



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA**

**INDOAMÉRICA**

**DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TEMA:**

---

**HERRAMIENTAS 2.0 EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y  
GESTIÓN**

---

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

**Autora**

Guevara Monar Marcia Germania

**Tutor**

Lic. Moncayo Cueva Hugo L., M.Sc.

MORASPUNGO – ECUADOR

2021

i

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

Yo, Guevara Monar Marcia Germania, declaro ser autora del Trabajo de Investigación con el nombre de “HERRAMIENTAS 2.0 EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Moraspungo, a los 18 días del mes de Febrero del 2021, firmo conforme:

**Autora:** Guevara Monar Marcia Germania



**Firma:**

**Número de Cédula:** 2100377858

**Dirección:** Cotopaxi, Pangua, Moraspungo.

**Correo Electrónico:** marciger.5@gmail.com

**Teléfono:** 0991275971

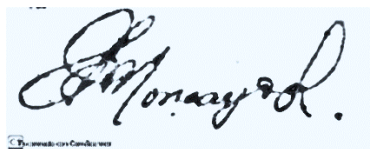
## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “HERRAMIENTAS 2.0 EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN” presentado por Guevara Monar Marcia Germania, para optar por el Grado de Magister en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales.

### CERTIFICO

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

Moraspungo, 18 de febrero del 2021.

A handwritten signature in black ink on a light blue background. The signature is cursive and appears to read 'H. Moncayo C.'. Below the signature, there is a small, faint watermark or logo.

.....  
Lic. Hugo Luis Moncayo C., M.Sc.

## **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 Grado de Magister en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Moraspungo, 18 de febrero del 2021.




.....  
Guevara Monar Marcia Germania  
C.I.: 2100377858


## APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “HERRAMIENTAS 2.0 EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN”, previo a la obtención del Grado de Magister en Educación Mención Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.


Quito, 25 de Junio del 2021.



.....  
Ing. Salazar Mera Javier Vinicio  
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....  
Dra. Alulima Alulima Lidya Dolores  
Nombres completos  
VOCAL



.....  
Lic. Moncayo Cueva Hugo Luis M.Sc.  
VOCAL

## **DEDICATORIA**

“No hay éxito sin esfuerzo ni felicidad sin merecerlo”

Con infinito amor dedico el presente trabajo a mi familia que son el ejemplo de abnegación y apoyo en las dificultades que todo reto trae, sin ustedes no hubiese existido la motivación constante para alcanzar este reto.

*Marcia Germania Guevara Monar*

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco infinitamente a Dios por guiarme mis pasos y colmarme de sus bendiciones cada día, por permitirme disfrutar de cada uno de mis logros y del acompañamiento de mi familia.

A mis hijas por ser un pilar y apoyo fundamental para avanzar a culminar este proyecto de tesis el cual me permite avanzar un escalón más en mi vida

Al Tutor de mi tesis, por su don de gente y guía durante el desarrollo de la misma, en especial a los maestros que compartieron sus valiosas enseñanzas que nutrieron mi alma y mente en cada palabra de sus sabios consejos y experiencias compartidas.

Gracias a todos mis amigos, compañeros de aula virtual y demás personas por compartir sus sabios consejos y más que nada por su apoyo moral los mismos que permitieron levantarme los ánimos para continuar con este proyecto y culminar con éxito esta tesis, pese a los momentos agotadores y de desesperación que atravesé por la pandemia que estamos sufriendo.

Para culminar quiero agradecer a la vida porque nada es gratis, con esfuerzo, trabajo, sacrificio y constancia se consigue muchos logros.

Gracias a todas las personas que creyeron en mí para culminar este reto con éxito, un Dios les pague a todos.

*Marcia Germania Guevara Monar*

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
RESUMEN EJECUTIVO .....	xiv
ABSTRACT .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
Justificación.....	4
Planteamiento del problema.....	6
OBJETIVOS .....	10
Objetivo General .....	10
Objetivos Específicos.....	10
<b>CAPÍTULO I</b>	
MARCO TEÓRICO.....	11
Antecedentes de la Investigación .....	11
Desarrollo teórico del objeto y campo de estudio.....	14
Organizador Gráfico de Variables .....	14
Constelación de ideas de la Variable Dependiente .....	15
Constelación de ideas de la Variable Independiente.....	15
Desarrollo teórico de la variable dependiente.....	16
Aprendizaje constructivista.....	16
El Conectivismo .....	18
Enseñanza virtual .....	19
Enseñanza de Emprendimiento y Gestión.....	20



Lineamientos Estructurales del Emprendimiento y Gestión .....	22
Emprendimiento y Gestión en el ámbito educativo .....	23
Contenido Curricular.....	23
Elementos.....	23
Desarrollo teórico de la variable independiente: Herramientas Web 2.0 .....	26
Las Tic en Educación.....	26
La Web.....	27
Clasificación de las Herramientas Web .....	27
Herramientas Web 2.0.....	28
Características .....	29
Herramientas web 2.0 enfocadas para el proceso educativo.....	30
El entorno virtual de aprendizaje EVA .....	34
Praxis .....	36
Comunicación.....	37
Tutorial y evaluación.....	37
Características de Moodle .....	39
Metodología ADDIE .....	39
Análisis.....	40
Diseño .....	40
Desarrollo.....	40
Implementación.....	41
Evaluación.....	41
Moodle .....	41

## CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO .....	42
Paradigma y tipo de investigación .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Procedimiento para la búsqueda y procesamiento de los datos ..	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Población y Muestra.....	44

Operacionalización de variables .....	45
Procedimiento de recolección de la información .....	47
Recolección de la Información.....	47
Método inductivo .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Método deductivo.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Cálculo del Coeficiente de alfa de Cronbach.....	51
Resultados del diagnóstico de la situación actual .....	51
Análisis e interpretación de resultados de las Encuestas Aplicadas a Docentes ....	51

### CAPÍTULO III

PRODUCTO .....	60
Propuesta de solución al problema.....	60
Nombre de la propuesta.....	60
Definición del tipo de producto.....	60
Objetivos .....	61
Beneficiarios.....	65
Validación de la propuesta .....	93
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	95
Conclusiones .....	95
Recomendaciones.....	96
BIBLIOGRAFÍA .....	97
ANEXOS .....	110
ANEXO 1. Encuesta dirigida a docentes de Segundos Años	
ANEXO 2. Wiki sobre la trascendencia del emprendimiento	
ANEXO 3. Fichas de validación de la propuesta	

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Clasificación de las Web.....	27
Tabla 2 Población.....	44
Tabla 3 Variable dependiente – Enseñanza de Emprendimiento y Gestión .....	45
Tabla 4 Variable independiente – Herramientas Web 2.0 .....	46
Tabla 5 Plan de Recolección de información.....	47
Tabla 6 Cálculo de varianzas de las frecuencias.....	49
Tabla 7 Intervalo al que pertenece el coeficiente alfa de Cronbach .....	50
Tabla 8 Desarrollo de recursos didácticos digitales.....	51
Tabla 9 Estrategias de aprendizaje.....	52
Tabla 10 Actividades colaborativas por medio de las TIC .....	53
Tabla 11 Capacitación de estrategias de enseñanza digital.....	54
Tabla 12 Desarrollo de recursos digitales .....	55
Tabla 13 Desarrollo de recursos digitales .....	56
Tabla 14 Uso de herramientas Web 2.0 .....	57
Tabla 15 Capacitación de recursos web 2.0.....	58
Tabla 16 Recursos económicos.....	64
Tabla 17 Recursos humanos.....	65
Tabla 18 Recursos Hardware /Software.....	65
Tabla 19 Planificación curricular .....	67
Tabla 19 Herramientas web 2.0 para el uso en el aula virtual .....	69
Tabla 20 Resumen de recursos web 2.0 utilizados en el aula virtual.....	88

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Árbol de problemas .....	9
Gráfico N° 2 Red de Inclusión Conceptual.....	14
Gráfico N° 3 Constelación de Ideas de la Variable dependiente .....	15
Gráfico N° 4 Constelación de Ideas de la Variable Dependiente .....	15
Gráfico N° 5 Síntesis de Emprendimiento y Gestión .....	21
Gráfico N° 6 Rol del docente en Entornos EVA.....	36
Gráfico N° 7 Interfaz plataforma Moodle.....	38
Gráfico N° 8 Desarrollo de recursos digitales .....	51
Gráfico N° 9 Estrategias de aprendizaje .....	52
Gráfico N° 10 Actividades colaborativas por medio de las TIC.....	53
Gráfico N° 11 Capacitación estrategias de enseñanza digital.....	54
Gráfico N° 12 Desarrollo de recursos digitales.....	55
Gráfico N° 13 Desarrollo de actividades didácticas .....	56
Gráfico N° 14 Uso de herramientas Web 2.0.....	57
Gráfico N° 15 Capacitación de recursos web 2.0 .....	58
Gráfico N° 16 Estructura de la propuesta .....	71
Gráfico N° 17 Estructura de la propuesta .....	72
Gráfico N° 18 Estructura de la propuesta .....	72
Gráfico N° 19 Partes del aula virtual de Emprendimiento y Gestión .....	73
Gráfico N° 20 Interfaz de la introducción.....	74
Gráfico N° 21 Video de bienvenida.....	74
Gráfico N° 22 Creación de un aviso importante .....	75
Gráfico N° 23 Creación de un foro social.....	75
Gráfico N° 24 Actividades a desarrollar Unidad 1 - Introducción.....	76
Gráfico N° 25 Videos.....	77
Gráfico N° 26 Foro académico – Instante de escritura .....	77
Gráfico N° 27 Actividades interactivos - evaluación de conocimientos.....	78
Gráfico N° 28 Actividades interactivos - evaluación de conocimientos.....	79

Gráfico N° 29 Actividades a desarrollar Unidad 3 - Introducción.....	80
Gráfico N° 30 Videos.....	81
Gráfico N° 31 Fase de introducir elementos multimedia o archivos .....	82
Gráfico N° 32 Evaluación por entretenimiento.....	83
Gráfico N° 33 Resumen de preguntas contestadas .....	83
Gráfico N° 34 Actividades a desarrollar Unidad 2 - Introducción.....	84
Gráfico N° 35 Videos.....	85
Gráfico N° 36 Foro académico – fase culminada de llenado de datos.....	85
Gráfico N° 37 Fase de evaluación taller 3 .....	86
Gráfico N° 38 Modelo de pregunta evaluación final .....	87
Gráfico N° 39 Modelo de pregunta evaluación final .....	92

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

**TEMA:** “HERRAMIENTAS 2.0 EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN”.

**AUTORA:** Guevara Monar Marcia Germania

**TUTOR:** Lic. Moncayo Cueva Hugo Luis., M.Sc.

**RESUMEN EJECUTIVO**

La presente investigación pretende reducir las brechas digitales en el contexto de la educación rural a través de una propuesta trascendental e innovadora que tiene como objetivo implementar herramientas Web 2.0 en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, se realizó el análisis sobre la problemática del empleo de las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje; existe una aplicación de una enseñanza tradicionalista generada por la falta de conocimientos de estrategias metodológicas innovadoras que provoca desmotivación en los estudiantes, la ineficiente aplicación de recursos didácticos digitales generada por la escasa formación del docente que deriva carencia de conocimientos de habilidades y competencias digitales de los estudiantes y el poco uso de las TIC en las aulas que provoca deficiente calidad educativa. El paradigma de investigación fue de tipo mixta (cuali - cuantitativa) mediante la realización de una investigación aplicada, la población fue el total de la muestra por ser reducida estuvo conformada por un total de 16 docentes que dictan clases en Segundos Años de Bachillerato de la Unidad Educativa “Moraspungo” del cantón Pangua de la provincia de Cotopaxi a los cuales se aplicó una encuesta sobre el proceso educativo. Como alternativa de solución se plantea desarrollar una Aula Virtual de Emprendimiento y Gestión empleando herramientas web 2.0 mediante la plataforma de gestión de aprendizaje Moodle 2.0, se aborda 3 unidades de currículo a través del desarrollo de actividades de un gran compendio de herramientas digitales. En tal sentido, se concluyó que las aulas virtuales a través de la implementación de herramientas web 2.0 mejoran el proceso enseñanza – aprendizaje de los estudiantes y facilita la integración de todos los contenidos y recursos educativos.

**DESCRIPTORES:**

Emprendimiento y Gestión, Herramientas Web 2.0 y Moodle 2.0

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

**TEMA:** “HERRAMIENTAS 2.0 EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN”.

**AUTORA:** Guevara Monar Marcia Germania

**TUTOR:** Lic. Moncayo Cueva Hugo Luis., M.Sc.

**ABSTRACT**

This research aims to reduce digital gaps in the context of rural education through a transcendental and innovative proposal that aims to implement Web 2.0 tools for teaching the subject Entrepreneurship and Management, the analysis was made on the problem of using TICs in the teaching-learning process; currently, traditionalist teaching is applied, due to the lack of knowledge of innovative methodological strategies that causes demotivation in students, the inefficient application of digital didactic resources caused by the poor teacher training that results in a lack of knowledge of digital skills and competences of students and the low use of TICs in the classrooms that causes poor educational quality. The research paradigm was of mixed type (qualitative-quantitative) through an application research, the population was made up of a total of 16 teachers who teach in second Year of Baccalaureate at the High School "Moraspungo" in Canton Pangua in the Cotopaxi's province where, a survey on the educational process was applied. As an alternative solution it is proposed to develop a Virtual Classroom of Entrepreneurship and Management using web tools 2.0 through the learning management platform Moodle 2.0, 3 units of curriculum was addressed through the development of activities of a large compendium of digital tools. In this sense, it was concluded that virtual classrooms through the implementation of web 2.0 tools, improve the teaching-learning process of students, and facilitate the integration of all educational content and resources.

**KEYWORDS:** Entrepreneurship and management, moodle 2.0, web tools 2.0.

## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

La presente investigación es trascendental para la educación porque motiva a la comunidad educativa a implementar las TIC en el aula con el propósito de innovar y mejorar la calidad en el proceso educativo. La línea de investigación utilizada en el desarrollo de este trabajo es los Entornos Digitales, enmarcada a establecer las herramientas Web 2.0 que contribuyen al tratamiento de la información a través del uso de estrategias de enseñanza para generar aprendizaje significativo.

La investigación considera y focaliza lo expuesto en las normativas, reglamentos, leyes y acuerdos a nivel nacional e internacional sobre la vinculación de las TIC en el proceso educativo, destacando los principales incisos que motiva su utilización de manera efectiva e integral:

La Constitución Nacional de la República del Ecuador: el Artículo 347, es responsabilidad del Estado: “Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (Asamblea Nacional , 2008, p.157).

El Plan Nacional de Desarrollo para el Buen Vivir 2017 – 2021 Toda una vida expone que “Incrementar el acceso a servicios públicos de telecomunicaciones y



tecnologías de información, especialmente, en el sector rural, frontera, Amazonía y Galápagos” (Consejo Nacional de Planificación, 2016, p.115); propuesta para que todos educandos tengan acceso al servicio de Internet para utilizarlo en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI): Capítulo segundo de las obligaciones del estado respecto del derecho a la educación; Literal j: “Garantizar la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo, y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales” (MINEDUC, 2020, p. 16). Propicia a reducir las brechas digitales especialmente de las áreas vulnerables como son las marginales y rurales.

Un referente, internacional de cómo vincular eficazmente las TIC en la educación es Estados Unidos, según ICESI (2011) la educación es importante para el crecimiento económico, generadora de oportunidades para competir con la economía global; este país, cuenta con un Plan Nacional Estadounidense de Educación en TIC llamado “Transforming American Education - Power by Technology” (párr. 3). Este Plan tiene el propósito de realizar una innovación evolutiva, los cuáles son decisivos en el mejoramiento del aprendizaje, también considera el aprendizaje profesional en base a preparar e intensificar competencias y profesionalización de los docentes en tecnología, implementa estándares de objetivos y aprendizaje sobre el uso de TIC en el aula, parten de conceptos esenciales como son el aprendizaje, evaluación, enseñanza, infraestructura y productividad.

En América Latina y el Caribe la Comisión económica de la UNESCO [CEPAL] considera que es necesario establecer políticas regionales que propicien la innovación tecnológica en el sector educativo; con el propósito de mejorar la sociedad de la información y transformar la educación, se instauran en el año 2016 Agendas Educativas Digitales planificadas hasta el 2030 (CEPAL, 2018a).

El Ministerio de Educación del Ecuador MINEDUC (2017) presenta la Agenda Educativa Digital establecidas en la CEPAL [AED 2017 – 2021] con la finalidad de incluir efectivamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación {TIC}, manejada por el MINEDUC como una política regional que contempla aspectos tecnológicos.

En los dos últimos años, el Ecuador ha venido trabajado en un circuito de festivales de innovación educativa en Cuenca, Quinindé y Santa Elena a través de la colaboración de empresas privadas MINEDUC (2018b). En el 2019, se ejecuta el programa juntos construimos, que tenía por objetivo “poner a disposición de los docentes y padres de familia recursos digitales como Profe Youtuber, Audiolibros, Cuentos Karaoke” (Diario El Tiempo, 2019, párr. 2). Sin embargo, no se comprende la razón por la cual el MINEDUC invierte \$13000000 para material impreso, si el objetivo es potenciar los recursos digitales; por lo cual se percibe que el MINEDUC no está trabajando eficazmente con las TIC en educación.

Los resultados del Monitoreo de la Agenda Digital para América Latina y el Caribe eLAB 2018; afirma que el Ecuador ocupa el puesto 21 en relación con estrategias de gobierno digital e indicadores de avance. La CEPAL (2018b) considera que se necesita del “desarrollo de programas al docente, nuevos modelos pedagógicos, la generación, adaptación e intercambio de recursos educativos abiertos” (p. 12); aspectos que demuestran que el país carece de programas sobre recursos didácticos y cultura tecnológica.

El Diario El Comercio (2020) destaca que a partir de la crisis sanitaria (COVID - 19) la necesidad de utilizar las TIC para continuar con el proceso educativo es evidente; en el cual, el MINEDUC ha implementado para uso de los docentes y estudiantes la Plataforma Microsoft Teams y recursos web 2.0 sin planificación y capacitación previa; provocando incertidumbre, apatía y frustración en los actores de la comunidad educativa. Para resolver los problemas, se coordina capacitaciones a través de espacios

virtuales de las diferentes universidades y otras con el propósito de desarrollar en los docentes sus competencias.

A nivel general, los docentes desconocen las herramientas web 2.0 enfocadas para educación como Educaplay, Kahoot, Quiz, Genially, Canvas que son aplicaciones que enmarcan un nuevo modelo en la enseñanza – aprendizaje y en la forma de trabajar al dictar una clase porque promueven el desarrollo de nuevas destrezas y habilidades, para los estudiantes ya que se sienten motivados y atraídos por que son elementos multimedia e interactivos.

Este estudio se centra en la Unidad Educativa “Moraspungo” de la parroquia que lleva su nombre, del Cantón Pangua, provincia de Cotopaxi; el principal problema es que en la institución existe poco uso de recursos educativos con las herramientas web 2.0 en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes del Segundo de Bachillerato.

### **Justificación**

En América Latina, hoy en día se evidencia la gran dependencia que existe en los ámbitos económico, social, del conocimiento y la tecnología con respecto a los países desarrollados, lo que ha provocado poco desarrollo científico-tecnológico por falencias de inversión económica en educación y tecnología. Actualmente, la brecha digital en educación con respecto al uso de la web 2.0 en el aula es deficiente por la falta de conocimientos de los docentes en el manejo de estas herramientas.

El MINEDUC y las autoridades educativas son conscientes de la importancia del uso de las TIC en la educación y proponen motivar a los docentes que cumplan con lo establecido para el desarrollo digital, porque el uso de las mismas deriva la esencia de actualidad y progreso en todas las tareas encaminadas. Por lo cual, la realización de

esta propuesta es viable en la implementación de las web 2.0 en el quehacer docente a través de una propuesta enriquecedora de conocimientos tanto para estudiantes como para docentes.

Frente a la problemática expuesta, se necesita plantear propuestas educativas digitales que encaminen al desarrollo integral del estudiante. Por tal motivo se presenta este trabajo de investigación de manera trascendental porque propone implementar herramientas web 2.0 para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje debido a que estas proporcionan el desarrollo de habilidades y destrezas para resolver problemas de la vida diaria.

En la asignatura de Emprendimiento y Gestión la vinculación de las Web 2.0 es inevitable y necesario, porque contribuyen a las actividades académicas de innovación y creatividad. Por lo cual, el docente no puede dejar de lado o deslindar su uso; al contrario debe aprovechar la tecnología que tenga a su alcance, debido a que simplifica el manejo y uso adecuado de la información a través de estrategias para la creación de negocios, emprendimientos, servicios innovadores en el campo laboral.

El desarrollo eficaz de recursos y actividades didácticas a través de herramientas web 2.0, propone cambiar el proceso educativo porque enmarca su desarrollo para contribuir al apoyo social, cultural y económico a través de prácticas y estrategias didácticas que generen una educación de calidad. Cabe destacar que el desarrollo de estos recursos se lo puede realizar gratuitamente ya que la mayoría de herramientas son gratuitas para uso en educación factor relevante para su utilización.

La Unidad Educativa Moraspungo con sostenimiento fiscal, ubicada en el sur de la provincia de Cotopaxi; cuenta con 34 docentes. Actualmente, frente a la problemática que ocasionó la pandemia sobre el Covid 19 se ha vuelto difícil realizar las actividades docentes generando dificultades a los educadores, estudiantes y padres de familia porque existen problemas con los métodos de enseñanza del personal docente, debido

al desconocimiento y falta de capacitación en la utilización de herramientas de enseñanza.

Las principales limitaciones de la comunidad educativa con respecto al uso de las TIC en el proceso educativo; específicamente, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión es que los docentes carecen de conocimientos en competencias y habilidades digitales y practican una educación tradicionalista, plantean y manejan la enseñanza como secuencia de instrucciones de manera mecánica debido a la falta formación y actualización en enseñanza virtual.

Por este motivo, resulta interesante contar con un espacio donde se puedan integrar estas herramientas didácticas; siendo las aulas virtuales alternativas novedosas que permiten trabajar con un modelo constructivista centrado en el estudiante; es decir, favorecen a los educandos en la construcción del conocimiento a través de wikis, foros, contribución de un glosario, etc.; es interactiva, facilita el aprendizaje colaborativo y la comunicación entre estudiantes y docente. Adicionalmente, estas herramientas web 2.0 facilitan la gestión y administración educativa, factores que incidieron para el desarrollo de la propuesta.

### **Planteamiento del problema**

El uso de recursos educativos digitales en el proceso de enseñanza – aprendizaje es importante porque permiten ofrecer nuevas oportunidades y mejorar la calidad de la enseñanza mediante la incorporación de elementos multimedia y/o interactivos. En concreto, busca trascender conocimientos, mejorar el rendimiento académico y poder realizarlo desde casa. Por tanto, es necesario crear recursos educativos apoyados en la web 2.0 mediante la adaptación de las tecnologías de la comunicación e información, focalizando la concienciación de los estudiantes sobre el buen uso del Internet.

En la Unidad Educativa “Moraspungo” específicamente en la asignatura de Emprendimiento y Gestión a nivel general los docentes tienen poco conocimiento sobre estrategias metodológicas, muestran poca preparación y deficiente actualización en el tema de recursos digitales; debido al escaso uso en las clases, desinterés en actualizar sus conocimientos y al desconocimiento de competencias digitales.

También, se presenta una educación tradicionalista; hoy en día, a pesar del uso de tecnología en las clases de forma obligatoria debido a la pandemia; se practica un proceso educativo monótono y aburrido, ya que la mayoría de los docentes solo se limitan a transmitir conocimientos y dar indicaciones sobre cómo realizar y/o presentar las tareas (llenar libros y cuadernos). Por lo tanto, el proceso educativo continuo solo limita y condiciona al estudiante para que cumpla solo el rol de receptor, derivando un aprendizaje pasivo y rutinario.

Otra causa relevante es que los docentes no utilizan los recursos didácticos adecuados, porque el aprendizaje no es significativo; debido a que el proceso educativo solo se enfoca en lecturas, visualización de videos, llenado físico del libro y entrega de fotografías del trabajo realizado. No se percibe que el estudiante construya o genere creatividad en sus actividades, no aporta soluciones innovadoras, su participación es limitada y pasiva. Por tanto, el uso de herramientas web 2.0 tiene como objetivo motivar y satisfacer las necesidades de los educandos por medio de recursos y actividades didácticas que abarque el contexto y realidad de los educandos.

Asimismo, la Unidad Educativa cuenta actualmente con una infraestructura tecnológica insuficiente, ya que cuenta con un solo laboratorio con 23 equipos obsoletos para los 733 estudiantes. También, cuenta con conectividad limitada porque solo existen pocos puntos de acceso a Internet, los mismos que no cubren el servicio a todos los docentes (4 puntos de red). Aspectos que han provocado el bajo uso de las

TIC en las aulas y la falta de motivación por parte de estudiantes y docentes para usarlos.

Ante la falta de conocimiento de las web 2.0 en la educación y el emprendimiento; tanto estudiantes como docentes están desperdiciando oportunidades de superación en todos los ámbitos. Actualmente, el uso de Internet y las aplicaciones web 2.0 (teléfonos móviles o computadoras) solo son utilizados como medio de comunicación y entretenimiento (Facebook, Instagram, Whatsapp, Youtube); en la mayoría de los casos, repercute de manera perjudicial debido a que se abusa el tiempo de uso generando distracción en las actividades diarias.

Después del planteamiento del problema, se produce la interrogante para el análisis de esta investigación:

¿Cómo implementar las herramientas web 2.0 en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Concretamente, se argumenta que el propósito de estudio es la implementación de una propuesta digital que utilice recursos educativos web 2.0 para los estudiantes de Segundo de Bachillerato de la asignatura de Emprendimiento y Gestión; que promueva la reducción de la brecha digital existente en relación a las áreas urbanas a las rurales en cuanto a actualización y conocimiento de tecnologías.

## Árbol de problemas



Gráfico N° 1 Árbol de problemas



**Elaborado por:** Marcia Guevara

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

- Implementar herramientas Web 2.0 en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

### **Objetivos Específicos**

- Identificar las principales herramientas web 2.0 apropiadas para el proceso enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Determinar falencias y oportunidades en el proceso de enseñanza de los estudiantes de Segundo Año de Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Desarrollar un aula virtual a través de la plataforma Moodle para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de Segundo de Bachillerato.
- Validar la propuesta con especialistas en educación.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes de la Investigación**

Para innovar se necesita implementar una estrategia de enseñanza transformadora que produzca cambios y mejoras, donde se empleen metodologías inductivas que dejan de lado a la educación tradicionalista por un proceso enseñanza - aprendizaje activo (Navarro et ál., 2017). Este trabajo plantea alcanzar lo estipulado por García (2017), el cual defiende el cumplimiento de tres aspectos importantes para llegar a establecer innovación educativa: “crear algo nuevo + un proceso + aportar a mejorar en el resultado” (p. 4). En consecuencia, esta propuesta conlleva a crear algo nuevo mediante un proceso innovador y aporte significativo al proceso educativo.

El artículo científico titulado El uso de las TIC y sus implicaciones en el rendimiento de los alumnos de bachillerato tuvo por objetivo analizar desde la perspectiva del estudiante cómo enfrentar el uso de las TIC en relación al desempeño escolar a través de la aplicación de una encuesta a 103 estudiantes de una preparatoria de Mexicana, concluyendo que la vinculación de las TIC en el proceso enseñanza – aprendizaje no son elementos de manejo aislado (López & Carmona, 2017). En este sentido, la investigación acepta lo estipulado por los autores en que las TIC en educación propone un modelo socio constructivista. Por lo tanto, se debe enfocar a relacionar e implicar al estudiante, el docente y el contenido de

currículo sobre temas sociales, culturales y económicos con la intención de que todos aprendan de todos.

Sobre el tema de Enseñanza digital se analiza el trabajo de Corino (2020) La enseñanza digital en serio y el derecho a la educación en tiempos del coronavirus cuyo objetivo fue analizar las medidas educativas adoptadas a nivel mundial en referencia al coronavirus y abordar la problemática sobre equidad tecnológica debido a que a pesar de manejar todos tecnología al enfrentarnos al coronavirus se observa a inoperancia y falencias en el sistema educativo. Como conclusión se expone que existe necesidad de cambio con respecto a las competencias digitales y el desarrollo computacional. También se hace referencia a que la educación digital en momentos de pandemia permitió el desarrollo de las personas y fue el salvoconducto para que las actividades humanas sigan adelante, convirtiéndose hoy en día en necesidad.

Por lo tanto se infiere, que lo dicho por el autor es positivo para la presente propuesta debido a que la tecnología contribuyó a garantizar el derecho de educación, cambió la forma de pensar de docentes y padres de familia en el paradigma que la tecnología no solo implica diversión y perder el tiempo; hoy en día, toda la humanidad vio la importancia que las TIC tiene sobre educación, y se está encaminando hacia una verdadera transformación digital más aun las zonas rurales que siempre han sido rezagadas en progreso y desarrollo.

Sobre el análisis pedagógico sobre las aulas virtuales en la docencia universitaria a través de un estudio de 12 casos de aulas virtuales con instrumento de apoyo llamado hoc, en el que se obtiene que estos entornos digitales son un modelo pedagógico activo y expositivo debido a que son repositorio de aplicaciones digitales en su mayoría con carácter interactivo. En el que se concluye que el éxito de estas herramientas radican en la planificación, diseño de recursos y determinación de tiempos de ejecución (Borgobello, Sartori & Sanjurjo, 2020). Sin embargo, los autores no reflexionaron en el estudio aspectos importantes como: planteamiento de estrategias metodológicas, generación de pensamiento crítico y factores

estimulantes de los estudiantes según su edad, ya que este estudio se enfocó únicamente a estructura y organización.

El trabajo de grado titulado Moodle en el proceso de enseñanza – aprendizaje tuvo por objetivo conocer el nivel de incidencia en cuánto a solidez y estabilidad de la aplicación en educación a través de un instrumento de destreza con criterio de desempeño. Como resultado se obtiene que a la comunidad educativa en general les gustó mucho la propuesta convirtiéndose en una alternativa innovadora que facilita el aprendizaje (Piguilli , 2010). La conclusión a la que llega es que la experiencia fue positiva porque permitió explotar y afianzar el uso de estas herramientas, convirtiéndose en significativa y asertiva porque se midió desempeño más no contenido; afianza y mejora la calidad educativa de una institución. Por lo tanto, se infiere que las aula virtuales son viables en el proceso educativo debido a que guían eficazmente el proceso de enseñanza – aprendizaje y los estudiantes pueden ingresar a cualquier momento o lugar.

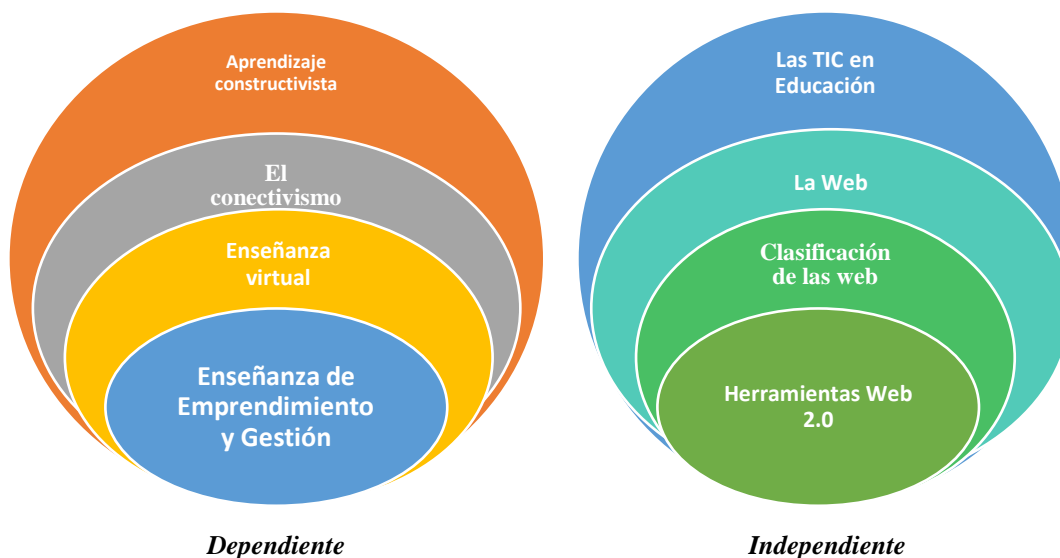
La tesis sobre herramientas Web 2.0 en el proceso enseñanza – aprendizaje tuvo por objetivo analizar la influencia de aplicación de estas en el proceso educativo; en el que se obtuvo como resultado que los estudiantes tienen problemas por jugar en clase, utilización de presentaciones aburridas, desconocimiento de la funcionalidad de los recursos tecnológicos y mal uso de estas herramientas. Se concluye que los docentes no están inmersos eficazmente en su uso, debido a que se la emplea de manera inapropiado sin una planificación de una estrategia didáctica (Alejo & Sánchez, 2020). Por lo tanto, se infiere que lo aportado es válido y coherente; no puede implementarse una propuesta educativa digital sin ninguna planificación y estrategia didáctica; por lo cual, se necesita de un análisis pedagógico y tecnológico para implementar en el aula y el proceso de enseñanza herramientas web 2.0 debe enmarcar esenciales a funcionalidad y resultados.

Sobre las estrategias de enseñanza en los entornos mediados: resultados de la experiencia de la performance virtual educativa sobre las estrategias de enseñanza digitales tuvo el

propósito de presentar una alternativa educativa basado en la teatralización de los roles de los estudiantes y los docentes sobre entornos digitales; donde se abordó temas como metodologías basadas en las ABP, espacios interactivos, colaborativos y gestores de la enseñanza. En esta indagación se concluye que se requiere una adecuada mediación pedagógica para integrar los recursos, información, actividades y evaluaciones acorde a las necesidades y requerimientos del contexto de educativo (Rodríguez & López, 2017). Por lo tanto, la presente investigación coincide en lo expuesto por los autores, aplicar una estrategia de enseñanza conlleva la planificación y adaptación de todos los elementos educativos que pueden utilizarse en un ámbito virtual y la manera de cómo utilizarlos en el aula.

### **Desarrollo teórico del objeto y campo de estudio**

#### **Organizador Gráfico de Variables**



**Gráfico N° 2** Red de Inclusión Conceptual  
**Realizado por:** Marcia Guevara

### Constelación de ideas de la Variable Dependiente



Gráfico N° 3 Constelación de Ideas de la Variable dependiente  
Elaborado por: Marcia Guevara

### Constelación de ideas de la Variable Independiente

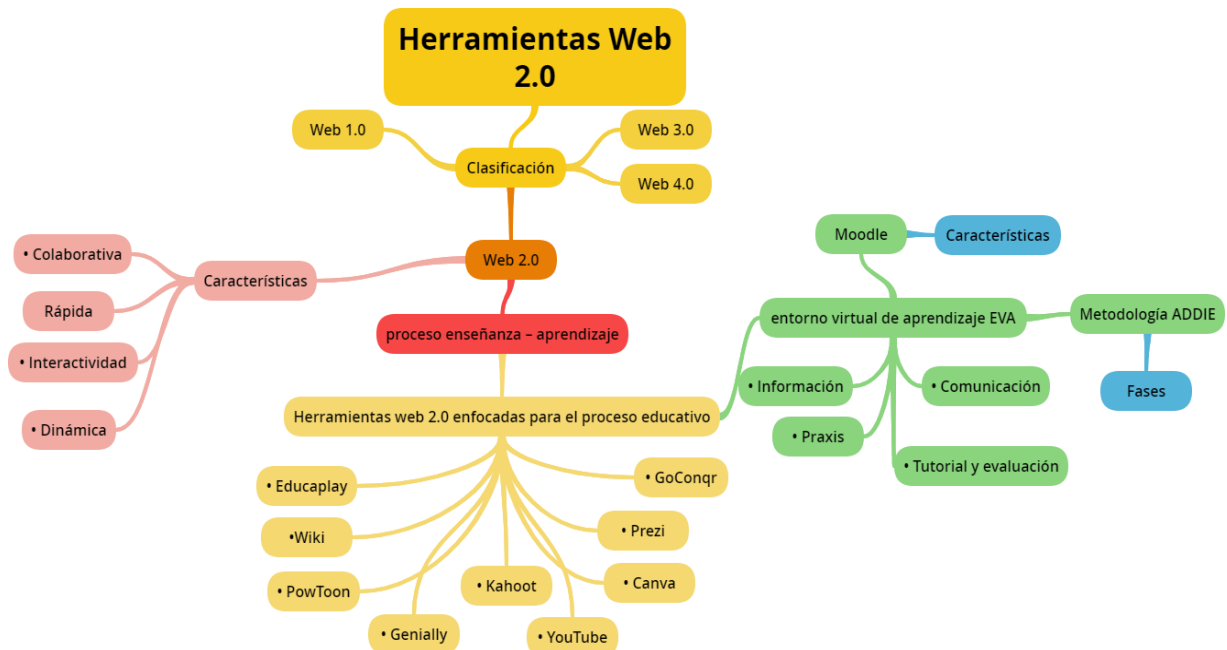


Gráfico N° 4 Constelación de Ideas de la Variable Dependiente  
Elaborado por: Marcia Guevara

## **Desarrollo teórico de la variable dependiente: Enseñanza de Emprendimiento y Gestión**

### **Aprendizaje constructivista**

La actual indagación se fundamenta en la teoría Constructivista entre sus principales representantes están Vygotsky, Jean Piaget y David Ausubel.

El constructivismo se basa en el aprendizaje activo, lo cual, la persona aprende algo nuevo incorporándola a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada información receptada es asimilada en un sistema cognitivo y experiencial humano que existen previamente en el sujeto, como resultado se puede referir que el aprendizaje no es ni pasivo, ni objetivo (Payer, 2019). Por el contrario, se presenta como un proceso subjetivo que cada persona va reformulando a medida de las experiencias admitidas durante el ejercicio de su aprehensión y comprensión cognitiva.

Vygotsky plantea que la interacción social es importante porque los estudiantes van adquiriendo conocimientos en función de la enseñanza que adquieren en el contexto de su desempeño cotidiano (Capacho, 2015). Según Sánchez, Castillo & Hernández, (2020) expone que esta teoría trata que el ser humano capaz de hacer y aprender con la mediación de otros, desarrollándose el nivel de zona potencial y la zona del desarrollo afectivo fortaleciendo el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, se percibe que la estrategia de enseñanza según esta teoría es utilizar como profesores a otros estudiantes, porque propone dar surgimiento a la herencia cultural.

Se da surgimiento al socio constructivismo la cual parte de una teoría psico-pedagógica, que entiende el proceso del desarrollo de las personas como un proceso de aprendizaje gradual, en que las personas cumplen el rol activo operante a través del intercambio socio – histórico – cultural. El estudiante, es “un ser social inmerso y responsable en su propio aprendizaje; considerando: el andamiaje, el aprendizaje situado, la tutoría y el aprendizaje

cooperativo” generando un proceso dinámico en la construcción de conocimientos Pliego, Arce & Martínez, 2020).

En consecuencia, se puede inferir que el socio constructivismo permite que los educandos empleen estrategias de enseñanza dinámicas a través del desarrollo de recursos didácticos digitales por medio de las web 2.0; se explica que los educandos aprenden tras las interrelaciones entre personas, mantiene el propósito que todos aprenden de las experiencias de todos.

Para Jean Piaget la adquisición cognitiva se basa en la realidad material, simbólica y la interacción existente, lo cual, establece el principio diferenciador entre el conocimiento y la realidad, sino más bien lo que la persona se permite construir en su mente desde su percepción y realidad (De Zubiría, 2006). Para Camarillo & Barbosa (2020) la enseñanza – aprendizaje a base de plataformas virtuales favorece la autoconstrucción del conocimiento en los estudiantes; debido que es una práctica educativa que propicia que el estudiante gestione el aprendizaje, cambie de estrategia de estudio y cuestione e indague sobre el contenido.

Por lo expuesto anteriormente, Macías (2017) expone que el estudiante adquiere el conocimiento por la influencia que ejerce las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), a su vez ésta se presenta por medio de intermediaciones dado en las funciones semióticas (signos y símbolos) de la acción comunicativa, que ayudan a interpretar los objetos y eventos vinculando al conocimiento previo con el conocimiento nuevo (Saldarriaga et al., 2016).

En consecuencia, esta teoría busca que el aprendizaje se genere mediante la estimulación de los sentidos e interacción con objetos, para desarrollar el lenguaje simbólico y escrito aspectos importantes para diseñar las aplicaciones de enseñanza digitales.



Ausubel, en su argumento en relación al aprendizaje significativo, también establece que éste es la asimilación del conocimiento nuevo para su acomodación en el entorno. Es decir, la construcción del conocimiento empieza con la observación, registro de sucesos, fenómenos o hechos de nuestro contexto en función del conocimiento previo significando la construcción de una red de conceptos añadidos a los ya existentes (Gómez , Muriel & Londoño, 2018). En consecuencia, se debe trabajar en propuestas que faciliten un aprendizaje significativo y sobre todo enseñar conocimientos que sean útiles para el contexto familiar, laboral, profesional.

## **El Conectivismo**

Es la capacidad que tiene el ser humano para comunicarse en la era digital, se relaciona tres teorías: conductismo, cognitivismo y constructivismo. Es decir, en su medio de información se adhiere en sistemas de redes para su desarrollo holístico a través de la enseñanza (Siemens, 2015). Contempla procesos de e - learning (enseñanza y aprendizaje que se recibe online), usa la tecnología como soporte de desarrollo y difusión, el crecimiento personal nace de una red, a través de conexiones se proyecta necesidades e intereses.

Los aspectos básicos que engloba el contexto de esta teoría es “la Teoría de la Conversación, la Teoría del Actor-Red, la Red de aprendizaje (Network Learning), e-learning 2.0., Microlearning, Nano-learning, Universidad 2.0., Currículum 2.0., Pedagogía 2.0 y el Navegacionismo” (Sánchez et ál., 2019, p. 1).

La teoría del Conectivismo según Molina (2016) se establece tres factores importantes desde su incursión con la tecnología en la educación: enlazar las diferentes fuentes de información, comprobar opiniones y reunir el conocimiento. Con la ayuda de los equipos tecnológicos existentes y estos componentes, el estudiantado tendrá como desenvolverse y llegar a discernir las diferentes opiniones para la buena toma de decisiones.

Identificando la importancia del Conectivismo, hay que destacar que se relaciona a los constantes cambios que suelen presentarse la información en el medio de interactividad mundial, en redes, que es el Internet utilizado por el ser humano (Torres & Bernabé , 2019). George Siemens plantea un cambio educativo holístico (global) en función de los mercados económicos y de estructuras del conocimiento (Sánchez et ál., 2019). Por tanto, los sistemas educativos deben cambiar, incorporar los contenidos de aprendizaje mediante competencias; es decir, el conocimiento puesto en praxis contribuyendo a que el estudiante resuelva problemas, dudas o necesidades a través de competencias.

### **Enseñanza virtual**

El desarrollo constante de las telecomunicaciones y tecnología ha generado que las personas dependan de un contexto digital; por lo cual, ha provocado que cambie la forma de educar y aprender (modelo tradicionalista), el papel del docente es trascendental en este proceso (Viñals & Cuenca, 2017). Una alfabetización digital es necesaria desde edades tempranas, para generar significativamente cambios en el manejo de las tecnologías, los niños y docentes deben trabajar específicamente en generar bases de acoplamiento de TIC en el proceso educativo.

La necesidad de una educación digital frente a un mundo digital es real y concreto; sin embargo, en la actualidad en el Ecuador, solo un grupo exageradamente reducido lo hace. La didáctica se basa directamente en las estrategias, dentro del contexto digital los elementos didácticos que interactúan son: el docente, el estudiante, el contenido curricular y el contexto de aprendizaje (García, 2019).

El desarrollo constante de las tecnologías digitales e Internet ha provocado que vivamos en un contexto digital fundamentado en conexiones; el conocimiento está en red y el profesorado debe ser quien acompañe al alumnado en su proceso de aprendizaje (García, 2019). La tecnología por sí sola no guía; por ello, la labor del docente es hoy más importante

que nunca. En este artículo exponemos la manera en que la Era Digital ha motivado un necesario repensar del papel del docente en el aula.

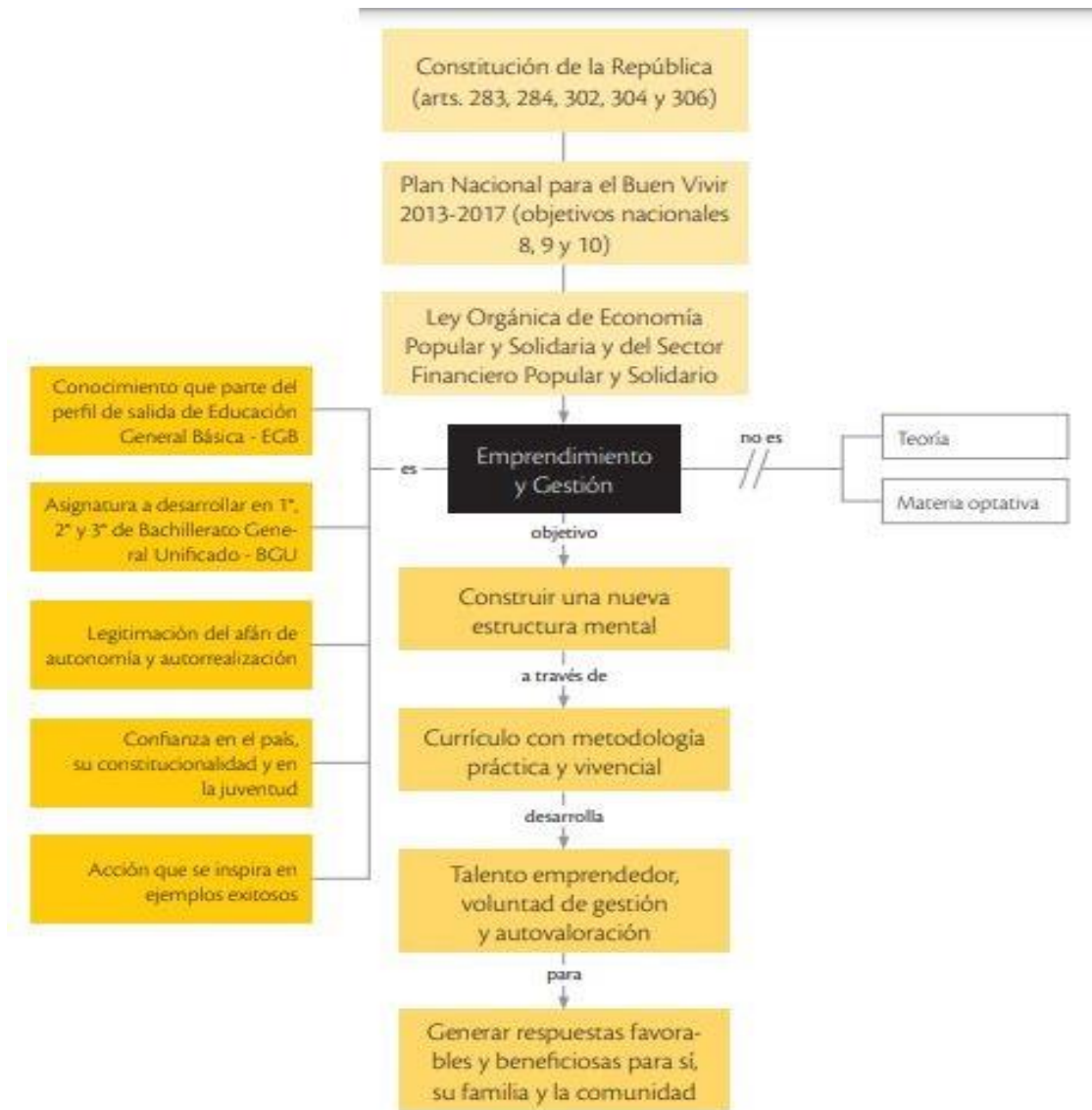
## **Enseñanza de Emprendimiento y Gestión**

El Ministerio de Educación implementó la asignatura el Bachillerato General Unificado en el 2015 con el propósito de preparar a bachilleres emprendedores con alto nivel de liderazgo que contribuyan de manera creativa a solucionar problemas de la realidad política, económica, social, cultural y educativa apoyados en la nueva tecnologías (MINEDUC, 2017).

El enfoque pedagógico que percibe es preparar ciudadanos comprometidos con la realidad política, económica, social y cultural y, que apoyado en las nuevas tecnologías desarrolle todos los “campos del saber, del saber-hacer y del saber-ser” (MINEDUC, 2017, p. 3). Esta asignatura pretende que el estudiante sea capaz de desenvolverse ante cualquier situación a través de construcciones creativas, desarrollar propuestas creativas con un enfoque innovador y creíble, detectar oportunidades y potenciarla, ser abierto ante nuevos conocimientos y aprender de la experiencia.

El uso de las TIC en esta asignatura potencializará las actividades y tareas en cuanto a crear, construir, innovar, asumir riesgos, planificar, ejecutar y evaluar proyectos de toda índole (MINEDUC, 2017, p. 3). El perfil del área interdisciplinar premisa tres aspectos: la autonomía y autorrealización de la juventud, la confianza en el país por la constitucionalidad en el ejercicio de formación de conciudadanos y la concreción de sus sueños y fuentes de inspiración (MINEDUC, 2015). Se aprecia, que uno de los objetivos enmarcados es que al finalizar el Bachillerato el estudiante desarrolle sus capacidades de innovación a través del perfil de diseño y elaboración de un plan de negocios y sean apoyos a emprendimientos propios o de sus familias.

A continuación, se presente un resumen de los elementos que comprenden la asignatura de Emprendimiento y Gestión.



+

**Gráfico N° 5** Síntesis de Emprendimiento y Gestión para Bachillerato General Unificado  
Fuente: MINEDUC (2015)

## **Lineamientos Estructurales del Emprendimiento y Gestión**

### **El emprendimiento**

Es el camino para el crecimiento, transformación y desarrollo de nuevos sectores económicos de una región o un país, siendo el talento humano el eje de aplicación y desarrollo (Nájera, 2018). En tal virtud, se pretende establecer las primordiales particularidades que posibiliten a las personas ser exitosas en sus ideas de negocios para su implementación, materialidad y aporte al fomento socioeconómico del sector económico.

### **El emprender**

Es una actitud de valentía ante el esfuerzo, la perseverancia, la firmeza de ideas; es decir, si se fracasa se torna un aprendizaje para continuar. No hay que tener temor a las equivocaciones y/o derrotas. Emprender es asumir riesgos que implica en el camino a la consecución del objetivo (Del Canto et ál., 2018). Por lo tanto, emprender es hacer realidad un sueño, es una muy buena forma en que cada personas puede ser el arquitecto de su proyección de vida presente y futura.

### **La capacidad emprendedora**

Es la iniciativa y perseverancia para modificar la realidad siendo un agente de cambio, junto a los que le rodean, aportando soluciones innovadoras a organizaciones productivas y sociales desde su perfil profesional (Mayoral, 2018). También se hace referencia, a la capacidad emprendedora está determinada en tres factores: destreza, habilidades e ideas a materializar; desarrollar las ideas identificando sus potencialidades, acción propositiva de nuevas tendencias y organizar los recursos para emprender en función de la idea concebida en un plan de negocios (Vélez y Ortiz, 2016).

En definitiva, emprender es una palabra con múltiples sentidos, según el contexto; se puede definirlo y entenderlo, pero, se lo puede llevar a cabo de diferentes formas, no existe una norma o camino para realizarlo; todo depende de la creatividad y suspicacia para el desarrollo de idea, servicio, empresa y/o negocio. El conocimiento de las TIC en el ámbito y empresarial pucxede ser el camino aditivo a generar éxito, las competencias y habilidades que pueda adquirir un estudiante y llevadas en proceso de creación de productos y/o servicios puede ser el factor innovativo.

## **Emprendimiento y Gestión en el ámbito educativo**

### **Contenido Curricular**

Para la asignatura de Emprendimiento y Gestión el MINEDUC (2016) tiene el propósito de estudiar los siguientes contenidos de estudio:

- Planificación y control financiero del emprendimiento
- Responsabilidad legal y social del emprendedor
- Investigación de mercado y estadística aplicada
- Economía para la toma de decisiones
- Formulación del proyecto de emprendimiento y evaluación del proyecto de emprendimiento (p.13).

### **Elementos**

Los elemntos que intervienen en la enseñanza – aprendizaje de Emprendimiento y Gestión son los siguientes:

- **Estrategias de aprendizaje**

Es el conjunto de pasos que un estudiante adquiere y emplea como instrumento para aprender de manera significativa y enfrentar problemas sociales, educativos, tecnológicos entre otros (Fandos & González, 2018). Se necesita de preparación, asociación comparativa, presentación, general de cómo el docente pretende enseñar y que desea desarrollar.

Para García (2019) consiste en los procesos de: preparación, presentación, asociación comparativa y generalidad sistemática y aplicativa. Por lo cual, se infiere que es un conjunto de acciones contextualizadas y planificadas en el desarrollo de recursos digitales para la construcción del nuevo conocimiento en el educando.

- **Estrategias de enseñanza**

Conjunto de actividades didácticas entregadas por el docente para la realización de tareas. Se las puede realizar de manera individual en el que se potencia la autonomía, el ritmo de trabajo y el control del proceso de enseñanza (García, 2019). Las grupales según Fandos & González (2018) que busca la construcción del conocimiento de manera grupal, aquí intervienen dos figuras la del expositor y el grupo de los estudiantes. Finalmente, el trabajo colaborativo el cual tiene el propósito de construir el conocimiento de forma de grupo, utilizando estrategias de participación y colaboración con el principio que el bien de uno es el bienestar de todos.

- **Estrategias didácticas digitales**

La planificación didáctica son actividades que día a día los docentes deben cumplir, siendo una de las tareas más complicadas, más aun si se tienen que innovar y utilizar las TIC. Para Hermann (2018) las estrategias didácticas digitales deben “replantear modelos, didácticas y

metodologías de enseñanza y aprendizaje de tipo activas, dinámicas y participativas” (p. 3). Por consiguiente; permiten a los educadores explotan su conocimiento y creatividad para exponer la clase y desarrollar sus recursos educativos (escenarios, archivos planos y digitales, casos y problemas) con el propósito de captar el interés y agrado de los estudiantes.

Para aplicar estrategias didácticas digitales es primordial que se apoyen los procesos, en base a al uso y aplicación de las herramientas web 2.0 debido a que ofrecen atención a la diversidad de estrategias mediadas por TIC (recursos digitales), con el propósito de desarrollar competencias y habilidades de los estudiantes y formación del docente (Marín, Romero, & Peirats, 2019).

### **Uso de las herramientas web 2.0**

Como estrategia de enseñanza se puede utilizar en dos aspectos; la primera: para el abordaje del contenido asociado al manejo de plataformas para fines financieros, herramientas para el manejo de marketing, contabilidad y publicidad, herramientas para abordar la temática. La segunda: exclusivo para la realización y/o producción de productos o prototipos con el fin de desarrollar un producto (Mayoral, 2018). Actualmente, la gama de herramientas web 2.0 es muy extensa, inclinación de uso en el aula la define el docente y estudiante dependiendo del análisis con respecto a funcionalidad, ventajas y desventajas.

Las herramientas Web 2.0 se utiliza para el autoconocimiento y habilidades, finanzas y contabilidad, plan de negocio, organización y trabajo en equipo, comunicación, cultura empresarial y recursos didácticos (AulaPlaneta, 2021). También, existen otras herramientas Web 2.0 para actividades pedagógicas como es: Genially, Powtoon, Educaplay, GoConger, Youtube, Drive google, Nubes de palabras que con iniciativa y creatividad se lograría grandes aportes.



## **Desarrollo teórico de la variable independiente: Herramientas Web 2.0**

### **Las Tic en Educación**

La Integración de las TIC según Rayero (2019) sirve concretamente para motivar, interesar, crear, desarrollar, producir y experimentar generando aprendizajes significativos y trascendentes, a través de metodologías constructivistas que tienen como objetivo que el estudiante se apropie del desarrollo del conocimiento, mediante el desarrollo de prototipos, productos y/o proyectos generadores de habilidades digitales para el desarrollo estudiantil y/o profesional.

Las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje pretende mejorar el aprendizaje significativo de los educandos, en donde, coinciden todos los actores de la comunidad educativa que las competencias digitales permite desarrollar habilidades para la investigación, la innovación y el emprendimiento (Lanuza, Rizo & Saavedra, 2018). Así mismo, se infiere que también ayudan a mejorar otras competencias transversales como son: la comunicación interpersonal, trabajo en equipo y colaborativo, creatividad, mejor participación mejorando la integración; por ende, mejora su autoestima.

Da el surgimiento a la generación de metodologías y estrategias activas, mejora la calidad y globalización de la educación reduciendo brechas digitales, incursiona al aprendizaje colaborativo, mejora el desarrollo de recursos didácticos y mejora la integración participativa. Las principales ventajas obtenidas son: desarrollo de la interacción social, motivación e interés por aprender y solucionar problemas, mayor incidencia en el uso de herramientas tecnológicas, desarrollan y controlan su propio aprendizaje (Fidalgo Blanco, 2020). Por lo cual, se infiere que han sido aspectos importantes para explicar por qué es importante utilizar la tecnología en el aula, simplemente porque aporta actualidad y eficacia en la resolución de problemas y productos, por medio de la innovación y creatividad.

## La Web

Desarrollada en 1990 por Tim Bernes Lee, se inició en el año 1999 con el surgimiento de la revolución de la empresas punto com; se origina de una palabra inglesa (red o telaraña) World Wide Web /o WWW, conocida actualmente como el más grande sistema de gestión de información a través de Internet, embebida de código fuente en HTML, el protocolo de navegación más importante es HTTP (Pérez, 2020). Para poder visualizarla, se necesita de un navegador actualmente, los más utilizados son: Google Chrome, Firefox, Safari e Internet Explorer.

## Clasificación de las Herramientas Web

A continuación, se presenta la clasificación de las herramientas web según el tiempo de evolución:

**Tabla 1** *Clasificación de las Web*

EL USO MULTIDIMENSIONAL DE LA WEB				
	WEB 1.0	WEB 2.0	WEB 3.0	WEB 4.0
Contenido	Fijo y dado.	Construido social-mente.	Construido socialmente y reconstruido en el contexto.	Construido y reconstruido en el contexto de forma constante.
Tecnología	Está fija en el aula.	Utilizada y asumida (migrantes digitales).	Se vive en el universo digital.	Se vive en el universo digital. Relacionada con la inteligencia artificial.
La enseñanza va desde	Profesor a los estudiantes	Profesor al estudiante, estudiante al profesor y estudiante a estudiante.	Profesor al estudiante, estudiante al profesor y estudiante a estudiante, a todo el mundo.	Todos aprenden y todos enseñan
La escuela está en	Un edificio.	Un edificio y on line. Escuela tecnómada. Aprendizaje ubicuo y asíncrono.	Aprendizaje ubicuo y asíncrono; calle, cafetería, escuela, oficina, playa, parque, tren, avión, casa...	Conexión ubicua y asíncrona; calle, cafetería, escuela, oficina, playa, parque, tren, avión, casa...
Los padres ven la escuela como	Una guardería para cuidar los niños.	Una guardería.	Un lugar donde ellos también aprenden.	Preparación para entrar en el mundo de las tecnologías.
Los profesores son	Profesionales con título reconocido.	Profesionales con título reconocido.	Todos son profesores	Todos son profesores pues todos informamos y aprendemos.
Los hardware y software en las escuelas son	Comprados y caros.	Código abierto, disponibles y de bajo precio.	Accesibles y de bajo precio; adecuados para cada caso.	Accesibles y de bajo precio; adecuados para cada caso.
La industria ve a los graduandos como	Trabajadores en una cadena de montaje.	Trabajadores con poco desempeño en la sociedad del conocimiento.	Empleadores-colaboradores, empresarios.	Empleadores-colaboradores, empresarios.
Herramientas	Internet Computadora Tablet	Internet Plataforma de redes sociales Computadora – Tablet -- Smartfond Blog – Facebook, Twitter, Wiki.	Internet Plataforma de redes sociales Computadora – Tablet -- Smartfond Blog – Facebook, Twitter, Wiki.	Internet Plataforma de redes sociales Computadora – Tablet -- Smartfond Blog – Facebook, Twitter, Wiki.
Programas	Office y sus programas	Office y sus programas	Office y sus programas	Office y sus programas. Relacionada con la inteligencia artificial.

**Fuente:** Latorre (2018)

Por otra parte, hay que destacar que es el conjunto de documentos Web interconectados por hipervínculos, embebido de páginas web con hipertexto, grupo de sitios web y páginas web que se pueden comunicar a través de tecnología digital. En educación, se emplea como un entorno virtual abierto y accesible, por sus características catalogado como un organismo vivo, su evolución ha generado las versiones web como 1.0, 2.0, 3.0 y hasta hoy, la llamada 4.0 (Latorre, 2018).

Por qué es importante en educación; permite el acceso a gran cantidad de información, permite interactuar con otras personas en cualquier instante y lugar, permite gestionar actualmente todas las tareas administrativas, sociales y culturales, en interactiva, motivadora e interesante.

## **Herramientas Web 2.0**

Conocidas también como la Web social, aparecen en el año 2004; Dale Dougherty de O'Reilly Media lo utilizó para iniciar una renovación de tecnología web, es un tipo de modelo de páginas web que sirven para información y transmisión de la información facilita la interoperatividad y colaboración entre los usuarios (Latorre, 2018). Señalar que permite la navegación de las páginas de manera más interactiva favoreciendo a la interacción y la creación del conocimiento de manera colaborativa y/o autónoma.

Para muchos especialistas es conocida como la nueva forma de inteligencia colectiva, funcionan con el uso del servicio de Internet permite compartir información, recursos, interactuar con la información, el trabajo colaborativo, redes sociales, interactividad y el desarrollo de la inteligencia artificial, es decir, tiene la funcionalidad abierta y dinámica (Flores, Bertolotti & González , 2018). Por lo cual, cualquier persona que tenga conocimientos básicos computación puede generar y gestionar cualquier herramienta como puede ser: una cuenta para redes sociales, creación de una página web, desarrollo de un mapa,

creación de un podcast, blog, wiki, un video en Youtube, una nube de palabras, un diagrama de flujos, imágenes, cálculos, cuadernos digitales entre otros.

### **Características**

Las herramientas Web 2.0 derivan muchas utilidades y característica; debido a su uso en la cotidianidad es muy recurrente por las personas; como instrumentos de apoyo para la información, comunicación e entretenimiento; las principales características son:

- **Interactividad**

Según Flores, Bertolotti & González (2018) se refiere a la participación e interacción entre los usuarios a través de un sistema informático soportado por la conectividad. Se basa al proceso de comunicación de los seres humanos con la tecnología proceso, objetivo y funciones de compartir contenidos con la cooperación activa de los usuarios llamados como el nuevo movimiento social.

- **Dinámica**

Basadas en el funcionamiento de la web semántica y redes sociales, en las web 1.0 no se podía modificar ni interactuar con la información, solo se las podía leer; es decir, eran estáticas. Las web 2.0 permite trabajar activamente se puede generar acciones de edición, modificar, eliminar, manejo de bases de datos, subir y bajar información (Pérez, 2020).

Por lo tanto, se hace dinámica el manejo de la información, además los elementos multimedia proporcionan de interés y actividad vistosa sobre el manejo de estas herramientas porque permite realizar las actividades en la web de manera interactiva y real.

- **Rápida**

El acceso a estas herramientas es rápido debido a que se encuentra disponibles en la web, su funcionamiento es online por lo que no es necesario instalarlo, es decir, el acceso a las aplicaciones se lo realiza de manera directa en el que es necesario en la mayoría de aplicaciones web 2.0 la suscripción mediante correo electrónico para utilizarla, la mayoría de estas herramientas proporcionan manejo gratuito en las funciones básicas (Flores, Bertolotti & González, 2018). Sin embargo, para potenciar su funcionalidad se hace necesario un pago el cual es voluntario.

- **Colaborativa**

Estas herramientas tienen la incorporación del trabajo colaborativo o la función de compartir, trata el funcionamiento en que los usuarios pueden acceder a un mismo aplicación y trabajar al mismo tiempo de manera asincrónica en tiempo real, factor relevante para generar emotividad puesto que se está creando algo al mismo tiempo y en equipo.

### **Herramientas web 2.0 enfocadas para el proceso educativo**

Se ha convertido en una Plataforma para crear contenido dinámico a través de elementos hipertextual y/o multimedia, en educación brinda tres aspectos: participación, colaboración e interacción; se plantea el uso de las redes sociales para interrelacionarse entre los estudiantes (Flores, Bertolotti & González , 2018). Los autores Pitre, Moscote & Curiel (2017) realiza una clasificación de estas por la tecnología utilizada “publicidad, blogging, bookmarks, catálogos, chat, comunidades colaborativas, educativas, correo, eventos, nedweeds, búsqueda, compras, equipamiento, video, widgets y wiki” (párr. 4).

Por lo tanto, a pesar de la evolución de las Web 3.0 y 4.0 se ha visto en la necesidad de analizar las web 2.0 en el proceso enseñanza - aprendizaje por sus características y ventajas de uso; se hace importante expresar que las herramientas son muy ricas en contenido e hipertexto; componentes esenciales para el aprovechamiento en el aula.

A continuación, se presentada las principales aplicaciones web 2.0 que se adaptan al proceso enseñanza – aprendizaje:

- **Educaplay**

Es una herramienta web 2.0 permite incorporar y remitir actividades multimedia, es intuitiva, fácil de uso, propone una versión gratuita y no necesita de instalación, lo cual, los recursos creados se pueden trabajar en línea para adjudicarlo en webs o blogs permitiendo la creación de colecciones para consolidar actividad facilitando el uso de las mimas (EDUCAPLAY, 2021). También hay que destacar que genera actividades de forma inmediata, los recursos están dispuestos para todo el que tenga acceso para su administración, gestión, manipulación e impresión acorde a la necesidad del usuario.

- **Wiki**

Es una aplicación información residente en la red en línea (web) y a la que se tiene acceso desde cualquier navegador, lo cual, se caracteriza en la edición e incorporación de contenidos. La denominación wiki se basa en el vocablo hawaiano “wikiwiki” que significa “informal” o “veloz – rápido” (Vitalaru, 2019). Por consiguiente, se exhibe una serie de funciones distintivas, con una dinámica particularizada denominada por una frecuencia actualizada en relación de alta admisibilidad y un diseño cognitivo se organiza en criterio de ordenamiento cronológico inverso, apareciendo en primera instancia (arriba) los más recientes.

- **PowToon**

Powtoon es una herramienta en línea para la creación de elementos multimedia animada dado en el recurso del vídeo. La herramienta cuenta con un interfaz en idioma inglés, de forma intuitiva permitiendo la creación de recursos multimedia, imágenes, letras, perfiles de diseño cromático y formatos de alta calidad (Powtoon.com, 2021). Por lo tanto, las bondades técnicas de la aplicación es la realización de presentaciones con elementos multimedia en perfiles laborales, educativos, promocionales, etc., con el uso de imágenes, combinaciones pictóricas, fotografías, comentarios, textos, libros, artículos científicos y demás elementos referenciales en la creación del video.

- **Genially**

Es una herramienta online que permite la creación de contenidos dinámicos de aprendizaje, de comunicación con carácter creativo, interactivo e intuitivo. Entre los recursos digitales que podrían crearse en este apartado se encuentran: unidades didácticas, presentaciones, elementos multimedias, infografías y demás recursos didácticos. Es una plataforma que permite la combinación de elementos para el tratamiento de contenidos tales como: videos, mapas, documentos, gráficos, entre otros. Todo depende de la temática a desarrollar (Camacho, 2018).

- **Kahoot**

Se trata de una herramienta educativa, en la cual, el docente puede diseñar, reformar y plantear debates, discusiones, exámenes y debates de una forma interactiva ante los estudiantes en función de un cuestionario para ser respondidas, en ello, parte de su estrategia didáctica se incorpora la gamificación como recurso de aprendizaje convirtiendo a la actividad en algo divertido, ameno y gratificante (Martínez, 2017). En consecuencia, es una

plataforma web de acceso gratuito y libre en la red permitiendo realizar elementos de evaluación asequibles al recibo de criterios, opiniones, conocimientos y procedimientos referentes a una temática abordada (Fracti, 2021).

- **YouTube**

Es un programa, tipo colaborativo, en línea dado que es un sistema multimedia a través de la proyección de video donde se transmite información de todo tipo de referentes educativos, lo cual, es una de las páginas más visitadas del mundo: segunda después de Google (YOUTUBE, 2021). Según López (2017) esta página se sube, de forma diaria, cientos de horas de proyección, de los cuales se encuentra un gran porcentaje relacionado a temas educativos.

- **Canva**

Es una herramienta web 2.0; Canva en inglés significa lienzo. Al trabajar en esta plataforma en línea, lo esencial es establecer el diseño elemental con que se pretenda establecer el tema de referencia educativa, la cual, se sujeta a un diseño personalizado. Existen un sinnúmero de diseños preestablecidos para configurar presentaciones, infografías, posters, vídeos, tarjetas, currículos y demás recursos documentales (Vilardi, 2020).

- **Prezi**

Es una herramienta web que permite realizar presentaciones en línea, funciona como una herramienta que focaliza a las narrativas digitales, se presenta la información de manera diferente porque los textos, imágenes, videos son puestos en un lienzo que se pone la animación de manera vistosa, sobre todo utiliza el efecto de zoom que proporciona a la aplicación de un enfoque diferente (Prezi.com, 2021).



- **GoConqr**

Es una aplicación web 2.0 enfocada a realizar de manera eficiente y vistosa mapas mentales de manera gratuita, enfocada al crecimiento en el aprendizaje por el diseño de ensayos a base de creatividad del usuario, propone una forma diferente de aprender debido a las múltiples funcionalidades que se ofrece al usuario,

### **El entorno virtual de aprendizaje EVA**

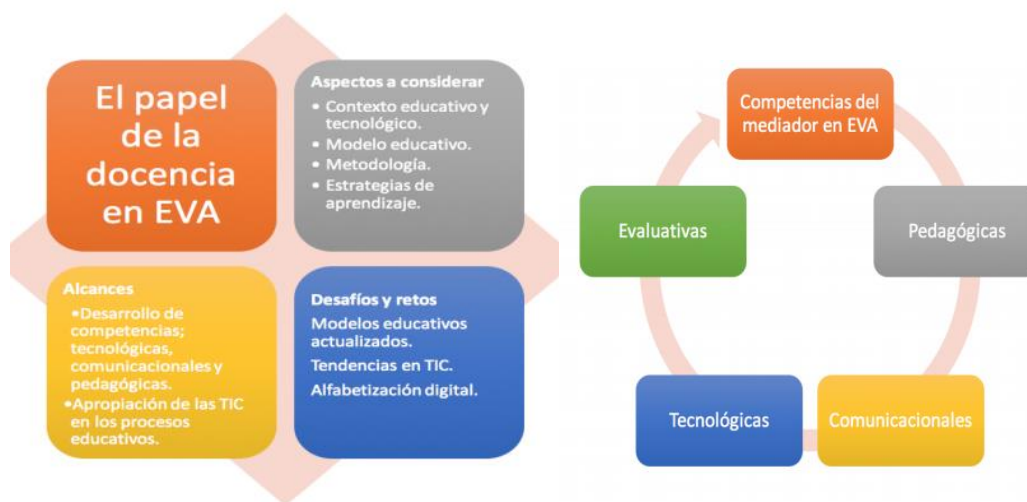
Las plataformas virtuales de aprendizaje EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) son tendencias incorporadas a la educación con innovaciones procedimentales de enseñanza, enfocado a la vinculación de las TIC en el ámbito educativo también se les conoce como LMS o aulas virtuales; al caso vienen hacer lo mismo. Se convierte en una herramienta necesaria para aplicación contenido curricular de cualquier nivel o asignatura mediada por el Internet (Morales, Balcázar & Priego, 2021). En educación es importante porque genera agilidad y rapidez sobre el manejo de la información que va hacer analizada por el estudiante, siendo esta una herramienta de gran utilidad.

Un EVA es una red comunicativa intermediada por un ordenador o dispositivo electrónico de automatización de información. En efecto, actúa como un simbolismo tempo espacial en el que se genera la relación entre los activos en un proceso de enseñanza – aprendizaje para interactuar entre sí y tener acceso a información importante (Delgado & Martínez, 2021). Hay que destacar que para diseñar y desarrollar este tipo de aplicaciones se necesita de empleo de tiempo significativo por parte del docente en relación a planificación curricular, desarrollo de recursos didácticos digitales, entre otros. Destacar que este tipo de aplicaciones fueron diseñados para interconectarse y adaptarse con las herramientas web 2.0.

Afirmar que es necesario que el estudiante cuando ingrese al EVA debe realizarlo a igual caracterización y procedencia en una clase presencial, lo cual, implica caracterizar actividades de igual envergadura incorporando la lectura de textos, formulación de preguntas, resolución de problemas, participación de debates, foros y actividades de trabajo colaborativo, remisión de trabajos escritos (investigaciones, ensayos, informes, etc.), es decir, acciones que no desmerezcan la rigurosidad de un proceso (Cámara, 2006).

Un LMS Learning Management System o Sistema de Administración del Aprendizaje en sus siglas LMS (inglés) o SAA es una plataforma de educación virtual orientada en el enfoque de aprendizaje constructivista. Permiten diseñar e implementar metodologías pedagógicas principalmente orientadas en el estudiante, donde el aprendizaje se basa en la intermediación, información y accesibilidad a un sinnúmero de elementos informativos, esto permite que el discente aprenda a su propia capacidad y sobre todo de forma personal (Fernández y Rivero, 2014).

Este modelo de enseñanza presenta muchas ventajas que pueden ser aprovechadas por los docentes y los estudiantes en esta época de emergencia sanitaria en la que se está viviendo; entre las más representativas está la flexibilidad para acceder a la plataforma en cualquier momento y desde cualquier lugar, permite una comunicación síncrona o asíncrona entre docentes y estudiantes (Páez y Arreaza, 2005). Por consiguiente, representa un ahorro económico para los participantes ya que los materiales que se necesitan utilizar están disponibles en la plataforma de forma virtual, constituye un ahorro en tiempo para las partes que puede ser empleado en otras actividades ya que no necesitan trasladarse a un lugar físico.



**Gráfico N° 6** Rol del docente en Entornos EVA  
**Fuente:** Camacho, Alemán & Sandoval (2019)

- **Información**

Según Pitre, Moscote & Curiel (2017) está relacionado al uso del material o recurso audiovisual o multimedia como herramienta de apoyo a la consolidación del aprendizaje en el estudiante, lo cual, podrían representarse en archivos digitalizados o en formato PDF, libros, enlaces, videos pregrabados y otros; por otro lado, es importante las herramientas ofimáticas de google docs entre otras (Presentación, Prezzi, Canva y otros); los organizadores gráficos y demás recursos que cumplan con el fin de solventar el desarrollo de una clase óptima y consecuente.

- **Praxis**

Se relaciona al nivel de planificación que ejerce el docente sobre el desarrollo y la construcción de contenidos a ser utilizando en el EVA o plataforma virtual tales como: debates, foros, ensayos, informes, resúmenes, Webquest, cuestionarios y otros (Pitre, Moscote & Curiel, 2017). Por tanto, es una modalidad enfocada precisamente a educación

a distancia, el uso de medios tecnológicos y digitales y adaptación de las metodologías y procesos didácticos para comprender el tema.

- **Comunicación**

Se relaciona al contenido establecido en el EVA o plataforma virtual dado en forma directa permitiendo la interacción entre los usuarios para intercambiar ideas, opiniones, criterios y ejercer la acción del trabajo colaborativo mismos que podrían ser representados en acciones tales como: e-mail, chat, foros, mensajería interna y externa, audio conferencia y videoconferencia (Pitre, Moscote & Curiel, 2017). Por consiguiente, para el uso se requiere de habilidades y competencias digitales básicas y con protagonismo en el aprendizaje activo donde el docente cumple la función de mediador y motivador.

- **Tutorial y evaluación**

Se relaciona a las acciones que ejerce el docente como tutor o intermediador del aprendizaje en función de su planificación profesional en relación al proceso de enseñanza – aprendizaje intercedido por su didáctica incorporado al EVA para el ejercicio del estudiante en función de acciones personales o grupales de aprendizaje, sistema de redes telemáticas y evaluador (Romeu y Guitert, 2014). Se necesita de actividades interactivas para realizar estos procesos, el tutorial se vuelve monótono si no se plantea las actividades académicas auténticas y dinámicas.

## **Moodle**

Moodle es un agente de aprendizaje virtual establecida para facilitar a docentes, líderes organizacionales y discentes un sistema sistémico único, seguro y robusto para crear ambientes de aprendizaje individuales o personalizados. Moodle o Modular Object Oriented

Dynamic Learning Environment (Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos) es un programa distribuido gratuitamente bajo licencia pública de GNU (GPL \_ GNU Public License) (Moodle, 2020). Por consiguiente, esta es una herramienta de gestor de contenidos de código abierto, es considerado para la solución de aprendizaje en línea de manera confiable.

Moodle se basa en la red en línea, por lo que posibilita el acceso desde cualquier espacio mundial durante todo el tiempo. El programa tiene con un interfaz viable para dispositivos celulares y diferentes buscadores en la Internet (Moodle, 2020). También hace referencia que esta utiliza una pedagogía constructivista social, construye nuevos materiales para otros, se interactúa con el material de aprendizaje y finalmente, interactúa con otros estudiantes sobre el material (Cuantindioy et ál., 2019).

En consecuencia, el docente debe equilibrar uso de tecnología vs. Pedagogía, en el desarrollo de proceso enseñanza – aprendizaje; a través del empleo de las tecnologías transitivas, interactivas y colaborativas.



**Gráfico N° 7** Interfaz plataforma Moodle  
**Fuente:** <https://emprendimientogestion.milaulas.com>

## **Características de Moodle**

Moodle es una plataforma gratuita que puede ser utilizada por cualquier organismo, es necesario realizar la descarga, registrarse e instalar en el computador o servidor web; existen demos del programa gratuitos. Se encuentra respaldado por una licencia pública, que fácilmente puede ser instalada en plataformas como Windows, Linux y otros sistemas operativos (Cuantindioy, González, Muñoz & Díaz, 2019). Además, es necesario registrarse con una cuenta de correo para acceder al sistema. El objetivo que persigue Moodle es una ofrecer un sitio en el cual se puede desarrollar contenidos multimedia, realizar evaluaciones, pruebas. Encuestas test y otros en forma secuencial y con contenidos y archivos bien elaborados y diseñados.

## **Metodología ADDIE**

Conlleva el proceso de transmitir el conocimiento en plataformas e – learning, es decir, la metodología de desarrollo instruccional del aula virtual enfocado a generar experiencias de aprendizaje con el propósito de potenciar las habilidades y competencias de los estudiantes. Es la metodología del diseño instruccional que se emplea en la creación de aulas virtuales mediante un proceso sistemático, planificado y estructurado basados en orientaciones psicopedagógicas para producir un aprendizaje de calidad (Templos, 2020).

Según representa un proceso lineal y sistemático que conlleva a un flujo de procesos que progresa la información de izquierda a derecha, se basa en el diseño de módulos de curso para ser desarrollados en línea. Aquí se realiza una selección de herramientas para desarrollar materiales instruccional para implementar y evaluar resultados.

Se desarrolla las actividades en base a las actividades que representa cada letra de su nombre: A (análisis), D (diseño), D (desarrollo), I (implementación), E (Evaluación) (Mejía, Murillo & Fernández, 2020).

Se infiere que los docentes para utilizar estas herramientas (Moodle) para la aplicación del diseño instruccional necesita de mucho tiempo para su diseño y creación; sin embargo, el uso de estas herramientas conlleva a que se optimiza el tiempo en el proceso enseñanza - aprendizaje.

- **Análisis**

Concierno la base de la información, se centra en el diseño de los bloques de aprendizaje, se determina en esta fase: los usuarios a capacitarse, contexto, contenidos de aprendizaje y los resultados que se desean obtener .

- **Diseño**

Se plantea el diseño de las actividades y recursos digitales a aplicarse en el proceso de aprendizaje; en esta etapa debe contener objetivos de aprendizaje, estructura de actividades y proceso de evaluación. Se considera los siguientes aspectos: objetivos, teorías de aprendizaje y evaluaciones.

- **Desarrollo**

Es la aplicación de lo diseñado se elige herramienta para el desarrollo y requerimientos técnicos, se pone en práctica actividades, procesos y evaluaciones implementadas en el proceso se obtiene un producto final que es el aula virtual.

Esta fase se compone de lo siguiente aspectos: estructura de la aplicación, se establece el contenido de estudio, la metodología de enseñanza y el acceso a los recursos (Subitus, 2019).

- **Implementación**

Se hace funcionar a todos los procesos y servicios desarrollados en la herramienta e – learning; ingresan estudiantes, se utiliza la plataforma y se observa funcionalidad de la misma; basa sus fases en: utilizar la herramienta, usar actividades y recursos y evidenciar funcionamiento (Delgado, 2019).

- **Evaluación**

Concierne la evaluación si el proceso de aprendizaje funciona eficazmente, está etapa debe ser planeada debido a que es muy importante puesto que define éxito o fracaso de la aplicación (Subitus, 2019).



## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Enfoque**

El trabajo de investigación utiliza el enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) por las siguientes razones:

Cualitativo: porque sirve para caracterizar el problema de investigación, recoge información relevante y permite delimitar el contexto del problema, el cual está enfocado en cómo implementar herramientas web 2.0 en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión toma como base la observación dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Cuantitativo: porque se desarrolló una estadística de los datos obtenidos en relación al estudio del problemas a través de la aplicación de una encuesta que se realizó a docentes de la Unidad Educativa “Moraspungo” interpretando cada uno de los resultados obtenidos para después realizar un análisis de datos.

Destacar, también que se aplicó el cálculo del alfa de Cronbach para determinar la consistencia y validez de la encuesta aplicada a los docentes.

## **Modalidad de investigación**

### **Investigación de campo**

Esta investigación permitió obtener información en el lugar de los hechos (clases virtuales) a través de la aplicación de una encuesta a los docentes; se centró en el proceso de enseñanza - aprendizaje para obtener información relevante sobre la situación actual de la problemática.

### **Investigación documental**

Se procedió a analizar la bibliografía científica sobre los temas y elementos que comprende la educación virtual, herramientas web 2.0 y la enseñanza de Emprendimiento y Gestión a través un análisis y planificación en la selección, recopilación de diferentes enfoques teóricos, conceptualizaciones y diversos criterios de la información.

### **Metodología**

Utilizada en la presente investigación para planificar, guiar, elaborar y sintetizar el estudio investigativo.

## **Tipos de Investigación**

### **Descriptivo**

Permitió describir de manera sintética los aspectos relevantes sobre el contexto del problema; se caracterizó los problemas, se eligieron las fuentes para elaborar el marco teórico y selección de técnicas para la recolección de datos. En esta investigación se aplicó encuestas y fichas de observación a los docentes para obtener información trascendental para describir

características de población estudiada concerniente a las variables de investigación “la estrategia de enseñanza y los recursos web 2.0” (Tinoco & Morocho, 2019, p. 43).

Concretamente, fue utilizado con el propósito de conocer cómo ocurre el aprendizaje, cuándo, quienes intervienen, factores determinantes, uso de las TIC, cuáles son las falencias, oportunidades, entre otros.

### **Población y muestra**

La investigación surge de la necesidad de comprender cuáles son las causas que afectan a la población objeto de estudio tomado como referencia a los docentes de la Unidad Educativa “Moraspungo” de los Segundos Años de Bachillerato en el año lectivo 2020 - 2021.

**Tabla 2 Población**

<b>Docentes</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje %</b>
Mujeres	11	68,75
Hombres	5	31,25
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100,00</b>

**Elaborado por:** Marcia Guevara

**Fuente:** Secretaria de la Unidad Educativa “Moraspungo”

Cabe destacar que para el cálculo de la muestra se consideró a todos los docentes que imparten en los Segundos Años de Bachillerato; se aplica un muestreo no probabilístico debido a que la población es relativamente pequeña y se encuentran en un mismo lugar y son asequibles de recabar información.

## Operacionalización de variables

### Variable dependiente

**Tabla 3** Variable dependiente – Enseñanza de Emprendimiento y Gestión

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos
Se definen como los procedimientos o recursos utilizados para lograr aprendizajes significativos sobre emprendimiento y gestión	Procedimientos o recursos	- Número	¿Desarrolla recursos didácticos digitales para emplear en la estrategia de enseñanza en el aula de clases? Siempre ( ) A veces( ) nunca( )	Encuesta	Preguntas estructuradas
	Aprendizajes significativos	- Activo	¿Aplica usted en las clases estrategias de aprendizaje activas que vincule a la tecnología? Siempre ( ) A veces( ) nunca( )		
		- Pasivo	¿Con qué frecuencia utiliza en las clases actividades colaborativas aplicando TIC? Siempre ( ) A veces( ) nunca( )		
Emprendimiento y Gestión		- Manual - Digital	¿En los tres últimos años, se ha capacitado y/o actualizado sobre estrategias de enseñanza digital? Siempre ( ) A veces( ) nunca( )		

**Elaborado por:** Marcia Guevara

## Variable independiente – Herramientas Web 2.0

**Tabla 4** Variable independiente – Herramientas Web 2.0

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas	Instrumentos
Son recursos en línea que facilita las actividades dinámicas entre los miembros de la comunidad educativa.	Recursos	- Tipos	¿Emplea recursos multimedia en las clases de Emprendimiento y Gestión? Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )	Encuesta	Preguntas Estructuradas
	Actividades dinámicas	- Características	¿Propone actividades didácticas que motiven a la construcción y creatividad mediante el uso de las herramientas web 2.0? Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )		
	Proceso educativo	- Uso de herramientas - Capacitación	¿Considera Ud. que el uso de las herramientas web 2.0 contribuye a fortalecer las habilidades de los estudiantes? Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )		
			¿Le gustaría aprender sobre herramientas web 2.0 enfocadas a educación? Siempre ( ) A veces ( ) nunca ( )		

**Elaborado por:** Marcia Guevara

## Procedimiento de recolección de la información

Los principales recursos y procedimientos fundamentales que se utilizó para obtener información son:

### Recolección de la Información

**Tabla 5** *Plan de Recolección de información*

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación. Conceptos y experiencias de autores de artículos científicos.
2.- ¿De qué personas?	Docentes: Perspectivas de metodología de enseñanza: estrategias, técnicas y procesos.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Uso de las herramientas Web 2.0 en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión.
4.- ¿Quién?	Los informantes
5.- ¿Cuándo?	En el segundo Quimestre del Año Lectivo 2020 -2021.
6.- ¿Dónde?	En la Unidad Educativa “Moraspungo” del cantón Pangua.
7.- ¿Qué se evidencia?	Proceso enseñanza – aprendizaje
8.- ¿Qué técnica de recolección?	Encuesta
9.- ¿Qué instrumentos?	Cuestionarios
10.- ¿En qué situación?	Virtualidad por el período de pandemia.

Elaborado por: Marcia Guevara

## Técnicas e instrumentos

### Encuesta

Se realizó una encuesta dirigida a docentes de la Unidad Educativa “Moraspungo” que dictan clases en Segundos Años de Bachillerato General Unificado a través de la aplicación de 8 preguntas estructuradas realizado en la herramienta Web 2.0 Allcount:



URL ingreso a la encuesta:

[https://www.allcounted.com/s?did=wfo5n9ii65j9a&lang=es\\_MX](https://www.allcounted.com/s?did=wfo5n9ii65j9a&lang=es_MX)

### Cuestionario

El cuestionario se deriva de la operalización de las variables dependiente y independiente; referente a investigar al estado actual del proceso educativo en la asignatura Emprendimiento y Gestión.

### Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados

Con el propósito de contar con una encuesta apropiada y efectiva, se aplicó la encuesta a una población piloto (5 docentes) cuyos resultados fueron sometidos al cálculo del alfa de Cronbach para verificar la confiabilidad y consistencia de la encuesta, obteniendo los siguientes resultados:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[ \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

**En donde:**

$\alpha$ = Alfa de Cronbach

$K$  (Número de ítems)

$\sum Vi$  (Sumatoria de Varianza de cada ítem)

$Vt$  (Varianza total)

**Tabla 6** *Cálculo de varianzas de las frecuencias*

Encuestados	NÚMERO DE PREGUNTAS								total
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	
e1	3	3	3	2	2	3	3	3	22
e2	3	3	3	3	3	3	2	3	23
e3	3	2	3	3	3	2	3	3	22
e4	2	2	2	3	3	3	3	3	21
e5	3	3	3	3	3	3	3	3	24
e6	1	1	1	1	1	1	2	3	11
e7	3	3	2	3	3	3	2	3	22
e8	2	3	2	2	3	3	2	3	20
e9	3	3	3	3	2	3	2	3	22
e10	2	3	2	3	3	2	3	3	21
e11	3	2	3	3	3	3	3	3	23
e12	2	3	2	3	3	3	2	3	21
e13	3	2	3	3	3	2	3	3	22
e14	3	3	2	3	3	3	2	3	22
e15	3	3	3	3	3	2	3	2	22
e16	1	1	2	2	3	2	2	1	14
<b>Varianza</b>	0,53333	0,53333	0,37109	0,33984	0,3125	0,37109	0,25	0,27734	<b>11,5333</b>

**Elaborado por:** Marcia Guevara

Por lo tanto:

$\alpha$ = **0,85**

$K$  = 8

$\sum Vi$  = 2,09375

$Vt$  = 11,53333333



## Análisis de resultado

Para determinar el nivel de confianza se debe analizar la escala de Alfa de Cronbach:

**Tabla 7** Intervalo al que pertenece el coeficiente alfa de Cronbach

Intervalo al que pertenece el coeficiente alfa de Cronbach	Valoración de la fiabilidad de los ítems analizados
[0 ; 0,5[	Inaceptable
[0,5 ; 0,6[	Pobre
[0,6 ; 0,7[	Débil
[0,7 ; 0,8[	Aceptable
[0,8 ; 0,9[	Bueno
[0,9 ; 1]	Excelente

**Fuente:** (Cháves, 2018)

Se infiere que el instrumento cuenta con una valoración de fiabilidad de 0,85 intervalos que muestra un resultado como un nivel **bueno**.

Además, se destaca que existió la oportunidad de aplicar este cálculo a toda la población por ser muy reducida; es decir, se conoce la opinión de todos los docentes no existe margen de error en los resultados obtenidos al obtener que la validez y consistencia es viable. En consecuencia, se infiere que los resultados obtenidos cercioran que la información de la encuesta es relevante y trasciende para la investigación.

## Resultados del diagnóstico de la situación actual

### Análisis e interpretación de resultados de las Encuestas Aplicadas a Docentes

**Pregunta 1:** ¿Desarrolla recursos didácticos digitales para emplear en la estrategia de enseñanza en el aula de clases?

**Tabla 8** Desarrollo de recursos didácticos digitales

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0
A veces	6	37,50
Nunca	10	62,50
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Marcia Guevara



**Gráfico N° 8** Desarrollo de recursos digitales

**Elaborado por:** Marcia Guevara

### Análisis e interpretación:

Según los resultados obtenidos el 62,50% de los docentes exponen que nunca desarrollan recursos didácticos y el 37,50% un significativo porcentaje afirman que si lo hacen a veces. El desconocimiento y las escasas fuentes de capacitación de los docentes han desembocado que los docentes no puedan desarrollar estos recursos didácticos imprescindibles en la educación del siglo XXI.

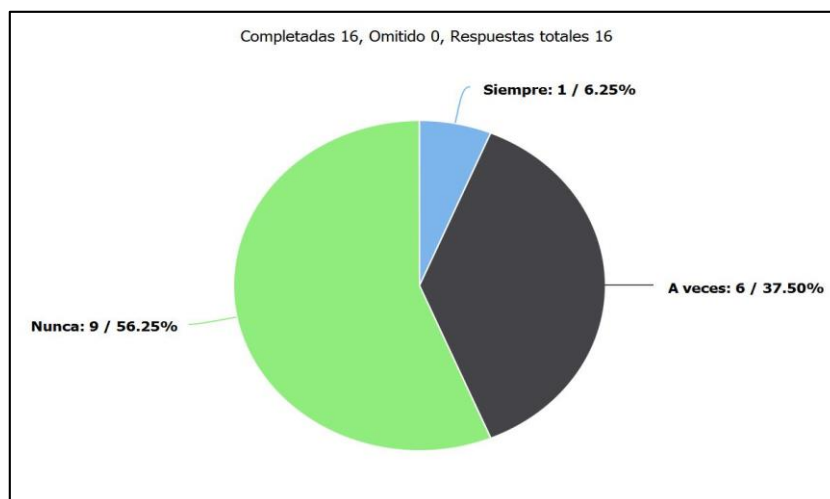
**Pregunta 2:** ¿Aplica usted en las clases estrategias de aprendizaje activas que vincule a la tecnología?

**Tabla 9** Estrategias de aprendizaje

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	6,25
A veces	6	37,50
Nunca	9	56,25
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Marcia Guevara



**Gráfico N° 9** Estrategias de aprendizaje

**Elaborado por:** Marcia Guevara

### **Análisis e interpretación:**

Según lo manifestado el 56,25% de los docentes afirman que nunca aplican en las clases métodos y técnicas activas que vincule a la tecnología en el proceso de aprendizaje; un grupo significativo correspondiente al 37,50 % expone que lo realiza a veces debido a que han sido docentes que han él ingresado recientemente a la institución mediante un concurso y por su edad se les facilita el uso de las TIC debido a que aplican para su proceso de enseñanza - aprendizaje diferentes herramientas.

### Pregunta 3:

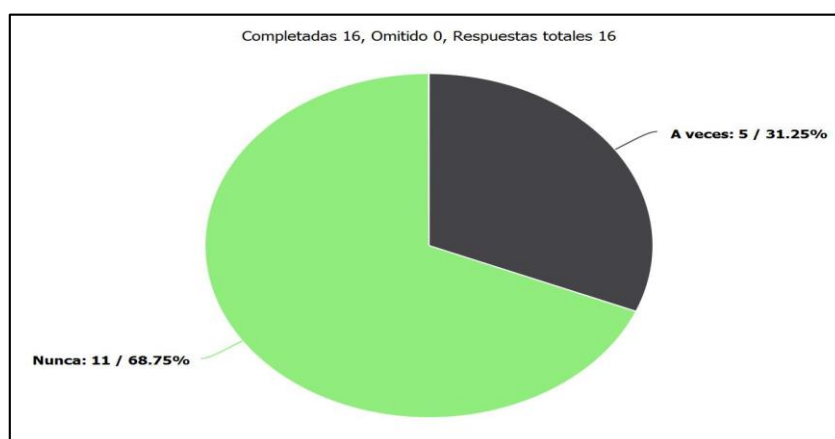
¿Con qué frecuencia utiliza en las clases actividades colaborativas aplicando TIC?

**Tabla 10** Actividades colaborativas por medio de las TIC

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0
A veces	5	31,25
Nunca	10	68,75
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Marcia Guevara



**Gráfico N° 10** Actividades colaborativas por medio de las TIC

**Elaborado por:** Marcia Guevara

### Análisis e interpretación:

Según los datos obtenidos se infiere que el 68,75% de los docentes aseguran que nunca utilizan las actividades colaborativas por medio de las TIC y el 31,25% de los docentes expone que a veces. Los docentes no utilizan estas opciones de las herramientas de colaboración porque no usan, su desconocimiento hace que estas características pasen por desapercibido. Las características de colaboración la poseen la mayoría de los recursos web 2.0 y el desconocimiento de uso provoca el desaprovechamiento de oportunidades.

#### Pregunta 4:

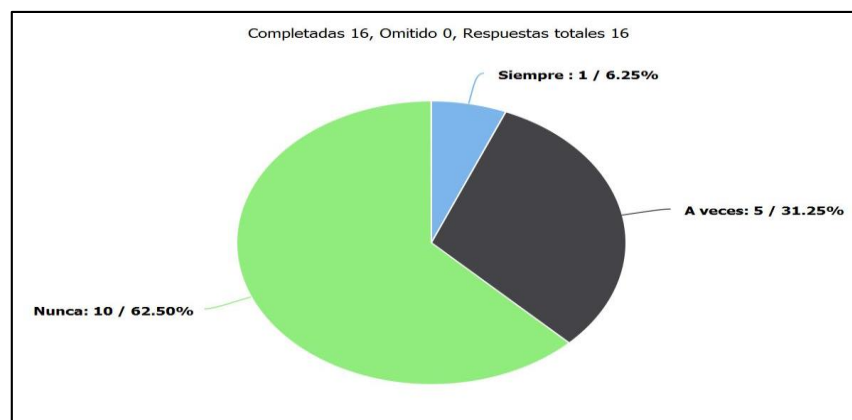
¿En los tres últimos años, se ha capacitado y/o actualizado sobre estrategias de enseñanza digital?

**Tabla 11** Capacitación de estrategias de enseñanza digital

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	1	6,25
A veces	5	31,25
Nunca	10	62,50
Total	<b>16</b>	100

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Marcia Guevara



**Gráfico N° 11** Capacitación de estrategias de enseñanza digital

**Elaborado por:** Marcia Guevara

#### Análisis e interpretación:

La gráfica nos presenta que la mayoría de los docentes nunca en los últimos 3 años, se han capacitado o actualizado sobre estrategias de enseñanza digitales y apenas un 31,5% afirma que lo ha hecho a veces. El 62,50% se ha dedicado a trabajar únicamente con el texto y no pusieron el interés necesario para buscar alternativas dentro de la tecnología, hechos que sucedieron en la época del trabajo presencial.

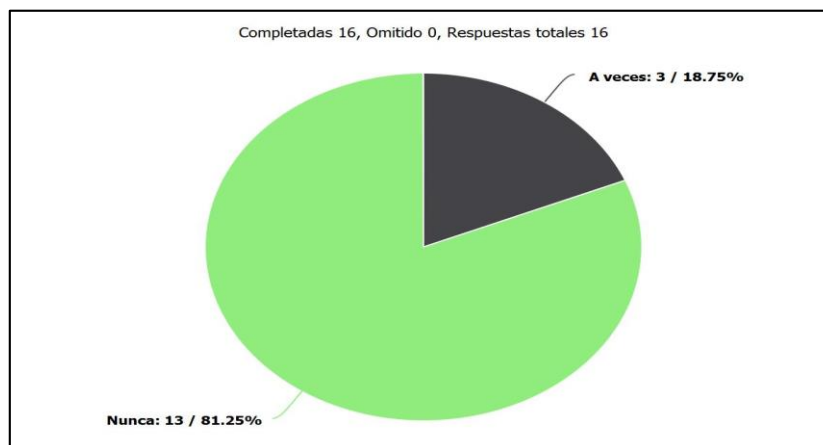
**Pregunta 5:** ¿Emplea recursos multimedia en las clases de Emprendimiento y Gestión?

**Tabla 12** Desarrollo de recursos digitales

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	0	0
A veces	6	18,75
Nunca	10	81,25
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Marcia Guevara



**Gráfico N° 12** Desarrollo de recursos digitales

**Elaborado por:** Marcia Guevara

### **Análisis e interpretación:**

La gráfica nos presenta que la mayoría de docentes correspondiente al 81,25% no utiliza recursos multimedia en el proceso educativo de Emprendimiento y Gestión, debido a que se limitan a llenar únicamente el libro en la clase. Esto sucede porque los docentes no conocen su aporte y rechazan que estrategias de enseñanza pueden aplicar con este tipo de recursos; sin embargo, existe un grupo significativo del 18,75% que lo hace a veces debido a que existe un conocimiento por los docentes nuevos que tienen destrezas y competencias digitales.

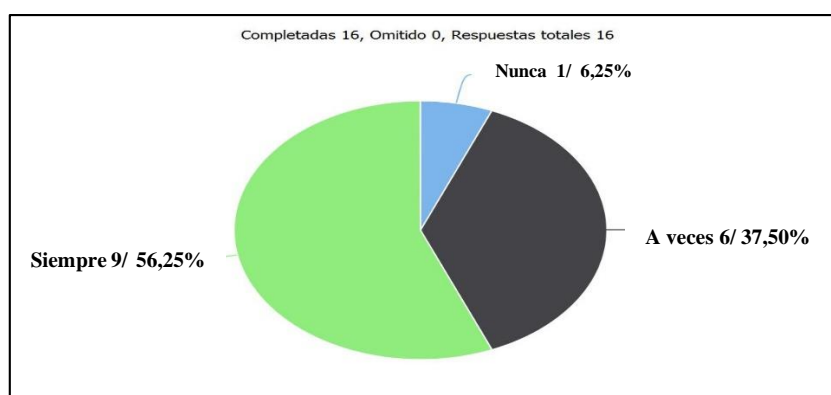
**Pregunta 6:** ¿Propone actividades didácticas que motiven a la construcción y creatividad mediante el uso de las herramientas web 2.0?

**Tabla 13** Desarrollo de recursos digitales

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	9	56,25
A veces	6	37,50
Nunca	1	6,25
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Marcia Guevara



**Gráfico N° 13** Desarrollo de actividades didácticas

**Elaborado por:** Marcia Guevara

### **Análisis e interpretación:**

Los resultados nos presentan que más de la mitad de docentes correspondiente al 56,25% contestan que siempre desean trabajar con aulas virtuales, el 37,50% afirma que a veces y un escaso porcentaje del 6,25% mencionan que nunca. Los docentes tienen una buena predisposición por parte de los educadores por utilizar estas herramientas porque están conscientes sobre las ventajas y aportes que brindan al proceso enseñanza – aprendizaje.

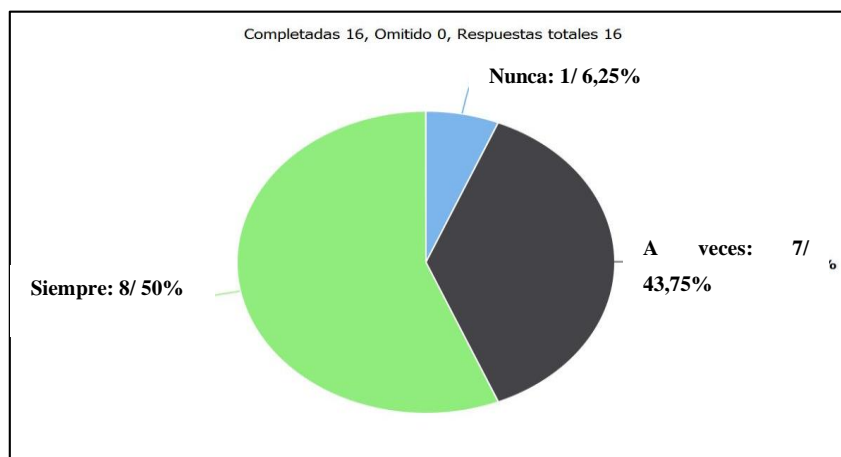
**Pregunta 7:** ¿Considera Ud. que el uso de las herramientas web 2.0 contribuye a fortalecer las habilidades de los estudiantes?

**Tabla 14** Uso de herramientas Web 2.0

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	8	50
A veces	7	43,75
Nunca	1	6,25
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Marcia Guevara



**Gráfico N° 14** Uso de herramientas Web 2.0

**Elaborado por:** Marcia Guevara

### **Análisis e interpretación:**

Los datos obtenidos correspondiente al 50% de los docentes consideran que el uso de las herramientas web 2.0 fortalecen las habilidades de los estudiantes, el 43,75% considera que a veces y un mínimo porcentaje del 6,25% menciona que nunca. Se evidencia que los docentes conocen y están conscientes que herramientas web 2.0 si contribuyen a fortalecer las competencias y habilidades de los educandos.



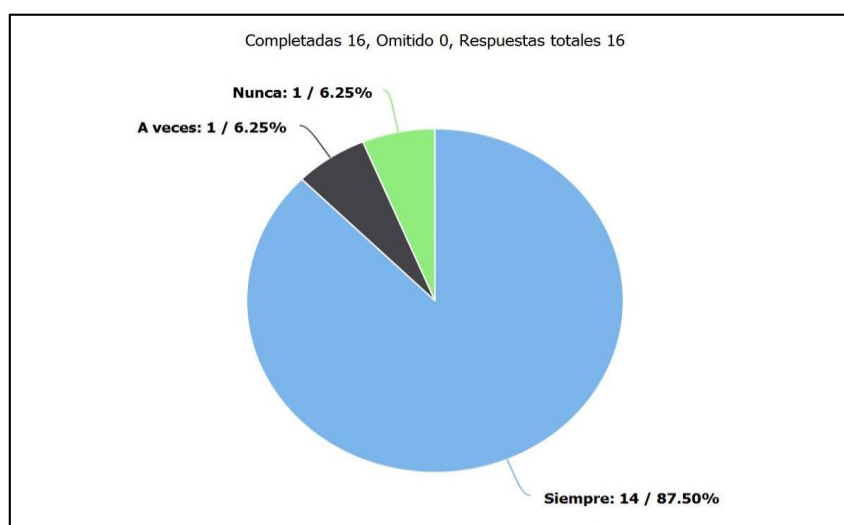
**Pregunta 8:** ¿Le gustaría aprender sobre herramientas web 2.0 enfocadas a educación?

**Tabla 15** Capacitación de recursos web 2.0

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Siempre	14	87,50
A veces	1	6,25
Nunca	1	6,25
<b>Total</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Encuesta

**Elaborado por:** Marcia Guevara



**Gráfico N° 15** Capacitación de recursos web 2.0

**Elaborado por:** Marcia Guevara

### **Análisis e interpretación:**

Los resultados presentan que la mayoría de los docentes correspondiente al 87, 50% consideran que si desean aprender sobre las herramientas web 2.0, apenas el 6,25% expone que a veces y el otro 6,25% dice que nunca. Los docentes se encuentran motivados por aprender estas herramientas debido a la concienciación que tienen con respecto a su importancia en la educación, existe interés a aplicar nuevas estrategias de carácter digitales.

### **Análisis de resultados para la elaboración de la propuesta**

- Los docentes no utilizan la tecnología en las clases de Emprendimiento y Gestión se limitan a leer, analizar y llenar el libro de la asignatura.
- Los educadores proponen una estrategia de enseñanza pasiva, consiste en una clase magistral, se da lectura a los temas de estudio y se envía a llenar los talleres de la guía; sin aplicar procesos activos que despierte el interés de estudiante.
- No utilizan recursos didácticos en las clases, debido a que los educadores no tienen una cultura digital por aprender y existe escasas fuentes de capacitación sobre recursos digitales web 2.0.
- Los docentes no realizan actividades colaborativas en las clases virtuales, porque no tiene capacitación y desperdician las características que estas herramientas les ofrecen. Herramientas web 2.0 para emplear en el proceso enseñanza – aprendizaje.
- Los docentes no saben cómo tienen que emplear los recursos multimedia en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

## **CAPÍTULO III**

### **PRODUCTO**

#### **Propuesta de solución al problema**

#### **Nombre de la propuesta**

*Aula Virtual de Emprendimiento y Gestión a través del uso de herramientas  
Web 2.0*

#### **Definición del tipo de producto**

La presente propuesta es un aula virtual realizada en Moodle para la asignatura de Emprendimiento y Gestión para Segundos Años Bachilleratos de la Unidad Educativa “Moraspungo” de la provincia de Cotopaxi, la metodología de desarrollo utilizada fue la ADDIE; contempla tres unidades didácticas de trabajo:

- Conociendo el entorno del emprendimiento.
- Ordenando la información del entorno.
- Interpretar la información para llegar a las conclusiones

Propone un compendio de actividades didácticas a realizarse a través de la aplicación de herramientas como recursos de apoyo y fortalecimiento al trabajo colaborativo. Las

principales aplicaciones web 2.0 a utilizarse fueron: Genially, Quiz, Prezi, Youtube, Educaplay, Google Drive, Goconqr, Canvas.

Desarrollado para potenciar las competencias digitales y emprendedoras que permita a los estudiantes competir y desarrollarse en los requerimientos del siglo XXI y ser parte de soluciones a los problemas. Por otro lado, se plantea evaluaciones de manera interactivas y dinámicas mediante el uso de herramientas web 2.0 como por ejemplo Educaplay; esto hace que las actividades evaluativas sean más llamativas y divertidas, principalmente la estrategia adoptada en este sentido es la gamificación; con lo cual, se logra que los estudiantes no sientan presión al momento de rendir una evaluación.

## **Objetivos**

Implementar las herramientas web 2.0 en un aula virtual en Moodle para mejorar el proceso - enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

### **Específicos**

- Desarrollar los contenidos curriculares, actividades y recursos didácticos para la asignatura de Emprendimiento y Gestión que se abordarán en el aula virtual.
- Configurar el aula virtual a través del seguimiento del proceso de la metodología instruccional ADDIE.
- Validar la propuesta por especialistas en educación.

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

Como se menciona en la justificación y el planteamiento del problema de este trabajo de investigación, existe una ausencia casi total en el uso de las TIC por parte de docentes en el aula de clase; porque además de un proyector o un televisor, los docentes de la Unidad Educativa Moraspungo prácticamente no emplean recursos didácticos elaborados con ayuda de herramientas de la web 2.0.

La presente propuesta constituye un análisis de elementos viables y factibles en cuanto a aspectos tecnológico, operativos y económicos, como se observará más adelante; además, referenciar que el desarrollo de contenidos a través de las herramientas web 2.0 satisface ese vacío que existe en la institución educativa en cuanto a la utilización de las TIC como herramientas pedagógicas empleadas en el aula de clase.

En cuanto al carácter pedagógico, esta propuesta contribuye a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los discentes, basándose en la corriente del constructivismo se pretende incluir más al estudiante en su proceso de aprendizaje, y precisamente en este trabajo incluyen las herramientas que los educandos necesitan para lograr comprender los conceptos que se pretende enseñar.

Cabe mencionar también que el poder incluir contenidos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión desarrollados a partir de herramientas de la web 2.0 el mismo permite que los estudiantes interactúen unos con otros y no es el docente el único que brinda una clase magistral. Con esto se logra que sea más productiva, llamativa y entretenida para los estudiantes. Finalmente, los docentes podrán contar con estos ejemplos de recursos didácticos que se utilizan como parte de esta propuesta de manera que sirva como una guía en la elaboración de contenidos para sus clases.

## **Factibilidad tecnológica**

Actualmente, la crisis por la pandemia ha generado que los estudiantes estudien de manera obligatoria de forma virtual; la propuesta tiene gran oportunidad debido a que motivan a los docentes y estudiantes a un modo de trabajo guiado, activo e innovador que mejora eficazmente el proceso educativo. Es factible porque la mayoría de los estudiantes tienen acceso a Internet y poseen teléfonos inteligentes canales por los que podrían observar y utilizar las aulas virtuales.

**Ventajas:** permite el ingreso hasta 50 usuarios conectados al mismo tiempo, permite la implementación de hasta 50 cursos en una misma aula virtual, nos ofrece 2 GB de almacenamiento, permite subir archivos (para las tareas que envíen los estudiantes) de hasta 100 MB y posee el soporte de correo electrónico.

**Desventaja:** La versión gratuita del alojamiento del aula virtual muestra publicidad y las funciones son básicas; aspecto que el docente debe considerar sobre este tipo de herramientas debido a que una licencia con servicios sobre pasa los \$500 dependiendo de los servicios de Moodle como hosting, consultoría, integraciones, implementación, informes, reportes y análisis.

Sin embargo, las ventajas de uso son buenas en la docencia, porque se puede aprovechar aspectos como la presentación de la información, alojamiento de recurso web 2.0, funciones sobre control y administración de datos en relación a seguimientos de las tareas presentadas por los estudiantes. El ingenio lo pone el docente con respecto a la presentación, el diseño de los recursos didácticos y la vinculación de herramientas web 2.0.

### Factibilidad operativa

El funcionamiento y la operatividad del aula virtual serán las 24 horas del día los 365 días del año; al tener alojado en un sitio web.

### Factibilidad económica

Los recursos económicos utilizados en la realización de la presente propuesta fueron:

**Tabla 16** *Recursos económicos*

<b>Cant.</b>	<b>Descripción</b>	<b>Valor</b>
3 meses	Internet	60
1	Computador	300
30	Copias (derechos, oficios, listas)	1
30	Impresiones	2
	Materiales de oficina (cuaderno, esfero, flash memory flash)	15
3 meses	Luz eléctrica	30
1	Aula virtual de Emprendimiento y Gestión	600
<b>SUBTOTAL</b>		<b>1008 aproximadamente</b>
	Imprevistos 10%	108
<b>TOTAL</b>		<b>1116 Aproximadamente</b>

Elaborado por: Marcia Guevara

**Tabla 17** *Recursos humanos*

Descripción	Detalle
Autor de la propuesta	Trabajo realizado en tres meses
Tutor de la propuesta	Tutoría del trabajo
Revisores	Tutoría del trabajo final de la tesis
Docentes	Informantes de los datos de la investigación
Estudiantes	Utilización de la propuesta

**Elaborado por:** Marcia Guevara

**Tabla 18** *Recursos Hardware /Software*

Detalle
Computador
Servicio de Internet
Router
Navegador Chrome
Recursos web 2.0
Sistema operativo Windows 10/8/Linux

**Elaborado por:** Marcia Guevara

## **Beneficiarios**

**Directos:** La comunidad educativa de la U. E “Moraspungo” específicamente los estudiantes y docentes; al contar con una herramienta de aprendizaje – gestión de los procesos educativos; concernientes a dotación de recursos digitales didácticos, estrategias de enseñanza y gestión escolar.

**Indirectos:** Los habitantes de “Moraspungo” debido a que mejora la calidad educativa de los estudiantes y conlleva a concientizar el uso de la tecnología en los educandos.



## **Metodología ADDIE para el desarrollo de la propuesta**

Se utilizó esta metodología porque se refiere al diseño instruccional de contenidos en entornos virtuales; se utilizó para el desarrollo del aula virtual a través de un proceso dinámico y guiado. Se realiza la elaboración de contenidos educativos a través de un esquema instruccional utilizando las siguientes fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación

### **Aplicación de la metodología instruccional ADDIE**

A continuación, se describe todas las fases y elementos esenciales en el Aula Virtual de Emprendimiento y Gestión de los Segundos Años de Bachillerato aplicando las fases de la metodología ADDIE:

#### **FASE 1: ANÁLISIS**

En esta etapa preliminar se analizó las necesidades y oportunidades de la aplicación de la propuesta; se determinó el contenido curricular de la asignatura de Emprendimiento y Gestión para Segundo Año de Bachillerato, qué tipos de recursos didácticos se van a emplear, herramientas que posibilitan y un análisis de las tareas a realizar.

**(A)NÁLISIS - PLANIFICACIÓN CURRICULAR DE LAS UNIDADES DE TRABAJO Y ACTIVIDADES A REALIZAR**

**Tabla 19** *Planificación curricular*

<b>Título de la unidad: 1</b>			
<b>Conociendo el Entorno del Emprendimiento.</b>			
Periodos semanales: 2	Horas clases	Trabajo autónomo	Tipo
	6	6	Asíncrona
Objetivo general:	OG.EG.5. Analizar las necesidades de la población, recolectar información basada en muestras e indagar sobre datos relacionados con el emprendimiento utilizando herramientas estadísticas.		
Semana	Objetivo	Contenidos	Fecha de realización
1	“Proponer y definir productos o servicios determinados por necesidades de su entorno”.	Determinar las necesidades del entorno.	03/05/2021
2	“Describir y explicar los componentes del diseño del trabajo de campo para la obtención de información certera sobre la temática a investigar o profundizar”.	Definición de los objetivos de la investigación de campo	10/05/2021
3 y 4	“Diseñar los instrumentos de investigativos que se aplicaran para obtener información de campo que permita direccionar las ideas del emprendimiento”.	Técnicas de Investigación Fuentes primarias y secundarias.	17/05/2021 al 24/05/2021
5	“Ejecutar una investigación de campo entre los clientes potenciales usuarios determinados, para establecer las necesidades de la zona geográfica, de tal manera que se determinen las ideas potenciales de emprendimiento”.	Recopilación de datos	31/05/2021
6	“Identificar, valorar e implementar el concepto de responsabilidad social en el desarrollo de emprendimientos, como elemento fundamental para la generación de emprendimientos de carácter social”.	Emprendimiento social	7/06/2021
<b>Evaluación Unidad uno.</b> - Con el fin de evaluar las competencias adquiridas por los estudiantes mediante los temas tratados durante la primera unidad, para proceder con la siguiente unidad deberán responder el cuestionario de 10 preguntas que se encuentra en evaluación de Unidad.			
<b>Título de la Unidad: 2</b>			
<b>Ordenando la información del entorno</b>			
Periodos semanales:2	Horas clases	Trabajo autónomo	Asincrónica
	6	6	
Objetivo General	OG.EG.5. Analizar las necesidades de la población, recolectar información basadas en muestras e indagar sobre datos relacionados con el emprendimiento utilizando herramientas estadísticas.		
Semanas	Objetivo	Contenido	Fecha de realización
7 , 8 y 9	“Describir los conocimientos estadísticos básicos para tabular los datos recabados en una investigación de campo”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la estadística descriptiva</li> <li>• Tabulación de datos</li> </ul>	14/06/2021 A 21/06/2021 A 28/06/2021







		• Agrupación de datos	
10 y 11	“Analizar Estadísticamente la información de mercado (oferta y demanda) a partir de la representación gráfica de los datos procesados en tablas, graficas, histogramas, cálculo de frecuencias, diagramas, estudios de medidas de tendencia central” (media, mediana, moda)	Representación gráfica de resultados I  Representación gráfica de resultados II	5/07/2021  A 12/07/2021
12	“Identificar, valorar e implementar el concepto de “responsabilidad social” en el desarrollo de emprendimientos, como elemento fundamental para la generación de emprendimientos de carácter social”.	Ejemplo de emprendimientos exitoso con responsabilidad social	19/07/2021
Evaluación Unidad dos: Con la finalidad de evaluar los temas tratados dentro de la segunda unidad y conocer el grado de comprensión de los estudiantes, deberán responder el cuestionario de 10 preguntas que se encuentran al final de la unidad antes mencionada.			
Título de la Unidad:3	Interpretar la información para llegar a conclusiones		
Periodos semanales 2	Horas clases 6	Trabajo Autónomo 6	Asincrónica
Objetivo General	OG.EG.1. Incentivar el espíritu de emprendedor del estudiante desde diferentes perspectivas y áreas del emprendimiento: Comunitario, asociativo, empresarial, cultural, deportivo, artístico, social.		
Semana	Objetivo	Contenidos	Fecha de realización
13	“Analizar estadísticamente la información de mercado (oferta y demanda) a partir de la representación gráfica de los datos procesados en tablas, graficas, histogramas, cálculo de frecuencias, diagramas, estudios de medidas de tendencia central” (media, mediana, moda).	Medidas de tendencia central	26/07/2021
14	“Utilizar metodologías para interpretar datos estadísticos como fundamento para la toma de decisiones y la selección de las ideas de emprendimiento con mayor probabilidad de éxito”.	Interpretación de datos	2/08/2021
15	“Presentar la información obtenida en una investigación de campo de forma resumida y concisa, en función de su utilidad para la toma de decisiones”.	Conclusiones	9/08/2021
16	“Identificar, valorar e implementar el concepto de responsabilidad social en el desarrollo de emprendimiento, como elemento fundamental para la generación de emprendimientos de carácter social”.	Componentes de la responsabilidad social.	16/08/2021
<b>Evaluación Unidad 3.</b> Con el objetivo de conocer el nivel de conocimientos adquiridos por los estudiantes dentro de esta unidad, deberán realizar la evaluación respondiendo un cuestionario de 10 preguntas que se encuentra al final de la unidad.			
EVALUACION. TRABAJO AUTÓNOMO: 40% TRABAJO COLABORATIVO: 35% EVALUACION DE LA UNIDAD: 25%			




Adaptado de: MINEDUC (2017)

## (A)NÁLISIS - Determinación de las herramientas web 2.0 para la el aula virtual

Las siguientes herramientas Web 2.0 se las utilizó por sus características, funcionalidad, adaptabilidad y facilidad de uso.

**Tabla 20** Herramientas web 2.0 para el uso en el aula virtual

N <sup>o</sup>	Descripción	Ventajas y características	Ícono
1	<b>Moodle</b> Herramienta para el aula virtual de Emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite el diseño personalizado</li> <li>• Identificación e ingreso seguro de usuarios</li> <li>• Manejo en varios idiomas</li> <li>• Herramientas y actividades colaborativas</li> <li>• Gestión e interacción de los recursos</li> </ul>	
2	<b>Educaplay</b> Juegos interactivos y evaluaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de actividades educativas multimedia</li> <li>• Variedad de actividades</li> <li>• Fácil uso</li> <li>• Parcialmente gratuito</li> <li>• Interactivo</li> <li>• Lúdico</li> </ul>	
3	<b>Google drive</b> Almacenamientos de recursos Trabajo colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 15GB de almacenamiento gratis</li> <li>• Acceso sencillo</li> <li>• Multiusuario</li> <li>• Trabajo colaborativo</li> </ul>	
4	<b>Google Docs</b> Instrumentos de trabajo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gratuito</li> <li>• Accesibilidad desde cualquier lugar</li> <li>• Multiusuario</li> <li>• Hojas de cálculo, texto, presentaciones.</li> <li>• Trabajo colaborativo</li> </ul>	
5	<b>QUIZ</b> Cuestionarios	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parcialmente gratuito</li> <li>• Juego sincrónico</li> <li>• Interactivo</li> </ul>	
6	<b>Youtube</b> Base de datos de videos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fácil acceso a los videos</li> <li>• Adaptabilidad a herramientas de sitios web</li> <li>• Fascinación de los estudiantes por la aplicación</li> <li>• Red social</li> </ul>	

7	<b>Canva</b>  <b>Diseño de esquemas mentales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas de diseño</li> <li>• Variedad de plantillas prediseñadas</li> <li>• Gratuito</li> <li>• Fácil uso</li> <li>• Gran variedad de vectores, gráficos y fuentes</li> <li>• Trabajo colaborativo</li> </ul>	
8	<b>Prezi</b>  <b>Actividades planteadas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentaciones animadas</li> <li>• Empleo de animaciones animadas y creativas</li> <li>• Basado en informática en nube</li> <li>• Presentación gráfica con zoom</li> </ul>	
9	<b>Goconqr</b>  <b>Actividades planteadas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Generador de experiencias de aprendizaje digital</li> <li>• Crea contenido de aprendizaje</li> <li>• Comparte contenido de aprendizaje</li> <li>• Descubre contenido de aprendizaje</li> <li>• Variedad de mapas mentales</li> <li>• Variedad de esquemas gráfico</li> <li>• Gratuito</li> <li>• Trabajo colaborativo</li> </ul>	

**Elaborado por:** Marcia Guevara

## FASE 2: DISEÑO

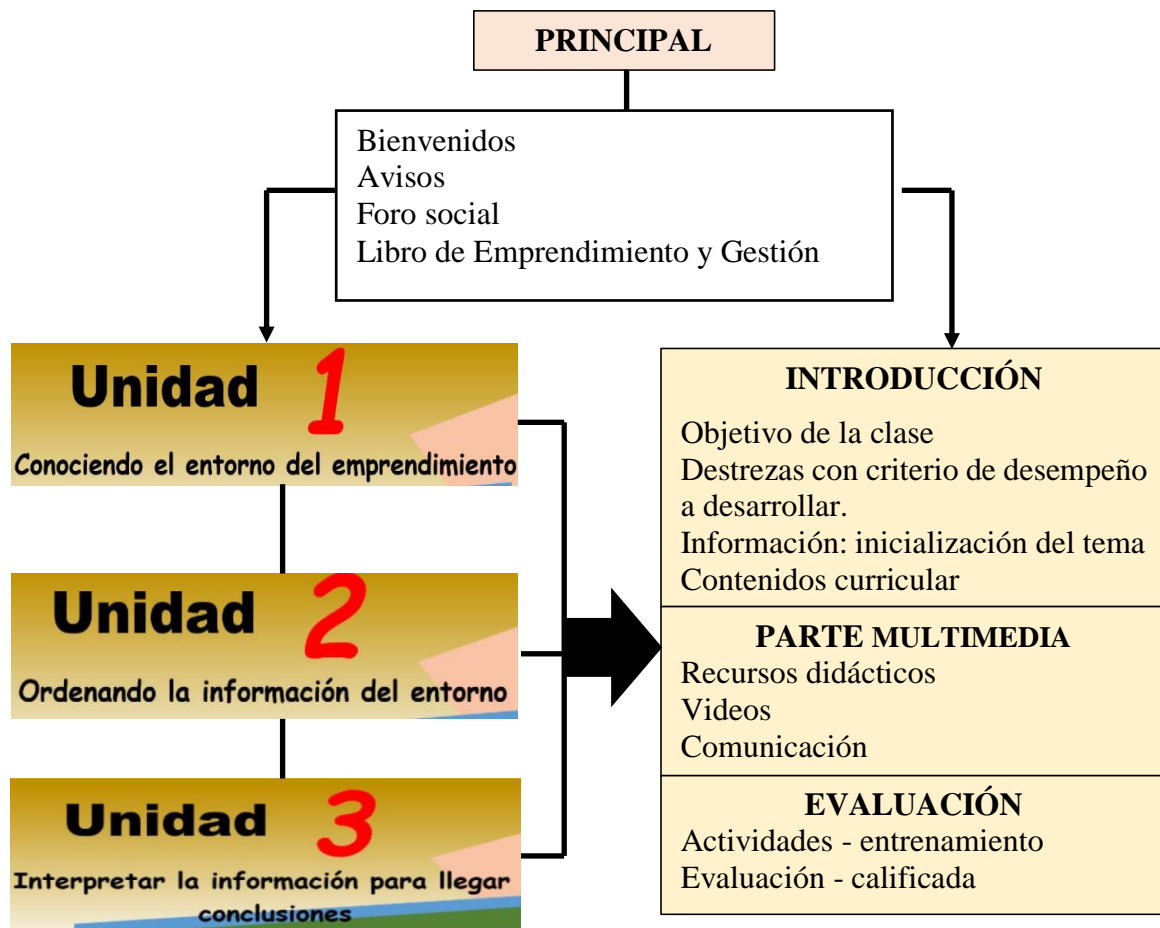
### (D)ISEÑO – Planeación de contenidos y actividades de la Aula Virtual de Emprendimiento y Gestión

Es esta fase se realiza un boceto de la estructura del Aula virtual, sus principales partes, a través de un registrando lo que contendrá el aula virtual:

- Pantalla principal, contiene cuatro accesos: bienvenida al aula virtual, avisos importantes por parte del docente, foro social para estudiantes para impartir ideas y opiniones, finalmente; el acceso al libro de trabajo del Ministerio de Educación.

- Se plantea que cada unidad didáctica contenga un mismo esquema de actividades a realizarse, siendo estas las siguientes: Introducción al tema, área multimedia y zona de evaluación.

**(D)ISEÑO - Estructura de la propuesta**



**Gráfico N° 16** Estructura de la propuesta  
Elaborado por: Marcia Guevara

## FASE 3: DESARROLLO

### (D)ESARROLLO - Actividad 1: Registro a Moodle

Se ingresa a la página para realizar el registro, se necesita contar con una cuenta de correo electrónico, ingresamos como el nombre del sitio: emprendimientogestion.milaulas.com, escojo el idioma y se dio lectura a las condiciones de uso del servicio.



Gráfico N° 17 Estructura de la propuesta

Fuente: <https://www.milaulas.com/>

### Ingreso al Aula Virtual

#### URL de la aula Virtual:

<https://emprendimientogestion.milaulas.com/course/view.php?id=2#section-2>

**Usuario:** 2100377

**Contraseña:** Marcia.Guevara5



Gráfico N° 18 Estructura de la propuesta

Fuente: <https://www.milaulas.com/>

**(D)ESARROLLO – Creación de la Pantalla principal y sus partes**



**Gráfico N° 19** Partes del aula virtual de Emprendimiento y Gestión

**Fuente:** <https://emprendimientogestion.milaulas.com/course/view.php?id=2#section-2>



(D)ESARROLLO – Creación de la parte Introdutoria

## INTRODUCCIÓN



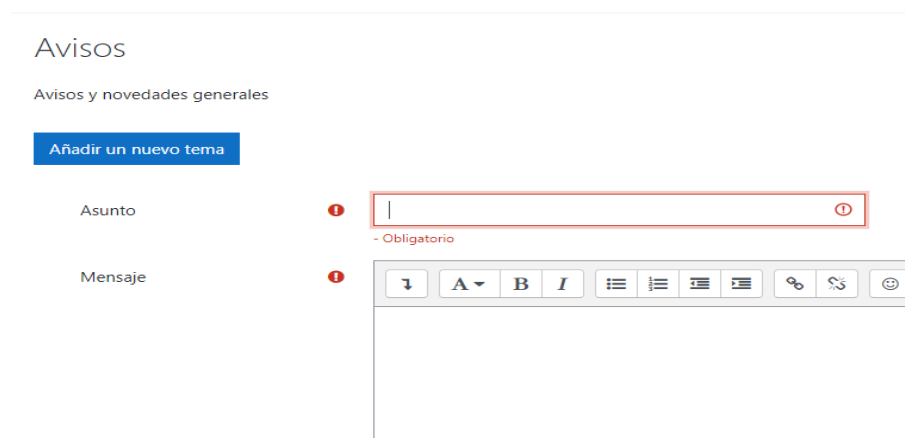
Gráfico N° 20 Interfaz de la introducción  
Elaborado por: Marcia Guevara

**Bienvenida:** Se presenta un video donde la autora de la propuesta donde mediante una narrativa digital se presenta el tema de estudio y el objetivo de la propuesta.



Gráfico N° 21 Video de bienvenida  
Elaborado por: Marcia Guevara

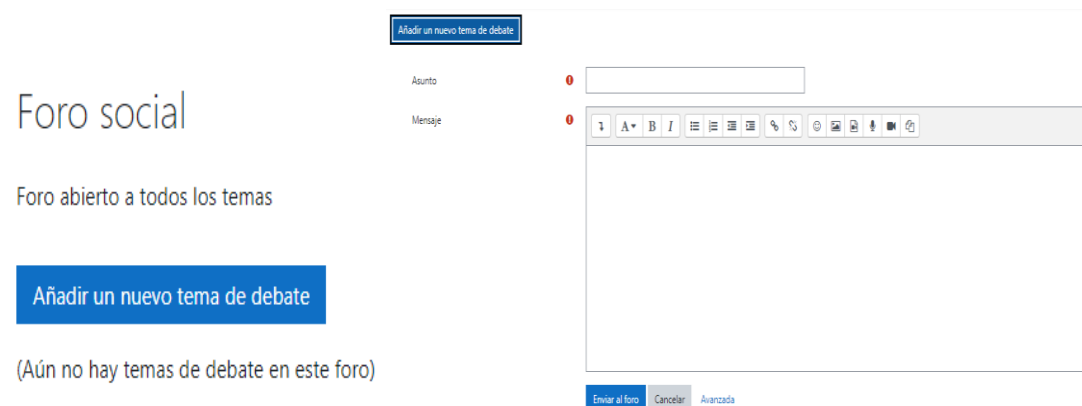
**Avisos:** En esta sección el docente y estudiantes exponen y/o comunican todas las actividades pendientes, convocatorias a reuniones, presentación de trabajos entre otras; en general, avisos importantes para la actividad educativa que necesiten expresar en forma de mensaje de email.



**Gráfico N° 22** Creación de un aviso importante

**Elaborado por:** Marcia Guevara

**Foro social:** Es el espacio de estudiantes para compartir sus inquietudes a los compañeros o docentes a manera de mensaje en el que pueden insertar imágenes, texto y videos.



**Gráfico N° 23** Creación de un foro social

**Elaborado por:** Marcia Guevara

**Libro de emprendimiento y Gestión:** se presenta en forma digital el texto de trabajo.

## (D)ESARROLLO – CREACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO #1

### INTRODUCCIÓN

En esta etapa tiene por objetivo introducir al tema al estudiante a través de la exposición del objetivo y destrezas de desempeño, en la información se plantea un aspecto particular del tema a debatir; finalmente, en contenidos se hace uso de lecturas, videos y presentaciones interactivas que proponga el entendimiento dl tema a tratar.



#### Objetivo

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

#### DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

- Proponer y definir productos o servicios determinados por necesidades de su entorno.
- Describir y explicar los componentes del diseño de la investigación de campo para obtener información certera sobre el tema que se desea investigar o profundizar.
- Diseñar los instrumentos de investigación que se aplicarán para obtener información de campo que permita direccionar las ideas del emprendimiento.
- Ejecutar una investigación de campo entre los clientes potenciales/usuarios determinados, para establecer las necesidades de la zona geográfica, de tal manera que se determina las ideas potenciales de emprendimiento.
- Identificar, valorar e implementar el concepto de "Responsabilidad Social" en el desarrollo de emprendimientos, como elemento fundamental para la generación de emprendimientos de carácter social.

#### Información

#### Contenidos y Recursos

Del 3 al 7 de mayo de 2021

Determinar las necesidades del entorno

Del 10 al 14 de mayo de 2021

Definición de los objetivos de la investigación de campo

Del 17 al 28 de mayo de 2021

Técnicas de investigación

Del 31 de mayo al 04 de junio de 2021

Recopilación de datos

Del 07 de mayo al 11 de junio de 2021

Emprendimiento social

**Gráfico N° 24** Actividades a desarrollar Unidad 1 - Introducción  
**Elaborado por:** Marcia Guevara

## PARTE MULTIMEDIA

Esta parte tiene el objetivo de mostrar y hacer participar a los estudiantes a través de manera interactiva en la utilización de los recursos web 2.0.



The screenshot shows a video player interface with a grey header labeled "Videos". Below the header, there are two date ranges: "Del 3 al 7 de mayo de 2021" and "Del 10 al 14 de mayo de 2021". Under the first date range, there are two video thumbnails: "Nacionalidades" and "Saberes ancestrales". Under the second date range, there is one video thumbnail: "Los objetivos de la Investigación". Below the thumbnails, there are two video player windows. The left window shows a map of Ecuador with the text "Nacionalidad Éperara Siapidaarã del Ecuador" overlaid. The right window shows a close-up of a palm tree in a forest.

**Gráfico N° 25** Videos  
**Elaborado por:** Marcia Guevara

### Foro Académico

Opinión sobre el video "Nacionalidad Éperara Siapidaara del Ecuador"

Añadir un nuevo tema de debate

Asunto

0

Mensaje

0


Rich text editor toolbar with icons for undo, redo, bold, italic, text color, background color, bulleted list, numbered list, link, unlink, image, video, and other functions.



Large empty text area for writing a message.

**Gráfico N° 26** Foro académico – Instante de escritura  
**Elaborado por:** Marcia Guevara

## EVALUACIÓN

En la evaluación se considera la realización de actividades con respecto al tema y al uso de recurso digita y a cuánto ha aprendido del tema.

 **Actividades**

-  Actividad Interactiva 1: Mapa interactivo
-  Actividad interactiva 2: Quiz puzzle
-  Actividad interactiva 3: Unir con líneas
-  Actividad interactiva 4: Quiz

Actividad Interactiva 1: Mapa interactivo



The image displays three screenshots of interactive educational activities. The first screenshot, titled 'Pirámide de Maslow', shows a green interface with a pyramid icon and a 'Comenzar' button. The second screenshot, titled 'Elementos de los objetivos', shows a green interface with a diagram of boxes and arrows and a 'Comenzar' button. The third screenshot shows a market research quiz titled 'INVESTIGACIÓN DE MERCADO' with a 'EMPEZAR' button and three options: 'Encuesta', 'Variable', and 'Hipótesis'.

**Gráfico N° 27** Actividades interactivos - evaluación de conocimientos  
**Elaborado por:** Marcia Guevara

Aquí se pone a consideración una serie de juegos con el objetivo que los estudiantes aprendan jugando, recurran a los textos en caso de olvidar el contenido; las herramientas web 2.0 empleadas fueron: Quiz, Genially y Educaplay (no son calificadas)

## Evaluación final

Se realiza una actividad de evaluación final porque mide conocimientos mediante un formulario de preguntas de toda la Unidad 1; a esta se le asigna nota de calificación.

Evaluación unidad 1

Método de calificación: Calificación más alta

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Revisión
Vista previa	En curso	

Continuar la previsualización anterior

Emprendimiento y Gestión para Segundo de BGU

Área personal / Mis cursos / Emprendimiento y Gestión para Segundo de BGU / Unidad 1 / Evaluación unidad 1 / Vista previa

Pregunta 1  
Sin responder aún  
Puntaje como 1,00  
Marcar pregunta

¿Qué es el experimento?

- a. Consiste en analizar la situación y registrar la información resultante.
- b. Instrumento útil para obtener información, es un recurso para relacionarse con sus potenciales clientes.
- c. Se realiza para buscar la relación entre la causa y el efecto de algún tipo de situación.
- d. Ninguna de las opciones.

Navegación por el cuestionario

1 2 3 4 5 6 7 8 9

10

Terminar intento...

Comenzar una nueva previsualización

Siguiente página

**Gráfico N° 28** Actividades interactivas - evaluación de conocimientos  
**Elaborado por:** Marcia Guevara

## (D) ESARROLLO – CREACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO #2

### INTRODUCCIÓN

Los estudiantes en esta etapa ya conocieron y aprendieron con las herramientas web 2.0; demuestran su gusto o apatía al utilizarlas. El rol del docente es de realizar el análisis y concienciación sobre el uso de estas herramientas, se consigue que el estudiante tenga la experiencia de trabajar con ellas.



#### Objetivo

- Incentivar el espíritu emprendedor del estudiante desde diferentes perspectivas y áreas del emprendimiento comunitario, asociativo, empresarial, cultural, deportivo, artístico y social.

#### DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO

- Analizar estadísticamente la información de mercado (oferta y demanda) a partir de la representación gráfica de los datos procesados en tablas, gráficas, histogramas, cálculo de frecuencias, diagramas, estudios de *medidas de tendencia central* (media, mediana, moda)
- Utilizar metodologías para interpretar datos estadísticos como fundamento para la toma de decisiones y la selección de las ideas de emprendimiento con mayor probabilidad de éxito.
- Utilizar metodologías para interpretar datos estadísticos como fundamento para la toma de decisiones y la selección de las ideas de emprendimiento con mayor probabilidad de éxito.
- Presentar la información obtenida en una investigación de campo de forma resumida y concisa, en función de su utilidad para la toma de decisiones.
- Identificar, valorar e implementar el concepto de "responsabilidad social" en el desarrollo de emprendimientos, como elemento fundamental para la generación de emprendimientos de carácter social.

#### Información

- Lea detenidamente los objetivos a alcanzar en esta unidad de estudio.
- Observe la presentación sobre "*Medidas de tendencia central*", seguidamente participe en la "Actividad interactiva 1: Test".
- Observe la presentación sobre "La moda", luego participe en la "Actividad interactiva 2: Mapa interactivo".
- Observe la presentación sobre "*Interpretación de los datos*", a continuación participe de la "Actividad interactiva 3: Mapa interactivo interpretación".
- Observe la presentación sobre "Conclusiones", seguidamente participe en la "Actividad interactiva 4: Unir con líneas".
- Una vez terminadas las actividades resuelva la "Evaluación de la unidad 3".


#### Contenidos y Recursos

Del 26 al 30 de julio de 2021

 [Medidas de tendencia central](#)

 [La moda](#)

Del 02 al 06 de agosto de 2021

 [Interpretación de los datos](#)

Del 09 al 13 de agosto de 2021

 [Conclusiones](#)

Del 16 al 20 de agosto de 2021 (Componentes)

**Gráfico N° 29** Actividades a desarrollar Unidad 3 - Introducción  
Elaborado por: Marcia Guevara

## Contenidos y recursos

En esta sección se hace uso de recursos para analizar, leer y observar; los tipos de herramientas utilizados son: sitios web, pdf, formularios y presentación Genially.

## PARTE MULTIMEDIA

Esta parte tiene el objetivo de mostrar y hacer participar a los estudiantes de manera interactiva en la utilización de los recursos web 2.0.

**Videos**

Del 14 al junio al 02 de julio de 2021

 [Agrupación de datos](#)

Del 05 al 16 de julio de 2021

 [Representación gráfica de resultados](#)



The image shows two video player thumbnails. The left thumbnail displays a handwritten diagram titled "Tipos de Preguntas" (Types of Questions). It categorizes questions into "Abiertas" (Open) and "Cerradas" (Closed). Under "Abiertas", an example question is "¿Qué opinas del clima?" (What do you think of the weather?). Under "Cerradas", an example question is "¿Tienes bro?" (Do you have a sore throat?). The "Cerradas" category is further divided into "Sí" (Yes), "No" (No), and "Otro" (Other). A note at the bottom says "Sirven para medir" (They are used for measuring). The right thumbnail shows a bar chart with six bars of varying heights and colors (grey, blue, yellow, green, blue, yellow) on a grid background.

**Gráfico N° 30** Videos  
Elaborado por: Marcia Guevara



## Comunicación

Del 14 al junio al 02 de julio de 2021

### Foro Académico

Selector de archivos

Archivos incrustados

Archivos locales

Archivos recientes

Subir un archivo

URL de descarga

Archivos privados

Wikimedia

Adjunto

Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

Guardar como

Autor

Marcia Guevara

Seleccionar licencia

Licencia no especificada

Subir este archivo

**Gráfico N° 31** Foro académico – fase de introducir elementos multimedia o archivos  
**Elaborado por:** Marcia Guevara

## EVALUACIÓN

En la evaluación se considera la realización de actividades con respecto al tema y al uso de recurso digital; cuánto saben de lo expuesto en la sección de contenidos.

## Actividades

- Actividad interactiva 1: Quiz
- Actividad Interactiva 2: Unir con líneas
- Actividad interactiva 3: Crucigrama
- Actividad Interactiva 4: Mapa interactivo



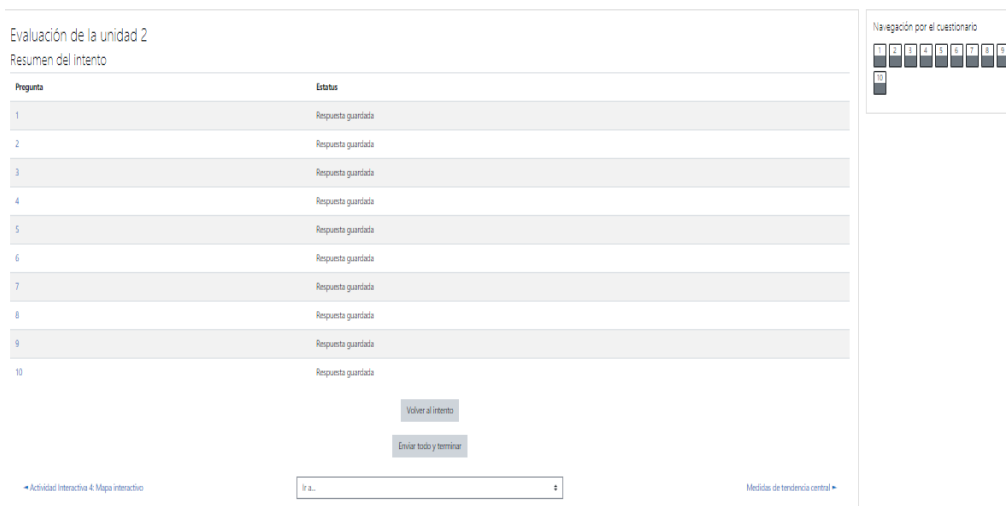


**Gráfico N° 32** Evaluación por entretenimiento  
**Elaborado por:** Marcia Guevara

Aquí se pone a consideración una serie de juegos con el objetivo que los estudiantes aprendan jugando, recurran a los textos en caso de olvidar el contenido; las herramientas web 2.0 empleadas fueron: Quiz y Educaplay (no son calificadas); sirven como entretenimiento.

### Evaluación final

Se realiza una actividad de evaluación final porque mide conocimientos mediante un formulario de preguntas de toda la Unidad 2; a esta se le asigna nota de calificación.



**Gráfico N° 33** Resumen de preguntas contestadas  
**Elaborado por:** Marcia Guevara

## (D)ESARROLLO- CREACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO #3

### INTRODUCCIÓN

En esta última etapa los estudiantes ya tienen conocimientos y conciencia sobre la utilidad y funcionamiento de las herramientas web 2.0 y están listos para usarlos en problemas o actividades de la vida diaria.



**Unidad 3**  
**Interpretar la información para llegar a conclusiones**

**Objetivo**

- Incentivar el espíritu emprendedor del estudiante desde diferentes perspectivas y áreas del emprendimiento comunitario, asociativo, empresarial, cultural, deportivo, artístico y social.

**DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO**

- Analizar estadísticamente la información de mercado (oferta y demanda) a partir de la representación gráfica de los datos procesados en tablas, gráficas, histogramas, cálculo de frecuencias, diagramas, estudios de **medidas de tendencia central** (media, mediana, moda)
- Utilizar metodologías para interpretar datos estadísticos como fundamento para la toma de decisiones y la selección de las ideas de emprendimiento con mayor probabilidad de éxito.
- Utilizar metodologías para interpretar datos estadísticos como fundamento para la toma de decisiones y la selección de las ideas de emprendimiento con mayor probabilidad de éxito.
- Presentar la información obtenida en una investigación de campo de forma resumida y concisa, en función de su utilidad para la toma de decisiones.
- Identificar, valorar e implementar el concepto de "responsabilidad social" en el desarrollo de emprendimientos, como elemento fundamental para la generación de emprendimientos de carácter social.

**Información**

- Lea detenidamente los objetivos a alcanzar en esta unidad de estudio.
- Observe la presentación sobre "Medidas de tendencia central", seguidamente participe en la "Actividad interactiva 1: Test".
- Observe la presentación sobre "La moda", luego participe en la "Actividad interactiva 2: Mapa interactivo".
- Observe la presentación sobre "Interpretación de los datos", a continuación participe de la "Actividad interactiva 3: Mapa interactivo interpretación".

**Contenidos y Recursos**

Del 26 al 30 de julio de 2021

- Medidas de **tendencia central**
- La **moda**

Del 02 al 06 de agosto de 2021

- Interpretación de los **datos**

Del 09 al 13 de agosto de 2021

- **Conclusiones**

Del 16 al 20 de agosto de 2021 (Componentes)

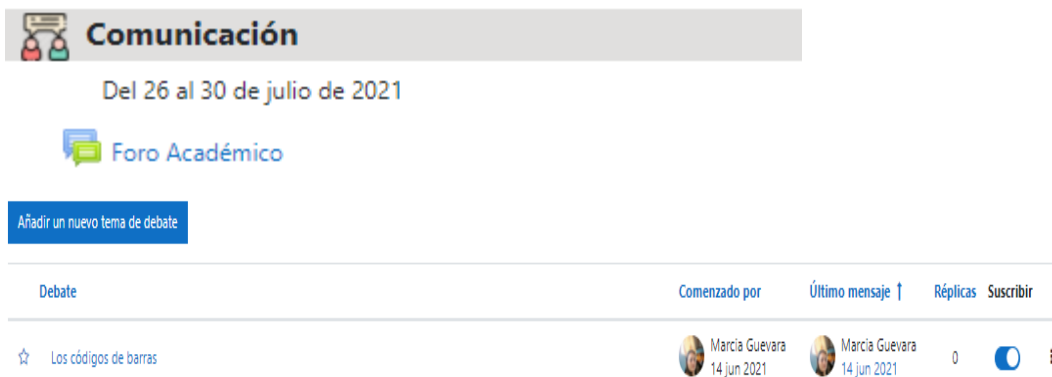
**Gráfico N° 34** Actividades a desarrollar Unidad 2 - Introducción  
**Elaborado por:** Marcia Guevara

## PARTE MULTIMEDIA

Esta parte tiene el objetivo de mostrar y hacer participar a los estudiantes de manera interactiva en la utilización de los recursos web 2.0.



**Gráfico N° 35** Videos  
**Elaborado por:** Marcia Guevara



**Gráfico N° 36** Foro académico – fase culminada de llenado de datos  
**Elaborado por:** Marcia Guevara

## EVALUACIÓN

En la evaluación se considera la realización de actividades con respecto al tema y al uso de recurso digital; cuánto saben de lo expuesto en la sección de contenidos.

### Actividades

- Actividad interactiva 1: Test
- Actividad interactiva 2: Mapa interactivo
- Actividad interactiva 3: Mapa interactivo interpretación
- Actividad interactiva 4: Unir con líneas

Actividad interactiva 2: Mapa interactivo

2	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>
Moda	<input type="checkbox"/>

Resuelva el siguiente Test.

En un supermercado, las ventas diarias se registran en la tabla inferior. Calcule su mediana.

■	78
■	78,5
■	34
■	123

ACERTOS: 0/5

Pregunta 1. ¿Cuál cree usted que es el principal problema de su empresa?

El  de los emprendedores encuestados indica que su principal problema es la falta de ventas, seguido por un  que señala la falta de estrategias de mercadeo; luego, un  manifiesta que tiene problemas con sus tributos; un  manifiesta que tiene problemas con los cobros; el  menciona que tiene problemas con los pagos; mientras que el  tiene dificultades con los inventarios; y finalmente el  manifiesta que no tiene ningún problema.

Producto o servicio	Determinar las fortalezas y debilidades de cada uno.
La importancia del informe de conclusiones	Fijar los requerimientos técnicos y recursos necesarios para establecer el emprendimiento.
Productos o servicios sustitutos	La principal característica por la cual un cliente o usuario utilizaría el producto o servicio que satisfaga su necesidad.
Demanda (clientes)	Determinar sus precios y otras características.
Competencia	Radica en establecer las proyecciones financieras del futuro emprendimiento.

**Gráfico N° 37** Fase de evaluación taller 3  
**Elaborado por:** Marcia Guevara

Aquí se pone a consideración una serie de juegos con el objetivo que los estudiantes aprendan jugando, recurran a los textos en caso de olvidar el contenido; las herramientas web 2.0 empleadas fueron: Ardora y Educaplay (no son calificadas); sirven como entretenimiento.

## Evaluación final

Se realiza una actividad de evaluación final porque mide conocimientos mediante un formulario de preguntas de toda la Unidad 2; a esta se le asigna nota de calificación.

The screenshot shows a web-based evaluation interface. At the top, the title 'Emprendimiento y Gestión para Segundo de BGU' is displayed, followed by a breadcrumb trail: 'Área personal / Mis cursos / Emprendimiento y Gestión para Segundo de BGU / Unidad 3 / Evaluación de la unidad 3 / Vista previa'. The main content area is divided into three sections:

- Left sidebar:** 'Pregunta 1', 'Sin responder aún', 'Puntúa como 1,00', and 'Marcar pregunta'.
- Center:** The question text 'Determinar los principales competidores, sus precios y formas de pago.' followed by four radio button options:
  - a. Demanda (clientes)
  - b. Competencia
  - c. Productos o servicios sustitutos
  - d. Producto o servicio
- Right sidebar:** 'Navegación por el cuestionario' with a grid of question numbers 1 through 9, a '10' box, and buttons for 'Terminar intento...' and 'Comenzar una nueva previsualización'.

At the bottom of the interface, there is a navigation bar with a link to 'Actividad interactiva 4: Unir', a search box labeled 'Ir a...', and a blue 'Siguiete página' button.

**Gráfico N° 38** Modelo de pregunta evaluación final  
**Elaborado por:** Marcia Guevara

## RESUMENES DE LOS RECURSOS WEB 2.0 CON SU RESPECTIVO ENLACE

**Tabla 21** Resumen de recursos web 2.0 utilizados en el aula virtual

UNIDAD 1			
Conociendo el Entorno del Emprendimiento			
SEMANA/CONTE NIDO	RECURSO	FORMATO	PLATAFORM A-RECURSO EXTERNO
I DETERMINAR LAS NECESIDADES DEL ENTORNO	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=xiBxsDyaSzc">https://www.youtube.com/watch?v=xiBxsDyaSzc</a>	Video	YouTube
	<a href="https://view.genial.ly/5fec9e3ff713b70216b0c0dc/presentation-determinar-las-necesidades-de-entorno">https://view.genial.ly/5fec9e3ff713b70216b0c0dc/presentation-determinar-las-necesidades-de-entorno</a>	Presentación interactiva	Genially
	<a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8010880-piramide-de-maslow.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8010880-piramide-de-maslow.html</a>	Actividad interactiva	Educaplay
	<a href="https://view.genial.ly/5fed34136a80120d8a9e0735/game-delimitacion-tema-investigar-quiz">https://view.genial.ly/5fed34136a80120d8a9e0735/game-delimitacion-tema-investigar-quiz</a>	Actividad interactiva	Genially
II DEFINICION DE LOS OBJETIVOS DE INVESTIGACION DE CAMPO	<a href="https://youtu.be/uz-6mViJqI">https://youtu.be/uz-6mViJqI</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=duYliUepmcY">https://www.youtube.com/watch?v=duYliUepmcY</a>	Video Video	YouTube YouTube
	<a href="https://view.genial.ly/5fececad87e5a0d83b54ff2/presentation-determinar-los-objetivos-de-la-investigacion-de-campo">https://view.genial.ly/5fececad87e5a0d83b54ff2/presentation-determinar-los-objetivos-de-la-investigacion-de-campo</a>	Presentación interactiva	Genially
	<a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8010890-elementos-de-los-objetivos.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8010890-elementos-de-los-objetivos.html</a>	Actividad interactiva	Educaplay
	<a href="https://www.goconqr.com/mindmap/28113243/objetivos-de-la-investigacion-de-campo?locale=en">https://www.goconqr.com/mindmap/28113243/objetivos-de-la-investigacion-de-campo?locale=en</a>	Presentación	Goconqr
	<a href="https://youtu.be/derHLaEnzRo">https://youtu.be/derHLaEnzRo</a>	Video	YouTube

III TECNICAS DE INVESTIGACION	<a href="https://prezi.com/view/TBi1CMWwe5KDfggDwasb">https://prezi.com/view/TBi1CMWwe5KDfggDwasb</a>	Presentación interactiva	Prezi
	<a href="https://drive.google.com/file/d/1kJnXUBs7ag3EOy2qWZzqZpMcXlvGm_Sz/view">https://drive.google.com/file/d/1kJnXUBs7ag3EOy2qWZzqZpMcXlvGm_Sz/view</a>	Información	Drive. Google
IV RECOPIACION DE DATOS	<a href="https://youtu.be/Y0XLJnGbFOs">https://youtu.be/Y0XLJnGbFOs</a>	Video	YouTube
	<a href="https://drive.google.com/file/d/1QYoLLivU320049gTcHBwLOWZeP3evwx/view">https://drive.google.com/file/d/1QYoLLivU320049gTcHBwLOWZeP3evwx/view</a>	Información	Drive. Google
	<a href="https://www.canva.com/design/DAER2JpvLlo/view?utm_content=DAER2JpvLlo&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link&amp;utm_source=publishsharelink">https://www.canva.com/design/DAER2JpvLlo/view?utm_content=DAER2JpvLlo&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link&amp;utm_source=publishsharelink</a>	Presentación interactiva	Canva
	<a href="https://quizizz.com/join/quiz/5fee2a879020bd001b5f2ac5/start?studentShare=true">https://quizizz.com/join/quiz/5fee2a879020bd001b5f2ac5/start?studentShare=true</a>	Actividad Interactiva	Quiz
	<a href="https://drive.google.com/file/d/1SXtGey8WsKZUAhHMuEnxScZTN1epI9RV/view">https://drive.google.com/file/d/1SXtGey8WsKZUAhHMuEnxScZTN1epI9RV/view</a>	Información	Drive. Google
V EMPRENDIMIEN TO SOCIAL	<a href="https://view.genial.ly/60123745ad594a0cf29b8f11/presentation-emprendimiento-social">https://view.genial.ly/60123745ad594a0cf29b8f11/presentation-emprendimiento-social</a>	Presentación interactiva	Genially
	<a href="https://youtu.be/MC_wGdG3oKQ">https://youtu.be/MC_wGdG3oKQ</a>	Video	Youtube
<b>UNIDAD 2</b>			
<b>ORDENANDO LA INFORMACIÓN DEL ENTORNO</b>			
VI INTRODUCCION A LA ESTADISTICA DESCRIPTIVA	<a href="https://youtu.be/W1_eCwuYkAI">https://youtu.be/W1_eCwuYkAI</a>	Video	Youtube
	<a href="https://drive.google.com/file/d/1eOYwx2aqRXV1YS4I1mFJ8lO0jL6Dc9oJ/vi ew">https://drive.google.com/file/d/1eOYwx2aqRXV1YS4I1mFJ8lO0jL6Dc9oJ/vi ew</a>	Información	Drive. google



	<a href="https://view.genial.ly/5ffa0c71bbfc130d6680f708/presentation-introduccion-a-la-estadistica-descriptiva">https://view.genial.ly/5ffa0c71bbfc130d6680f708/presentation-introduccion-a-la-estadistica-descriptiva</a>	Presentación interactiva	Genially
	<a href="https://quizizz.com/join/quiz/5ffb41fc4c3783001b12185e/start?studentShare=true">https://quizizz.com/join/quiz/5ffb41fc4c3783001b12185e/start?studentShare=true</a>	Actividad interactiva	Quizizz
VII TABULACION DE DATOS	<a href="https://youtu.be/tQp8Un3Eod8">https://youtu.be/tQp8Un3Eod8</a>	Video	Youtube
	<a href="https://prezi.com/view/Rk8cswNF1Orp2FhLQTf8/">https://prezi.com/view/Rk8cswNF1Orp2FhLQTf8/</a>	Presentación interactiva	Prezi
	<a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8042607-tabulacion-de-datos.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8042607-tabulacion-de-datos.html</a>	Actividad Interactiva	Educaplay
VIII AGRUPACION DE DATOS	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZIHBMuNfWoM">https://www.youtube.com/watch?v=ZIHBMuNfWoM</a>	Video	Youtube
	<a href="https://view.genial.ly/5ffa2dd0bbfc130d6680f81a/presentation-agrupacion-de-datos">https://view.genial.ly/5ffa2dd0bbfc130d6680f81a/presentation-agrupacion-de-datos</a>	Presentación interactiva	Genially
	<a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8042872-agrupacion-de-datos.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8042872-agrupacion-de-datos.html</a>	Actividad Interactiva	Educaplay
IX REPRESENTACION GRAFICA DE RESULTADOS	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=pT3OfSsdXC8">https://www.youtube.com/watch?v=pT3OfSsdXC8</a>	Video	Youtube
	<a href="https://www.canva.com/design/DAES132qIt4/QERRBJNqEe-1ij9bvkEqag/view?utm_content=DAES132qIt4&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link&amp;utm_source=homepage_design_menu">https://www.canva.com/design/DAES132qIt4/QERRBJNqEe-1ij9bvkEqag/view?utm_content=DAES132qIt4&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link&amp;utm_source=homepage_design_menu</a>	Presentación interactiva	Canva
	<a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8042823-representacion-grafica.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8042823-representacion-grafica.html</a>	Actividad interactiva	Educaplay

	<a href="https://drive.google.com/file/d/16I5wNQAhZvJBLaF8i2n6xwO6JOYc7DCv/view">https://drive.google.com/file/d/16I5wNQAhZvJBLaF8i2n6xwO6JOYc7DCv/view</a>	Información	Google-drive
X EJEMPLO DE EMPREDIMIEN TO EXITOSO	<a href="https://view.genial.ly/601ce3889cc1f0141aa0361a/presentation-ejemplo-de-empredimiento-exitoso-con-responsabilidad-social">https://view.genial.ly/601ce3889cc1f0141aa0361a/presentation-ejemplo-de-empredimiento-exitoso-con-responsabilidad-social</a>	Presentación interactiva	Educaplay
<b>UNIDAD 3</b>			
<b>INTERPRETAR LA INFORMACIÓN PARA LLEGAR A CONCLUSIONES</b>			
XI  MEDIDAS DE TENDENCIA CENTRAL	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Yi9tmJrBCVM">https://www.youtube.com/watch?v=Yi9tmJrBCVM</a>	Video	Youtube
	<a href="https://view.genial.ly/5ffc87e5bbfc130d668108ee/presentation-medidas-de-tendencia-central">https://view.genial.ly/5ffc87e5bbfc130d668108ee/presentation-medidas-de-tendencia-central</a>	Presentación interactiva	Genially
	<a href="https://empredimientogestion.milaulas.com/mod/scorm/player.php?a=1&amp;currentorg=Ardora_ARD12012021101739C01&amp;scoid=2&amp;sesskey=t04TWOYHoF&amp;display=popup&amp;mode=normal">https://empredimientogestion.milaulas.com/mod/scorm/player.php?a=1&amp;currentorg=Ardora_ARD12012021101739C01&amp;scoid=2&amp;sesskey=t04TWOYHoF&amp;display=popup&amp;mode=normal</a>	Actividad interactiva	Moodle
XII LA MODA	<a href="https://www.canva.com/design/DAES9x7u9zA/view?utm_content=DAES9x7u9zA&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link&amp;utm_source=publishsharelink">https://www.canva.com/design/DAES9x7u9zA/view?utm_content=DAES9x7u9zA&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link&amp;utm_source=publishsharelink</a>	Presentación Interactiva	Canvas
	<a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8055043-mapa_interactivo.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8055043-mapa_interactivo.html</a>	presentación Interactiva	Educaplay
XIII INTERPRETACIO N DE DATOS	<a href="https://prezi.com/view/EKhyIcfsFWSyFuY9TxRW/">https://prezi.com/view/EKhyIcfsFWSyFuY9TxRW/</a>	presentación Interactiva	Prezi
		Actividad Interactiva	H5p
XIV CONCLUSIONES	<a href="https://view.genial.ly/5ffd0a3fbbfc130d668110dd/vertical-infographic-conclusiones">https://view.genial.ly/5ffd0a3fbbfc130d668110dd/vertical-infographic-conclusiones</a>	presentación interactiva	Genially
	<a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8055274-unir_con_lineas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/8055274-unir_con_lineas.html</a>	Actividad Interactiva	Educaplay

XV COMPONENTES DE LA RESPONSABILIDAD SOCIAL	<a href="https://youtu.be/RVRemgzgVBo">https://youtu.be/RVRemgzgVBo</a>	Video	YouTube
	<a href="https://view.genial.ly/601cdd629cc1f0141aa03608/presentation-componentes-de-la-responsabilidad-social">https://view.genial.ly/601cdd629cc1f0141aa03608/presentation-componentes-de-la-responsabilidad-social</a>	Presentación interactiva	Genially

Elaborado por: Marcia Guevara

### FASE 3: IMPLEMENTACIÓN

Para evidenciar el funcionamiento y efectividad de la propuesta se consideró realizar una explosión del aula virtual a los docentes de la Unidad Educativa “Moraspungo”; en el que expresaron el agrado e interés por la misma.

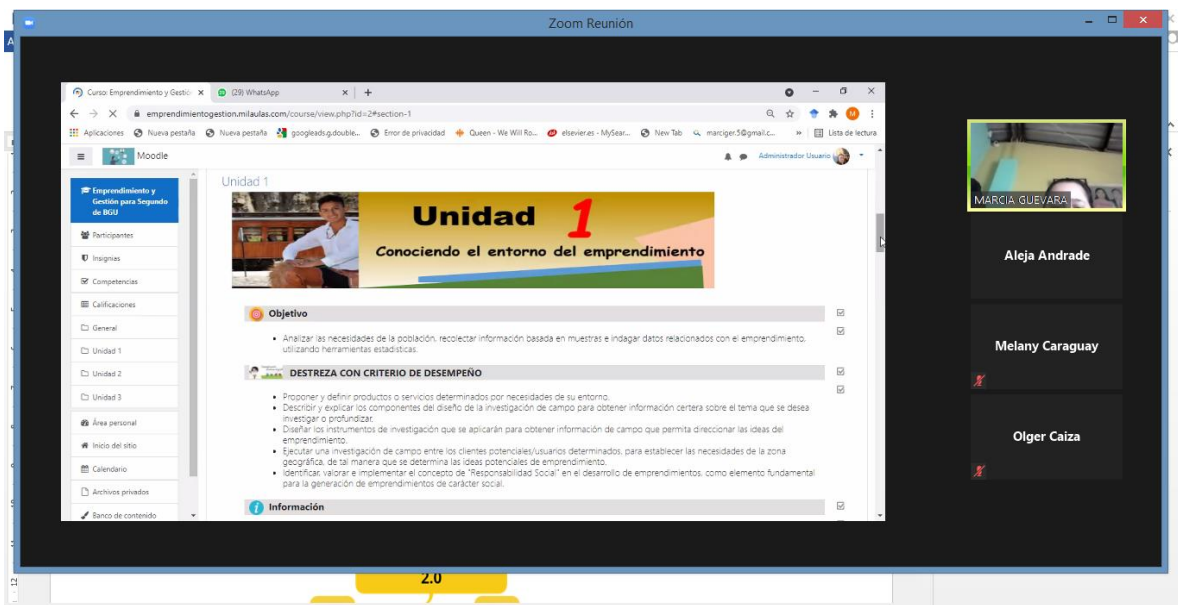


Gráfico N° 39 Modelo de pregunta evaluación final

Elaborado por: Marcia Guevara

#### **FASE 4: EVALUACIÓN DEL AULA VIRTUAL**

Se considera la evaluación a la propuesta realizado por expertos en educación, en el que se detalla más adelante.

##### **Validación de la propuesta**

La validación se estableció con la colaboración de dos profesionales con gran trayectoria en el área de educación: MSc. Ruth Zambrano y MSc. Lydia Alulima docentes de la Universidad Tecnológica Indoamérica.

Se procede la validación de la propuesta por parte de la MSc. Ruth Zambrano, en argumentación del conocimiento sobre el área, expone en su totalidad en los criterios de experiencias en el trabajo profesional relacionado con la propuesta, ha sido valorada en un criterio **alto nivel de significancia**, por lo que se infiere que la propuesta aporta positivamente la enseñanza - aprendizaje mediante la herramienta 2.0.

En relación a los criterios de la propuesta, ha alcanzado un nivel **muy aceptable**, el trabajo ha ordenado en los elementos: estructura de la propuesta, claridad de la redacción (lenguaje sencillo), pertinencia del contenido de la propuesta, coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados, otros que quieran ser puestos a consideración del especialista.

En otro criterio otorgado, la MSc. Lydia Alulima, refiere en relación a las fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema, en los cuales, los elementos: conocimientos teóricos sobre la propuesta, experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta, referencias de propuestas similares en otros contextos y, otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo contiene la valoración, de forma unánime, el nivel alto; en tanto, los criterios relacionados a estructura de la propuesta,

claridad de la redacción (lenguaje sencillo) , pertinencia del contenido de la propuesta, coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados y otros que quieran ser puestos a consideración del especialista ha sido valorado con el criterio máximo en el nivel muy aceptable afianzando el hecho de que la propuesta representa un gran aporte a la Unidad Educativa Moraspungo en el uso de la herramienta 2.0 para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

Luego de finalizado el trabajo de tesis, se concluye que:

- Con respecto a la implementación de herramientas Web 2.0 en la asignatura de Emprendimiento los docentes demuestran gran interés por utilizar y aprender este tipo de aplicaciones.
- En el análisis de las herramientas web 2.0 para el proceso enseñanza – aprendizaje se determinó las herramientas apropiadas en relación a características, funcionalidad y manera uso. Entre las que se puede desatacar las siguientes: Educaplay, Genially, Youtube, Canvas, Prezi, Quiz, entre otros.
- El diagnóstico realizado a 16 docentes de Segundo Año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Moraspungo” mediante una encuesta tipo test permitió validar la ausencia del uso de las TIC y de recursos pedagógicos mediante el uso de herramientas web 2.0 por parte de los docentes para sus clases, así como la necesidad de la implementación de una guía sobre la utilización de estas herramientas digitales.
- El desarrollo de la propuesta, se fundamenta en la teoría del constructivismo de Jean Piaget para quien la experiencia es la base para la creación de un nuevo conocimiento y en Siemens para quien el Conectivismo refiere al aprendizaje mediado a través de las TIC. Por lo cual, se debe trabajar en estrategias que fomente la creatividad de los educandos a través de la dotación de herramientas eficaces que motiven a la investigación.

- La validación de la propuesta fue realizada por dos profesionales con gran trayectoria en educación; las mismas que expusieron que la propuesta tiene alto nivel de significancia, también alcanza un alto nivel de aceptación en cuanto a estructura de la propuesta, claridad de la redacción (lenguaje sencillo), pertinencia del contenido de la propuesta, coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados por lo que se infiere que la propuesta aporta positivamente a la enseñanza - aprendizaje mediante las herramientas Web 2.0.

## **Recomendaciones**

Luego de haber determinado las conclusiones se recomienda lo siguiente:

- A los docentes de la Unidad Educativa “Moraspungo”; interesarse en temas de enseñanza virtual porque mejora la calidad educativa, porque se trabaja en potenciar los procesos de enseñanza, lo cual conlleva a generar innovación.
- A los docentes y estudiantes; se les recomienda utilizar esta herramientas; debido a que brinda muchos servicios interactivos para la aplicación en el proceso educativo; las mejores herramientas recomendadas en esta investigación son: Educaplay, Genially, Youtube, Canvas, Prezi, Quiz, entre otras.
- A los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión; utilizar las herramientas web 2.0 en las clases impartidas porque su uso brinda actualidad en los procesos educativos, interesa a los estudiantes y motiva su estudio.
- A las autoridades y docentes; proponer alternativas educativas que se basen en la teoría del constructivismo y el Conectivismo porque mejora las relaciones entre los estudiantes,

genera creatividad e innovación y finalmente proporciona habilidades y competencias que les permite construir su propio conocimiento.

- A los profesionales de la educación; apoyar iniciativas educativas que promuevan las TIC en las aulas, debido a que motivan a los docentes en las áreas de investigación para promover una educación digital de manera eficaz y acertada para reducir las brechas digitales existentes en nuestro país.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Alderete, M., Di Meglio, G., & Formichella, M. (2017). *Acceso a las TIC y rendimiento educativo: ¿una relación potenciada por su uso? Un análisis para España*. Obtenido de Revista de Educación. Artículo 377. DoI: 10.4438/1988-592X-RE-2017-377-353: <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:d9029ca9-fac1-4b34-978d-9a5552ee5da2/03alderete-pdf.pdf>
- Alejo, L., & Sánchez, L. (2020). *Herramientas Web 2.0 en el proceso enseñanza - aprendizaje*. Obtenido de Lima - Perú: [http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9809/1/2020\\_Alejo-Mendez.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/9809/1/2020_Alejo-Mendez.pdf)
- Alfonso, I. (2016). La Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento y Sociedad del Aprendizaje. Referentes en torno a su formación. *Reflexiones, XII(2)*, 235-243. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5766698.pdf>
- Asamblea Nacional . (2008). *Constitución Nacional de la República del Ecuador*. Obtenido de [https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion\\_de\\_bolsillo.pdf](https://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf)
- AulaPlaneta. (2021). *40 herramientas para trabajar en el Aula con respecto a Emprendimiento y Gestión*. Obtenido de <https://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2016/06/infografia80.jpg>



- Banda, J. (2020). Estrategia metodológica para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión utilizando EVA y herramientas web 2.0. Quito , Pichincha, Ecuador: Universidad Tecnológica Israel.
- Benavides, R., Villacís, M., & Ramos, J. (2017). El Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en la generación de conocimientos de estudiantes universitarios. *CienciAmérica*, 46-52.
- Borgobello, A., Sartori , M., & Sanjurjo, L. (2020). *Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Experiencias y expectativas de docentes universitarios de Rosario, Argentina*. Obtenido de Espacios en Blanco. Revista de Educación, vol. 1, núm. 30, pp. 41-58. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. : <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3845/384561670003/html/index.html>
- Boude, Ó., & Sarmiento, J. (2016). Herramientas web 2.0: efecto en los aprendizajes de los jóvenes colombianos. *Opción*, 32(11), 143-163. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048902010.pdf>
- Cáceres, K. (2017). *Educación virtual: Creando espacios afectivos, de convivencia y aprendizaje en tiempos de COVID-19*. Obtenido de Vol. 9 Núm. 2. Cienci Ameri: <http://cienciamerica.uti.edu.ec/openjournal/index.php/uti/article/view/284>
- Camacho, G. (2018). *Genially*. Quito, Ecuador: Universidad Técnica Nacional.
- Camacho, M., Alemán, Y., & Sandoval, G. (2019). *La docencia y su rol en los Entornos Virtuales de Aprendizaje*. Obtenido de Área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos. Universidad Técnica Nacional: <https://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/1400-36bd.pdf>
- Camarillo, D., & Barbosa , C. (2020). *La enseñanza-aprendizaje del derecho a través de una plataforma virtual institucional: Hallazgos incipientes del constructivismo de Piaget, Vygotsky y Ausubel conforme a las percepciones de los informantes*. Obtenido de DOI: 10.5354/0719-5885.2020.57035: <https://ultimadecada.uchile.cl/index.php/RPUD/article/view/57035>

- Canales, A., & Araya, I. (enero-junio de 2017). Recursos didácticos para el aprendizaje de la educación comercial: Sistematización de una experiencia en educación superior. *Educare*(20), 10.15359/ree.21-2.7. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=283133746011>
- Centeno, P. (2017). Una experiencia de estandarización utilizando el modelo ADDIE en la elaboración de guías temáticas. *e-ciencias de la información*. Vol. 7, núm. 1, pp. 1-15.
- CEPAL. (2008). *La tecnología y la innovación son fundamentales para la implementación de la Agenda 2030 en América Latina y el Caribe*. Obtenido de <https://www.cepal.org/es/comunicados/la-tecnologia-la-innovacion-son-fundamentales-la-implementacion-la-agenda-2030-america>
- CEPAL. (2018a). *Monitoreo de la Agenda Digital para América Latina y el Caribe eLAC2018*. Obtenido de [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/43444/1/S1800256\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/43444/1/S1800256_es.pdf)
- CEPAL. (2018b ). *La tecnología y la innovación son fundamentales para la implementación de la Agenda 2030 en América Latina y el Caribe*. . Obtenido de <https://www.cepal.org/es/comunicados/la-tecnologia-la-innovacion-son-fundamentales-la-implementacion-la-agenda-2030-america>
- Cháves, E. (2018). *nálisis de confiabilidad y validez de un cuestionario sobre entornos personales de aprendizaje (PLE)*. Obtenido de Vol. XIII, No. 1 Enero-junio,(ISSN 1659-0104): <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayospedagogicos/article/view/10645/13202>
- Consejo Nacional de Planificación. (2016). *Plan Nacional para el Buen Vivir 2017-2021*. Obtenido de <https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf>

- Cotino, L. (2020). *La enseñanza digital en serio y el derecho a la educación en tiempos del coronavirus*. Obtenido de Revista de educación y derecho = Education and law review, ISSN 2013-584X, N°. 21 .Universidad de Valencia: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7388655>
- Cuantindioy, J., González, L., Muñoz, J., & Díaz, I. (2019). *Plataformas virtuales de aprendizaje*:. Obtenido de Revista Venezolana de Gerencia, vol. 2: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/290/29063446026/29063446026.pdf>
- Del Canto, E., Mega, G., Guerra, M., & Capovianco, J. (2018). *Nuevas tecnologías y sistemas de información gerencial en la actualidad Venezolana*. Obtenido de Ingeniería Industrial. Actualidad y Nuevas Tendencias, vol. VI, núm. 21, pp. 111-130: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/2150/215058535008/html/index.html>
- Delgado, L. (2019). El modelo ADDIE para el diseño instruccional de cursos. *Linkedin*, pp. 1-13.
- Delgado, U., & Martínez, G. (2021). *Entornos virtuales de aprendizaje adoptados en la universidad ante el COVID-19*. Obtenido de Núm 22. 6 (2): <http://revistadialogos.cucsh.udg.mx/index.php/DSE/article/view/829>
- Diario El Comercio. (14 de 04 de 2020). *Ecuador será la segunda economía de la región más golpeada luego de Venezuela, según el FMI*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador-mexico-golpeados-crisis-latinoamerica.html>
- Díaz, D. (2013). TIC en Educación Superior: ventajas y desventajas. *Educación y Tecnología*, 44-50.
- E- learning Master. (2017). *10 Herramientas web 2.0 para tus cursos virtuales*. Obtenido de <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/18/10-herramientas-web-2-0/#:~:text=Las%20herramientas%20web%202.0%20son,miembros%20de%20tu%20comunidad%20educativa.&text=Hay%20herramientas%20para%20colaboraci%C3%B3n%20manejo,cuestionarios%20y%20productivid>

- Educación 3.0. (03 de septiembre de 2020). <https://www.educaciontrespuntocero.com/>.  
Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/formacion/plataformas-de-formacion-online/>
- EDUCAPLAY. (2021). *Actividades gratuitas en línea*. Obtenido de <https://es.educaplay.com/>
- Escuela Politécnica Nacional. (2013). *Plataforma EDUCAPLAY, como herramienta para la creación de actividades educativas para el refuerzo académico*. Quito: educación Virtual.
- Fandos, M., & González, A. (2018). *Estrategias de Aprendizaje ante las nuevas posibilidades educativas de las TIC*. Obtenido de <http://www.uh.cu/static/documents/STA/Estrategias%20aprendizaje%20TIC.pdf>
- Fernández, Y. (25 de mayo de 2020). <https://www.xataka.com/>. Obtenido de <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>
- Fidalgo Blanco, Á. (2020). *De la mejora a la innovación docente: Una visión de la innovación educativa docente para profesorado novel*. Obtenido de Universidad Politécnica de Madrid: <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1608/1/metafora%20del%20camino.pdf>
- Flores, J., Bertolotti, C., & González, F. (2018). *La web 2.0 y las herramientas de colaboración y participación*. Obtenido de <https://www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info68/web2.pdf>
- Fracti, J. (2021). *Investigando las TIC en las aulas*. Obtenido de <http://juanfratic.blogspot.com/2017/01/herramientas-web-20-en-educacion.html>
- Fratti, J. (2021). *blogspot*. Obtenido de [blogspot](http://juanfratic.blogspot.com/2017/01/herramientas-web-20-en-educacion.html): <http://juanfratic.blogspot.com/2017/01/herramientas-web-20-en-educacion.html>
- García, F. (2017). *Tema 1. Innovación Educativa*. Obtenido de <https://www.semanticscholar.org/paper/En-clave-de-innovaci%C3%B3n->

- educativa.-Construyendo-el-Garc%C3%ADa-  
Pe%C3%B1alvo/c6541507435fe47e5f28bdb74ea3f00e2b37ffd5?p2df
- García, L. (2019). *Necesidad de una educación digital en un mundo digital*. Obtenido de RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, vol. 22, núm. 2,: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/3314/331460297001/331460297001.pdf>
- Gómez , L., Muriel , L., & Londoño, D. (2018). *El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/4766/476661510011/html/>
- González, C. (2009). Herramientas Web 2.0 y accesibilidad a sitios Web para la apropiación social de conocimiento en una ciudad educadora. (U. Eafit, Ed.) *Universidad Eafit*, 45(153), 26-37. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/215/21512042003.pdf>
- Hermann Acosta, A. (2018). *Innovación, tecnologías y educación las narrativas digitales como estrategias didácticas*. Obtenido de Revista de Investigación Científica, ISSN- e 2588-087X, ISSN 2528-8008, Vol. 2, N°. 2: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6538367>
- Hernández, N., González, M., & Muñoz, P. (2015). El rol docente en las ecologías de aprendizaje: análisis de una experiencia de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 19(2), 147-163. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56741181010>
- Herrera, C., & Montoya, L. (2013). El emprendedor: una aproximación a su definición y caracterización. *Punto de Vista*, 07-30.
- Homero, P. (2017). Plataformas virtuales y su impacto en la Educación Superior. *ED Digital*, 5-21.
- ICESI. (2011). *Transforming American Education - Power by Technology*. Obtenido de Universidad USECI, Cali - Colombia: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/NETP2010>

- Lanuzá Gámez, F., Rizo Rodríguez, M., & Saavedra Torres, L. (2018). *Uso y aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje*. Obtenido de <https://www.camjol.info/index.php/FAREM/article/view/5667>
- Latorre, M. (2018). *Historia de las Web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0*. Obtenido de Universidad Marcelino Champagnat: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59947315/74\\_Historia\\_de\\_la\\_Web20190706-123188-141xd95.pdf?1562447444=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DHISTORIA\\_DE\\_LAS\\_WEB\\_1\\_0\\_2\\_0\\_3\\_0\\_y\\_4\\_0.pdf&Expires=1623480198&Signature=VzFPxdSDU9Z2PZ9mVLOVN899DK](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59947315/74_Historia_de_la_Web20190706-123188-141xd95.pdf?1562447444=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DHISTORIA_DE_LAS_WEB_1_0_2_0_3_0_y_4_0.pdf&Expires=1623480198&Signature=VzFPxdSDU9Z2PZ9mVLOVN899DK)
- López Domínguez, H., & Carmona Vázquez, H. (2017). *El uso de las TIC y sus implicaciones en el rendimiento de los alumnos de bachillerato*. Obtenido de Education in the Knowledge Society, vol. 18, núm. 1, pp. 21-38. Universidad de Salamanca. Salamanca, España: <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554765002.pdf>
- López, J. (2017). YouTube como herramienta para la construcción de la sociedad del conocimiento. *ResearchGate*, 81-99.
- Lozada, J. (2014). *Investigación Aplicada: Definición, Propiedad Intelectual e Industria*. Ensayo, Universidad Tecnológica Indoamérica, Centro de Investigación en Mecatrónica y Sistemas Interactivos, Quito.
- Lucas, Y. (2020). *EL cerebro como un componente del aprendizaje*. Obtenido de ISSN: 1989-4155: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/06/cerebro-componente-aprendizaje.html>
- Macías, J. (2017). *Fundamentos teóricos del constructivismo para la enseñanza de la Educación Física*. Obtenido de Instituto de Postgrado. Universidad Técnica de Manabí: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1578>
- Marín, D., Romero, M., & Peirats, J. (2019). *Estrategias docentes digitales. Una aproximación desde la Didáctica*. Obtenido de Revista electrónica de investigación

- y docencia creativa, ISSN-e 2254-5883, Vol. Extra 8, 2:  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7205648>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Biblioteca Digital Repositorio Académico*, 252-278.
- Mayoral, L. (2018). *Construcción de capital social en el sector TIC: Gestionar desde la confianza a partir de la heterogeneidad y la afinidad cognitiva*. Obtenido de Revista Electrónica Gestión de las Personas y Tecnología, vol. 11, núm. 33:  
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/4778/477857553002/477857553002.pdf>
- Mejía, D., Murillo, R., & Fernández, J. (2020). *Los recursos tecnológicos virtuales para el desarrollo de aplicaciones inclusivas*. Obtenido de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2391>
- Merayo, P. (26 de septiembre de 2018). <https://www.maximaformacion.es/>. Obtenido de <https://www.maximaformacion.es/e-learn/que-es-moodle-y-para-que-sirve/>
- Michalón, D., Mejía, C., Michalón, R., López, R., Palmero, D., & García, M. (2017). Fundamentos teóricos de la Web 2.0 para la docencia en la educación superior. *MediSur*, 15(2), 190-196. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-897X2017000200007](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2017000200007)
- MINEDUC. (2015). *Currículo de Bachillerato Emprendimiento y Gestión*. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Lineamientos\\_Emprendimiento\\_Gestion\\_2BGU.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Lineamientos_Emprendimiento_Gestion_2BGU.pdf)
- MINEDUC. (2016). *Emprendimiento y Gestión*. Obtenido de Autoalización Emprendimiento y Gestión: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/GUIA-DIDACTICA-DE-EMPREDIMIENTO-Y-GESTION1.pdf>
- MINEDUC. (2017). *Guía de Emprendimiento y Gestión - Bachillerato General Unificado*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Guia-de-implementacion-del-Curriculo-de-Emprendimiento-y-Gestion-BGU.pdf>

- MINEDUC. (2020). *LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2019). *Kahoot: ¿evaluamos o jugamos?* Madrid, España: Gobierno de España.
- Moodle. (2020). *Moodle*. Obtenido de <https://moodle.org/>
- Morales, D., Balcázar, M., & Priego, H. (2021). *El empoderamiento del alumno: una tendencia favorable en la educación superior*. Obtenido de DOI: <https://doi.org/10.23913/ride.v11i22.847>: <https://mail.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/847>
- Nájera, J. (2018). *Oportunidades de negocio y tendencias*. Obtenido de Universidad del Rosario. Rosario, Colombia. ISSN: 2145-4558: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/1872/187255450002/187255450002.pdf>
- Navarro Ascencio, E., García Jiménez, E., Rappoport Redondo, S., & Thoilliez Ruano, B. (2017). *Fundamentos de la investigación e Innovación Educativa*. Obtenido de Universidad Internacional de la Rioja: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60587421/Investigacion\\_innovacion20190913-119642-1h37119.pdf?1568419897=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DUNIR\\_EDITORIAL\\_Fundamentos\\_de\\_la\\_investi.pdf&Expires=1602641454&Signature=R4UxYWCMSXgWaROImGaP](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60587421/Investigacion_innovacion20190913-119642-1h37119.pdf?1568419897=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DUNIR_EDITORIAL_Fundamentos_de_la_investi.pdf&Expires=1602641454&Signature=R4UxYWCMSXgWaROImGaP)
- Navas, M. (2016). Modelo ADDIE. Fases de desarrollo del modelo . *SlideShare.net*, pp.1-14.
- Nolasco del Ángel, M. (2018). *Estrategias de Enseñanza digitales*. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n4/e8.html>
- Páez, H., & Arreaza, E. (2005). Uso de una plataforma virtual de aprendizaje en educación superior. Caso nicenet.org. *Paradigma*, ISSN 1011-2251.



- Pampillón, A. (2012). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y el aprendizaje universitario en internet*. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.
- Paños, J. (2017). Educación emprendedora y metodologías para su fomento. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 33-48.
- Peñalosa, E. (s.f.). *Estrategias docentes con tecnologías*. Mexico: Pearson.
- Pérez Salazar, G. (2011). La Web 2.0 y la sociedad de la información. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales [en línea]*, LVI(212), 57-68. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=42119790004>
- Pérez, J. (2020). *Diseño de sitio Web para dar a conocer la historia y productos de la empresa 12 Onzas a sus clientes reales y potenciales*. Obtenido de Guatemala, Guatemala: <http://biblioteca.galileo.edu/tesario/handle/123456789/1010>
- Pitre, R., Moscote, H., & Curiel, R. (2017). *Acceso y uso de la web 2.0 en los ambientes educativos étnicos de Riohacha-La Guajira*. Obtenido de Revista Lasallista de Investigación, vol. 14, núm. 1, pp. 126-132: <https://www.redalyc.org/pdf/695/69551301012.pdf>
- Pliego, E., Arce, C., & Martínez, L. (2020). *Implementation of Learning and Knowledge Technologies with a Social Constructivist Approach*. Obtenido de EDUTECH: <https://journals.eagora.org/revEDUTECH/article/view/2579>
- Powtoon.com. (2021). *Powtoon*. Obtenido de <https://www.powtoon.com/>
- Prezi.com. (2021). *Definición*. Obtenido de <https://prezi.com/p/ywcawl63y3pa/que-es-prezi-para-que-sirve-cuales-son-sus-ventajas-desventajas-su-entorno/#:~:text=Prezi%20es%20una%20aplicaci%C3%B3n%20de,presentados%20ordenadamente%20en%20marco%20presentables>.
- Prezi. (12 de junio de 2017). <https://prezi.com/>. Obtenido de <https://prezi.com/nwifbcu7z3po/educacion-virtual/>
- Ramírez, M. (2016). Posibilidades del uso educativo de YouTube. *Ra Ximhai*, 537-546.

- Rayero, M. (2019). *La educación constructivista en la era digital*. Obtenido de Revista Tecnología, Ciencia y Educación, ISSN 2444-250X, ISSN-e 2444-2887, N°. 12, págs. 111-127: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6775566>
- Rendón, L., & Ortega, J. (2015). Aprendizaje colaborativo mediante redes sociales y radio comunitaria web 2.0. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 54-65. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69542291007>
- Rexach, N. (2017). *América Learning & Media*. Obtenido de <http://www.americalearningmedia.com/edicion-026/297-entrevistas/4969-formacion-y-tecnologia-en-china>
- Rodríguez, A., & López, S. (2017). *Estrategias de enseñanza en los entornos mediados: resultados de la experiencia de la performance virtual educativa*. Obtenido de RED. Revista de Educación a Distancia, núm. 55, diciembre, pp. 1-14, Universidad de Murcia. Murcia, España: Estrategias de enseñanza en los entornos mediados: resultados de la experiencia de la performance virtual educativa
- Romero, S. (octubre de 2020). Guía de uso de la herramienta de diseño gráfico Canva.
- Romeu, T., & Guitert, M. (2014). <http://reader.digitalbooks.pro/>. Obtenido de <http://reader.digitalbooks.pro/content/preview/books/37699/book/OEBPS/capitulo3.xhtml>
- Saldarriaga, P., Bravo, G., & Llor, M. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 127-137.
- Sánchez Torres, J. M., Gonzáles Zabala, M. P., & Sánchez Muñoz, M. P. (2012). La Sociedad de la Información: Génesis, Iniciativas, Concepto y su Relación con Las TIC. *Revista UIS Ingenierías*, XI(1), 113-129. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=5537/553756873001>
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). *El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural*. Obtenido de Revista Educación, vol. 44, núm. 2. Universidad de Costa Rica, Costa Rica: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/440/44062184041/44062184041.pdf>

- Sánchez, R., Costa, O., Mañoso, L., Novillo, M., & Pericacho, F. (2019). *Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital*. Obtenido de Educación y Humanismo 21(36): pp. 121-142: file:///C:/Users/ADMIN-MINEDUC/Downloads/Dialnet-OrigenesDelConectivismoComoNuevoParadigmaDelAprend-6786548.pdf
- Schwarz, M. (2019). *Guía de referencia para la elaboración de una investigación aplicada*. Obtenido de Facultad de las Ciencias Empresariales y económicas. Universidad de Lima: <https://core.ac.uk/download/pdf/162614981.pdf>
- Subitus. (7 de febrero de 2019). *¿De qué va el modelo ADDIE en e-learning?* Obtenido de <https://www.subitus.com/el-modelo-addie-en-e-learning/>
- Templos, L. (2020). *Modelo Instruccional ADDIE*. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa2/article/view/6093>
- Terce. (2016). *Resultados Educativos, retos hacia la excelencia*. Quito.
- Tinoco, R., & Morocho, M. (2019). *La investigación descriptiva en las preferencias de los consumidores de computadoras personales y equipos relacionados*. Obtenido de Universidad Técnica de Machala: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/13900>
- Torres, J., & Bernabé, T. (2019). *Aspectos pedagógicos del conectivismo y su relación con redes sociales y ecologías del aprendizaje*. Obtenido de DOI: 10.1590/S1413-24782020250026: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/275/27563097025/index.html>
- Vargas, A., & Villalobos, G. (2018). El uso de plataformas virtuales y su impacto en el proceso de aprendizaje en las asignaturas de las carreras de Criminología y Ciencias Policiales, de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. *Educare*, 10.15359/ree.22-1.2.
- Ventura, J. (2017). *¿Población o muestra?: Una diferencia necesaria*. (S. C. Salud, Ed.) *Revista Cubana de Salud Pública*, XLIII(4), 648-649. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/214/21453378014.pdf>

- Vilardi, R. (2020). *Qué es Canva design y cómo puedes usarlo para tu empresa*. Obtenido de <https://www.wearemarketing.com/es/blog/que-es-canva-design-y-como-puedes-usarlo-para-tu-empresa.html>
- Viñals, A., & Cuenca, J. (2017). *El rol del docente en la era digital*. *Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. Obtenido de 30 (2), 103-114: <https://www.redalyc.org/pdf/274/27447325008.pdf>
- Vitalaru, B. (2019). *Wikis como herramientas de trabajo colaborativo complementario y desarrollo de recursos para la formación en traducción a nivel universitario: análisis retrospectivo*. Obtenido de Vol. 19 Núm. 59. Universidad de Alcalá: <https://revistas.um.es/red/article/view/356501>
- YOUTUBE. (2021). *Definición*. Obtenido de <https://www.youtube.com/intl/es/about/>

## ANEXOS

### ANEXO 1. ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

#### UNIDAD EDUCATIVA “MORASPUNGO”

#### ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES SEGUNDOS AÑOS DE BACHILLERATO

**Objetivo:** Determinar el nivel de conocimiento e implementación de las TIC en el proceso enseñanza – aprendizaje.

**Indicaciones:** Marque con una X la respuesta que corresponda, recuerde que este instrumento fue elaborado para realizar una propuesta con fines de beneficio a la innovación educativa, la información emitida es absolutamente confidencial.

#### DESARROLLO

¿En los últimos 3 años, se ha capacitado o actualizado sobre estrategias de enseñanza digitales?

Siempre  A veces  Nunca

¿Aplica usted en las clases métodos y técnicas activas que vincule a la tecnología?

Siempre  A veces  Nunca

¿Desarrolla recursos didácticos digitales para emplear en la estrategia de enseñanza en el aula de clases?

Siempre  A veces  Nunca

¿Con qué frecuencia utiliza en las clases actividades colaborativas aplicando TIC?

Siempre  A veces  Nunca

¿Usted emplea recursos multimedia e interactivos en las clases de Emprendimiento y Gestión?

Siempre  A veces  Nunca

¿Propone actividades didácticas que motiven a la construcción y creatividad mediante el uso de las herramientas web 2.0?

Siempre  A veces  Nunca

¿Considera Ud. que el uso de las herramientas web 2.0 contribuye a fortalecer las habilidades de los estudiantes?

Siempre  A veces  Nunca

¿Le gustaría aprender sobre herramientas web 2.0 enfocadas a educación?

Siempre  A veces  Nunca

Gracias por su contribución


## ANEXO 2. Wiki sobre la trascendencia del emprendimiento

A continuación, se muestra una wiki implementada en el aula virtual (Moodle) de Emprendimiento y Gestión dentro de la Unidad 1, donde los estudiantes tienen que participar sobre la trascendencia del emprendimiento. Además, tendrá que mencionar un ejemplo sobre cómo un emprendimiento puede trascender con el tiempo.



**Fuente:** La autora

### ANEXO 3. Fichas de validación de la propuesta

<b>Título de la Propuesta:</b>					
<b>Aula virtual de- Emprendimiento y Gestión con Herramientas web 2.0</b>					
<b>MAESTRANTE: M<sup>SC</sup> RUTH ZAMBRANO</b>					
<b>1. Datos Personales del Especialis</b>					
Fecha: 28 de enero del 2021					
Nombres y apellidos: MS.c Ruth Zambrano					
Grado académico (área): Educación Superior					
Experiencia en el área: Universidad Tecnológica Indoamérica- Pregrado/Posgrado					
<b>2. Autovaloración del especialista</b>					
Marcar con un "x"					
<b>Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema</b>	<b>Alto</b>	<b>Medio</b>	<b>Bajo</b>		
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.					
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	x				
Referencias de propuestas similares en otros contextos	x				
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	x				
<b>TOTAL</b>	3				
<b>Observaciones:</b>					
<b>3. Valoración de la propuesta</b>					
Marcar con "x"					
<b>Criterios</b>	<b>MA</b>	<b>BA</b>	<b>A</b>	<b>PA</b>	<b>I</b>
Estructura de la propuesta	x				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados	x				
Otros que quieran ser puestos a consideración del especialista	x				
<b>Observaciones: Evidencias de su aplicación</b>					
<small>MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable</small>					
Att.					
					
MS.c Ruth Zambrano					



### Título de la Propuesta:

Aula virtual de- Emprendimiento y Gestión con Herramientas web 2.0  
MAESTRANTE : MARCIA GUEVARA

#### 1. Datos Personales del Especialista

Fecha: 27 de enero del 2021  
Nombres y apellidos: MS.c Lidya Alulima  
Grado académico (área): Educación Superior  
Experiencia en el área: Universidad Tecnológica Indoamérica- Pregrado/Posgrado

#### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

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

#### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con "x"

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

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

Att.



MS.c Lidya Alulima