer lugar, tenemos que el material que va a ser estudiado debe tener gran importancia y coherencia, con palabras fáciles de interpretar por el estudiante. Este aprendizaje se genera mediante la presencia de un cambio cognitivo, es decir, el estudiante desconoce algo y después pasa a saberlo, además este tipo de conocimiento se mantiene por largos períodos de tiempo y está basado principalmente en la experiencia (Argandoña & Muñoz, 2019).

El proceso se realiza cuando se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no

literal. El aprendizaje significativo se da, entonces, cuando una nueva información “conecta” con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva. Esto implica que las nuevas ideas o conceptos pueden ser aprendidos de forma significativa en la medida en que otras ideas o conceptos relevantes estén adecuadamente claros y disponibles en la estructura cognitiva del estudiante.

Para que el aprendizaje sea considerado significativo la información recibida debe ser modificada y evolucionada en nueva información. Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, de conceptos y de proposiciones (ver figura 8).

TIPOS DE APRENDIZAJE	<p>a. Representaciones Se presenta en niños</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es elemental o básico - Se le atribuye significados a determinados símbolos - Ocurre cuando el significado de la palabra pasa a representar al objeto.
	<p>b. Conceptos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se designan mediante algún símbolo o signos - Aprendizaje de representaciones - Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación
	<p>c. Proposiciones: Capta el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Constituye la suma de significados - Existe interrelación de conceptos

Figura 8. Tipos de aprendizaje
 Fuente: Compilación de la obra “Aprendizaje Significativo y Funcional” de Latorre (2017)

El aprendizaje significativo se produce, cuando existe interrelación entre una nueva información “conecta” con un conocimiento importante preexistente en la estructura epistemológica. Esto involucra que los nuevos concepto, ideas o saberes deben ser adquiridos de forma significativa en la medida en que otras ideas, saberes o conceptos necesarios e importantes se encuentren claros y útiles en la estructura cognitiva del individuo. El aprendizaje significativo aporta múltiples ventajas:

- Aporta más calidad al sistema educativo.
- Incrementa los resultados académicos.
- La autoestima del docente se potencia e incentiva por ver el resultado del trabajo realizado.
- Hay mayor motivación en los alumnos porque ven avances rápidos y les motiva.
- Fomenta un buen clima en el aula y rebaja la tensión.
- Es una herramienta ideal para aprender a trabajar en equipo.
- Acaba “creando” alumnos participativos y democráticos.
- El maestro enseña a aprender a los alumnos.
- Exige una mayor implicación de los estudiantes.
- Hay una rápida recompensa, ya que se ve el resultado inmediato de lo que se hace y se aprende.
- Hay una realización personal del profesorado y del alumnado durante el aprendizaje.
- El alumnado mejora su comportamiento y actitud.
- La relación entre profesor y alumno mejora ostensiblemente.

La aplicación de la metodología del aprendizaje significativo no debe enmarcarse como una opción a ser desarrollada, sino que debe ser aplicada de manera simple y natural dentro de cada una de las aulas de clase, ya que brinda múltiples ventajas a los estudiantes permitiendo que se afiancen las ideas, conceptos o saberes aprendidos con mucha más facilidad (CMF, 2019).

Para aplicar la metodología ABP (ver figura 9) se debe cumplir con los siguientes pasos: formación de equipos colaborativos, definición del producto final, organización y planificación, análisis, levantamiento de información para lograr un aprendizaje significativo.



Figura 9. Método ABP
Fuente: (CMF, 2019)

La didáctica

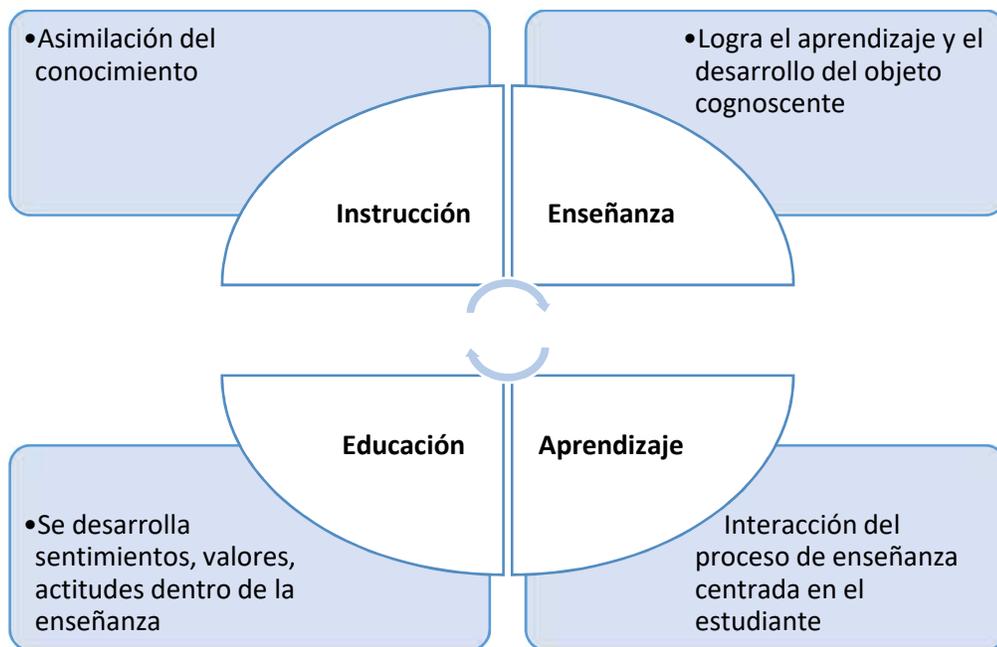
La palabra didáctica proviene del griego didasko, que puede ser definida como la ciencia del aprendizaje y la enseñanza. Dentro de esta ciencia de la enseñanza y aprendizaje es necesaria la combinación del hacer y el saber didáctico, es decir, la teoría y la práctica (Raffino, 2020).

Didáctica es un conjunto de métodos, técnicas y procedimientos, cuya función es la de guiar, orientar o dirigir el proceso de inter - aprendizaje, desarrollado con eficacia y responsabilidad. También se la define como la disciplina que involucra al docente y estudiantes, y favorece el desarrollo de una clase, con la finalidad de formar a los individuos.

La Didáctica es una rama de la ciencia pedagógica, que revela el fundamento teórico de la educación y la formación, revela principios de enseñanza, tareas, contenidos de la educación, y dentro del proceso educativo estimula y controla el

mismo. Estudia leyes y aspectos de educación y formación, dentro de los ámbitos: vocacionales, secundarios, educación superior, y en general de los sistemas educativos; su objeto es la enseñanza virtual de emprendimiento y gestión; mientras que el campo de investigación corresponde a la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), es decir estudia el sistema de relaciones: alumno - material del alumno, profesor-alumno, alumno-otros alumnos (CEUPE, 2020).

Hay quienes consideran que la didáctica es una rama de la Pedagogía, por lo que interfiere de manera directa dentro del proceso de instrucción, por lo que se involucran varias categorías generales como:



En base a lo expuesto en la siguiente figura 10, se sintetiza la importancia de la didáctica dentro del proceso de enseñanza virtual:

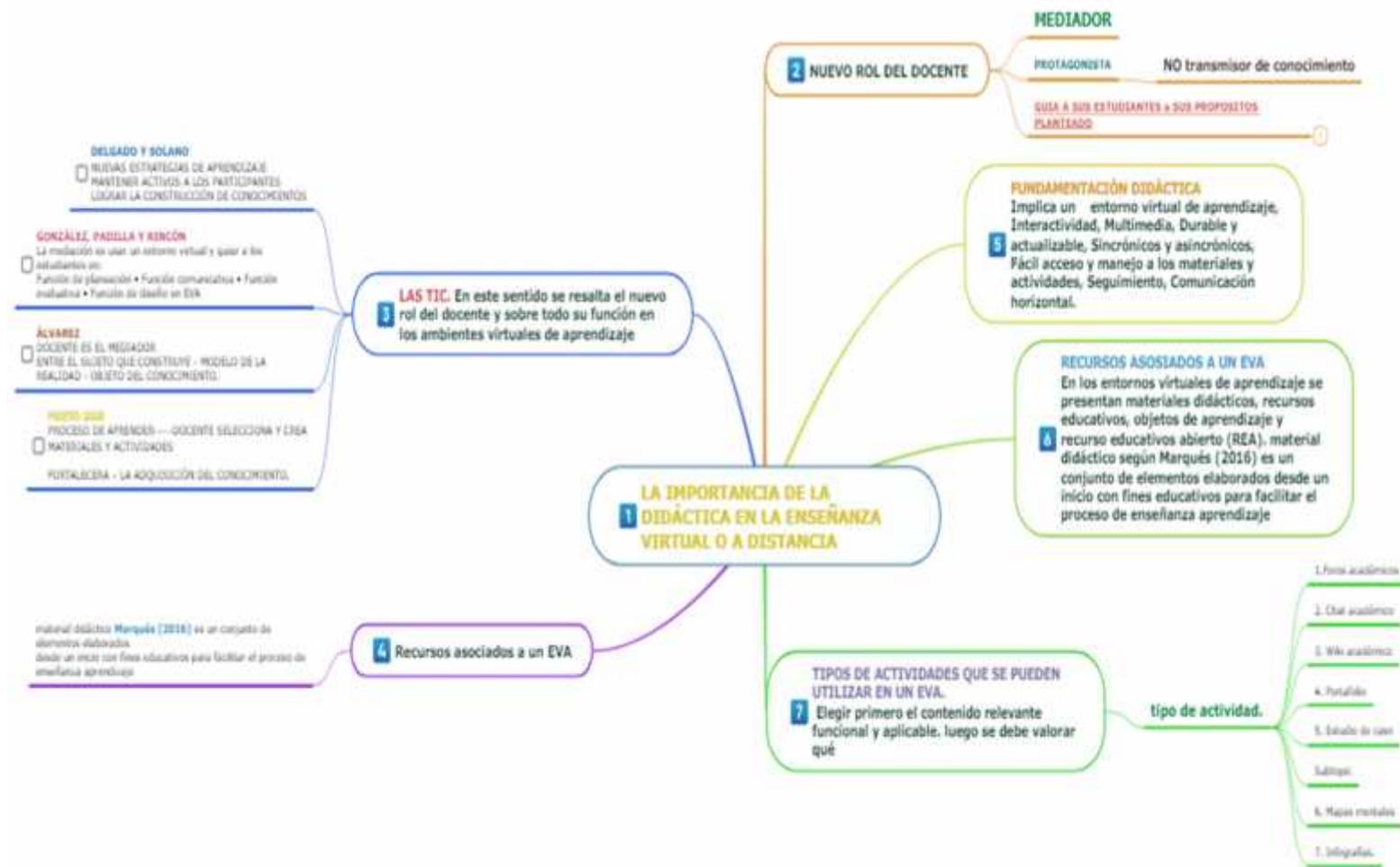


Figura 10. Importancia de la didáctica en la enseñanza virtual
 Fuente: Compilación de la obra “Aprendizaje Significativo y Funcional” de Latorre (2017)

La asignatura de emprendimiento y gestión

La asignatura de emprendimiento y gestión, dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, requiere de un manejo modular, pues su secuencia debe ser articulada a los diferentes cursos del Bachillerato, la praxis de esta se centra en la formación de un emprendedor, dentro de cualquier tipo de práctica. El emprendimiento y gestión tiene su origen dentro del contexto legal, en la Constitución de la República del Ecuador (arts. 283, 284, 302, 304 y 306); también se ve reflejado en el tercer eje del Plan Nacional del Buen Vivir, el que enfatiza la necesidad de transformar el sistema económico, de país; así como también, en la Ley de Economía Popular y Solidaria.

Uno de los principales objetivos en los que se enfoca esta asignatura, es que el estudiante al finalizar su bachillerato desarrolle capacidades emprendedoras, y que, con esta aplicación, el estudiante se convierta en una persona dinamizadora de la sociedad, dentro del entorno en el que él se desarrolla, su familia, zona geográfica o ciudad, y sea capaz de generar fuentes de trabajo.

Por lo anteriormente expuesto, se entiende como “Emprendimiento y Gestión”, al inicio y realización de una actividad motivadora para los estudiantes, en los ámbitos económicos, artísticos, culturales, deportivos, sociales, entre otros, en donde se incluya cierto nivel de riesgo y que tenga carácter individual, familiar y/o comunitario. La palabra “Emprendimiento” se refiere al desarrollo dentro del campo empresarial, personal o social, que brinde una amplia gama de alternativas de emprendimiento.

El emprendimiento involucra acción, por lo que el desarrollo del currículo pretende orientarse a la construcción de una nueva estructura mental, en donde, queda atrás una serie de prácticas tradicionales, y se encamina a cultivar, hábitos que desarrollen en los estudiantes una visión más amplia de su propio entorno, que contribuya a la generación de respuestas innovadoras y prácticas, que sean favorables y beneficiosas para sí, la familia y la comunidad.

La concepción humana del Emprendimiento y Gestión, se enmarca en la solidaridad, que se enfoca hacia el cumplimiento del derecho de igualdad de oportunidades. Lo que permite destacar como característica fundamental, el desarrollo de proyectos de emprendimiento, que sean capaces de brindar soluciones en pro de generar soluciones a necesidades que tienen su génesis en la pobreza y en las asimetrías sociales y que guarden estrecha relación de interdependencia solidaria.

Dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, se busca alcanzar autonomía, libertad, transformación, capacidad de negociación y democracia. Y partiendo del conocimiento del entorno ser responsable socialmente, y que realice acciones enmarcadas en la ética y axiología, lo que le permitirá al estudiante y a la sociedad asumir compromisos y cumplir obligaciones, en aras de construir una nueva realidad que se enfoquen al mejoramiento de las condiciones de vida (Ministerio de Educación, 2015).

Para el desarrollo de esta asignatura, es necesario que el docente planifique sus clases desde la ejecución de actividades prácticas y vivenciales, que le permita al estudiante apropiarse del conocimiento y aplicarlo en otros contextos. Por lo que se recomienda la utilización de metodologías educativas inter-estructurantes, en donde, se establezcan relaciones activas y cooperativas, privilegiando una educación basada en la formación de “individuos mentalmente competentes, libres y responsables”.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y Diseño de la investigación

La investigación se fundamenta en el paradigma Cuantitativo que según Hernández Sampieri et, al (2014), se guía por áreas o temas significativos de investigación, y pueden partir de preguntas que sirven para establecer hechos y su interpretación. los elementos para plantear una investigación son: los objetivos, las preguntas de investigación, la justificación, la viabilidad del estudio, recopilación de información; así como, la evaluación de las deficiencias detectadas relacionadas con el problema. Y es cuantitativa, porque se realiza una análisis numérico – estadístico, que contribuye a través de sus resultados comprobar los objetivos de esta investigación.

La investigación es descriptiva, también denominada como investigación diagnóstica por medio de la cual se describe datos y las características de una población o un fenómeno de estudio, da la contestación a preguntas de investigación (Marroquín, 2017); es decir, únicamente se pretende medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables; en fin, el objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. La investigación planteó como variables de estudio la enseñanza virtual de emprendimiento, y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP); y los sujetos de estudio son los estudiantes de los primeros años de bachillerato técnico del Unidad Educativa “Huasimpamba”.

Una vez que se precisó el alcance de la investigación y se estableció la naturaleza del estudio, fue necesario visualizar la manera práctica de cumplir con el objetivo de

diagnosticar el proceso de enseñanza – aprendizaje de emprendimiento; razón por la cual, se escogió el diseño cuantitativo de investigación no experimental para obtener la información o evidencias de la problemática planteada.

El diseño seleccionado fue el transeccional descriptivo que según Hernández Sampieri et, al (2014), tiene por objetivo indagar la incidencia de una o más variables en una población, son estudios puramente descriptivos (de pronóstico de una cifra o valores). El procedimiento de investigación se inicia con la determinación de una o más variables a un grupo de personas (en este caso, aprendizaje de estudiantes).

Población, Muestra, Tipo de Muestreo

La población puede definirse como el conjunto de individuos, objetos, elementos o fenómenos en los que puede presentarse determinada característica susceptible de ser estudiada (Carrillo, 2015). En este estudio la población está compuesta por estudiantes de los primeros años de bachillerato técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz y docentes del área de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa “Huasimpamba”.

Una muestra corresponde a una porción de la población o también puede ser descrita como un subgrupo de la población o universo. (Espinoza, 2016). En el estudio ya que se pudo indagar a todos los profesores del área (cuatro) y estudiantes (127), se estableció una muestra intencional (ver tabla 1).

Tabla 1. Muestra de estudio

	Valor	Porcentaje
Primero A	42	32
Primero B	42	32
Primero C	43	32
Docentes	4	4
Total	131	100

Elaborado por: Guevara, A
Fuente: Secretaria UE Huasimpamba (2021)

Con los argumentos de población y su tamaño, el tipo de muestreo es intencional, debido a que el investigador seleccionó a los tres paralelos de la Unidad Educativa “Huasimpamba”, como unidad de análisis para la investigación.

Operacionalización de Variables y Diseño del Instrumento

Las técnicas e instrumentos de investigación que se utilizaron para el cumplimiento de los objetivos propuestos en esta investigación se tienen:

Para el **primer objetivo**, que consistió en la fundamentación teórica se realizó la **observación directa**, en la cual se extrajo de fuentes primarias y secundarias, material importante que permitió la compilación científica – teórica, que puede servir de material de consulta para investigaciones similares.

Para el caso del **segundo objetivo** en el cual se diagnostica el nivel de conocimiento y de utilización de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos, se utilizó un **cuestionario**, instrumento diseñado para la recolección de información consto de 6 ítems o preguntas Las preguntas estuvieron relacionadas con la metodología, los recursos didácticos, el aprendizaje significativo, desarrollo de competencia y uso de las TIC’s en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje.

Para establecer la fiabilidad del instrumento y su relación con la cantidad de ítems propuestos por cada variable a indagar, se aplicó una prueba piloto a estudiantes y docentes parte del estudio; con estos resultados se procedió a reestructurar el instrumento. Finalmente, para determinar la validez del instrumento se calculó utilizando el software de SPSS la Prueba de Alfa de Cronbach (ver tabla 2) determinándose un valor de 0,85, lo que establece la fiabilidad de la información a ser analizada.

Tabla 2. Validez y Confiabilidad de la encuesta aplicada a docentes y estudiantes

Subescalas	Alfa estudio 1	Alfa estudio 2	Alfa estudio 3	Alfa de esta investigación
Aprendizaje basado en proyectos	0.81	0.8	0.91	0.84
	0.84	0.92	0.88	0.88

Adquisición de competencias y Habilidades/Enseñanza Virtual	0.9	0.77	0.86	0.84
Promedio	0.85	0.83	0.88	0.85

Elaborado por: Guevara, A

Fuente: Encuesta aplicada UE Huasimpamba (2021)

El **tercer objetivo**, enfocado al diseño de la guía didáctica de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando el ABP para la enseñanza virtual, se consideró la **revisión bibliográfica** en la cual en base a los contenidos curriculares que exige el Ministerio de Educación y las fases de la Metodología ABP, para la definición de sus contenidos necesarios.

El **cuarto objetivo**, se lo cumple a través de la aplicación de la **ficha de valoración de usuarios**, que establece la Universidad Tecnológica Indoamérica, a través de su departamento de Posgrados; y que será aplicada a los usuarios seleccionados en esta investigación y que tienen relación con la temática de estudio.

Tabla 3. Operacionalización de variable de estudio: enseñanza virtual

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Enseñanza Virtual	Proceso de enseñanza aprendizaje en línea	Metodología	La metodología de enseñanza usada por el profesor El cumplimiento de objetivos de enseñanza El uso del tiempo La planificación de la clase	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario
Representa una nueva metodología de enseñanza en la actualidad, se apoya de la tecnología para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje de forma remota, a través de diferentes metodologías y/o herramientas		Recursos Didácticos	Los recursos didácticos utilizados para enseñar proyectos	
		Evaluación	La forma de evaluar la asignatura	

Elaborado por: Guevara, 2021

Tabla 4. Operacionalización de variable de estudio: metodología ABP

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS BÁSICO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Metodología de enseñanza aprendizaje basado en proyectos (ABP) Una metodología de aprendizaje basada en la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real a través del cual desarrollan competencias	Método	Conocimiento Utilización	¿Sabe usted lo que significa Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)? ¿Ha utilizado la metodología del aprendizaje basado en proyectos?	
	Actividades centradas en el alumno	Tareas educativas	¿Ha realizado alguna(s) tarea(s) educativa(s) utilizando la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos?	Técnica Encuesta Instrumento Cuestionario
	Resolución de problemas	Evaluación	¿En la aplicación de la metodología del ABP, en qué fase se demuestra más dificultad en la enseñanza?	
	Competencias	Comunicación oral y escrita Trabajo en equipo Gestión de información Resolver problemas, Otros	Seleccione las competencias que ha desarrollado con sus estudiantes	

Elaborado por: Guevara, 2021

Proceso de Recolección y Procesamiento de Datos

Una vez establecida la fiabilidad del instrumento, se estableció el siguiente procedimiento para recopilar información:

1. Acercamiento a las autoridades de la institución
2. Aplicación de los instrumentos (anexo 1. Instrumento)

El banco de preguntas se aplicó (por medios digitales y físicamente) durante un espacio de 15 días debido a las dificultades propias de la pandemia de la Covid – 19. Para el procesamiento de la información se realizó el siguiente procedimiento:

- Identificación de los datos por variable.
- Creación de la base de datos.
- Construcción de tablas de frecuencia
- Analizar los resultados derivados de la encuesta permite evidenciar el alcance de las variables y plantear posibles conclusiones de la investigación en correspondencia de los objetivos de la investigación.

Análisis de los Resultados de la Encuesta aplicada a docentes y estudiantes

A continuación, se presentan los resultados del cuestionario aplicado a ciento veinte y siete (127) estudiantes de bachillerato técnico y cuatro (4) docentes del área de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa “Huasimpamba”.

Tabla 5. Género

	Alumnos	% Alumnos	Docentes	% Docentes
Hombres	71	54%	0	0%
Mujeres	60	46%	4	100%
Total	131	100%	4	100%

Elaborado por: Guevara A.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes – docentes UE Huasimpamba (2021)

En la tabla 5, se puede apreciar que el 54% de alumnos de los 127 estudiantes son hombres, y en el 46% son mujeres. En el caso de los profesores el 100% son mujeres.

a) Sobre el nivel de conocimientos y de utilización de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

La evaluación del nivel de conocimiento tanto de estudiantes como docentes se lo realizo aplicando una serie de preguntas básicas relacionadas a la metodología del Aprendizaje Basada en Proyectos (ABP).

Pregunta 1 ¿Sabe usted lo que significa Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)?

Tabla 6. Significado de ABP

	Alumnos	% Alumnos	Docentes	% Docentes
Si	100	76%	4	100%
No	31	24%	0	0%
Total	131	100%	4	100%

Elaborado por: Guevara A.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes – docentes UE Huasimpamba (2021)

Casi 8 de cada diez estudiantes (el 76%) señalan que, si conocen el significado de ABP, un 24% desconoce lo que significa ABP; por otro parte, el 100% de los profesores dicen conocer el significado de ABP. Esto demuestra que existe cierta debilidad en el conocimiento conceptual de esta metodología. (ver tabla 6).

¿Pregunta 2 Han utilizado la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos?

En la tabla 7, se observa que el 50% de los docentes indican que siempre aplican la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos, y el otro 50% manifiestan que lo

hacen a veces. Es decir, no existe una aplicación cierta de esta metodología por parte de los profesores

Tabla 7. Uso del ABP por parte de los docentes

	Docentes	% Docentes
Siempre	2	50%
A veces	2	50%
Rara vez	0	0%
Total	4	100%

Elaborado por: Guevara A.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes – docentes UE Huasimpamba (2021)

Pregunta 3: ¿Has realizado (enviado) alguna(s) tarea(s) educativa(s) utilizando la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos?

Tabla 8. Tareas con metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos

	Alumnos	% Alumnos	Docentes	% Docentes
Siempre	48	37%	1	25%
A veces	83	63%	3	75%
Rara vez	0	0%	0	0%
Total	131	100%	4	100%

Elaborado por: Guevara A.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes – docentes UE Huasimpamba (2021)

En la tabla 8, se puede ver que casi 4 de cada diez estudiantes (37%) señalan que siempre han realizado tareas educativas utilizando la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos; por otro lado, el 63% dice que solo a veces. En el caso de los profesores el 25% señala que siempre han enviado realizado tareas educativas utilizando la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos con los estudiantes y un 75% a veces. Existe en estas respuestas algo común entre docentes y estudiantes, no se aplica totalmente la metodología del ABP.

Pregunta 4: ¿En la aplicación de la metodología del ABP, en qué fase se demuestra más dificultad en la enseñanza?

En las tablas 9 y 10, se muestran los resultados de la encuesta realizada se puede determinar que tanto estudiantes y docentes tienen alta dificultad en la fase de investigación y desarrollo (etapas para la implementación del ABP); igual demuestran dificultad media en las fases de activación y difusión dentro de esta metodología.

Tabla 9. Aplicación de la metodología del ABP (Docentes)

Docentes	Alta	Media	Baja
Investigación	2	2	0
Desarrollo	3	1	0
Difusión	1	3	0
Activación	0	4	0

Elaborado por: Guevara A.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes – docentes UE Huasimpamba (2021)

El Aprendizaje Basado en Proyecto representa una metodología y/o estrategia que se utiliza dentro del proceso de enseñanza, se apoya en el conocimiento o ideas previas, la esencia es la investigación porque el estudiante debe tener la capacidad de filtrar y discernir la información, con la finalidad de analizarla y convertirla en conocimiento, para que, en base a esta información se busque la solución a problemas reales.

Tabla 10. Aplicación de la metodología del ABP (Estudiantes)

Alumnos	Alta	Media	Baja
Investigación	65	45	21
Desarrollo	85	32	14
Difusión	12	48	71
Activación	30	85	12

Elaborado por: Guevara A.

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes – docentes UE Huasimpamba (2021)

b) Aspectos relevantes de la enseñanza virtual utilizada en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos.

Para la evaluación de los aspectos relevantes de la enseñanza virtual, se estableció diferentes criterios que son parte de un entorno virtual de aprendizaje; aspectos que favorecen el desarrollo adecuado del proceso de enseñanza – aprendizaje y sobre todo de la optimización de la utilización de un EVA (ver tabla 11).

Tabla 11. Aspectos relevantes de la enseñanza virtual

Criterios	Muy buena	Buena	Ni mala ni buena	Mala	Muy mala	
a) La metodología de enseñanza usada por el profesor	59.84	31.5	7.08	0.79	0.79	
b) Los recursos didácticos utilizados para enseñar proyectos	42.52	45.67	9.45	1.57	0.79	
c) La forma de evaluar la asignatura	35	41.1	15.1	4.01	4.79	
d) La dificultad de los proyectos	51.7	22.4	8.1	8.1	9.7	
e) La planificación de la clase	9.07	11.2	2.73	31.2	45.8	
f) El uso del tiempo	0.79	2.36	9.45	30.71	56.69	
g) El cumplimiento de objetivos de enseñanza	42.52	40.94	12.5	1.68	2.36	
h) Uso de medios tecnológicos	43.31	40.94	12.6	0.79	2.36	

Elaborado por: Guevara, 2021

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes – docentes UE Huasimpamba (2021)

Como se observa tanto estudiantes como docentes, valoran de manera positiva (muy buena) la mayor parte de los criterios de utilización de una plataforma para el desarrollo de la enseñanza virtual, especialmente la metodología de enseñanza utilizada por el profesor, seguido de los recursos didácticos utilizados para enseñar.

Los aspectos con menor valoración son la planificación de clase y el uso del tiempo; estos son elementos importantes, pero al parecer complejos de manejarlos, por lo que se requiere de seguimiento para su cumplimiento y mejora de la didáctica y pedagógica.

Del análisis realizado se deduce que varios aspectos de la enseñanza virtual de la asignatura de Emprendimiento y Gestión necesitan ser reestructurados de tal manera que permita alcanzar aprendizajes significativos, como: despertar el interés para poder transmitir y desarrollar habilidades, competencias y destrezas en los estudiantes.

c) Identificación de competencias y habilidades desarrolladas en los estudiantes al aplicar la guía para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos

Tabla 12. Competencias desarrolladas

Competencias	Totalmente de acuerdo	No de acuerdo	No en absoluto, ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	Análisis gráfico
a) Tener buena comunicación oral y escrita	18.25	16.10	18.11	41.09	3.15	
b) Mejorar el trabajo en equipo	59.06	16.54	12.57	6.32	5.51	
c) Tener mejor capacidad de gestión de la información	37.01	44.09	11.02	3.54	3.94	
d) Mejorar las relaciones interpersonales	12.48	3.12	2.36	37.01	42.00	
e) Ser más creativo	34.65	50.79	10.24	7.94	0.78	
f) Tener más motivación	37.86	51.91	11.02	0.79	2.42	
g) Resolver problemas	34.60	48.81	11.31	2.36	2.42	
h) Mejorar la capacidad de organización	3.15	2.36	3.21	46.66	42.32	
i) Mejorar la capacidad de planificación	11.56	32.00	7.09	15.80	3.15	
j) El buen uso de la tecnología	46.06	41.34	0.45	2.36	0.79	
k) El manejo del tiempo	8.30	1.20	4.70	40.12	45.67	
l) Tener espíritu emprendedor	51.12	20.27	19.46	9.22	3.63	
m) Mejorar su Capacidad de liderazgo	36.59	50.79	7.09	1.57	0.36	

Elaborado por: Guevara, 2021

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes – docentes UE Huasimpamba (2021)

Los resultados obtenidos en la encuesta relacionados con la adquisición de competencias y habilidades a través de la utilización de la metodología ABP, en la cual se establece la siguiente pregunta: ¿Los proyecto que ha venido realizando en la asignatura de Emprendimiento y Gestión le ha permitido desarrollar competencias y habilidades en sus estudiantes? Determinan como se muestra en la tabla 12 que: han mejorado el trabajo en equipo, el buen uso de la tecnología y el espíritu emprendedor. Por otro lado, la capacidad de organización y comunicación son las deficiencias que tienen porcentaje de descuerdo. Con este análisis de las competencias desarrolladas con la aplicación del ABP se establece fortalezas y debilidades que ven los estudiantes al utilizar esta metodología (ver tabla 13).

Tabla 13. Competencias en relación de fortaleza y debilidad

Fortalezas	Debilidades
Mejorar el trabajo en equipo	Débil comunicación oral y escrita
Tener mejor capacidad de gestión de la información	Escasas relaciones interpersonales
Ser más creativo	Poca capacidad de organización
Tener más motivación	Limitada capacidad de planificación
Resolver problemas	Inadecuado manejo del tiempo
El buen uso de la tecnología.	Débil desarrollo de las capacidades de liderazgo
Tener espíritu emprendedor	

Elaborado por: Guevara A

Finalmente, las debilidades detectadas en este diagnóstico como: no tener una buena comunicación oral y escrita, relaciones interpersonales, capacidad de organización y planificación, manejo del tiempo, y capacidad de liderazgo, serán tomadas en cuenta en el diseño de la propuesta para tratar de que la aplicación del ABP en la enseñanza - aprendizaje de emprendimiento logre aprendizajes significativos.

A manera de conclusión, este diagnóstico permitió reflejar la situación actual en la que se encuentran los estudiantes y docentes, en relación con la aplicación de la

metodología ABP en la enseñanza virtual de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, lo que contribuyó a concluir que:

Las poblaciones de estudio representaron 127 estudiantes de bachillerato técnico y cuatro (4) docentes del área de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa “Huasimpamba”. En base a la identificación del nivel de conocimientos tanto estudiantes y docentes refieren conocer la metodología ABP, sin embargo, se refleja dificultad en el momento de aplicación, pues un 50% refieren aplicarlo a veces, mientras que los estudiantes han realizado tareas apoyadas en esta metodología rara vez en un 63%. La fase de aplicación que mayor dificultad tienen tanto docentes como estudiantes es en el desarrollo y en la investigación.

Dentro del proceso de enseñanza en la modalidad virtual se tiene que los docentes tienen problemas en la planificación y el uso del tiempo, la débil planificación influye de manera significativa en la organización de los aprendizajes y en el desarrollo del contenido curricular, lo que dificulta el cumplimiento de los objetivos curriculares propuesto en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, y, por ende, en el desarrollo de competencias en los estudiantes.

Las competencias que de acuerdo a docentes y estudiantes se potencializan y desarrollan son el trabajo en equipo, la capacidad de gestión, la creatividad, motivación y resolución de problemas, así como también hacer buen uso de la tecnología y desarrollar un espíritu emprendedor, esto es, porque el desarrollo de proyectos se lo realiza en escenarios reales, lo que permite que el estudiante se vincule con la realidad de la población y de esta manera pueda analizar la situación a la que se enfrenta y tomar decisiones oportunas que contribuyan a la solución del problema

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Presentación del Producto

A continuación, se presenta la propuesta que surge de los resultados (debilidades detectadas) de la encuesta planteada a los docentes del área de Emprendimiento y Gestión como también a los estudiantes de primer año de bachillerato técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz de la Unidad Educativa “Huasimpamba”, teniendo como propósito contribuir al mejoramiento de la enseñanza de la asignatura en mención.

El producto es una guía didáctica que pretende proporcionar a los docentes del área de Emprendimiento y Gestión nuevas formas de enseñar esta asignatura, para mejorar en los estudiantes sus competencias, habilidades y destrezas para ser emprendedores e innovadores (objetivo de la asignatura). El documento es útil para docentes del área de Emprendimiento y Gestión, y su uso puede orientar de mejor manera el proceso de enseñanza de la asignatura utilizando la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos. (ABP)

En esta, se incluye información sobre la metodología del ABP, y la ejemplificación para la realización de actividades básicas aplicando las tres fases de esta metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP); que se considera, permitirá mejorar el proceso de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Por esta razón, se recomienda a sus usuarios leer con atención los contenidos de esta propuesta para aplicar adecuadamente la misma.

El esquema de la estructura de la guía (ver figura 11) se centra en cuatro elementos: nombre, definición, objetivos y el desarrollo, se esquematiza en la figura.

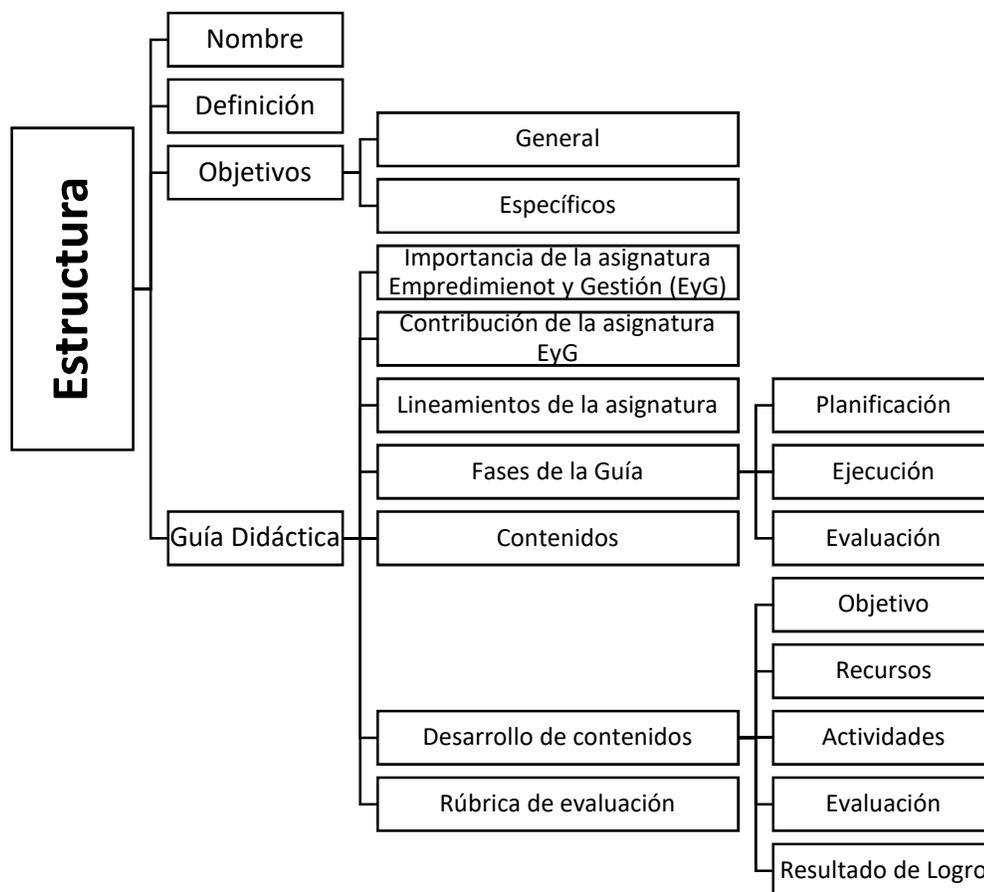


Figura 11. Estructura de la propuesta
Elaboración propia adaptada de la obra de García, *et al*, 2017, en Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria

Denominación de la Propuesta

“Guía Didáctica para la Enseñanza Virtual de Emprendimiento y Gestión Utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)”.

Definición de la Propuesta

La guía didáctica es un recurso que permite el desarrollo del proceso de enseñanza de Emprendimiento y Gestión basado en la metodología del Aprendizaje Basado en

Proyectos; su propósito es mejorar el proceso de formación implementando una serie de actividades didácticas para el desarrollo de nuevos proyectos educativos, trabajo colaborativo y autónomo.

La guía didáctica se puede convertir en una herramienta importante y muy útil para el docente. Su uso en el proceso de enseñanza puede permitir que los estudiantes inicien, realicen y desarrollen su estudio de manera autónoma en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. En esta guía se indica de manera precisa, qué se tiene que aprender, cómo se puede aprender y cuándo habrá que aprender. La propuesta está organizada por temáticas, y toma en cuenta la utilización de recursos didácticos como: materiales impresos, software, videos, y otros recursos de su entorno (Garnica, 2015).

El fin de diseñar esta guía didáctica es generar la posibilidad de implementar nuevas estrategias en base a la metodología del ABP por parte de los docentes de Emprendimiento y Gestión, y así mejora el aprendizaje y rendimiento académico que tienen los estudiantes en esta asignatura; además de poder reconocer oportunidades de emprendimiento e innovación. La metodología del ABP proporciona a los estudiantes nuevas formas de aprendizaje para solucionar problemas que se generan en el entorno en que se desarrollan; además, permite la generación de un pensamiento crítico.

Beneficiarios

La propuesta innovadora se constituye en un trabajo que tiene como beneficiarios directos a los estudiantes de primer año de bachillerato técnico especialidad Electromecánica Automotriz y a los docentes del área de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa “Huasimpamba”. Los contenidos de la guía permitirán a los profesores del área de Emprendimiento y Gestión crear diversas actividades para que puedan diversificar su trabajo en las clases virtuales; para así, tener un estudiante activo y lograr conocimientos significativos. Esta guía se pondrá a disposición de la Institución Educativa con la finalidad de contar con un instrumento pedagógico útil para los docentes de esta área de Emprendimiento y Gestión.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo general

- Validar una propuesta educativa para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos dentro de la enseñanza virtual de estudiantes de Primer Año de Bachillerato Técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz de la Unidad Educativa Huasimpamba.

Objetivos específicos

- Socializar la guía didáctica de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando la metodología del ABP para la enseñanza virtual de estudiantes del primer año de Bachillerato Técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz de la UEH.
- Fomentar la aplicación de la guía didáctica de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando el ABP para la enseñanza virtual de estudiantes del primer año de Bachillerato Técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz de la UEH.

Soporte Tecnológico de la Propuesta

La propuesta principalmente utilizará como soporte virtual la plataforma de Microsoft denominada TEAMS. Las otras herramientas con la cuales deben familiarizarse los docentes del área y estudiantes son el: Genially, Padlet, y Canva.

Genially, es una herramienta web que permite dar vida a los contenidos; con su uso es posible enriquecer cualquier creación con interactividad y animación de una manera fácil y rápida. La meta de Genially es lograr que la comunicación sea un proceso más exploratorio y estimulante. La versatilidad de esta herramienta le permite

crear contenidos de impacto como: presentaciones interactivas, imágenes interactivas, infografías, mapas, pósteres, quiz.

Padlet, Es una plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se puedan presentar otros recursos multimedia, ya sean videos, audios, fotos o documentos; estos recursos se pueden agregar como notas adhesivas (“post-its”). Con este mural o póster interactivo se puede publicar, almacenar o compartir recursos tanto de manera individual o colaborativa. En el aprendizaje es muy valioso ya que docentes y estudiantes pueden trabajar al mismo tiempo dentro de un mismo entorno.

Canva, es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación que ofrece herramientas online para crear propios diseños, tanto si son para ocio como profesionales. Canva ofrece una colección de 8000 plantillas gratuitas para 100 tipos de diseño con múltiples finalidades; además, permite la realización de diseños propios, pudiendo añadir imágenes, elementos y texto; para esto, utiliza una interfaz en la que sólo se pueden mover con el ratón los elementos del menú a la composición.

Estructura de la Guía didáctica

I. La asignatura de Emprendimiento y Gestión, su importancia y aporte al perfil del bachiller

La incorporación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el currículo educativo del Bachillerato General Unificado (BGU) del Ecuador responde a los lineamientos nacionales establecidos por la normativa jurídica vigente para la educación (LOEI); con la cual se pretende lograr la preparación de un estudiante dispuesto a: crear, construir, innovar, asumir riesgos, planificar, ejecutar y evaluar proyectos de toda índole, con el objetivo de prepararlo como un ciudadano comprometidos con su realidad política, económica, social y cultural; y que además,

apoyado en las nuevas tecnologías desarrolle todos los campos del saber, del saber-hacer y del saber-ser.

La asignatura de Emprendimiento y Gestión es un módulo interdisciplinario, que mantiene una secuencia articulada desde el primer año hasta el tercero de Bachillerato, cuyos contenidos están en función de las fases para implementar un emprendimiento rentable e innovador. Al ser un módulo interdisciplinario se desarrolla en base a tres aspectos claves: el perfil de salida de los estudiantes al concluir la Educación General Básica (EGB), autonomía y autorrealización y, esencialmente el profundo deseo de contribuir de manera positiva al desarrollo del país.

El objetivo de la asignatura es que los estudiantes al culminar el bachillerato sean capaces de vislumbrar un futuro promisorio en el ámbito económico, político-social, deportivo, artístico, religioso y cultural, entre otros; y que su estudio le sirva para generar su forma de vivir y crear fuentes de trabajo, especialmente en su sector o comunidad.

La asignatura de Emprendimiento y Gestión se centra en la ejecución de actividades prácticas y vivenciales; es decir, su importancia radica en la aplicación de metodologías prácticas y reales permitiendo al educando relacionar los conocimientos teóricos de Emprendimiento y Gestión con la realidad. Las actividades de aprendizaje en el aula se complementan con conversatorios con emprendedoras, visitas a empresas, ferias o eventos que les permitan a los estudiantes identificar ideas o soluciones a problemas reales del emprendimiento.

La asignatura de Emprendimiento y Gestión propende a aprovechar las capacidades y habilidades prácticas de cada uno de los estudiantes mediante el desarrollo de la creatividad, innovación y liderazgo incluyendo además el conocimiento de principios de administración como: planeación, gestión, dirección y control. Para garantizar el éxito de un emprendimiento, se le entrega conocimientos sobre: la forma de ofertar servicios, eficiencia en compras, creación de la cultura de un servicio y atención al cliente con calidad; además de, como obtener recursos económicos a través del financiamiento. Los lineamientos curriculares para la

asignatura de Emprendimiento y Gestión establecidos desde el MINEDUC, implican las siguientes características en el perfil de salida del bachiller:

- Audacia, determinación y pasión para enfrentar la incertidumbre que produce lo desconocido e ingenio y, resiliencia frente a los desafíos de nuevas construcciones.
- Comunicación creativa y con alto grado de credibilidad para inspirar en el público confianza en su oferta innovadora.
- Capacidad de observación y escucha atenta para detectar oportunidades, potenciarlas y aprovecharlas.
- Apertura y flexibilidad mental para aprender de la experiencia.
- Equilibrio físico, mental y emocional para atraer a otros hacia su proyecto, desde la inspiración que produce el bienestar propio y la búsqueda del bienestar común.
- Reflexión individual y trabajo colaborativo que potencie la investigación, el anhelo de aprender permanentemente y optimizar el uso de los recursos que se tenga a disposición.
- Compromiso de mejoramiento personal, familiar y comunitario.
- Integridad, honradez y ética con un profundo sentido de equidad, justicia y respeto por la dignidad y los derechos de las personas para garantizar el éxito de su emprendimiento.
- Pensamiento crítico y creativo al momento de tomar decisiones.
- Análisis y reflexión para comprender fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas.
- Empatía, sensibilidad, respeto, solidaridad e inclusión para potenciar el radio de incidencia de su emprendimiento. (MINEDUC, 2015)

Los docentes de Emprendimiento y Gestión asumen retos permanentes en la planificación, organización, ejecución y valoración de los desempeños educativos que requiere la asignatura, y consisten en recrear las condiciones propicias para la

generación de aprendizajes significativos y la consecución de las destrezas estipuladas en el currículo. La asignatura de Emprendimiento y Gestión se trabajará “*desde una perspectiva humana, contextualizadas y con una visión prospectiva orientada a dar operatividad y aprovechar las oportunidades que presenta el país para generar acciones y actividades de diferentes tipos de emprendimientos*” (MINEDUC, 2015)

II. Fases para la implementación de la Guía Didáctica de la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Esta guía estará bajo el enfoque de la metodología del Aprendizaje Basada en Proyectos (ABP); es decir, se desarrolla bajo tres fases: Planificación, Elaboración y Evaluación (Ver figura 12).

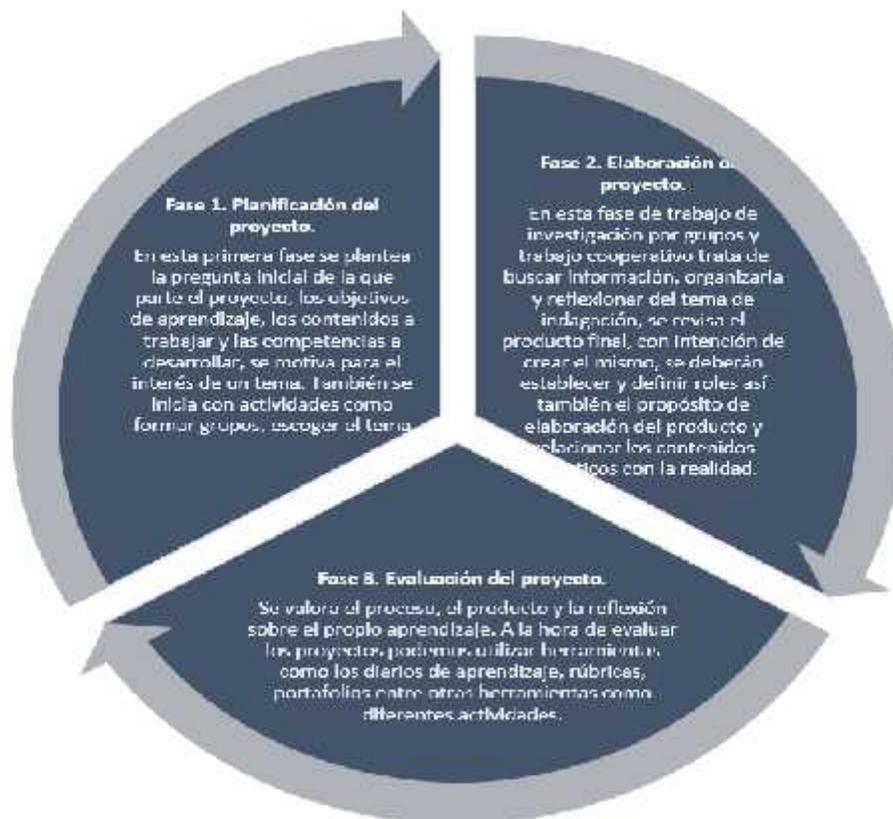


Figura 12. Fases del ABP aplicado en el diseño de la Guía Didáctica
Elaborado por: Guevara, A

Para la *planificación* se considerarán los lineamientos que conjuntamente los docentes del área de Emprendimiento y Gestión deben establecer para salir de su zona de confort y puedan estar predispuestos al cambio para el uso de nuevas metodologías de enseñanza, partiendo de que ahora será un proceso de aprendizaje en el cual el actor principal es el estudiante con la guía del docente. La fase de planeación contempla una serie de tareas para la enseñanza de la creación de un proyecto de emprendimiento como: definir la idea del proyecto, establecer metas, definir preguntas guías, productos del proyecto, líneas de tiempo, apoyo instruccional, ambiente de aprendizaje y seguimiento (Ver tabla 14).

Tabla 14. Fase de planificación de la Guía Didáctica

PASOS	TAREAS
Definir la idea clave o contenido del proyecto El docente debe generar una idea, un tema o un concepto como hilo conductor de cada proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Duración que tendrá el proyecto • Complejidad del proyecto para abarcar una o varias disciplinas • El uso de la tecnología en el proyecto • Alcance: en donde será aplicado el proyecto • Apoyo del docente • Los estudiantes tendrán una autonomía limitada o total de la ejecución del proyecto.
Establecimiento de metas Los docentes deben establecer metas u objetivos que espera que sus estudiantes alcancen al finalizar el proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Ampliar el conocimiento de sus estudiantes mediante los contenidos curriculares (interdisciplinarios) • Deben tener el Compromiso y participar en los proyectos • Mejorar y/o perfeccionar sus habilidades de investigación y de pensamiento. <ul style="list-style-type: none"> • Realizar la autoevaluación y la coevaluación de sus compañeros • Aprender a usar las TIC
Definir preguntas guías El docente debe definir y formular previamente preguntas guías para encaminar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas motivadoras. • Se deben generar preguntas para promover un aprendizaje significativo de la asignatura. • Las preguntas deben representar un desafío • Las preguntas deben ser consistentes y que puedan extraer problemáticas de su entorno <ul style="list-style-type: none"> • Se debe considerar que todas las preguntas deben ser realizables.
Establecer productos del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • El producto reflejará el conocimiento del estudiante adquirido de la asignatura.

Los docentes deben definir el producto final, basándose en las preguntas guías y metas establecidas para la ejecución del proyecto y los estudiantes puedan alcanzar los resultados deseados.	<ul style="list-style-type: none"> • El producto debe ejemplificar situaciones reales. • Los productos deben ser relevantes, interesantes y ejemplificarlos con situaciones reales de su entorno.
<p>Establecer líneas de tiempo</p> <p>El docente debe definir las acciones y momentos puntuales que se deben ejecutar en cada momento.</p>	<p>a) ¿Cuál sería la línea de tiempo para el proyecto (cronograma)?</p> <p>b) ¿Qué sucedería si un grupo no cumple el cronograma previsto?</p> <p>c) ¿Cuándo se proporcionará refuerzo o realimentación individual y/o grupal sobre los avances y/o problemas que se van presentando?</p> <p>d) ¿Cuándo se impartirá la clase de cierre y de conclusiones sobre el proyecto?</p> <p>e) ¿Cuándo se evaluará el proyecto?</p>
<p>Establecer apoyo instruccional</p> <p>Los docentes establecerán formas en que puedan brindar apoyo al estudiantado durante la ejecución del proyecto, se debe también considerar que pueden surgir imprevistos y los estudiantes necesitarán de apoyo de forma inesperada a lo planificado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrucciones • Orientación • Retroalimentación
<p>Establecer el ambiente de aprendizaje</p> <p>Es importante mantener motivado a los estudiantes en todo el proceso de aprendizaje para que de esa manera se apropien de sus proyectos y puedan ir construyendo sus conocimientos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tratar de llevar el proyecto más allá del salón de clases. • Asegure el trabajo para cada participante del grupo. • Definir los grupos considerando los roles y funciones de cada participante.
<p>Establecer seguimiento</p> <p>Los docentes deben establecer la manera en que se realizará el seguimiento y ejecución del proyecto desde sus inicios hasta el final.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer reuniones periódicamente • Verificar el avance de las actividades del proyecto mediante reuniones con los grupos de estudiantes

Elaborado por: Guevara, A

Dentro de la fase de *Ejecución* se incluyen las tareas que deben realizarse en cada una de las etapas que requiere el diseño de un proyecto de emprendimiento como: el planteamiento inicial, el desarrollo, la ejecución y las conclusiones (ver tabla 15)

Tabla 15. Fase de ejecución de la Guía Didáctica

ETAPAS	TAREAS
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer los objetivos pedagógicos del proyecto. • Establecer programas, metas. parciales y métodos de evaluación.

<p>En esta fase es importante dar a conocer de forma clara las directrices que los estudiantes deben cumplir para la ejecución del proyecto.</p> <p>Esta fase se la puede dividir en tres sub-fases como se detalla a continuación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Planteamiento Inicial. 2.- Formación de los grupos. 3.- Definición de recursos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar recursos y los requisitos previos. • Establecer las reglas del trabajo • Establecer los roles y sus funciones • Calcular el tiempo que dedicarán los estudiantes al proyecto.
<p>Primeras actividades de los equipos</p> <p>Los estudiantes elaborarán y presentarán un plan de acción a seguir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes deben analizar la información proporcionada por el docente. • Identificar la información, las carencias conceptuales, y el conocimiento necesario para poder establecer lo específico que debe ser el proyecto. • Definir un plan de trabajo mismo que debe tener una secuencia tareas, programadas, así como también asignar roles y responsabilidades a los integrantes del proyecto. • Retroalimentación por parte del docente. • Revisar el plan en base a la retroalimentación • Se debe presentar el plan de acción para su aprobación.
<p>Desarrollo del proyecto</p> <p>Los docentes deben guiar, asesor y controlar que los estudiantes cumplan y ejecuten las actividades planteadas en el plan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recopilación de información por parte de los estudiantes • Validar la información recopilada. • Realizar una autoevaluación dentro del grupo de trabajo. • El docente debe realizar una retroalimentación y evaluación formativa. • Obtención del producto final
<p>Conclusiones desde la perspectiva de los estudiantes</p> <p>Luego de desarrollar el proyecto, el estudiante debe cerrar el mismo, para lo cual debe presentar el producto final que obtuvo el grupo de trabajo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Revisar y pulir el producto final. • Se debe presentar el producto de acuerdo a lo establecido en el planteamiento inicial por el docente. • Todos los grupos deben analizar los productos finales que se han presentado en la clase.
<p>Conclusiones desde la perspectiva de los profesores</p> <p>Realizar la evaluación sumativa de todos los grupos, y analizar con los estudiantes el producto final.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Preparar el cierre. • Realizar reflexiones de los productos. • Realizar y registrar una coevaluación con los estudiantes de cada grupo. • Registrar calificaciones y notas de una evaluación por parte del docente.

Elaborado por: Guevara, A

Dentro de la fase de Evaluación se deben considerar diversas tareas para identificar los documentos de evidencia del proceso educativo y la determinación del instrumento de evaluación (Ver tabla 16).

Tabla 16. Fase de evaluación de la Guía Didáctica

PASOS	TAREAS
Identificación de los documentos de evidencia del proceso educativo	Portafolio: Es una herramienta para la recolección de evidencias, materiales y productos que realizan los estudiantes en el transcurso de la ejecución del proyecto. El Diario de Aprendizaje: Es una herramienta donde el estudiante contextualiza los aspectos cognitivos, sociales, emocionales que ocurren en el desarrollo del proyecto.
Determinación del instrumento de evaluación	Rúbrica: Es una herramienta para la comunicación con estudiantes ya que es una matriz que se relacionan los elementos que queremos evaluar en distintos niveles de la ejecución del proyecto.

Elaborado por: Guevara, A

III. Contenidos de la Guía Didáctica de la Asignatura se Emprendimiento y Gestión

Los contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión y están divididos por tres unidades: la Unidad 1: Conceptos que debemos conocer antes de emprender; la Unidad 2: La contabilidad, una herramienta para avanzar con seguridad; y la Unidad 3: El control de las transacciones y el balance, (Ver a tabla 17).

Tabla 17. Contenidos de la asignatura

-Unidad 1 Conceptos que debemos conocer antes de emprender	-Conceptos financieros básicos -Clasificación de costos y gastos -Punto de equilibrio y proyecciones financieras -Cultura tributaria
-Unidad 2 La contabilidad, una herramienta para avanzar con seguridad	-Normas tributarias para llevar contabilidad -El libro de ingresos y egresos -Concepto e importancia de la contabilidad -Principios contables básicos -Proceso contable: la partida doble -Clasificación de las cuentas: Activo, pasivo, patrimonio
-Unidad 3 El control de las transacciones y el balance	-Manejo de las principales cuentas contables

-
- Cuentas de activo
 - La depreciación de los activos fijos
 - Pasivo y patrimonio
 - Cuentas de ingresos, costos y gastos
 - Balance general
 - Estado de pérdidas y ganancia
-

Elaborado por: Guevara, A

IV. Desarrollo de los contenidos de la Guía Didáctica de la asignatura de Emprendimiento y Gestión

UNIDAD I	Conceptos que debemos conocer antes de emprender
TEMA:	Conceptos financieros básicos
OBJETIVO DEL PROYECTO:	Comprender los conceptos de “ingresos”, “gastos” e “inversiones” como elementos fundamentales para la toma de decisiones.

Recursos

- Materiales y útiles de escritorio
- Medios tecnológicos
- Texto de Emprendimiento y gestión

Actividades

Fase 1. Planificación del proyecto

- Formar grupos colaborativos de 4 estudiantes
- Elegir a un coordinador del grupo
- Realizar lluvia de ideas, de lo que saben del tema.

Fase 2. Elaboración del proyecto.

- Realizar la investigación de los conceptos de “ingresos”, “gastos”, “costos”, e “inversiones” como elementos fundamentales para la toma de decisiones.
- Para su investigación considere el criterio de cuatro autores.
- Investigue cuales son las semejanzas y diferencias entre gasto e inversión.

- Actividad en línea
 - Los estudiantes deberán conectarse a la plataforma Microsoft Teams para las indicaciones
 - Abrir el siguiente Link:
https://www.youtube.com/watch?v=1a82OqB_yBo
 - Escribir una semejanza y una diferencia entre gasto e inversión

Fase 3. Evaluación del proyecto.

- Elaboración de un producto Mapa mental
- Los estudiantes de manera colaborativa elaboran un mapa mental en línea
- Pizarra online o GoConqr para realizar un mapa mental en línea.
- El producto será expuesto de manera virtual.

Evaluación

- **Exposición.** Los estudiantes presentaran el trabajo mediante una exposición grupal de su mapa mental.

Resultados de logros

El estudiante será capaz

- Identificar los conceptos básicos en relación con terminología financiera básica
- Discernirá las diferencias de cada definición básica
- Desarrollará un proyecto en donde aplique las definiciones básicas, para desarrollar aprendizaje significativo.
- Exponer sus resultados de manera crítica, sistemática y respetando el criterio de todos sus compañeros
- Trabajar en equipo de manera colaborativa

UNIDAD II	La contabilidad, una herramienta para avanzar con seguridad
TEMA:	Normas tributarias para llevar contabilidad
OBJETIVO DEL PROYECTO:	Conocer y explicar los requisitos y responsabilidades legales y sociales que debe cumplir un emprendedor en el momento de crear y mantener un emprendimiento, como forma de retribuir al Estado por los servicios recibidos.

Recursos

- Materiales y útiles de escritorio
- Medios tecnológicos
- Texto de Emprendimiento y gestión

Actividades

Fase 1. Planificación del proyecto

- Formar grupos colaborativos de 6 estudiantes
- Elegir a un coordinador del grupo
- Realizar preguntas para evaluar sus conocimientos previos.
- ¿Sabe usted que son los impuestos? ¿Qué son Personas Naturales y Personas Jurídicas? ¿Por qué son importantes las Normas Tributarias? ¿Sabe usted cual es la entidad pública que recauda los impuestos?
- Investigar en diferentes fuentes sobre la obligatoriedad de llevar contabilidad y la Ley Orgánica de Régimen tributario Interno

Fase 2. Elaboración del proyecto.

- Casas abiertas individuales
- Los estudiantes armaran un Stan en sus domicilios con el respectivo material didáctico para la exposición del tema Normas tributarias para llevar contabilidad y entrega del tríptico.

Fase 3. Evaluación del proyecto.

- Se entrega los trípticos en una casa abierta a sus familiares
- Se presenta la infografía por medio de la Plataforma Microsoft Teams a la comunidad educativa
- Se envía el link de invitación para la explicación y presentación de la infografía.

Evaluación

Elaborar un tríptico. Debe contener la siguiente información:

- ¿Qué son Normas Tributarias? ¿Qué son personas Naturales y Jurídicas? ¿Quiénes están obligados a llevar contabilidad?

Actividad en línea

- Se presentará la infografía realizada con el tema Normas tributarias para llevar contabilidad

Ensayo

- Los estudiantes elaboraran un ensayo sobre el tema Normas tributarias para llevar contabilidad

Resultados de logros de aprendizaje

El estudiante será capaz de:

- Identificar los requisitos y responsabilidades legales y sociales que debe cumplir un emprendedor en el momento de crear y mantener un emprendimiento
- Discierne las definiciones básicas dentro de lo que corresponde las normas tributarias para llevar la contabilidad
- Elaborar un proyecto que será presentado en casas abiertas
- Exponer sus resultados de manera crítica, sistemática y respetando el criterio de todos sus compañeros
- Plasmar sus resultados en materiales informativos
- Trabajar en equipo de manera colaborativa

UNIDAD III	El control de las transacciones y el balance
TEMA:	Manejo de las principales cuentas contables
OBJETIVO DEL PROYECTO	Resumir, organizar y registrar la contabilidad básica de un emprendimiento a partir de la comprensión de las cuentas, libros contables y estados financieros

Recursos

- Materiales y útiles de escritorio
- Medios tecnológicos
- Texto de Emprendimiento y gestión

Actividades

Fase 1. Planificación del proyecto

- Formar grupos colaborativos de 4 estudiantes
- Elegir a un coordinador del grupo

Fase 2. Elaboración del proyecto.

- Indicar a los estudiantes que deben grabar actividades que se realizan a diario y explicar el manejo de las principales cuentas contables con ejemplos cotidianos.

Fase 3. Evaluación del proyecto.

- El video será transmitido en la sala de clase virtual
- Al finalizar el video los estudiantes, realizaran preguntas a los compañeros del grupo para aclarar dudas. El docente al finalizar el video deberá aclarar temas y dudas expuestas por los estudiantes, menciona los puntos importantes que no se trataron en la exposición y que es necesario que los estudiantes aprendan.

Evaluación

Realizar preguntas al grupo, para guiarles en su investigación.

- ¿Qué es el Activo?
- ¿Cuál es la clasificación de las cuentas de Activo?
- ¿Qué es el Pasivo?
- ¿Cuál es la clasificación de las cuentas de Pasivo?
- ¿Qué es el Patrimonio?
- ¿Cuál es la clasificación de las cuentas de Patrimonio?

Vídeo. El grupo presentará el video que grabaron, será transmitido en la clase virtual, se tomará en cuenta claridad de imagen, expresión, contenido, desenvolvimiento escénico para la evaluación.

Resultados de logros:

El estudiante será capaz

- Registrar la contabilidad básica de un emprendimiento a partir de la comprensión de las cuentas, libros contables y estados financieros
- Exponer sus resultados de manera crítica, sistemática y respetando el criterio de todos sus compañeros
- Trabajar en equipo de manera colaborativa.

Rúbrica para la Evaluación de las Actividades

Finalmente, se presenta la rúbrica de evaluación que califica la originalidad, la síntesis, el análisis, el trabajo pertinente, ideas y contenidos, presentación, literatura, y su calificación que va desde cero hasta 10 cualitativamente sobresaliente (ver tabla 18).

Tabla 18. Rúbrica para la evaluación de actividades

										Calificación	
Originalidad	Muestra un pensamiento original, las ideas son creativas	2	Tienen algunos pensamientos originales, con suaves ideas y perspectivas	1.5	Usa las ideas de otras personas con atribución, pero hay poca evidencia del pensamiento creativo	1	Usa las ideas de otra persona sin atribución	0.5	No aplica	0	
Síntesis	El estudiante combina más de un objetivo o idea y forma algo nuevo	2	Demuestran una planificación cuidadosa y atención a la manera en que los elementos distintos funcionan juntos	1.5	El estudiante puede resumir sus pensamientos durante el proceso de la síntesis	1	El estudiante no resume su manera de pensar durante el proceso de síntesis	0.5	No aplica	0	
Análisis	El estudiante reduce la información y/o destreza los elementos componentes para comprender la estructura	2	El estudiante usa el análisis para enseñar las reglas, definiciones, leyes, conceptos, teorías, y principios del tema o destreza bajo estudio	1.5	El estudiante demuestra comprensión clara de las reglas, definiciones, leyes, conceptos, técnicas, y principios del tema o destreza bajo estudio	1	El estudiante no demuestra comprensión clara de las reglas, definiciones, leyes, conceptos, técnicas, y principios del tema o destreza bajo estudio	0.5	No aplica	0	
Trabajo pertinente	El estudiante muestra una sensibilidad profunda para la audiencia y la situación por su selección de materiales que fomentan la comprensión	1	Incluye conocimiento del sujeto básico	0.8	El conocimiento es básico, pero existen errores	0.5	El conocimiento es mínimo y hay muchos errores	0.3	No aplica	0	

Ideas y contenido	El escrito es claro, enfocado e interesante. Mantiene la atención del lector. El tema o historia central se enriquece con anécdotas y detalles relevantes	1	El escrito es claro y enfocado, sin embargo, el resultado puede ser limitado, irreal, muy general o fuera de balance	0.7	El escrito crece de una idea o propósito central. El lector se ve forzado a hacer inferencias basándose en detalles muy incompletos	0.3	No posee originalidad	0	No aplica	
Presentación	Tiene un formato excepcionalmente atractivo y usa información bien organizada	1	Tienen un formato poco atractivo y usa información bien organizada	0.8	La presentación tiene la información organizada	0.5	La organización y el formato de presentación es confuso	0.3	No aplica	0
Literatura	El escritor demuestra una buena comprensión de los estándares y convenciones de la escritura (por ejemplo: gramática, utilización de mayúsculas, puntuación, utilización adecuada del lenguaje, ortografía, construcción de párrafos, etc.) y los usa efectivamente para mejorar la facilidad de lectura	1	Los errores tienden a ser muy pocos y de menor importancia, al punto que el lector fácilmente pueda pasarlos por alto, a menos que los busque específicamente	0.8	Hay errores en las convecciones para escribir que, si bien no son demasiadas, perjudican la facilidad de lectura. Aun cuando los errores no bloquean el significado, tienden a distraer	0.5	Hay números y repetidos errores en la utilización adecuada del lenguaje, en la escritura de las oraciones, en la ortografía o en la puntuación que distraen al lector y hacen el texto más difícil de leer	0.3	No aplica	0

SISTEMA DE CALIFICACIÓN	
10	SOBRESALIENTE
9 y 8	MUY BUENO
7	BUENO
6 y 5	REGULAR

TOTAL	0
--------------	----------

Elaborado por: Guevara, A.

Valoración de Usuarios

Las fases del método de expertos aplicado para valorar la propuesta de formación fueron:

- a) Características que evaluar: para esto se elaboró una ficha de validación de los usuarios (V. Anexo 2), que pedía validar: su estructura, contenidos, la programación, la coherencia entre el objetivo planteado, las actividades planteadas y los resultados esperados, la metodología, la facilidad para su ejecución, la posibilidad de generar resultados positivos en la gestión tutorial, presentación de la propuesta (lenguaje y redacción)
- b) Selección de usuarios: se procedió de acuerdo con las normas de la institución, seleccionando a dos docentes (V. Anexo 3), (V. tabla 19), que cumplieron con la formación y conocimientos necesarios para valorar esta propuesta.
- c) Consulta a usuarios: se entregó a través de los correos personales a los usuarios, un resumen de la propuesta y las respectivas fichas de valoración. Por el mismo medio se recibió los resultados (V. Anexo 4).
- d) Resultados: con base a la información de las fichas, se calculó la media con los valores dados por los dos validadores (V. tabla No. 20), para esto se tomó como valor máximo cinco (5) como muy aceptable, y uno (1) como inaceptable.

Tabla 19. Autovaloración del especialista

Conocimientos sobre el tema por los valoradores	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	V1	V2	
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	V1	V2	
Experiencia en propuestas similares en otros contextos	V1-V2		

V1- Validador 1 – V2 Validador 2

Fuente: Validación de usuarios

Elaborado por: Guevara, A.

Valoración de la propuesta

Tabla 20. Valoración de la propuesta

Criterios para valorar la guía didáctica de la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizando la metodología del ABP	Resultados (Promedio V1 y V2)
Estructura de la propuesta	5,0
Pertinencia del contenido de la propuesta	4,5
Las actividades se enmarcan en la línea de Innovación Educativa	5,0
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	5,0
Metodología	5,0
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	4,5
Facilidad de ejecución	5,0
Posibilidad de generar aprendizajes significativos	4,5
Promedio	4.8

Fuente: Validación de usuarios

Elaborado por: Guevara, A.

d) Resultados: el promedio de la valoración de los dos usuarios es de 4.8 sobre 5, por lo tanto, a criterio de los valoradores, la propuesta se ubica en la escala entre los valores cualitativos de muy aceptable (4) y bastante aceptable (5); por lo tanto, se puede decir que la Propuesta educativa para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos dentro de la enseñanza virtual de estudiantes de Primer Año de Bachillerato Técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz de la UEH, en el cual se integran teoría y acciones prácticas para el profesor - tutor puede permitir a los docentes obtener conocimientos, desarrollar habilidades y actitudes para una mejor labor de tutoría.

Los contenidos de la propuesta, la redacción y la generación de aprendizajes significativos, tienen una valoración de 4.5; es decir, son factores de la propuesta a ser revisados para su mejora.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Teniendo en cuenta los resultados presentados, y para dar respuesta a los objetivos planteados en esta investigación, se plantean las siguientes conclusiones:

- En relación con el componente teórico el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), dentro de la enseñanza virtual, representa una metodología de gran utilidad porque permite el desarrollo de competencias orientadas a la resolución de problemas reales, lo que permite que los estudiantes relacionen sus actividades prácticas dentro de su diario vivir; en relación con la asignatura de Emprendimiento y Gestión, esta permite por sus contenidos la aplicación de la metodología del ABP de una manera práctica y sistemática.
- El nivel de conocimientos tanto de docentes como de estudiantes acerca del ABP se le podría catalogar como alto, pues los estudiantes refieren conocer en un 76% y en cambio los docentes conocen en su 100%; en cuanto a la utilización de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), tanto en docentes como en estudiantes dentro de la asignatura de Emprendimiento y Gestión es medio pues no siempre es utilizada esta metodología dentro del desarrollo de sus contenidos. Sin embargo, los dos grupos de estudio refieren dificultad en las fases de investigación y desarrollo de la metodología propuesta.
- En función de los resultados obtenido se demuestra la importancia de contar con una guía para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos dentro de la enseñanza virtual para los estudiantes de Primer Año de Bachillerato Técnico de la especialidad de Electromecánica Automotriz de la UEH, debido a que esta orientará de mejor manera el trabajo de los docentes dentro del proceso de enseñanza y sobre todo

contribuirá al desarrollo de competencias en los estudiantes, facilitando este proceso y haciéndolo mucho más dinámico.

- Dentro de la valoración de los aspectos relevantes de la enseñanza virtual utilizada en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos, se tienen como una debilidad la planificación de la clase y el uso del tiempo, sin embargo, el resto de componentes como metodología, recursos didácticos, forma de evaluación, cumplimiento de objetivos y uso de medios didácticos se valoran como una fortaleza; esto contribuye al cumplimiento de los objetivos de la asignatura.
- Para la valoración de la aplicación de la guía para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos dentro de la enseñanza virtual, se consideró la modalidad de validación por usuarios, quienes consideran que este instrumento es importante para el desarrollo de competencias de los estudiantes dentro de la asignatura en cuestión y apoyada de la metodología ABP, pero es importante aclarar que esta guía está siendo aplicada en la institución y se ha podido observar un avance a priori significativo, en relación con el perfeccionamiento de competencias, sobre todo en el trabajo colaborativo y toma decisiones, dentro de los proyectos desarrollados.

Recomendaciones

En correspondencia con las conclusiones establecidas, las recomendaciones de esta investigación son las siguientes:

- Se recomienda la utilización de la metodología del Aprendizaje basado en proyectos, en todas las asignaturas, para el desarrollo de competencias que les permitan a los estudiantes desarrollar la capacidad de toma de decisiones.

- Se recomienda a los directivos, realizar procesos de capacitación que fortalezcan los conocimientos y faciliten la aplicación del ABP tanto en estudiantes como en docentes.
- Se recomienda a los directivos capacitar a los docentes en el uso de entornos virtuales y de herramientas tecnológicas que permita la creación de nuevas actividades creativas e innovadoras que motiven a los estudiantes dentro de su proceso de aprendizaje.
- Se recomienda al colectivo de docentes, retroalimentar de manera permanente la guía para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, con la finalidad de ir la perfeccionando y plantear nuevas actividades dentro del entorno virtual seleccionado.

Bibliografía

- Agreda, M., Hinojo, M., & Sola, J. (2016). Diseño y validación de un instrumento para evaluar la competencia digital de los docentes en la educación superior española. *Revista de Medios y Educación*, 49(2), 39-55. doi:<http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2016.i49.03>
- Arias, M., & Saeteros, Z. (2019). Aprendizaje basado en problemas y desarrollo del aprendizaje autónomo. *Tesis de posgrado*. Cuenca: Universidad de Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/32023/1/Trabajo%20de%20titulacion.pdf>
- Calderón, P., & Loja, H. (2021). El Aprendizaje Basado en Proyectos desde la perspectiva docente. *Revista Mamakuna*, 5(2), 49-56. Obtenido de <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/mamakuna/article/view/517/506>
- Calma, M. (10 de junio de 2020). *Informática educativa: Definición, objetivos y más*. Recuperado el 25 de mayo de 2021, de <https://tecnoinformatic.com/c-informatica-basica/informatica-educativa-definicion/>
- Calzadilla, R. (2016). La pedagogía como ciencia humanista: conocimiento de síntesis, complejidad y pluridisciplinariedad. *Revista de Pedagogía*, 25(12), 45-52. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922004000100005
- Carrillo, L. (2015). *Población y Muestra*. Texoco-Mexico: Universidad Autónoma del estado de México.
- CEUPE. (14 de junio de 2020). *¿Qué es la didáctica?* Recuperado el 28 de mayo de 2021, de v

- Chávez, E. (2018). Entornos de educación virtual 3d como estrategias de aprendizaje. *Tesis de Maestría*. Ambato: Universidad técnica de ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27686/1/0602179095%20Edwin%20Rodrigo%20Ch%c3%a1vez%20Ch%c3%a1vez.pdf>
- CMF. (15 de agosto de 2019). *Proceso del ABP en el aula*. *Web del Maestro*. Recuperado el 14 de mayo de 2021, de <https://webdelmaestrocmf.com/portal/aprendizaje-basado-en-proyectos/>
- Dewey, J. (2004). *Democracia y educación*. Madrid: Editorial Morata.
- Díaz, M. (2016). Es Compatible la Educación a Distancia con la Pedagogía Ignaciana. *Journal of Technology Management & Innovation*, 11(2), 11-27. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=84745597006>
- Enríquez, S., & Garguilo, S. (2020). La educación en línea en tiempos de Coronavirus – Parte 21. *Didáctica y TIC. Blog de la Comunidad virtual de práctica "Docentes en línea"*, 7(2), 17-34. Obtenido de <http://blogs.unlp.edu.ar/didacticaytic/2020/07/13/pandemia-y-educacion-virtual-les-pedimos-colaboracion-para-sacar-conclusiones/>
- Espinoza, E. (2016). *Universo, población y muestra*. México: Universidad Autónoma delm Estado de México.
- Figueredo, D. (2017). Implementación de un ambiente virtual de aprendizaje con metodología ABP -aprendizaje basado en problemas- para la formación de médicos generales en un hospital de primer nivel. *tesis de Maestría*. Chía: Universidad de la Sabana. Obtenido de https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/33664/Tesis-MIE_final_split1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, A., & Basilotta, V. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de*

Investigación Educativa, 35(1), 113-131.
doi:<http://dx.doi.org/10.6018/rie.35.1.246811>

Garduño, R. (2015). Objetos de aprendizaje en la educación virtual: una aproximación en bibliotecología. *Revista Cielo*, 20(4), 41-48.

GCF Global. (2020). *¿Qué es la educación virtual?* España: Good Will.

Gil, E. (2016). *La Web 2.0*. España: Universitat Oberta de Catalunya.

Kilpatrick, W. (1951). *Philosophy of Education*. Nueva York. Madrid: The Macmillan Company.

Latorre, M. (2017). *Aprendizaje Significativo y Funcional*. Madrid: Universidad Marcelino Champagnat. Obtenido de http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/64_HML_APRENDIZAJE%20SIGNIFICATIVO%20Y%20FUNCIONAL.pdf

López, C. (2018). El aprendizaje basado en proyectos y la destreza escrita (writing) del idioma inglés en los estudiantes del tercer año de bachillerato general unificado de la unidad educativa mayor ambato". *Tesis de Maestría*. Ambato: Universidad Técnica de ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20270/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf>

Loyens, S., Jones, S., Mikkers, J., & Van, T. (2018). Problem-based learning as a facilitator of conceptual change. *Learning and Instruction*, 38(4), 34-42. doi:<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2015.03.002>

Majó, F., & Baqueró, M. (2014). *8 ideas clave: Los proyectos interdisciplinarios*. Madrid: Editorial Grao.

Marquez, E., & Jiménez, M. (2014). El aprendizaje por proyectos en espacios virtuales: estudio de caso de una experiencia docente universitaria. *Revista de*

Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC), 11(1), 76-90. doi:doi
<http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v11i1.1762>

Marroquín, R. (2 de noviembre de 2017). *Metodología de la Investigación*. Recuperado el 5 de junio de 2021, de <http://200.48.31.93/Titulacion/2013/exposicion/SESION-4-METODOLOGIA%20DE%20LA%20INVESTIGACION.pdf>

Máxima, J. (14 de octubre de 2020). *Pedagogía*. Recuperado el 20 de mayo de 2021, de <https://www.caracteristicas.co/pedagogia/>

MEDAC. (14 de julio de 2020). *La importancia de las TIC en la educación*. Recuperado el 14 de mayo de 2021, de <https://medac.es/blogs/sociocultural/las-herramientas-tic-en-la-educacion>

Medina. (2018). Evaluación del uso de las plataformas virtuales en los estudiantes del programa de maestría. *tesis de posgrado*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/2032/1/Tesis%20final%20de%20Fabricio%20Medina.pdf>

Medina, M., & Tapia, M. (2017). El aprendizaje basado en proyectos una oportunidad para trabajar interdisciplinariamente. *OLIMPIA. Revista de la Facultad de Cultura Física de la Universidad de Granma*, 14(46), 17-23. Obtenido de <file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-ElAprendizajeBasadoEnProyectosUnaOportunidadParaTr-6220162.pdf>

Ministerio de Educación. (2015). *Currículo de Bachillerato Emprendimiento y gestión*. Quito: Subsecretaría de Fundamentos Educativos. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Lineamientos_Emprendimiento_Gestion_2BGU.pdf

- Ministerio de Educación. (2019). *Instructivo para la implementación del Programa de Participación Estudiantil (PPE)*. Quito: MEC. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/10/Instructivo-implementation-sierra-amazonia.pdf>
- Montaner, S. (2 de agosto de 2017). *Aprendizaje Basado en proyecto. Una aproximación teórica*. Recuperado el 14 de mayo de 2021, de <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/aprendizaje-basado-proyectos/>
- Morales, F. (25 de agosto de 2018). *Conozca 3 tipos de investigación: Descriptiva, Exploratoria y Explicativa*, 26. Recuperado el 2021 de mayo de 2021, de https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:ww5CiWx3BOKJ:scholar.google.com/+investigacion+descriptiva&hl=es&as_sdt=0,5
- Moreno, R., & Martínez, R. (2016). Aprendizaje autónomo. Desarrollo de una definición. *revista Redalyc*, 7(2), 51-62.
- Paredes, C. (2018). Aprendizaje basado en problemas (ABP): Una estrategia de enseñanza de la educación ambiental, en estudiantes de un liceo municipal de Cañete. *revista Educare*, 11(5), 1-26.
- Peñaherrera, M. (2016). Uso de tic en escuelas públicas de ecuador: análisis, reflexiones y valoraciones. *Revsita Electrónica de Tecnología Educativa EDUTEC*, 2(40), 1-16. Obtenido de <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/364>
- Raffino, M. (26 de mayo de 2020). *Didáctica*. Recuperado el 1 de junio de 2021, de <https://concepto.de/didactica/>
- Reimagine, M., & Reimagine, X. (2020). *El Aprendizaje Basado en Prpyectos en PLaNEA Características, diseño, materiales e implementación*. Buenos Aires: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).

- Rodríguez, S. (12 de agosto de 2020). *Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA), qué son y qué aportan a la educación*. Recuperado el 1 de junio de 2021, de <https://elurnet.net/que-es-y-que-aporta-el-entorno-virtual-de-aprendizaje-eva-a-la-educacion/>
- Sáenz, A. (2018). *¿Qué es el aprendizaje basado en problemas?* España: Editorial Padres y maestros.
- Torp, L., & Sage, S. (2016). *El aprendizaje basado en problemas desde el jardín de infantes hasta la escuela secundaria*. Argentina: Editorial Amorrortu.
- Túñez, M. (2017). The social networks like learning environment: analysis of Facebook. *Revista de Medios y Educación*, 15(4), 77-92.
- UNESCO. (12 de enero de 2019). *Las TIC en la educación*. Recuperado el 22 de mayo de 2021, de <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion>

ANEXO

Anexo 1. Encuesta para aplicar a docentes y estudiantes

Universidad Tecnológica Indoamérica
Maestría en Innovación y Liderazgo Educativo
Encuesta dirigida a docentes y estudiantes

Tema: “El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la enseñanza virtual de Emprendimiento y Gestión en Bachillerato Técnico”

Objetivo: Adquirir información sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos entre estudiantes de los Primeros años de bachillerato técnico de la Unidad Educativa Huasimpamba

Indicaciones Generales: Estimado/a Docente se le solicita:

- Marcar con una X la opción de su elección
- Responda con honestidad
- Los resultados se procesarán de forma anónima y confidencial

Datos generales:

Género:	Masculino:	Femenino:
----------------	------------	-----------

Preguntas:

1. ¿Sabe usted lo que significa Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)?

Si	
No	

2. ¿Ha utilizado la metodología del aprendizaje basado en proyectos?

Si	
No	

3. ¿Ha realizado alguna(s) tarea(s) educativa(s) utilizando la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos?

Siempre	
A veces	
Rara vez	

4. ¿En la aplicación de la metodología del ABP, en qué fase se demuestra más dificultad en la enseñanza?

Investigación	
Desarrollo	
Difusión	
Activación	

5. Identificación de competencias y habilidades desarrolladas en los estudiantes por parte de los docentes con la aplicación de la metodología ABP en la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Criterios	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni en acuerdo, ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
a) Una buena comunicación oral y escrita					
b) Mejorar el trabajo en equipo					
c) Tener mejor capacidad de gestión de la información					
d) Mejorar las relaciones interpersonales					
e) Ser más creativo					
f) Tener más motivación					
g) Resolver problemas.					
h) Mejorar la capacidad de organización					
i) Mejorar la capacidad de planificación					
j) El buen uso de la tecnología.					
k) El manejo del tiempo.					
l) Tener espíritu emprendedor					
m) Mejorar su Capacidad de liderazgo					

6. Aspectos relevantes de la enseñanza virtual utilizada en la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Criterios	Muy buena	Buena	Ni mala ni buena	Mala	Muy mala
a) La metodología de enseñanza usada por el profesor					
b) Los recursos didácticos utilizados para enseñar proyectos					
c) La forma de evaluar la asignatura					
d) La dificultad de los proyectos					
e) La planificación de la clase					
f) El uso del tiempo					
g) El cumplimiento de objetivos de enseñanza					
h) Uso de medios tecnológicos					

Anexo 2. Ficha de valoración de la propuesta

FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR USUARIO N.º 1

Datos personales del usuario

Nombres y Apellidos:

Grado académico (área):

Experiencia en el área (años):

Autovaloración del especialista

Conocimientos sobre el tema por los valoradores	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.			
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.			
Referencias de propuestas similares en otros contextos.			
Observaciones:			

Valoración de la propuesta

Marcar con una “x”

Crterios para valorar la guía didáctica de la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizando la metodología del ABP	MA 5	BA 4	A 3	PA 2	I 1
Estructura de la propuesta					
Pertinencia del contenido de la propuesta					
Las actividades se enmarcan en la línea de Innovación Educativa					
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.					
Metodología					
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)					
Facilidad de ejecución					
Posibilidad de generar aprendizajes significativos en la lectoescritura.					
Observaciones:					

MA Muy aplicable, BA Bastante aplicable, A Aceptable, PA Poco Aceptable, I Inaceptable

Anexo 3. Perfil de los usuarios

WILMA EVANGELINA CALERO BAUTISTA



Datos Personales

Dirección: ARAZA S/N y AGUACOLLAS
Teléfono (s): 032526146 -0996422881
Cédula de Identidad: 1802537702
Correo electrónico: wilmcal7702@gmail.com
Ciudad / Provincia / País: AMBATO / TUNGURAHUA / ECUADOR

Instrucción Formal

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, EN LA ESPECIALIZACIÓN DE HISTORIA Y GEOGRAFÍA (8 SEMESTRES) UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO TERCER NIVEL

Experiencia:

2016/11/01

DOCENTE / UNIDAD EDUCATIVA "HUASIMPAMBA"

* DOCENTE EN EL AREA DE CIENCIAS SOCIALES

2015/06/01 2016/10/31

DOCENTE / UNIDAD EDUCATIVA "HONORATO VASQUEZ"

* DOCENTE EN EL AREA DE CIENCIAS SOCIALES

2004/08/01 2014/07/15

COORDINADORA GENERAL / COLEGIO A DISTANCIA STEPHEN HAWKING

* DOCENTE EN EL AREA DE CIENCIAS SOCIALES, COORDINADORA GENERAL DE EVENTOS CULTURALES SOCIALES, MARKETING Y MANEJO DE PERSONAL

Capacitación:

TALLER	CURSO DE GESTION DE RIESGOS
(40 horas)	CRUZ ROJA ECUATORIANA
	EDUCACIÓN BÁSICA/CURSOS

LUZ MARIA PACHUCHO MUSO

Cédula Ciudadanía : 1803445459
Edad : 38 años

Estado Civil: Casada
Dirección : Isidro Viteri y Letamendi
Tel : 2844831-0995461821
Email : luzmar051@gmail.com



ESTUDIOS

- Primaria Escuela Sergio Quiroga
- Secundaria I.T. «RUMINAHUI»
- Superior Universidad Técnica De Ambato

TÍTULOS OBTENIDOS

- BACHILLER TÉCNICO INFORMÁTICA Y COMPUTACION
- PROFESOR DE SEGUNDA ENSEÑANZA ESPECIALIDAD INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN
- LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIDAD INFORMÁTICA Y COMPUTACIÓN

EXPERIENCIA LABORAL

Ene 2003 – Ene 2004 Universidad Técnica de Ambato
Cargo ocupado : Auxiliar encargada del Laboratorio de Computación N°2
FCHE

Ene 2009 – May 2011 Unidad Educativa Cinco de Junio
Cargo ocupado : Docente de Computación

May 2011 – Hasta la fecha Unidad Educativa Huasimpamba
Cargo ocupado : Docente de Informática y Computación

Sep 2015 -Hasta la fechas : Docente de Emprendimiento y Gestión

Anexo 4. Ficha de valoración de cada usuario

FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR USUARIO N°. 1

Título de la Propuesta: Guía Didáctica para la Enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizando la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos.

Valoración de la propuesta

Marcar con una “x”

Criterios para valorar la guía didáctica de la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizando la metodología del ABP	MA 5	BA 4	A 3	PA 2	I 1
Estructura de la propuesta	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta		X			
Las actividades se enmarcan en la línea de Innovación Educativa	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	X				
Metodología	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Facilidad de ejecución	X				
Posibilidad de generar aprendizajes significativos		X			

MA Muy aplicable, BA Bastante aplicable, A Aceptable, PA Poco Aceptable, I Inaceptable

FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR USUARIO N°. 2

Valoración de la propuesta

Marcar con una “x”

Criterios para valorar la guía didáctica de la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizando la metodología del ABP	MA 5	BA 4	A 3	PA 2	I 1
Estructura de la propuesta	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Las actividades se enmarcan en la línea de Innovación Educativa	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	X				
Metodología	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)		X			
Facilidad de ejecución	X				
Posibilidad de generar aprendizajes significativos.	X				

MA Muy aplicable, BA Bastante aplicable, A Aceptable, PA Poco Aceptable, I Inaceptable

Anexo 5. Carta de valoración de los usuarios

Ambato, septiembre 2021

A quien corresponda:

Yo, **Lic. Wilma Evangélica Calero Bautista**, con **C.I: 1802537702**, en mi calidad de Docente de la Unidad Educativa Huasimpamba, doy constancia de que la propuesta presentada por la **Lcd. Alexandra Elizabeth Guevara Vaca** con **C.I. 1803365210**, como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,



Lic. Wilma Evangélica Calero Bautista

C.I. 1802537702