



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA
INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

TEMA:

ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA VIRTUAL DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISINLIVÍ.

Trabajo de investigación previo a la obtención del grado académico de Magíster en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

Autora:

Ing. Ana Cecilia Freire Andocilla

Tutora:

Ing. Ximena Alexandra Morales Urrutia, PhD.

AMBATO-ECUADOR

2022

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

Yo, Ana Cecilia Freire Andocilla, declaro ser la autora del Trabajo de Investigación con el nombre **“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA VIRTUAL DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISINLIVÍ”**, como requisito para optar al grado de Magíster en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los días 14 del mes de marzo de 2023, firmo conforme:

Autora: Ana Cecilia Freire Andocilla

Firma: 

Número de Cédula: 0503875981

Dirección: Cotopaxi -Latacunga

Correo Electrónico: @indoamerica.edu.ec

Teléfono: 0998403719

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Titulación “**ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA VIRTUAL DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISINLIVÍ**”, presentado por Ana Cecilia Freire Andocilla, para optar por el Título de Magíster en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales.

CERTIFICO

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

Ambato, 14 de marzo del 2023



.....
Ing. Ximena Alexandra Morales Urrutia (PhD)

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

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

Ambato, 14 de marzo del 2023



.....
Ana Cecilia Freire Andocilla

CI. 0503875981

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA VIRTUAL DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISINLIVÍ”**, previo a la obtención del Título de Magíster en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 28 de marzo de 2023



Firmado electrónicamente por:
**CARLOS ALBERTO
ESPINOSA PINOS**

.....
Ing. Espinosa Pinos Carlos Alberto Mg.

**NANCY DE
LOURDES JORDAN
BUENANO**

Firmado digitalmente por
NANCY DE LOURDES JORDAN
BUENANO
Fecha: 2023.04.14 16:56:49
-05'00'

.....
Lcda. Jordán Buenaño Nancy De Lourdes Mg.



Firmado electrónicamente por:
**XIMENA ALEXANDRA
MORALES URRUTIA**

.....
Ing. Ximena Alexandra Morales Urrutia (PhD)

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedicamos primeramente a Dios, quien con toda su sabiduría me ha iluminado para cumplir con los anhelos de mi corazón.

A mis padres, quienes a través de su bendición diaria me dan la fuerza para seguir adelante y son mi mayor inspiración y fuente de superación.

Además, a mis sobrinos que con su amor incondicional me impulsan a ser mejor ser humano.

AGRADECIMIENTO

A ti Padre Celestial por haberme dado unos padres maravillosos, quienes son mis ángeles terrenales y un ejemplo de superación.

Un reconocimiento especial a la Universidad Tecnológica Indoamérica por haberme permitido ser parte de su prestigiosa alma mater.

Mi infinito agradecimiento a la Ing. Ximena Morales Urrutia (PhD) por haberme apoyado en mi trabajo de titulación, brindándome su amplio conocimiento y permitiéndome con su guía culminar con éxito esta importante etapa de mi vida.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad.....	1
Planteamiento de problema.....	5
Árbol de problemas.....	8
Destinatarios del proyecto.....	9
Objetivo general.....	9
Objetivos específicos.	10
CAPÍTULO I	11
MARCO TEÓRICO.....	11

Antecedentes de la investigación	11
Desarrollo teórico del objeto y campo.....	13
CAPÍTULO II.....	46
MARCO METODOLÓGICO.....	46
Enfoque de la investigación.....	46
Medios de información.....	47
Información bibliografía.....	47
Investigación de campo.....	48
Nivel de la investigación.....	48
Descriptivo.....	48
Población y muestra.....	50
Proceso de recolección de datos.....	51
La encuesta.....	51
La entrevista.....	52
Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados.....	52
Calculo del Alfa de Cronbach.....	53
Operalización de variables.....	55
Análisis de los resultados de la entrevista realizada a los docentes.....	67
CAPITULO III.....	72
PROPUESTA.....	72
Nombre de la propuesta.....	72

Definición del tipo del producto.	72
Objetivos.	74
Objetivo general.	74
Objetivos específicos.	74
Estructura de la propuesta.	75
Datos informativos.	75
Curriculum para primer año de BGU.	76
Objetivos considerados para la materia de la materia.	76
Destrezas con criterio de desempeño.	76
Planificación de las fases de la propuesta.	77
Diseño de las fases.	78
Fase 1. Análisis de la necesidad de la guía.	78
Fase 2. Diseño de la Guía en Book Creator.	79
Modelo instruccional.	80
Contenidos de la guía didáctica.	81
Fase 3. Desarrollo de la propuesta.	82
Contenido – Paginas.	83
Ejemplos de los videos adjuntados en la guía.	93
Ejemplo de las actividades propuestas como tareas en casa.	95
Fase 4 Implementación de la propuesta.	97
Fase 5. Evaluación de la propuesta.	97

Fase 6. Valoración de la propuesta.	98
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.	99
Conclusiones.	99
Recomendaciones	100
Bibliografía	101
Anexos.	110

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Población	50
Tabla N° 2 Cálculo de las varianzas.....	53
Tabla N° 3 Calculo del Alfa.....	54
Tabla N° 4 Variable independiente guía didáctica.....	55
Tabla N° 5 Variable dependiente proceso de enseñanza.....	56
Tabla N° 6 Clases presenciales	57
Tabla N° 7 Actividades texto de emprendimiento	58
Tabla N° 8 Importancia de la tecnología.....	59
Tabla N° 9 Tecnología en la educación	60
Tabla N° 10 Evaluaciones tradicionales.....	61
Tabla N° 11 Uso del texto	62
Tabla N° 12 Plataforma digital.....	63
Tabla N° 13 Actividades del texto	64
Tabla N° 14 Motivación en clases.....	65
Tabla N° 15 Retroalimentación.....	66
Tabla N° 16 Tratamiento estadístico comparativo de los conocimientos.	69

Tabla N° 17 Descriptivas de análisis.....	70
Tabla N° 18 Test de Normalidad.....	71
Tabla N° 19 Estadístico de Wilcoxon.....	71

Índice de Figuras

Figura N°. 1 Árbol de problemas	8
Figura N°. 2 Clases presenciales	57
Figura N°. 3 Actividades de emprendimiento	58
Figura N°. 4 Importancia de la tecnología	59
Figura N°. 5 Tecnología en la educación	60
Figura N°. 6 Evaluaciones tradicionales	61
Figura N°. 7 Uso del texto	62
Figura N°. 8 Plataforma digital	63
Figura N°. 9 Actividades del texto.....	64
Figura N°. 10 Motivación en clases	65
Figura N°. 11 Retroalimentación	66
Figura N°. 12 Retroalimentación	70
Figura N°. 13 Contenido de la Guía Didáctica	81
Figura N°. 14 Portada.....	82
Figura N°. 15 Conceptos financieros	83
Figura N°. 15 Conceptos financieros	83
Figura N°. 17 Clasificación de costos y gastos	84
Figura N°. 18 Normas tributarias.....	84
Figura N°. 19 Normas tributarias	85
Figura N°. 20 Libro de ingresos y egresos.....	85

Figura N°. 21 Libro de ingresos y egresos.....	86
Figura N°. 22 Manejo de las principales cuentas contables.....	86
Figura N°. 23 Manejo de las principales cuentas contables.....	87
Figura N°. 24 Cuentas del Activo	87
Figura N°. 25 Cuentas del Activo	88
Figura N°. 26 RUC.....	88
Figura N°. 27 RUC.....	89
Figura N°. 28 RISE	89
Figura N°. 29 Obligaciones del ministerio.....	90
Figura N°. 30 Obligaciones del ministerio.....	90
Figura N°. 31 IVA.....	91
Figura N°. 32 IVA.....	91
Figura N°. 33 IESS.....	92
Figura N°. 34 IESS.....	92
Figura N°. 35 Sistema tributario	93
Figura N°. 36 Sistema tributario	93
Figura N°. 37 Ejemplo de videos	94
Figura N°. 38 Ejemplo de videos	94
Figura N°. 39 Ejemplo de videos	95
Figura N°. 40 Ejemplo de las evaluaciones	95
Figura N°. 41 Ejemplo de la evaluación formativa.....	96
Figura N°. 42 Actividades en clases	96

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

TEMA: ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA VIRTUAL DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISINLIVÍ.

AUTOR: Ana Cecilia Freire Andocilla.

TUTORA: Ing. Ximena Morales Urrutia PhD.

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación tuvo como objetivo la creación de un Guía Didáctica de Emprendimiento y Gestión con la Herramienta Book Creator, para de esta manera mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes del Primer año de Bachillerato, de la Unidad Educativa “Isinliví”. La investigación solvento su desarrollo gracias a la presentación de temas relacionados con el presente proyecto y que han demostrado su utilidad en el proceso de aprendizaje. El marco teórico estableció de manera adecuada los fundamentos científicos necesarios para tener un conocimiento adecuado del tema estableciendo en sí, el concepto de educación su importancia y su evolución. La investigación nació desde un enfoque positivista la metodología aplicada a la investigación fue de carácter mixto, cualitativo y cuantitativo, solventándose en información bibliográfica e investigación de campo para poder establecer los datos que se analizaron en la investigación, el problema se analizó desde un nivel investigativo, Los instrumentos fueron; la encuesta que fue aplicada a 42 estudiantes y la entrevista a 2 docentes, estableciendo la conclusión de que es importante el diseño de la guía metodológica

Descriptor: Book creator, emprendimiento, enseñanza aprendizaje, guía virtual innovación, tecnología.

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

TEMA: ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA VIRTUAL DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISINLIVÍ.

AUTOR: Ana Cecilia Freire Andocilla.

TUTORA: Ing. Ximena Morales Urrutia PhD

ABSTRACT

The objective of this research was the design of a didactic guide of entrepreneurship and management with the Book Creator Tool, to improve the teaching-learning process of tenth grade students at "Isinliví" high school. The research solved its development thanks to the introductions of topics related to the current project that have demonstrated their usefulness in the learning process. The theoretical framework established the scientific foundations necessary to have an adequate knowledge of the subject, establishing the concept of education, its importance and its evolution. The research was born from a positivist approach, the methodology applied to the investigation was of mixed character, qualitative and quantitative, relying on bibliographic information and field research to be able to establish the data that were discussed in the research, the problem was analyzed from an investigative level, The instruments were; the survey that was carried out to 42 students and the interview to 2 teachers, establishing the conclusion that the design of the methodological guide is relevant.

Keywords: book creator, teaching-learning, entrepreneurship, innovation virtual guide, teaching.

INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La presente investigación se desarrolla en la línea de Docencia en Entornos Digitales; debido a que en la actualidad la educación ha evolucionado y ha logrado cambiar del entorno físico al desarrollo de un aula virtual convirtiéndose de esta manera en universal ya que puede darse en cualquier lugar del mundo sin importar el tiempo ni la distancia en donde se encuentre la persona, la educación a evolucionada de manera tan grande que ahora con un simple clic se puede acceder a videos educativos a tutoriales significativos y a herramientas didácticas que ayudan de manera adecuada a la formación de estudiantes.

La historia de la educación se ciñe, en un primer lugar, a la división de las edades del hombre. Como sabemos la educación está presente en todas y cada una de las sociedades de toda la historia pasada (Rodríguez, 2010).

La educación nació con el ser humano pues el aprender se convirtió en una manera de descubrir el mundo que nos rodea. Con el paso del tiempo el ser humano se dio cuenta que la generación del conocimiento era el motor fundamental para avanzar es de esta forma que la educación inicio, se formaron lugares en donde los grandes Filósofos transmitían sus reflexiones a los demás, estas corrientes filosóficas se diferenciaban entre si y se formaron las primeras escuelas, las cuales están diferenciadas por el modo de pensamiento que se impartía en la misma, nace de este modo el termino Maestro y Estudiante como los actores fundamentales del proceso educativo (Sacristán, 2010).

Desde ese momento la educación ha sufrido tantos cambios como el hombre mismo, y es por lo tanto que se desarrollaron la didáctica y la pedagogía que son disciplinas encargadas de manera directa hacer la base fundamental de la educación (Zabalza, 2020).

La enseñanza empezó siendo un autodescubrimiento humano personal mediante el cual se trataba de dar respuesta a las cosas que nos rodea mediante la reflexión, posteriormente se convirtió en un proceso en el cual la persona que realizó la reflexión y obtuvo una idea del porque suceden las cosas empezaba a compartir estas premisas a las personas que lo rodeaban, por lo tanto la educación en un inicio se basa en un carácter en el cual el docente enseña y el alumno aprende y defiende la ideología de su maestro, mas no busca un precepto más profundo de entendimiento (Páez, 2015).

Esta manera de educación cambio cuando el maestro no solo enseñaba sino retaba a sus alumnos a descubrir más con lo enseñado entonces se puede decir que nace el termino Docente, mientras el conocimiento se iba formando y tomaba un carácter no solo filosófico sino se adentraba en el ámbito científico se fueron formado diferentes áreas de estudio de este modo la educación comenzó a tomar un carácter formativo y especializado.

De esta manera se establece que durante muchísimos años la educación tenía solo una línea frontal de dirección en la cual el docente entregaba el conocimiento y el alumno lo adoptaba y lo aprendía de manera memorística, es en las últimas décadas que se da un cambio radical de esta forma de enseñanza por investigaciones de grandes investigadores en el ámbito de la educación, son estos los que proponen de manera clara que el ser humano al ser un ser único e individual aprende de manera diferente. En este momento comienza el desarrollo de estrategias y métodos enfocados a la manera de desarrollar el proceso de aprendizaje y nacen

modelos duales que ya vinculan no solo la participación del estudiante como un simple exportador sino como un actor en primera línea el cual tienen la capacidad de preguntar cuestionar y generar su propio conocimiento (Páez, 2015).

Tomando en cuenta esto se puede establecer que se da origen al proceso de enseñanza aprendizaje es decir tanto Docente como Estudiante aprenden mientras se desarrolla la clase en este tipo de escenario el docente es un guía de la formación del conocimiento del estudiante, lo encamina en lo que se desea conocer y mediante sus conocimientos le ayuda a entender los conceptos que el estudiante no puede entender de manera individual.

La pandemia ocurrida debido al brote del COVID-19 cambio la manera de vivir del ser humano en todos los aspectos de su vida, de la misma manera la educación no fue un caso aislado y sufrió dentro de nuestro país un cambio radical ya que en nuestro país la educación online todavía no tenía un precedente significativo en todos los extractos sociales y en las regiones del territorio patrio (Svampa, 2021).

El reto que la educación tuvo que afrontar es ponerse en el plano de como poder seguir adelante y no privar a los estudiantes del Derecho magnánimo que tienen de la educación, ya que la constitución misma de nuestro país se garantiza que la educación no podrá verse interrumpida de ninguna manera, por lo tanto, el proceso educativo sufrió un cambio total para la actualización de las metodologías de enseñanza.

A nivel educativo los docentes saltaron de una aula presencial a una aula en línea, los términos como aula invertida, el e-learning y entre otros comenzaron a escucharse de manera más frecuente, y se convirtieron en las estrategias favoritas de uso de los docentes, es

precisamente en este periodo donde el ministerio de Educación desarrollo como estrategias para seguir adelante con la educación las elaboración de Guías Didácticas como una herramienta de uso para docentes y estudiantes.

Para poder lograr los objetivos educativos, establecidos en los programas escolares, los profesores planifican, organizan, gestionan e implementan en el aula el proceso de enseñanza-aprendizaje y esto lo hacen según su formación, experiencia y recursos (Olivos, 2011).

Es de aquí precisamente de donde nace la importancia del presente trabajo de investigación, ya que el docente para desarrollar su clase de manera correcta necesita de la utilización de recursos Didácticos los cuales usa como apoyo pedagógico para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. En este contexto las Guías implementadas por el Ministerio de Educación tuvieron una connotación muy importante en el proceso de enseñanza.

El desarrollo acelerado de la sociedad de la información está suponiendo retos enormes para los profesores (la mayoría de ellos inmigrantes digitales), para las escuelas, para los responsables educativos y para las políticas públicas (Carneiro, Toscano, & Díaz, 2019).

De esta manera se recalca que el tema es de actualidad porque en este momento, aunque se está tratando de volver a la normalidad las actividades ya han sufrido un cambio sustancial en el ambiente educativo, y ahora para el docente la tecnología se convirtió en una herramienta de uso práctico, de esta manera se puede utilizarla en beneficio del proceso educativo mediante el uso de aplicaciones que podemos encontrar en el internet.

Planteamiento de problema

En el mundo actual los grandes cambios económicos y sociales hacen que la innovación en el área educativa sea un factor clave en la formación académica; la innovación conlleva a la aplicación de acciones conjuntas donde la participación de sus actores (docentes, estudiantes, padres, comunidad), es esencial para enfrentarse a las nuevas realidades (Cardoso et al., 2018).

En América Latina la educación se transfiguró de las instituciones a los hogares de los estudiantes, conllevando experiencias educativas mayormente negativas más que positivas para una gran cantidad de estudiantes de todos los niveles escolares. Esto se debió a la gran desigualdad social prevaleciente en Latinoamérica, creando una nueva categorización social, como son los inferricos y los infopobres (Martínez, 2022).

Lo anterior, mostró nuevamente las grandes diferencias sociales, económicas y de educación que aún existen en América Latina. Por último, esto no favorece desafortunadamente a la alfabetización de las personas, como tampoco al derecho universal de la educación.

Estas nuevas escuelas son un espacio donde el alumno puede navegar para aprender en un entorno conectado con el mundo, pero organizado de acuerdo al contenido curricular.

La escuela expandida y conectada no significa que los alumnos deban estar aprendiendo en todo momento, sino que logra convertir la dimensión digital en una experiencia potencial de aprendizaje (Cardoso et al., 2018).

Aunque en nuestro país el concepto de educación virtual es algo relativamente nuevo, en el mundo no es un tema aislado ya que en países primer mundistas gran parte del proceso educativo se da mediante plataformas virtuales las cuales ofrecen procesos educativos de carácter sincrónico y asincrónicos que han permitido a millones de personas de todas las edades acceder a una educación de calidad (Erramuspe, 2021).

Las exigencias tecnológicas son una condición para que las interrelaciones sociales se efectúen y sea posible llegar a la sociedad del conocimiento, lo cual coloca como requisito efectuar profundos cambios estructurales en las sociedades actuales (Cardoso et al., 2018).

De acuerdo a la Constitución de la República en el capítulo I (Principios fundamentales), constituye que son deberes primordiales del Estado: Garantizar sin discriminación alguna el efectivo goce de los derechos establecidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales, en particular la educación, la salud, la alimentación, la seguridad social y el agua para sus habitantes (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Se puede partir del conocimiento acerca del propósito de una “guía didáctica”, la cual es considerada como un instrumento de apoyo para el estudiante, en donde se presentan tanto los contenidos como las actividades que conforman la asignatura. Este instrumento debe proporcionar información para su correcto uso y manejo, que ayude al estudiante a decidir qué es lo que debe estudiar, como lo debe hacer, en que tiempo y con ayuda de qué elementos didácticos, para asimilar los contenidos del curso (Flor, 2017).

Dentro de la institución el problema fundamental radica en que los estudiantes necesitan recursos didácticos que puedan usar en momentos en los cuales que el proceso educativo se

vea interrumpido de alguna manera, y que al mismo tiempo esta sea de carácter interactivo es decir que los estudiantes puedan tener interés en la materia, ya que gran parte de los estudiantes no se sienten motivados al trabajar con los textos normales del ministerio pues los consideran de mucha complejidad y en muchos caso estos se dañan, al tener una guía a la que se pueda acceder mediante un dispositivo electrónico se asegura que la misma no se dañara y el estudiante la podrá revisar en cualquier momento.

Árbol de problemas.

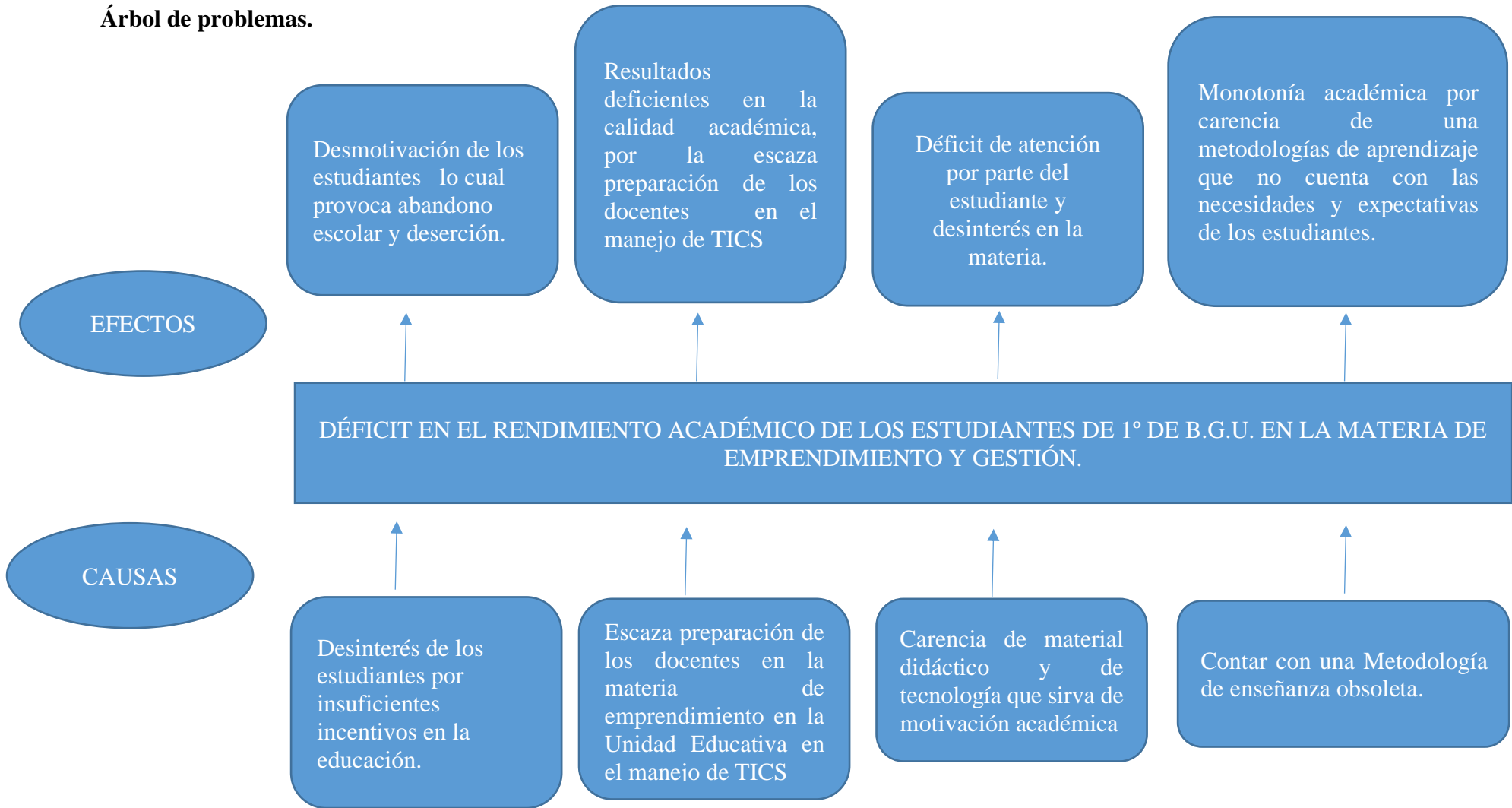


Figura N°. 1 Árbol de problemas

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: elaboración propia del autor.

Destinatarios del proyecto

La guía didáctica virtual que fortalecerá los conocimientos en la materia de Emprendimiento y Gestión está dirigida a los estudiantes del 1 de Bachillerato de la Unidad Educativa Isinliví de la ciudad de Sigchos Provincia de Cotopaxi.

Hipótesis de investigación

H₀: La guía didáctica virtual no fortalecerá los conocimientos en la materia de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de 1ro de Bachillerato.

H₁: La guía didáctica virtual fortalecerá los conocimientos en la materia de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de 1ro de Bachillerato.

Objetivos.

Objetivo general.

- Diseñar una guía didáctica virtual de Emprendimiento y Gestión para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Isinliví.

Objetivos específicos.

- Sustentar información por medio de una revisión sistemática de la bibliografía para establecer los conceptos necesarios que solvente el tema de investigación y que los mismos sean de fuentes bibliográficas adecuadas y de carácter científico.
- Determinar el nivel de motivación hacia el uso de la tecnología, de los estudiantes de la Unidad Educativa Isinliví del primer año de bachillerato en la materia de Emprendimiento y gestión mediante la aplicación de una valoración estadística de datos.
- Crear una guía didáctica virtual de Emprendimiento y Gestión con la Aplicación Book Creator, para los alumnos de primer año de bachillerato.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la investigación

Después de realizar una investigación que solvente el tema de investigación denominado “Elaboración de una guía didáctica virtual de Emprendimiento y Gestión para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los alumnos de Primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Isinliví”. Es necesario mencionar los siguientes.

De acuerdo con Gutiérrez (2022) en el tema. “Guía metodológica para mejorar las competencias digitales de docentes en el nivel de bachillerato” su objetivo fue: determinar la factibilidad de implementar una guía metodológica que permita desarrollar competencias digitales, para complementar el proceso de enseñanza virtual de los docentes de bachillerato de la “Unidad Educativa Cristiana Verbo” en el año lectivo 2021-2022, y llego a la conclusión de que la aplicación de esta guía es ,muy factible ya que facilita la comprensión de la materia y maximiza el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Por lo tanto, considero que la investigación es muy adecuada ya que permite observar de manera clara que los avances en ámbito de educación no se limitan solo al desarrollo de conceptos aplicables en el aula sino también al manejo adecuado de la tecnología y a su aprovechamiento de manera positiva en

bien del proceso de enseñanza aprendizaje por lo tanto el diseño de este tipo de guías es muy importante.

De acuerdo con el trabajo de Lara (2021) titulado: “Las estrategia pedagógicas virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo en los estudiantes de primer año de bachillerato” cuyo objetivo fue: Analizar la importancia de las estrategias pedagógicas virtuales en el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Jorge Álvarez”, al terminar su trabajo investigativo llego a la siguiente conclusión, en la cual el manifiesta de manera muy clara que durante la practica docentes en necesario la aplicación de estrategias pedagógicas que sean de carácter virtual, ya que las mismas demostraron mejorar de manera significativa el rendimiento de los estudiantes, por lo tanto se fundamenta que los entornos digitales son mecanismos útiles ya que llaman la atención del estudiante ya que ellos son nativos digitales y sienten más confianza en aprender de esa manera, pero cabe recalcar que el uso de la tecnológica debe darse siempre de amanaera adecuada es decir estar basada en un planificación de clases la cual está siempre solventada en bibliografía científica, correcta y actualizada.

De acuerdo con Ascaribay (2021) cuyo tema de investigación fue: “EDILIM en la enseñanza de emprendimiento y gestión en bachillerato” y cuyo objetivo fue: Diseñar actividades digitales interactivas innovadoras para reforzar los conocimientos de la materia de Emprendimiento y Gestión, a través de la herramienta virtual EDILIM para los estudiantes de primero de bachillerato”, llego a la conclusión de que los estudiantes aprendieron mediante el uso de herramientas tecnológicas y mejoraron su rendimiento de manera muy superior al modo tradicional y que los estudiantes se sintieron más motivados durante las clases, de tal manera se da por hecho que al utilizar la tecnología como herramienta didáctica para el proceso de

enseñanza aprendizaje tenemos un sin número de oportunidades de llegar a un nivel más profundo del interés del alumno, llegando a llamar su atención y que el mismo sienta una sensación positiva en el proceso de aprendizaje.

Desarrollo teórico del objeto y campo.

1. Educación

Una verdadera educación significa que la mente humana la mente de cada uno, no solo sea capaz de sobresalir en matemáticas, geografía e historia, sino que, además y bajo ninguna circunstancia esa mente nunca sea arrastrada por la corriente de la sociedad (Krishnamurti, 2019).

La educación para el ser humano es primordial para ir formando nuestra capacidad de interpretación de razonamiento y sobre todo tomar las decisiones bajo nuestros criterios y no ser un esclavo de la sociedad para poder tomar propias decisiones que nos beneficiarán en nuestras vidas.

Identificar, cómo se generan los procesos de enseñanza- aprendizaje y, a partir de esto, establecer qué factores afectan directamente y la forma en que lo hacen, teniendo en cuenta las diferentes explicaciones, corrientes y teorías que han surgido, podría ser, un gran aporte a encontrar y ejercer una educación más positiva y asertiva (Medina, & Mora 2017).

La evolución se puede presenciar en todos los ámbitos y por ende la educación ha ido desarrollándose a lo largo de los años gracias a las investigaciones y nuevas tecnologías la educación se ha ido innovando y mejorando para el ser humano.

En la actualidad, enseñar se hace cada vez más complejo y aprender se ha convertido en una experiencia mucho más desafiante para los alumnos (Abreu et al., 2017).

El desarrollo de la educación también abre una brecha significativa para el proceso enseñanza aprendizaje ya que varios profesores deben adaptarse a las nuevas tecnologías para impartir clases de una mejor manera e ir a la par con la tecnología.

La educación es un componente importante para el desarrollo de las familias, comunidades, pueblos, naciones, y que ayudan a dar soluciones de índole social, cultural y económica de un país (Morales, 2021).

El ser humano va adquiriendo conocimientos y aprendiendo según va creciendo, pero debemos tener en cuenta que el ser humano puede potenciar lo que genéticamente se le ha concedido a través de la educación, del aprendizaje y en el ámbito en el que se desarrolla.

La historia de la educación en nuestro país ha llevado un camino ascendente. Con tropiezos ha logrado vencer serias limitaciones provenientes de la pobreza, de los prejuicios, de la ineptitud (Freile, 2017).

En el Ecuador la educación tenía varias limitaciones por clases sociales en las cuales no todas las personas podían adquirir conocimientos a través de la educación, ya que esta era exclusiva para familias clase económicamente alta.

1.1. Origen

El hombre fue aprendiendo a mejorar sus técnicas de supervivencia. Los primeros intentos por cazar a un mamut seguramente fracasaron, pero después de varios intentos, algún hombre inteligente observó que si acorralaban al mamut (tal como lo hacen los lobos cuando cazan a su presa) las probabilidades para cazarlo aumentaban (Salas, 2019).

El origen de la educación remonta a épocas pasadas en las cuales el ser humano luchaba por supervivencia día a día e iba evolucionando y desarrollando sus conocimientos y transmitiéndolos a sus generaciones.

En cuanto se aprendía una nueva técnica de caza o perfeccionamiento de algún utensilio, este conocimiento se transmitía a las siguientes generaciones, quienes lo aprendían mediante la observación, el ensayo y el error (Salas, 2019).

El ser humano transmitía su conocimiento a sus nuevas generaciones haciendo de esta una de las primeras muestras de educación enseñanza aprendizaje a todos quienes conformaban su sociedad con el tiempo lograron convertirse una sociedad organizada y compleja.

En este sentido se establece un giro completo que enfoca el proceso educativo en bases egipcias las cuales se conservaron de manera muy directa en las concepciones grecolatinas y así formaron finalmente la percepción de la educación tradicional (León, 2017).

A pesar de que en la antigüedad existían varias culturas como eran egipcios, chinos, indios, fenicios, árabes, etcétera, la educación egipcia prevaleció en varios aspectos para la educación y siendo base para la educación actual.

En general, los egipcios desarrollaron notablemente la escritura jeroglífica, las matemáticas y la astronomía. Los textos y otro tipo de fuentes históricas que se han recuperado nos hablan sobre cómo se educaba a la gente en aquellos años (Salas, 2019).

A inicios la educación era primordial para la iglesia, a medida de la evolución y desarrollo el ser humano la educación se convirtió en laica y accesible para todas las personas.

1.2. Importancia

Consiste en la formación de la personalidad ideal sustentada en la vitalidad, la sensibilidad, el esfuerzo, la inteligencia, el orden y la disciplina. De esto se pueden mencionar como propósitos útiles; la formación intelectual para la explicación causal de la verdad, la valoración de las ciencias, las artes, el deporte, el trabajo y el pensamiento filosófico (Benavides et al., 2020).

La educación es de gran importancia para el ser humano para desarrollar su capacidad de raciocinio y tomar las mejores decisiones en las cuales él no se vea perjudicado ni tampoco su familia.

Se considera que la educación es el eslabón principal, pues es un medio concreto y la gran herramienta que le permite al ser humano enfrentar y mitigar el impacto que los demás problemas producen en sus vidas y en la vida de sus familias (Kitsutani, & Medina 2021).

La educación está presente en todos los ciclos del ser humano el cual debe ir aprendiendo y adaptándose a la evolución y desarrollo en la cual el ser humano se encuentra para no quedar apartado de la sociedad tecnológica en la que vivimos.

La educación se sustenta en la cultura para formar al hombre, no para someterlo (León, 2017).

La educación es la puerta para que el ser humano tenga grandes aspiraciones cumpla con sus propósitos de la mejor manera la misma ayuda a formar al hombre y no permite que interpongan ideas o pensamientos que no están acorde a la persona, el estado no puedes simplemente someter al hombre por ideologías diferentes.

La educación es necesaria para todo ser humano, pues bien, orientada e integral puede servirle para interpretar su realidad, ya que relaciona sus distintos componentes y conforma un universo de posibilidades, aprende y sustenta su ubicación en la sociedad, en general, y de la vida, en particular (Castillo, 2018).

El ser humano tiene acceso a la educación la cual abre posibilidades de superación para las personas en los ámbitos profesionales, y le permite seguir desarrollándose a través del tiempo ya que la educación cambia a medida que pasan los años.

Es el intento humano más importante entre los hombres para transformarse y mantenerse unidos siendo parte uno del otro en la estructura de la cultura diferenciándose e identificándose a través de intercambios simbólicos y materiales (Zuluaga, 2019).

El ser humano como ser social necesito tener una educación para poder socializar con las personas de su alrededor sin hacerlos sentir incómodos ni tener problemas al tratar de comunicarse con las demás personas la educación permite al ser humano entender y aprender nuevos conocimientos que lo ayudarán en su vida diaria.

1.3. Pedagogía

La pedagogía crítica reflexiona sobre la educación contemporánea, calificándola de perversa, débil, ignorante, consumista, instrumental, reproductora e inconsistente (Ortega, 2018).

La pedagogía es la ciencia que ayuda a la educación para que sea entregada hacia los estudiantes de una manera adecuada e innovadora para que los alumnos no pierdan el interés en el aula de clase durante el ciclo académico, la pedagogía es el conjunto de técnicas y metodologías que nos ayuda a transmitir el conocimiento, y para que la enseñanza sea más dinámica y participativa de acorde al grado académico.

El proceso educativo puede desarrollarse de una manera artesanal, casi que intuitiva, como lo han desarrollado todos los pueblos en algún momento del transcurso de su historia. Es una teoría práctica cuya función es orientar las prácticas educativas (Paja & Huaracha 2019).

La educación se realiza de una manera automática como se lo ha hecho a lo largo del tiempo a través de la práctica y la observación la cual es muy importante para aprender y transmitir su aprendizaje a las demás personas y que el conocimiento adquirido a través de la experimentación no se pierda con el tiempo y este pueda ser entregado a las nuevas generaciones que a su vez harán lo mismo con sus generaciones futuras.

La pedagogía activa es considerada en educación como un medio para la autodeterminación personal, social, profesional a través del análisis de la realidad, ofrece al docente y al estudiante espacios de aprendizajes colaborativos, productivos y proactivos (Santos, et al., 2022).

La pedagogía ayuda al ser humano adquirir nuevos conocimientos y fomentar los ya obtenidos con anterioridad a través del aprendizaje por medio del tutor o docente a cargo quien facilita toda la información y enseñanza de los temas acorde al nivel académico en el que se encuentre el alumnado.

Un hito importante de la historia de la pedagogía en Ecuador es la apertura a la educación intercultural bilingüe. El Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB) contiene los parámetros y principios que guían la puesta en marcha de inclusión educativa (Freile, 2017).

A través de la pedagogía se ha podido impartir la educación intercultural bilingüe haciendo un modelo de integración e inclusión dentro del ámbito educativo teniendo en cuenta que el aprendizaje pueda ser impartido para todas y todos los ecuatorianos, a través de este modelo intercultural bilingüe se cerró las brechas de la educación no podían acceder personas que tenían un distinto dialecto o cultura diferente.

1.4. Proceso de enseñanza aprendizaje

Tenemos que la enseñanza es una práctica social que sobrepasa el ámbito de las decisiones individuales, lo que genera una dinámica que sólo puede comprenderse en el marco del funcionamiento general de la estructura social de la que forma parte (Rodríguez, et al., 2018).

El enseñar es una práctica social en la cual se transmite el conocimiento adquirido a través de los años a partir de la experimentación y observación mediante el análisis de la información adquirida la cual será recibida por los nuevos estudiantes.

Educar es formar sujetos y no objetos, tiene el propósito de completar la condición humana del hombre, no tal y como la naturaleza la ha iniciado, la ha dado a luz; sino como la cultura desea que sea (León, 2017).

La enseñanza aprendizaje ha venido desde tiempos remotos instaurada en la sociedad a través de la educación, en la cual se imparte el conocimiento adquirido a las nuevas generaciones.

La didáctica es un conjunto de técnicas a través de las cuales se realiza la enseñanza; para ello reúne con sentido práctico todas las conclusiones que llegan a la ciencia de la educación (Abreu et al., 2017).

Si bien la tecnología y el desarrollo de esta, ha ayudado significativamente al proceso de educación no hay que dejar de lado al talento humano el cual es el principal para que exista una educación de calidad.

Los procesos de aprendizaje son procesos extremadamente complejos debido a ser el resultado de múltiples causas que se articulan en un solo producto. Sin embargo, estas causas son fundamentalmente de dos órdenes: cognitivo y emocional (Cárdenas et al., 2021).

El aprendizaje es extremadamente complejo ya que debe tener varios procesos para que la información sea adquirida y retenida por el alumno o la persona a la que se le está impartiendo clases.

La meta de una educación inclusiva, donde ningún estudiante del país se quede atrás sin importar la condición o barrera para el aprendizaje o la participación que enfrente, se vislumbra el día de hoy como una asignatura reprobada (Cárdenas et al., 2021).

La educación abarca a toda la sociedad en el ámbito aprendizaje enseñanza en la cual integra a toda la sociedad y a todas las personas involucradas en el proceso educativo teniendo en cuenta que los primeros profesores son los padres, los cuales enseñan a sus hijos los valores éticos y morales en su primera instancia.

1.5. Tipos de educación

Al analizar la evolución de los conceptos sobre los tipos o formas de educación, no se trata de poner en discusión la importancia de la escuela, o de la educación escolarizada en general, sino de reconocer que constituye uno de los tres sectores del universo educativo, más allá de su relevancia y pertinencia (Fonseca, 2022).

La educación se ha venido desarrollando a lo largo del tiempo y a su vez ha evolucionado en sus metodologías a través de la tecnología que ha incrementado el estudio por parte de las personas al encontrar una forma de recibir clases con escaso tiempo libre que posee, cuando ya es una persona productiva y tiene un trabajo.

Educación formal

A medida que las condiciones de la vida social lo fueron requiriendo, se va produciendo la transferencia de responsabilidades en materia de acción educativa en base a un principio de la división del trabajo (Pérez et al., 2021).

La educación formal es aquella que ofrece el sector público y privado de una manera organizada, planificada y sistemática para que los alumnos encuentren la educación que necesitan y puedan adquirir nuevos conocimientos que serán de gran importancia para su vida y su desenvolvimiento social.

Educación no formal

De acuerdo con sus autores la educación no formal es considerada hoy un “subsistema”, paralelo al de la educación formal, con sus propios ámbitos y técnicas de trabajo (Pérez et al., 2021).

La educación no formal es aquella que se realiza fuera del sistema escolar de una manera complementaria y no obligatoria para los alumnos, es una práctica social en la cual el estudiante puede interactuar con personas que no pertenecen al sistema escolar.

Educación informal

La educación informal constituye la primera forma de educación, tanto en la perspectiva del desarrollo individual, como en el desarrollo histórico – social de los pueblos. Asimismo, fue la forma imperante hasta que las complejidades de la vida social hicieron necesaria la presencia de agentes educativos especiales (Sánchez, 2022).

La educación informal es una enseñanza, que no cuenta con alguna planificación ni procedimiento no está administrado por ninguna institución además esta no cuenta con certificación ni acreditación de la educación que se está recibiendo.

1.6. Educación virtual

El desarrollo acelerado de la sociedad de la información está suponiendo retos, impensables hace unos años, para la educación y el aprendizaje (Carneiro et al., 2019).

La educación ha ido evolucionando a través del tiempo y con ello se ha integrado la tecnología para el aprendizaje de las nuevas generaciones, las cuales son más afines al uso de herramientas y dispositivos digitales.

La denominada globalización y la tecnificación de las sociedades, junto con el advenimiento, proliferación y masificación de las denominadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), han permitido que la educación “virtual” (Hernández, et al., 2021).

La globalización ha sido causante del uso de las nuevas tecnologías en la educación permitiendo a las personas decidir por una educación virtual, y en la vida diaria del ser humano la cual es utilizada como una herramienta de trabajo e incluso ya se la encuentra en ámbitos de la salud.

El aprendizaje mediado por tecnologías ha sido objeto de diferentes análisis. Puede reconocerse como una evolución de la educación a distancia y una transformación para la educación presencial y semipresencial, por cuanto permite adquirir conocimientos, mediante la incorporación de medios tecnológicos, facilitando así el aprendizaje a lo largo de la vida (Crisol et al., 2020).

La educación se ha ido desarrollando en las metodologías que se pueden aplicar en las aulas para tener una mayor atención por parte de los estudiantes, haciendo que las clases sean

interactivas e innovadoras las cuales captan la atención de los alumnos por los medios tecnológicos que se utilizan.

Debido a las profundas desigualdades culturales, sociales y económicas del contexto mexicano, en donde la conectividad, posesión de herramientas digitales como equipo de cómputo, dispositivos electrónicos: celulares, ipad, tablets o laptop y el desconocimiento de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digital (TICCAD) en los docentes y alumnos se convierte en un obstáculo para la educación a distancia (Hernández, et al., 2021)

La educación virtual ha sido de gran ayuda para el ser humano y en su desarrollo profesional y estudiantil ya que esta modalidad permite a las personas estudiar sin que se tenga inconvenientes por el tiempo ni el lugar esto ha beneficiado a varias personas permitiéndoles trabajar y estudiar al mismo tiempo sin tener ningún inconveniente por fechas, horas o lugar ya que toda persona puede optar por una educación virtual sí posee los requerimientos básicos como son el acceso a dispositivos electrónicos y a la red.

2. Herramientas digitales

Definiendo nuevas estrategias de gestión pedagógica a partir de las TICs y uso de herramientas digitales, como la planeación diversificada con un enfoque lúdico, utilizando el trabajo colaborativo entre maestras de grado como pares, para generar el trabajo escolar a la distancia, con la participación y disposición de los padres de familia en un ejercicio de corresponsabilidad (Hernández, et al., 2021).

Las herramientas digitales son de gran importancia para el desempeño y educación de los estudiantes a través del uso de estos el aprendizaje es más interactivo e innovador para los alumnos cabe mencionar que se debe tener una constante capacitación sobre estas herramientas digitales las cuales van mejorando con el pasar de los años y existen cambios significativos A los cuales el docente debe estar capacitado para resolver cualquier inconveniente con el uso de las herramientas digitales por parte de los estudiantes .

No menos cierto es también que las denominadas Técnicas de Información y Comunicación (TIC) así como Internet han transformado las relaciones, cogniciones, costumbres y hábitos humanos, generando tanto posturas a favor como en contra en torno a los beneficios y cambios paradigmáticos hacia la virtualidad de la educación y, por ende, hacia la educación virtual (León, 2017).

El uso de las nuevas tecnologías ayudado de una forma significativa al ser humano al ser más flexible y de fácil accesibilidad a una educación en línea o virtual, teniendo en cuenta que los beneficios para el ser humano en cuestión de tiempo son superior a una educación presencial, la educación virtual utiliza herramientas digitales que ayudan a la enseñanza aprendizaje del estudiante siendo un sistema innovador y de alta calidad para que los estudiantes aprendan de una forma interactiva, y puedan optar por el uso de estas herramientas digitales en la sala de clases.

La retroalimentación es brindar información a los estudiantes acerca de su desempeño con respecto a un conjunto de estándares que determinan que una tarea fue bien desarrollada o no, En esta coyuntura actual se está implementando diferentes herramientas tecnológicas para poder continuar con las clases, recursos que a la par ofrecen nuevas oportunidades para la

retroalimentación, pues constituyen una variedad de canales de comunicación entre los diversos agentes del sector educación (Gamboa, 2021).

Las herramientas digitales deben ser manejadas adecuadamente por parte de los tutores para que los estudiantes puedan aprender y poner en práctica el uso de estas herramientas que permitirán el desarrollo cognitivo e intelectual de los estudiantes al practicar sus conocimientos a través de dispositivos tecnológicos y aplicaciones que se pueden utilizar en el ámbito educativo para aprender y fomentar el conocimiento obtenido anteriormente teniendo en cuenta que el plantel educativo posean los dispositivos electrónicos necesarios y cuente con la conexión a la red de internet necesaria.

2.1. Definición

Las herramientas digitales son paquetes informáticos que están en las computadoras, o en dispositivos electrónicos como celulares y tabletas, entre otros. Tienen el fin de facilitar las tareas de la vida cotidiana y se pueden clasificar según la necesidad que tenga el usuario (Avantel, 2020).

Las herramientas digitales son de gran ayuda al impartir las clases ya que se lo realiza de una manera planificada, ordenada, sistemática, sincronizada y sobre todo innovadora e interactiva, para los estudiantes cabe mencionar que para tener acceso a dichas herramientas es necesario contar con la accesibilidad de dispositivos electrónicos que nos ayudarán a disfrutar de estos paquetes informáticos, estos dispositivos pueden ser fijos (computadoras de escritorio) o móviles (teléfonos, laptops, Tablet etc.).

Las herramientas digitales (HD) en educación pueden definirse como el conjunto de aplicaciones y plataformas que pueden ayudar tanto a docentes y alumnos en su quehacer académico (Velezmoro, 2020).

En educación las herramientas digitales son aquellas aplicaciones o plataformas permiten que el docente y el alumno interactúen de una manera más dinámica teniendo en cuenta que se debe contar con el dispositivo electrónico pertinente para desarrollar las diferentes tareas que se tienen en dicha plataforma.

Las herramientas digitales educativas en los actuales momentos han fusionado y transformado drásticamente el paradigma educativo tradicional, a la constante conectividad del uso del internet (Mero, 2021).

La evolución que se ha visto en la educación a través del uso de la tecnología es de gran relevancia para el ser humano, ya que en el ámbito educativo se ha utilizado herramientas digitales que facilita el aprendizaje para los estudiantes, mediante el uso de aplicaciones y plataformas que requieren la conectividad a la red de internet.

2.2. Herramientas digitales en educación

Por su parte, el rol del estudiante es fundamental en la educación en línea, la cual exige una mayor autonomía y autorregulación del proceso de aprendizaje (Hernández, et al., 2021).

Las herramientas digitales en la educación procuran que el aprendizaje no sea aburrido ni monótono sino más bien busca la interacción entre docente y alumno para el desarrollo de algunas actividades dentro del salón de clases.

La incorporación universal de tecnologías digitales en los sistemas educativos de América Latina, la región del Caribe y resto del mundo es un fenómeno relativamente reciente y que busca promover, entre otros efectos, la alfabetización digital, las habilidades digitales y las competencias tecnológicas tanto de profesores como de estudiantes (Vaillant, et al., 2020).

El uso de las nuevas tecnologías y por ende el uso de las herramientas digitales se las puede realizar en diferentes sectores y no es una excepción la educación, en la cual se utilizan diversas plataformas y aplicaciones que ayudan al docente a impartir clases a través del uso de estas el alumno puede recurrir a aplicaciones que permitan que su aprendizaje sea más amplio y cómodo de fácil acceso.

La tecnología juega un papel muy importante en la educación debido a que facilita la enseñanza ya sea virtualmente o utilizando aparatos como el proyector digital, la computadora, el Internet (Vinuesa, & Gallardo, 2017).

La tecnología ha sido de gran ayuda para el ser humano en épocas como las que vivimos por la pandemia, que se hizo el uso de plataformas y aplicaciones que permitieran la interacción de los estudiantes con el docente, sin importar la ubicación en la que se encontraba esto permitiendo al estudiante continuar con sus estudios.

La retroalimentación de estas innovaciones tecnológicas se adquiere con el uso de las herramientas por parte de profesores, estudiantes, personal administrativo y padres de familia, quienes en su papel activo permiten introducir cambios para mejorar el proceso educativo y, por ende, el aprendizaje (Luz, 2018).

Uno de los beneficios de la tecnología es que es flexible ya que los estudiantes pueden hacer uso de las herramientas digitales en el momento que ellos lo decidan sin tener que preocuparse por el tiempo o lugar en el que se encuentre siendo así una ayuda muy importante para los alumnos.

2.3. Importancia

En lo que respecta a los roles del docente y del estudiante, la educación en línea supone significativos cambios. Específicamente el profesor se convierte en facilitador y mediador del aprendizaje, proceso en el que debe orientar al estudiante en las diferentes operaciones necesarias para la búsqueda, selección, apropiación, análisis y síntesis de la información (Hernández, et al., 2021).

El uso de las nuevas tecnologías y por ende de las herramientas digitales ha sido de gran importancia para el ser humano al impartir clases ya sea en un ambiente físico o digital ya que estos dispositivos tecnológicos nos permiten una comunicación directa sin importar la ubicación en la que nos encontremos teniendo en cuenta que se debe tener una conexión a la red de internet para poder comunicarnos cómo lo antes mencionado, haciendo mención al autor las nuevas tecnologías forman parte de la vida cotidiana del ser humano teniendo así trabajos que requieren el uso de la tecnología como prioridad.

Las nuevas herramientas de la Web 2.0 potencian el compartir y potencian las relaciones e interacciones, son plataformas para la circulación de información y por ello fuentes de conocimiento (Cano, 2021).

Varias de las herramientas tecnológicas y digitales son de gran ayuda en el ámbito educativo, laboral y en el ámbito social ya que nos permite comunicarnos de una forma directa, fácil y de inmediata permitiendo la interacción del ser humano con los dispositivos tecnológicos y facilitando varias tareas que el individuo debería realizar en su vida diaria optimizando tiempo de calidad, teniendo en cuenta que el factor humano es imprescindible para que exista la educación ya que la información encontrada en la red debe ser puesta bajo un análisis crítico por el estudiante y el docente.

La comunicación entre alumnos y docentes se vio favorecida gracias a las Tic's, ya que se implementaron una gran variedad de estrategias para comunicarse con los alumnos, desde un grupo de whatsApp, hasta una clase virtual en un dispositivo, reuniones virtuales y clases en línea a través de las plataformas Meet y Zoom (Hernández, et al., 2021).

El uso de las nuevas tecnologías en la educación es de suma importancia ya que facilita al docente entregar la información y enseñar al joven estudiante de una manera fácil y te inmediata permitiendo que el alumno pueda indagar más sobre el tema estudiado en el aula de clases a través del uso de aplicaciones y plataformas en las cuales el estudiante puede encontrar información más amplia del tema estudiado o requerido por el estudiante, el tutor puede impartir clases presenciales o virtuales a través del uso de estas herramientas digitales que optimizan tiempo y recursos siendo está más flexible en horarios y de gran interacción entre los involucrados en los sistemas educativos.

3. TICS

Con la educación a través de entornos virtuales, se ha aprendido que se puede tener un contacto mucho más personal a través de foros y plataformas de conversación,

videoconferencias y una gran cantidad de herramientas de TICS, lo cual beneficia el trabajo colaborativo que a veces en entornos presenciales se dificultan por la localización geográfica de los participantes (Guiot, 2021).

Mediante el uso de las tics se pretende tener información rápida y accesible de inmediato para el conocimiento y aprendizaje de las personas que lo requieran Sin importar el lugar en el que se encuentre, pero sí tener acceso a la red de internet la cual hará que la comunicación sea más directa.

Las tecnologías de la comunicación e información en el contexto educativo han llegado para facilitar los procesos de aprendizajes tanto para los alumnos como los profesores e instituciones en todos los niveles educativos (Pérez, & Crespo, 2022).

Las tics marcan en un ámbito educativo mundial con el uso del video, la informática y las telecomunicaciones que ayudan al ser humano a tener una comunicación más directa con las autoridades requeridas en el sistema educativo gracias a la evolución y desarrollo tecnológico la calidad de imagen y audio es casi perfecta de acuerdo con la red de internet que se esté trabajando ya que de ello depende la conectividad de la persona y la nitidez con la que se puede interactuar.

Las TIC cuentan con un amplio campo de aplicación, y generan muchas ventajas siempre y cuando sean aplicadas correctamente, la educación no podía ser la excepción (Vinuesa, & Gallardo, 2017).

Existen varias ventajas con el uso de las tic ya que pueden ser utilizadas en amplios campos incluido la educación cuando esta tecnología es aplicada correctamente tiene varios beneficios para el ser humano, como son mayor conectividad accesibilidad innovación creatividad, flexibilidad e interacción entre otras.

Es importante formar al futuro profesorado de primaria, secundaria e incluso universidad, en el uso y aplicación de las TICs, tanto para uso propio como para su futuro alumnado. Es decir, colaborar en su alfabetización digital, así como en el desarrollo de competencias específicas respecto al uso de las nuevas tecnologías (Pérez, & Crespo, 2022).

Las nuevas tecnologías se han convertido en dispositivos que ayudan al ser humano a desarrollar y realizar diversas actividades en su vida cotidiana, también podemos decir que las tic nos ayudan a tener una educación más innovadora y creativa para los estudiantes teniendo en cuenta que los docentes o tutores deben estar en constante capacitación de tecnología digital para satisfacer las dudas de sus estudiantes.

3.1. Origen y evolución

En este sentido reconoce que actualmente estamos frente al reto de incorporar las TIC en la escuela transversalizando en cada uno de los aspectos que esta compone. Siendo un elemento primordial para esta investigación, en la medida que nombra la comunicación entre padres de familia y docentes para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela (Cano, 2021).

El origen de las tecnologías telecomunicación se da a través de la historia y por las necesidades que el ser humano ha ido adquiriendo a través del tiempo estas nuevas tecnologías

ayudan significativamente las actividades diarias del ser humano e incluso son una herramienta de trabajo.

Es evidente la necesidad de adquirir este tipo de habilidades, con el fin de estar en concordancia con las estrategias que se implementen para fortalecer la comunicación, porque no tiene sentido la construcción de plataformas institucionales, o la propuesta del uso de una aplicación que los padres de familia o docentes no sepan cómo utilizarla, perdiéndose la verdadera finalidad con que se proponga dicha herramienta (Cano, 2021).

Por la revolución de la tecnología de la información no solo son importantes dentro del ámbito educativo, sino que pueden ser aplicadas en varios sectores que benefician al ser humano en sus labores cotidianas y también es fuente importante de información en el ámbito investigativo por parte del ser humano, gracias a los dispositivos tecnológicos existe una cantidad considerable de información subida a la red de la cual nosotros debemos analizar si la información encontrada es importante o primordial para los trabajos investigativos que se están realizando.

La integración de las TIC en la educación ha abierto grandes posibilidades para enriquecer los procesos de enseñanza y de aprendizaje en los espacios virtuales”, en este sentido, los docentes han tenido que afrontar los nuevos desafíos en la articulación de las herramientas TIC para llevar a cabo las clases en modalidad virtual y, por ende, contribuir a seguir cerrando la brecha tecnológica en el momento del uso de las herramientas tecnológicas (Pérez, & Crespo, 2022).

Las tecnologías de la información han ido evolucionando y desarrollándose cada día más esto se realiza por las necesidades que el ser humano va adquiriendo a través del tiempo ya que debemos tener en cuenta que el factor y talento humano no debe ser dejado a un lado por los dispositivos tecnológicos, ya que siempre es necesario el factor humano para el desarrollo de tareas simples y complicadas en las cuales algunos dispositivos electrónicos no pueden realizar la tarea que el ser humano si lo puedes realizar,

3.2. Uso en la educación

Es decir, se pretenden innovar disruptivamente con el apoyo de las TICs para mejorar continuamente las cosas y cambiar la forma tradicional de realizar los procesos en el aula de clases (Pérez, & Crespo, 2022).

Las tecnologías de la información en el ámbito educativo son de gran importancia ya que ayudan al docente hay partir clases de una manera innovadora creatividad para los estudiantes los mismos podrán interactuar a través de aplicaciones o plataformas que se estén utilizando y más aulas de clase.

La incorporación de las TIC en la educación ha abierto grandes posibilidades para mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Sin embargo, no es suficiente con dotar a las escuelas de computadores (Carneiro et al., 2019).

Con el uso de los tic la educación ha ido mejorando e innovando para que los estudiantes puedan aprender de una manera más interactiva y atractiva visualmente, inclinando a los jóvenes a participar e involucrarse en diferentes aplicaciones y plataformas que se utilizan en los temas vistos de acorde al currículum.

Las TIC, dentro del ámbito educativo, son un complemento para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que facilitan la interacción de las actividades didácticas, estimulan el uso plataformas y aplicaciones educativas y permiten el trabajo colaborativo entre diferentes grupos de personas (Díaz et al., 2021).

Las TICs ayudan en el proceso de enseñanza aprendizaje siendo una manera cautivadora de llamar la atención del estudiante mediante el uso de herramientas digitales que permiten la interacción del joven estudiante con los dispositivos tecnológicos.

La incorporación de las TIC a la educación exige pensar previamente cuáles son los objetivos y los retos de la educación y determinar posteriormente de qué manera y en qué condiciones la presencia de las TIC en las escuelas contribuye a ellos (Carneiro et al., 2019).

Las tecnologías de información nos permiten alcanzar los objetivos y metas propuestas en el ámbito educativo a través del uso de las nuevas tecnologías por parte de los docentes y de los estudiantes que están en constante rutina.

La educación que se ha implementado tiene un ámbito asincrónico, pero no es un modelo completamente en línea; apenas implementa encuentros sincrónicos debido a las condiciones en las que nos encontramos, por lo que no puede ser considerada como virtual (Hernández, et al., 2021).

Debemos tener en cuenta que el uso de las tecnologías de información es un complemento adicional a la educación que tenemos mediante las clases con el profesor o tutor de cada materia teniendo en cuenta que las tic es una manera de innovación y constante capacitación por parte de los docentes y alumnos.

4. Guías didácticas

La guía didáctica es un recurso didáctico que utiliza el docente con un fin general o específico, puede ser material o virtual y le permite planificar, orientar, organizar, dirigir o facilitar la enseñanza-aprendizaje como proceso único (Torrens, & Arbolaez, 2020).

Estas guías didácticas son materiales que permiten al docente organizar sus clases y facilitar el sistema de enseñanza aprendizaje para los de estudiantes estas guías, son de gran importancia para el facilitador de información.

Desde el punto de vista metodológico los medios deben utilizarse con un carácter integrador y progresivo, teniendo en cuenta que es el docente quien en la estructura didáctica de la clase les impregna a los medios de enseñanza su carácter de sistema, atendiendo a la función para la cual están destinados (Chávez, et al., 2021).

Estas guías ayudan a que el estudiante tenga autonomía e independencia siendo un recurso de aprendizaje para los jóvenes estudiantes, los docentes hacen uso de las guías didácticas para impartir sus clases que son planificadas y organizadas oportunamente para satisfacer las necesidades educativas del estudiante.

Para poder lograr los objetivos educativos, establecidos en los programas escolares, los profesores planifican, organizan, gestionan e implementan en el aula el proceso de enseñanza-aprendizaje y esto lo hacen según su formación, experiencia y recursos con que cuentan en el contexto donde laboran (Santos, et al., 2022).

Los docentes deben tener una guía didáctica para seguir un proceso sistemático ordenado y planificado para impartir clases a los jóvenes estudiantes teniendo en cuenta que deben alcanzar los objetivos y metas propuestas al inicio de clase también debemos que tener en cuenta el ambiente en el que se desarrollan las clases de los recursos que se poseen al impartir las mismas.

Se entiende la guía didáctica como recurso didáctico que integra en sí mismo otros recursos y componentes del proceso enseñanza-aprendizaje como los objetivos, los contenidos, estrategias metodológicas, los recursos de apoyo a las estrategias, las formas de organizar el proceso y las estrategias de evaluación, las cuales se personalizan por el trabajo de planificación del docente y las posibilidades, carencias y necesidades satisfechas por los estudiantes (Torrens, & Arbolaez, 2020).

Dicha guía es el conjunto de los recursos y metodologías que el docente para tener en cuenta al impartir sus clases a través de estrategias que las realizó en la planificación que el docente hace realiza esta guía también mantendrá las estrategias de evaluación.

Las guías didácticas en los diferentes campos de acción educativa adquieren cada vez más transcendencia y funcionalidad; es un recurso del aprendizaje que mejora el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje por su aptitud al permitir la autonomía y libertad cognoscitiva del educando (Díaz, 2021).

Las guías de tácticas ayudan al tutor o docente a tener planificadas y organizadas sus clases con los respectivos temas dirigidos a los estudiantes de acorde a su nivel escolar tomando en cuenta las falencias que el grupo de clases podría tener.

Entonces, se considera como una herramienta educativa de soporte digital o impreso, debidamente estructurado y sistematizado, permitiendo al estudiante un aprendizaje autónomo, interactivo y activo, además fortalece la cooperación entre docente y estudiante (Tipán & Edersón, 2019).

La guía didáctica es una herramienta que ayuda de manera significativa al tutor para que el estudiante pueda adquirir nuevos conocimientos gracias a las metodologías que se ven expuestas en la misma.

El diseño de la guía didáctica está estructurado por actividades que permitan adquirir las destrezas de la lectura comprensiva, los mismos que son tomados del currículo (Aguilar et al., 2020).

Esta herramienta tiene en si las metodologías con las cuales el estudiante podrá llevar sus conocimientos a nuevos horizontes educativos a través de la guía que contiene todas las actividades a realizarse.

Un complemento educativo para el proceso de enseñanza aprendizaje en la actualidad; facilita al profesor y alumno que atraviesan las diferentes modalidades de estudio sea presencial, semipresencial, distancia y virtual (Tipán, & Edersón 2019).

La guía didáctica es de gran importancia y eficiencia para los estudiantes sin importar su modalidad de estudio sea este de manera presencial o virtual, siendo de guía para el estudio adecuado en un proceso sistemático.

La guía didáctica facilitará al docente, las herramientas, instrumentos y estrategias que permita al estudiante desarrollar destrezas y habilidades para entender, identificar, inferir, sintetizar, interpretar y transmitir ideas o mensajes de forma clara, fluida y coherente (Aguilar et al., 2020).

Por lo tanto, la guía didáctica se ha convertido una herramienta pedagógica para el docente, puesto que, fundamenta sus estrategias de enseñanza y convirtiéndose en autentico y dinamizador (Ordoñez & Villagómez 2022).

El docente elabora un documento que servirá como guía a los educandos para la construcción de los aprendizajes. Esta construcción se detalla minuciosamente paso a paso con el objetivo de entender el proceso de manera clara y conseguir el objetivo propuesto (Aguilar et al., 2020).

Como expresan los autores antes mencionados, esta herramienta ayuda al docente para que sea una guía en la cual el estudiante pueda tener los indicios de su educación y como guiarse en esta, de una manera organizada y programada para que cumpla sus objetivos y metas planteadas en el ámbito educativo.

La guía didáctica resulta ser una herramienta muy útil para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje mediante la aplicación de distintas actividades que permiten tanto al docente como al estudiante desarrollar nuevas habilidades e ir más allá de la metodología tradicional (Castillo, & Arsube, 2021).

Esta herramienta permite que el docente y el estudiante interactúen mediante actividades que podrán ser desarrolladas por cada uno sin importar la modalidad de estudio en la que se encuentre el educando, pues este será capaz de seguir la guía didáctica y adquirir su aprendizaje basado en las líneas a seguir en la misma.

Aguilar menciona, la guía es: Una herramienta valiosa que complementa y dinamiza el texto básico; con la utilización de creativas estrategias didácticas, simula y reemplaza la presencia del profesor y genera un ambiente de diálogo, para ofrecer al estudiante diversas posibilidades que mejoren la comprensión y el autoaprendizaje (Ordoñez & Villagómez 2022).

Si bien la guía didáctica es de relevancia para el docente, esta no puede sustituir completamente al docente para que pueda fundamentar y limar las dudas que los estudiantes puedan adquirir durante su estudio.

Las principales características que debe poseer una guía didáctica son las funciones de motivación; facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje; de orientación y diálogo; y la función evaluadora (Castillo, & Arsube, 2021).

La guía didáctica debe ser de fácil comprensión y aplicación, para que sea de ayuda mutua entre el docente y el estudiante para complementar el aprendizaje y que el alumnado tenga las bases para realizar una autoeducación y autoaprendizaje, fomentando el hábito de estudio de los alumnos individualmente.

5. Guías multimedia

El uso de nuevas tecnologías, ayudan a los estudiantes a aprender matemáticas, permitiéndoles descubrir por sí mismos conceptos, ideas, analizar y mejorar la comprensión, propiciando en ellos un aprendizaje significativo y desarrollando competencias generales (Cuy Bautista, 2021).

La tecnología es una herramienta innovadora que permite la interacción es personas con dispositivos electrónicos qué tal manera que es una manera interactiva e innovadora y aprender nuevos conocimientos o fomentar los conocimientos anteriores a través de la tecnología se puede vivir realidades superficiales e interesantes.

Durante el tiempo de educación virtual por la pandemia, se maximizó el uso de medios de comunicación virtual, y con el fin de tener una interacción más dinámica se comienza a utilizar la herramienta Zoom o Google Meet, por medio de las cuales se realizan reuniones y conferencias con grupos de personas (Cano, 2021).

El uso de las tecnologías debe ser de fácil acceso es decir que no se tenga inconveniente al momento de utilizarlas y cualquier persona pueda hacer uso de estas de una manera adecuada para poder disfrutar de las ventajas y de los beneficios que esta tecnología ofrece al ser humano.

Para adquirir una comprensión de lo que se pretende comunicar, informar, o persuadir utilizamos diferentes medios, que están interrelacionados ya que se busca todas las vías posibles para llevar determinado mensaje para que cada uno de los sujetos que están involucrados puedan optimizar su rol (Cano, 2021).

Las guías multimedia ayudan al docente a facilitar su trabajo y optimizar su tiempo a través de una planificación y organización mediante el uso de dispositivos tecnológicos haciendo más fácil el acceso.

La música tiene un poder de atracción innegable sobre los niños. Nuestros sentidos reaccionan cuando la escuchamos. Algo se mueve por dentro en contacto con la melodía, el ritmo, la cadencia (Gil, 2022).

Al realizar las guías multimedia de carácter educativo deben ser realizadas por profesionales de acorde al tema previsto que va a ser estudiado en el aula de clases teniendo una planificación ordenada y sistemática para el desarrollo de estas cabe mencionar que para desarrollo de estas guías puede utilizarse recursos auditivos o visuales creando un recurso innovador.

A través de la guía didáctica digital se valora la creatividad, manejo de las TIC, conocimiento, innovación y capacidad del docente para diseñar el recurso didáctico tecnológico. Para ello el docente recurre a las herramientas de autor y tecnológicas de software libre (Tipán, & Edersón 2019).

La tecnología evoluciona cada día y es por lo que es un recurso necesario para la época en la que estamos, que se puede utilizar esta herramienta para adquirir innovación y agilidad en el ámbito educativo.

El video educativo como recurso didáctico ofrece significativas ventajas: introduce variedad en el aula, permite trabajar elementos no verbales, desarrolla la comprensión

aproximando la realidad, contextualiza aspectos lingüísticos o puede ilustrar un punto (López, 2019).

Un recurso necesario en las guías didácticas digitales son los videos los cuales son una manera interactiva e innovadora para los estudiantes adquirir conocimientos y las guías y pasos para continuar con su estudio.

Se ha demostrado que es importante la creación de las guías didácticas, el uso de las herramientas tecnológicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje por ser aspectos que permiten el mejoramiento de los procesos educativos no solo en el docente sino en los estudiantes (Puga, 2020).

El uso de las herramientas tecnológicas ha permitido a la población salir de la educación tradicional, y tener en sus manos una manera interactiva e innovadora de aprender y no permanecer en una forma rutinaria y única, permitiendo el acceso libre a la educación.

Para adaptar la docencia y sacar partido a estas nuevas posibilidades, es imprescindible que como docentes se adquieran determinadas competencias técnicas, pero también se debe aprender a identificar esas nuevas tendencias educativas, y desarrollar habilidades para la creación de nuevos contenidos y estrategias adaptadas a esos nuevos espacios donde el video y sus correspondientes aplicaciones tienen una especial relevancia (López, 2019).

Como habíamos mencionado la tecnología evoluciona de una manera significativa y rápida por lo que docentes y estudiantes deben permanecer en una constante capacitación y

aprendizaje de tecnología que será utilizada a su vez para obtener conocimiento en ciencias y en las demás materias que se estudia.

En la actualidad la educación ha provocado que existan diferentes modalidades de estudio, por la necesidad y los rápidos cambios de vida en el ser humano, por tal motivo, un cambio que se ha visto reflejado es el reemplazo de la guía didáctica impresa al uso de la guía didáctica digital (Tipán, & Edersón 2019).

Con la evolución de la tecnología es necesario que la población sea alfabetizada tecnológicamente, ya que en la época en la que vivimos la tecnología está presente en actividades diarias del ser humano y a su vez son ocupadas para realizar diferentes trabajos, y por supuesto en el ámbito educativo.

La acción formativa pretende introducir a los participantes, tanto desde el punto de vista técnico como didáctico-pedagógico, en el diseño y producción de piezas de video de carácter edu-comunicativo (López, 2019).

Las guías didácticas digitales deben ocupar herramientas multimedia que ayuden a su difusión de manera rápida ágil e interactiva con el estudiante optando por videos informativos relevantes a los temas de estudio.

La necesidad de diseñar una guía didáctica digital no es con el fin de reemplazar la labor del docente, sino un recurso de apoyo. Debido al alejamiento físico entre docente y educando, no se permite una comunicación de estudio presencial, por lo tanto, se tiene que acudir a un repositorio digital como la plataforma Moodle (Tipán, & Edersón 2019).

Las guías didácticas sean estas en digital o físicas, pretenden ser un apoyo para los docentes y estudiantes no un reemplazo, y teniendo a nuestro alcance las herramientas tecnológicas hay que innovar en las presentaciones y estrategias que se utilizan en el ámbito educativo para tener la atención de los estudiantes.

Debido a estos motivos, la implementación de tecnologías accesibles a nuestra realidad, y, que permitan mejorar sustancialmente la calidad educativa, constituyen una alternativa que no se puede dejar de aprovechar (Vinueza, et al., 2022).

Cada día surgen nuevas tecnologías y la evolución y desarrollo de innovaciones tecnológicas cada día son mayor, al igual que su calidad y eficiencia que ayudan de gran manera al trabajo del docente y del estudiante en las aulas y en las casas para el desarrollo de sus tareas.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO.

Enfoque de la investigación.

La investigación nace desde un paradigma socio crítico, El paradigma socio-crítico se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter autorreflexivo; considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos. (Alvarado & Gracia, 2008)

Desarrollándose de tal manera en un enfoque Mixto de carácter cuantitativo y cualitativo, pues se puede obtener porcentajes de aceptación que se plasmaran en mejorar las habilidades de los estudiantes mediante la elaboración de estrategias didácticas, la recopilación de la información se realizara mediante la aplicación de encuestas, cuestionario y la observación (Moscoso, 2018).

Los métodos mixtos (MM) combinan la perspectiva cuantitativa (cuanti) y cualitativa (cuali) en un mismo estudio, con el objetivo de darle profundidad al análisis cuando las preguntas de investigación son complejas. Más que la suma de resultados cuanti y cuali, la

metodología mixta es una orientación con su cosmovisión, su vocabulario y sus propias técnicas, enraizada en la filosofía pragmática con énfasis en las consecuencias de la acción en las prácticas del mundo real (Moscoso, 2018, p.5).

En el presente trabajo los datos recolectados serán analizados mediante los porcentajes obtenidos lo que corresponde a la parte cuantitativa posteriormente se procederá a realizar un análisis estadístico de los resultados obtenidos.

Medios de información.

Información bibliografía

El trabajo de revisión bibliográfica constituye una etapa fundamental de todo proyecto de investigación y debe garantizar la obtención de la información más relevante en el campo de estudio, de un universo de documentos que puede ser muy extenso.

Dado que en la actualidad se dispone de mucha información científica y su crecimiento es exponencial, el problema de investigar es precedido por el ¿cómo? manejar tanta información de forma eficiente (Loredo et al., 2019).

Para el presente trabajo se consultaron repositorios digitales con temas de la misma línea de investigación, de la misma manera se analizaron artículos científicos de fuentes verificables y viables, los temas consultados son los relacionados con las variables de investigación.

Investigación de campo

La de campo o investigación directa es la que se efectúa en el lugar y tiempo en que ocurren los fenómenos objeto de estudio (Páucar, 2016).

La presente investigación se realiza directamente con la población de estudio por lo tanto se considera de campo.

Las encuestas se tomarán directamente en la Unidad Educativa Isinlivi a los estudiantes de manera presencial en las horas de la materia como un incentivo para comenzar las clases.

Nivel de la investigación.

Descriptivo.

Permite estudiar las características de un tema en particular y analizarlas de manera clara y sistemática, focalizarlas de manera práctica (Galarza, 2020).

Describiremos la realidad de la problemática de manera práctica y de esta forma se buscar entender de manera más específica el problema y enfocar la solución a la necesidad detectada mediante la recolección de información y su análisis.

Exploratorio.

La investigación exploratoria se utiliza cuando el tema o problema es nuevo y cuando los datos son difíciles de recopilar. La investigación exploratoria es flexible y puede abordar preguntas de investigación de todo tipo.

Correlacional.

Su finalidad es conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto específico. En cierta medida tiene un valor explicativo, aunque parcial, ya que el hecho de saber que dos conceptos o variables se relacionan aporta cierta información explicativa. (Fernández et al., 2007).

En la presente investigación se pudo establecer mediante la aplicación de las encuestas y las entrevistas una relación visible entre la falta de motivación del estudiante con el uso de una metodología tradicional, lo que se puede ver de manera clara en los análisis de las preguntas del cuestionario al observar como las frecuencias establecen relaciones entre el uso de metodologías tradicionales con la motivación del docente.

Para que las encuestas tengan una validez de aceptación y enfoquen de manera adecuada las dos variables y su análisis se procedió aplicar el Alfa de Cronbach que estableció que el nivel de aceptación de relación de las preguntas es el adecuado.

Población y muestra

La población según Arias (2016) se define como: “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Ésta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio” (p.81).

La muestra según Arias (2016) se define como: “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (p.83).

En la presente investigación solo se establecerá de manera adecuada una población específica debido a que el objeto de estudio al ser muy pequeño no amerita segmentarlo en muestras. De esta manera la población a estudiarse serán 42 alumnos que conforman los dos paralelos del primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “Isinliví” y 2 docentes del área de emprendimiento.

Tabla N° 1 Población

Población	Descripción	Instrumento
Estudiantes del primero “A” BGU.	21	Encuesta
Estudiantes del primero “B” de BGU	21	Encuesta
Docentes del área de emprendimiento.	2	Entrevista
Total	44	

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: elaboración propia del autor.

Proceso de recolección de datos.

Para poder recolectar datos dentro de un proceso investigativo es necesario establecer y definir instrumentos que podamos utilizarlos como herramientas que nos ayudaran a codificar la información de manera ordenada y de tal forma que se le pueda para una interpretación cualitativa y cuantitativa para poder entender el problema en sí.

En la presente investigación se utilizaron las siguientes técnicas:

La encuesta.

Se la define como: la vía de indagación del nivel empírico, de carácter auto-administrado, que se aplica a un conjunto de sujetos, con el fin de conocer, mediante un cuestionario, sus opiniones o criterios acerca de las causas, las consecuencias, las posibles soluciones y los responsables directos e indirectos, del problema investigado (Ávila et al., 2020).

La técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz. La información se obtiene mediante una observación indirecta de los hechos, a través de las manifestaciones realizadas por los encuestados, por lo que cabe la posibilidad de que la información obtenida no siempre refleje la realidad.

En el presente trabajo de investigación se aplicará una encuesta de 10 preguntas correspondientes a cinco de cada una de las variables, la misma estará enfocada a los dos docentes que son parte del área de Emprendimiento gestión dentro de la institución.

La entrevista.

Es el método empírico, basado en la comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto o los sujetos de estudio, para obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema (Ávila et al., 2020).

En el presente trabajo de investigación se realizaron 5 preguntas para aplicar a los docentes de la materia en la cual se establece 2 de la variable dependiente y 3 corresponden a la variable independiente.

Y el instrumento usado fue el cuestionario

El cuestionario.

El cuestionario constituye una serie de preguntas, con el fin de aplicarlas dentro de una encuesta o una entrevista (Ávila et al., 2020). Se usarán dos cuestionarios uno destinado a la encuesta realizada a los alumnos y el segundo será usado en la entrevista de los docentes.

Validez y confiabilidad de los instrumentos empleados

El tipo de coeficiente de fiabilidad mayormente reportado en la literatura es el coeficiente alfa también llamado alfa de Cronbach. Este parámetro estadístico mide la fiabilidad de consistencia interna, grado en que las respuestas son consistentes a través de los ítems dentro de una medición. Si la consistencia interna es baja, entonces el contenido de

los ítems puede ser tan heterogéneo que la puntuación total no es la mejor unidad posible de análisis para la medición (Núñez et al., 2017).

El coeficiente Alfa de Cronbach es un modelo de consistencia interna, basado en el promedio de las correlaciones entre los ítems. Entre las ventajas de esta medida se encuentra la posibilidad de evaluar cuánto mejoraría (o empeoraría) la fiabilidad de la prueba si se excluyera un determinado ítem.

Entre algunas de sus características tenemos:

- El coeficiente alfa se puede visualizar como el promedio de todos los coeficientes de confiabilidad que se obtienen por los métodos de las dos mitades.
- El coeficiente alfa no es un índice de unidimensionalidad del instrumento.

Calculo del Alfa de Cronbach.

Para el cálculo del alfa de Cronbach se analizaron los siguientes datos.

Tabla N° 2 Cálculo de las varianzas.

VARIANZAS POR PREGUNTA	1,345	0,698	1,345	1,325	1,222	1,345	1,345	1,193	1,345	1,181
SUMATORIA DE VARIANZAS VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS	12,346									

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: elaboración propia del autor.

Aplicando la formula se obtienen:

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

Tabla N° 3 Calculo del Alfa

α :	Coefficiente de confiabilidad del cuestionario	0,822
k:	Número de ítems del instrumento	10,000
$\sum_{i=1}^k S_i^2$:	Sumatoria de las varianzas de los ítems.	12,346
S_T^2 :	Varianza total del instrumento.	47,421

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: elaboración propia del autor.

Operalización de variables

Tabla N° 4 Variable independiente guía didáctica

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
La guía didáctica es una herramienta utilizada por el docente en donde se propone actividades educativas al estudiante las cuales les permitan desarrollar y fortalecer la construcción del conocimiento mejorando de esta manera el proceso de enseñanza aprendizaje.	Entorno didáctico	Accesibilidad Comunicación permanente	¿Considera que las clases presenciales son interesantes? ¿Las actividades que realiza en el libro de Emprendimiento le parecen agradables?	Encuesta
	Entorno virtual	Software interesante	¿Considera que la tecnología es importante en su proceso educativo? ¿Considera que realizar actividades de forma digital es mejor para su proceso de aprendizaje?	Entrevista
	Alcance de destrezas con criterio de desempeño	Actividades formativas y evaluativas.	¿Prefiere evaluaciones en línea a las tradicionales?	
			¿Considera que el uso de los materiales tradicionales para el proceso educativo cumple las expectativas de sus estudiantes? ¿Considera las guías didácticas como herramientas importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje? Piensa que el uso de la tecnología en los procesos educativos tiene muchos aspectos positivos.	

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: elaboración propia del autor.

Tabla N° 5 Variable dependiente proceso de enseñanza

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
El proceso de enseñanza – aprendizaje se concibe como un sistema de comunicación deliberado que involucra la implementación de estrategias pedagógicas con el fin de propiciar aprendizajes.	Didáctica	Herramientas para el desarrollo de clases	¿Con que regularidad usa el texto de emprendimiento para su formación personal?	Encuesta
	Pedagogía	Planificación de la clase	¿Usa alguna plataforma digital para el desarrollo de clases?	
			¿Las actividades que propone el texto del ministerio le motiva durante las clases?	
	Proceso enseñanza aprendizaje	Actividades formativas y evaluativas.	¿El docente propone actividades que le parecen importantes durante el desarrollo de clases?	Entrevista
			¿Después de una evaluación se realiza una retroalimentación de la clase usando las tics?	
			¿Considera que la planificación es importante para el desarrollo de sus clases?	
¿Es fundamental que la planificación de clases se enfoque en alcanzar destrezas de una manera divertida y formativa para el estudiante?				

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: elaboración propia del autor.

Análisis de resultados.

Variable independiente: Guía didáctica

1. ¿Considera que las clases presenciales sin uso de recursos tecnológicos son interesantes?

Tabla N° 6 Clases presenciales

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	28,6 %
Casi siempre	5	11,9 %
Nunca	25	59,5 %
TOTAL	42	100,0 %

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

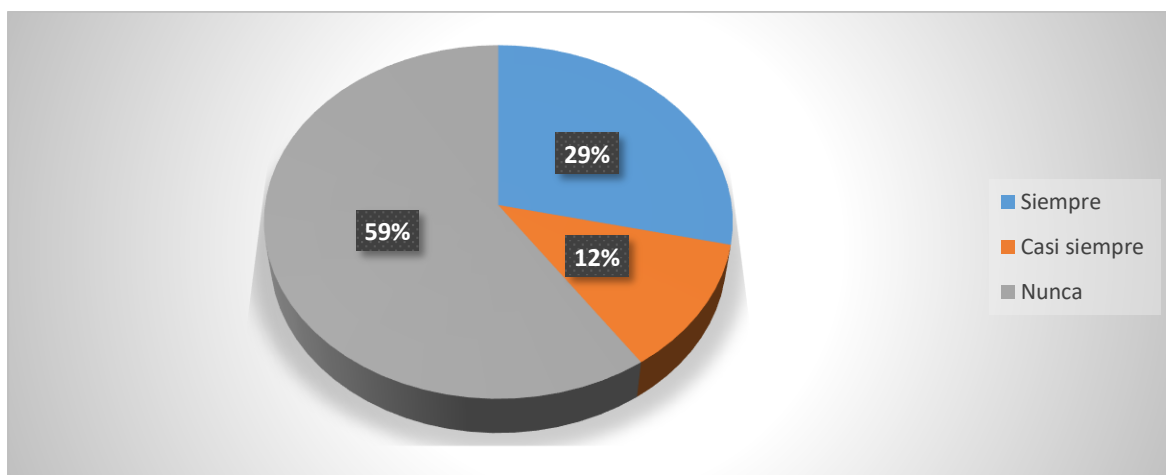


Figura N°. 2 Clases presenciales

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

Análisis e interpretación.

El 59% de los alumnos encuestados manifiestan que nunca, el 28% indica que siempre y el 11% que casi siempre, es por lo tanto que se establece de manera clara que a los alumnos las clases presenciales no les parecen agradables debido a que en pandemia se acostumbraron a manejar aplicaciones digitales que les ayudaron a formar sus conocimientos de una manera interesante.

2. ¿Las actividades que realiza en el libro de Emprendimiento le parecen agradables?

Tabla N° 7 Actividades texto de emprendimiento

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	23,8 %
Casi siempre	10	23,8 %
Nunca	22	52,4 %
TOTAL	42	100,0 %

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

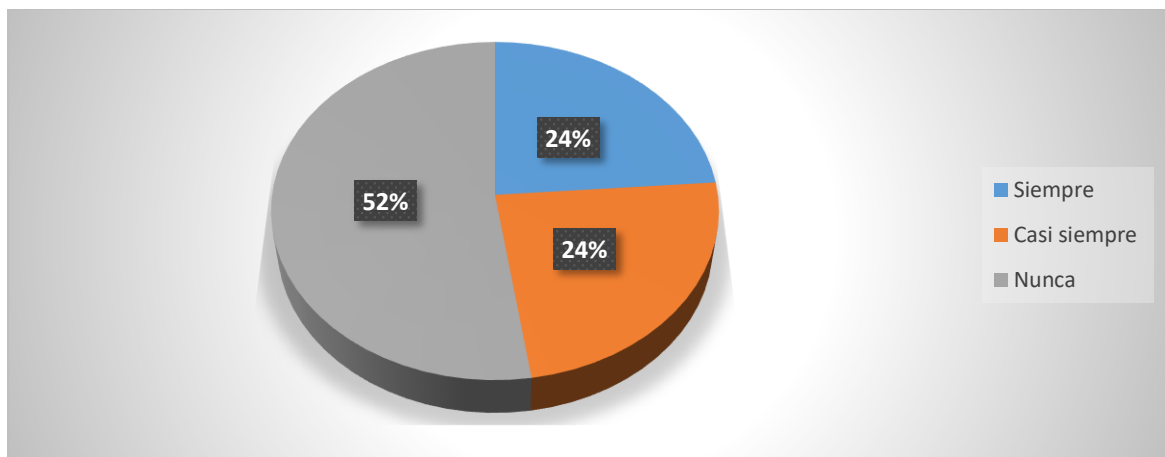


Figura N°. 3 Actividades de emprendimiento

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

Análisis e interpretación.

El 52% de los alumnos indican que nunca las actividades presentadas en el texto físico son agradables de realizar, mientras el 24% indican que casi siempre y el 24% final dice que siempre, de aquí se deduce que los estudiantes no les agrada resolver actividades de manera física directamente en el libro o en el cuaderno y, por lo tanto, las actividades que se presenten en Book Creator presentan animaciones e imágenes que les permitirán visualizar las actividades a realizarse.

3. ¿Considera que la tecnología es importante en su proceso educativo?

Tabla N° 8 Importancia de la tecnología

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	71,4 %
No	5	11,9 %
Tal vez	7	16,7 %
TOTAL	42	100,0 %

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

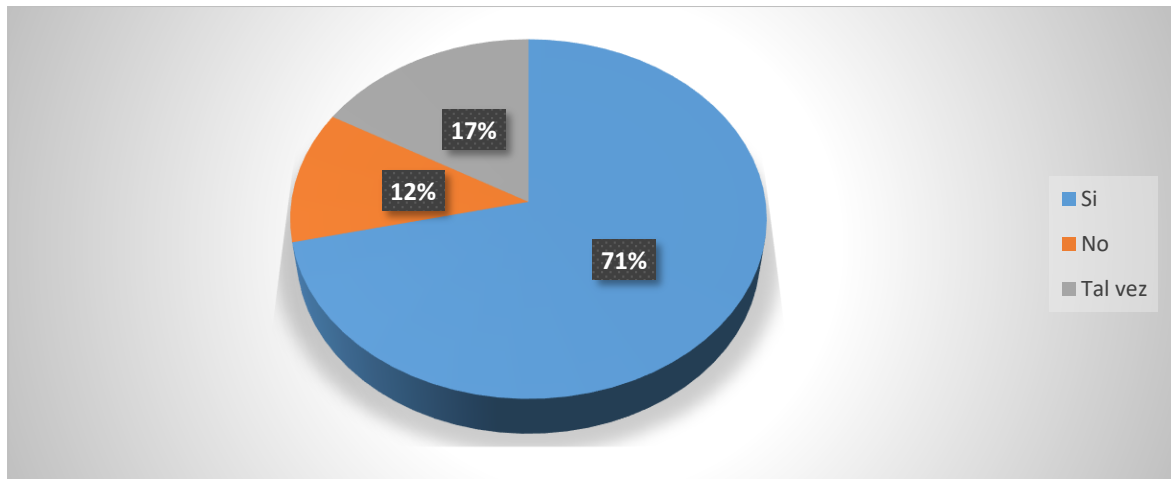


Figura N°. 4 Importancia de la tecnología

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

Análisis e interpretación.

El 71% de los encuestados manifestaron que, si es importante el uso de la tecnología en el proceso educativo, el 17% indica que tal vez y el 12% dice que no, de esta manera nos damos cuenta que los estudiantes son nativos digitales y que para ellos es mejor aprender mediante el uso de la tecnología por lo tanto el uso de guías didácticas es muy importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje y Book Creator permite el desarrollo de guías muy interactivas y vistosas.

4. ¿Considera que realizar actividades de forma digital es mejor para su proceso de aprendizaje?

Tabla N° 9 Tecnología en la educación

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Si	32	76,2
No	5	11,9
Tal vez	5	11,9
TOTAL	42	100,0

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

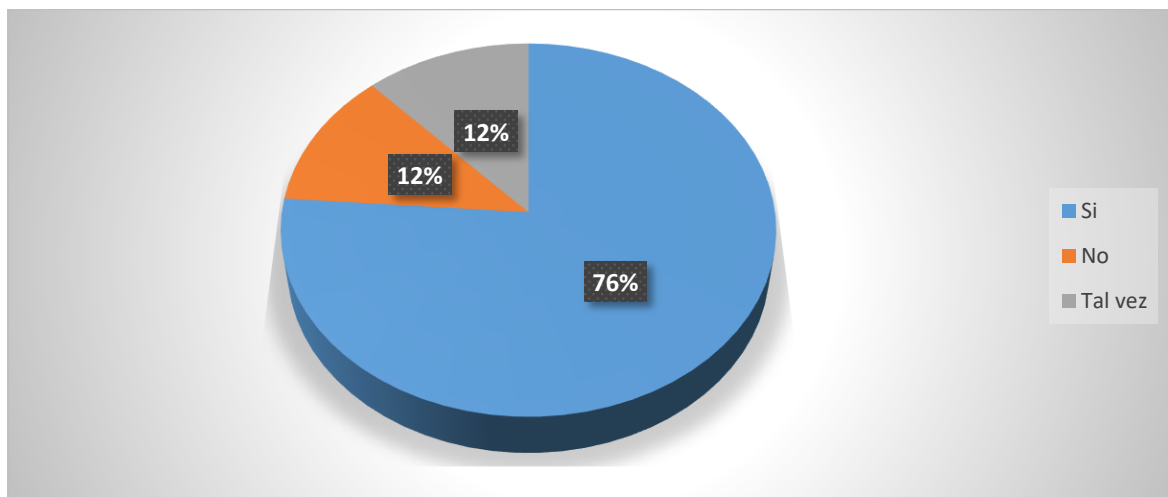


Figura N°. 5 Tecnología en la educación

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

Análisis e interpretación.

El 32% de los alumnos encuestados manifiestan que si, que realizar actividades de manera digital es mejor, mientras el 12% de los alumnos indica que no y el 12% final dice que no. El aprendizaje mediante medios digitales se convierte en una estrategia muy adecuada para la formación de los alumnos ya que el uso de los dispositivos digitales se encuentra de manera más generalizada en la población estudiantil.

5. ¿Prefiere evaluaciones en línea a las tradicionales?

Tabla N° 10 Evaluaciones tradicionales

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Si	18	42,9 %
No	10	23,8 %
Tal vez	14	33,3 %
TOTAL	42	100,0 %

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

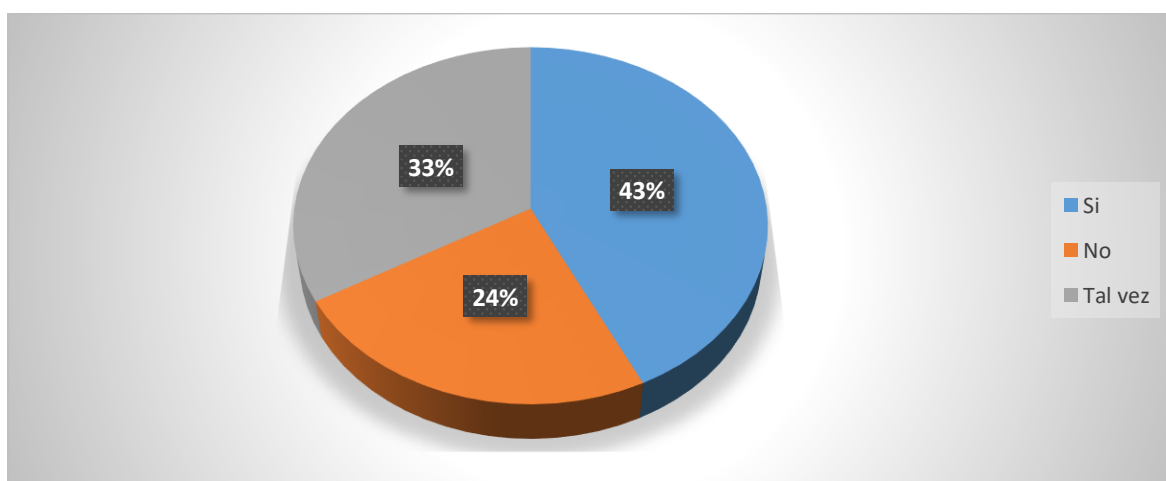


Figura N°. 6 Evaluaciones tradicionales

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

Análisis e interpretación.

El 43% prefiere las evaluaciones en línea que las tradicionales, mientras el 24% indica que no y el 33% indica que tal vez, con esto podemos entender de manera clara que los estudiantes prefieren que las evaluaciones en línea pues les parecen más rápidas dinámicas y hasta entretenidas de acuerdo a la manera que el docente las estructure, las guías diseñadas en Book creator nos permitirán colocar actividades evaluativas que se puedan desarrollar dentro de guía misma.

Variable dependiente: Proceso de enseñanza

1. ¿Con que regularidad usa el texto de emprendimiento para su formación personal?

Tabla N° 11 Uso del texto

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	17	40,5 %
Casi siempre	12	28,6 %
Nunca	13	31,0 %
TOTAL	42	100,0 %

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

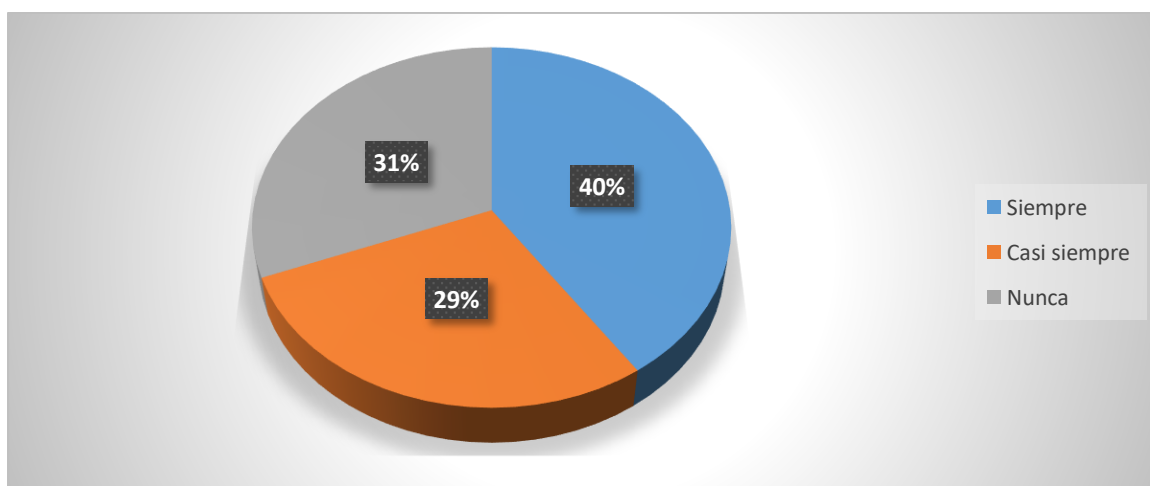


Figura N°. 7 Uso del texto

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

Análisis e interpretación.

El 40% indica que siempre, el 29% comenta que casi siempre, el 31% indica que nunca usan el texto en el desarrollo de sus clases, esto no se debe a que el docente no solicita el material durante su clase, sino que en muchos casos los alumnos los dañan o los pierden o se olvidan de ellos, al tener una guía didáctica electrónica se asegura que el estudiante lleve la herramienta de trabajo en su bolsillo que es algo que nunca olvidan los estudiantes.

2. ¿Usa alguna plataforma digital para el desarrollo de clases?

Tabla N° 12 Plataforma digital

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	23,8 %
No	30	71,4 %
Tal vez	2	4,8 %
TOTAL	42	100,0 %

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

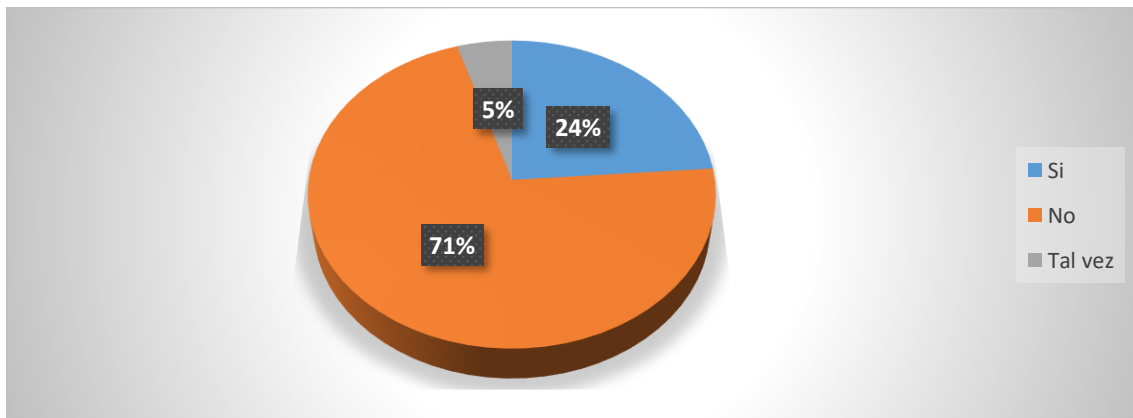


Figura N°. 8 Plataforma digital

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

Análisis e interpretación.

El 71% de los alumnos encuestados indican que no, el 24% dice que si y el 5% dice que tal vez, de esta manera se puede establecer que ya que los alumnos manifiestan anteriormente que prefieren la educación en línea por lo tanto al desarrollar su proceso de enseñanza aprendizaje de manera tradicional presentan un desapego por la educación, por lo tanto es muy positivo la aplicación de una guía didáctica en un plataforma virtual lo cual se convertirá en una manera interesante de aprender.

3. ¿Las actividades que propone el texto del ministerio le motiva durante las clases?

Tabla N° 13 Actividades del texto

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	14,3 %
No	36	85,7 %
Tal vez	0	0,0 %
TOTAL	42	100,0 %

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

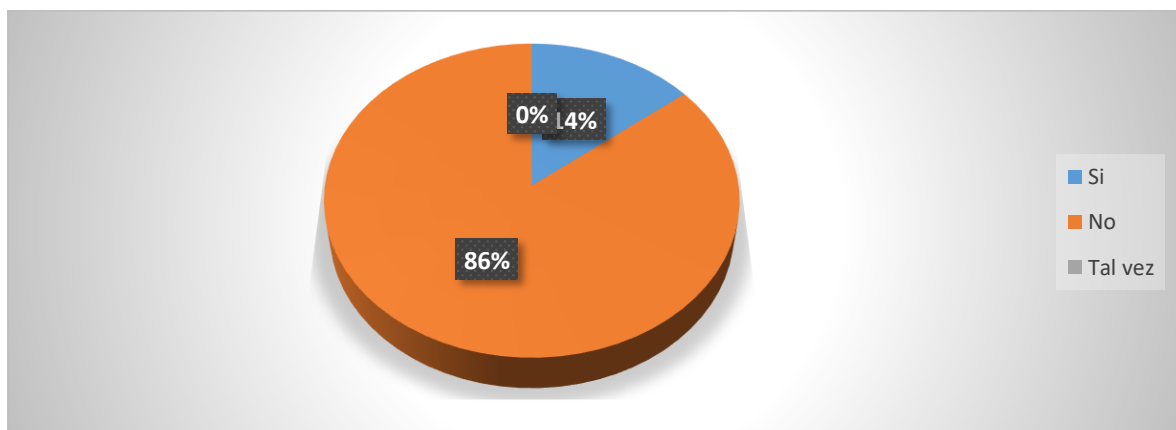


Figura N°. 9 Actividades del texto

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

Análisis e interpretación.

El 86% manifiesta que no les motiva las actividades presentadas en texto del ministerio, por mientras que el 4% indica que si, entonces es imprescindible la elaboración de actividades que puedan generar un interés en los estudiantes y está demostrado que el uso de las aplicaciones desarrollo en los jóvenes un interés muy grande ay que el uso de la tecnología es algo rutinario y agradable para ellos.

4. ¿El docente propone actividades que le parecen importantes durante el desarrollo de clases?

Tabla N° 14 Motivación en clases

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	12	28,6
Casi siempre	5	11,9
Nunca	25	59,5
TOTAL	42	100,0

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

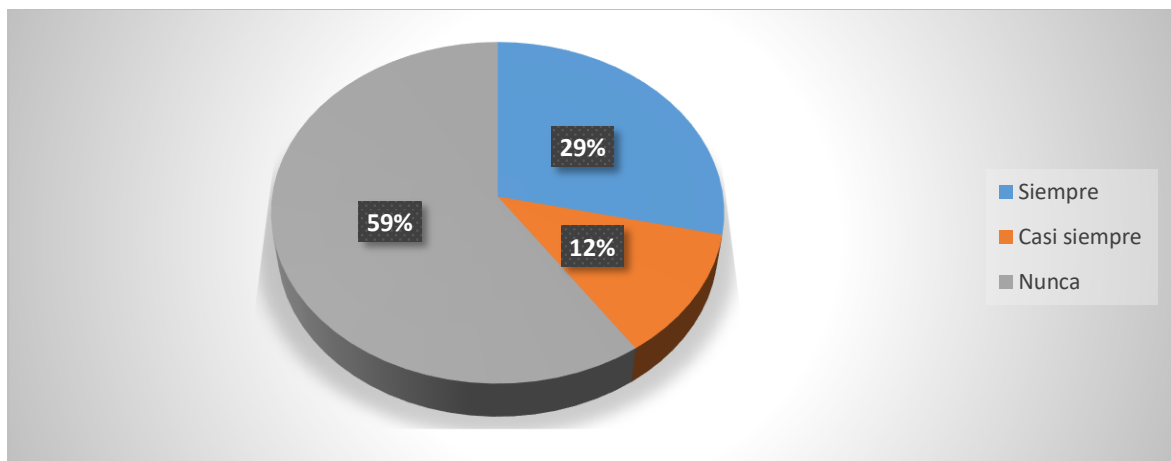


Figura N°. 10 Motivación en clases

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

Análisis e interpretación.

El 59% indica que nunca mientras el 29% indica que siempre y el 12 % indica que las actividades del docente no les parecen importantes al estudiante, esto se debe a que cuando solo se usa los textos físico se sigue un programa al cual los estudiantes no están acostumbrado no solo debido al avance de la tecnología sino al proceso implantando en la pandemia, de esta manera el desarrollar un guía didáctica digital se convierte en un propuesta importante por parte del docente y atractiva por parte del estudiante.

5. ¿Después de una evaluación se realiza una retroalimentación de la clase usando las tics?

Tabla N° 15 Retroalimentación

Descripción	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	4,8
No	39	92,9
Tal vez	1	2,4
TOTAL	42	100,0

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

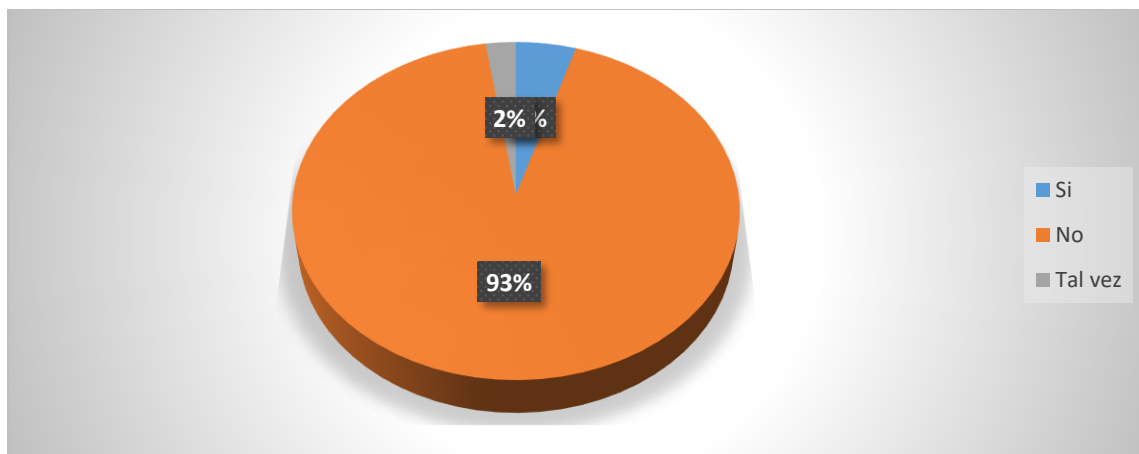


Figura N°. 11 Retroalimentación

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

Análisis e interpretación.

El 93% indica que no se envía retroalimentaciones después de las evaluaciones usando algún medio digital, mientras el 2% dice q si y el 1% indica que tal vez, por lo tanto que se empelen actividades de retroalimentación como lo es la visualización de videos interactivos se pueden considerar como una herramienta excelente para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno y estos links de los videos pueden ser añadidos a las guías de forma adecuada mediante la aplicación de Book creator.

Análisis de los resultados de la entrevista realizada a los docentes.

La entrevista fue aplicada a dos docentes del área de emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa Isinliví, mediante un cuestionario de en el cual tres preguntas contestaban a preguntas de la variable independiente y dos relacionadas con la variable dependiente.

Variable independiente: Guía didáctica

1. ¿Considera que el uso de los materiales tradicionales para el proceso educativo cumple las expectativas de sus estudiantes?

Los materiales que se han usado en el ámbito tradicional para el desarrollo normal de clases se han visto impactados de manera significativa por la aparición de las nuevas tecnologías, debido a que el proceso mismo de enseñanza aprendizaje ha cambiado y se ha visto modificado por los comportamientos y las nuevas maneras en que los jóvenes asimilan el conocimiento.

2. ¿Considera las guías didácticas como herramientas importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje?

Desde el momento histórico que nos dio el efecto de la pandemia se ha establecido que el uso de las guías didácticas se convirtió en una de las herramientas más usadas por los docentes para poder establecer el proceso educativo de los estudiantes mediante una conexión virtual, las guías están encaminadas con los aspectos más importantes del aprendizaje.

3. ¿Piensa que el uso de la tecnología en los procesos educativos tiene muchos aspectos positivos?

El ser humano siempre está avanzando en el proceso del cambio y de la superación, el avance de la tecnología se ha convertido en un punto fundamental para el desarrollo del ser humano debido a que ayudada a expandir las posibilidades de la educación para las personas, gracias al avance de las tecnologías en este momento se puede acceder a una herramienta digital como un celular y se puede revisar videos y actividades propias de un proceso de aprendizaje.

Variable dependiente: Proceso de enseñanza

1. ¿Considera que la planificación es importante para el desarrollo de sus clases?

El proceso previo de la planificación es muy importante en el desarrollo de las clases ya que el docente establece los objetivos y las destrezas que se desean alcanzar y de la misma forma desarrolla las estrategias metodológicas mediante el diseño de actividades para que de esta manera se pueda generar un proceso educativo óptimo.

2. ¿Es fundamental que la planificación de clases se enfoque en alcanzar destrezas de una manera divertida y formativa para el estudiante?

El aprendizaje lúdico ha sido una de las estrategias más fundamentales en los procesos educativos ya que el ser humano aprende de manera más práctica mediante el desarrollo de actividades que asimila mediante la práctica o en este caso propia del juego, y mientras más interesante se propone la actividad más el estudiante puede asimilar.

Final mente se puede establecer que tanto en las entrevistas aplicadas a los docentes como en las encuestas dirigidas a los estudiantes los dos coinciden en que la materia es interesante pero que es necesario una actualización en los procesos de ambas partes, por un lado los estudiantes necesitan nuevas innovaciones en la manera de aprender y los docentes manifiestan que las guías son importantes como herramientas para el aprendizaje por lo tanto el diseño de una guía didáctica de carácter virtual establece es una respuesta correcta para poder enfrentar de manera adecuado la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de la materia.

Por lo tanto se establece que tanto docentes como estudiantes están enfocados en el principio de enseñar y aprender y que las inquietudes son casi similares en los principios de establecer que las metodologías tradicionalistas deben ser adecuadas a un concepto educativo más global en el cual el uso de las TICS es necesario y muy útil para poder avanzar con los procesos educativos del nuevo milenio.

Para el cumplimiento de los objetivos planteados se aplicó un tratamiento estadístico de datos los resultados obtenidos en el pre-test y pos-test, se detallan en las siguientes tablas, aquí pueden explicar cuando se tomó el pre-test y posterior el pos-test

Tabla N° 16 Tratamiento estadístico comparativo de los conocimientos.

PARALELO	PRETEST	POSTEST	PARALELO	PRETEST	POSTEST
A	5	8	B	7	9
A	5	8	B	7	9
A	7	9	B	6	8
A	6	8	B	7	9
A	4	7	B	7	8
A	7	9	B	7	10
A	4	9	B	7	9
A	5	8	B	7	8
A	7	9	B	7	9
A	7	9	B	7	9

A	6	8	B	4	8
A	7	10	B	7	10
A	2	7	B	5	8
A	5	8	B	5	7
A	7	9	B	6	10
A	4	8	B	7	8
A	7	8	B	7	10
A	4	7	B	5	7
A	2	8	B	5	9
A	6	8	B	6	8
A	7	9	B	7	9

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

Tabla N° 17 Descriptivas de análisis

	N	Media	Mediana	DE	EE
POSTEST	42	8.48	8.00	0.862	0.133
PRETEST	42	5.88	6.50	1.400	0.216

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

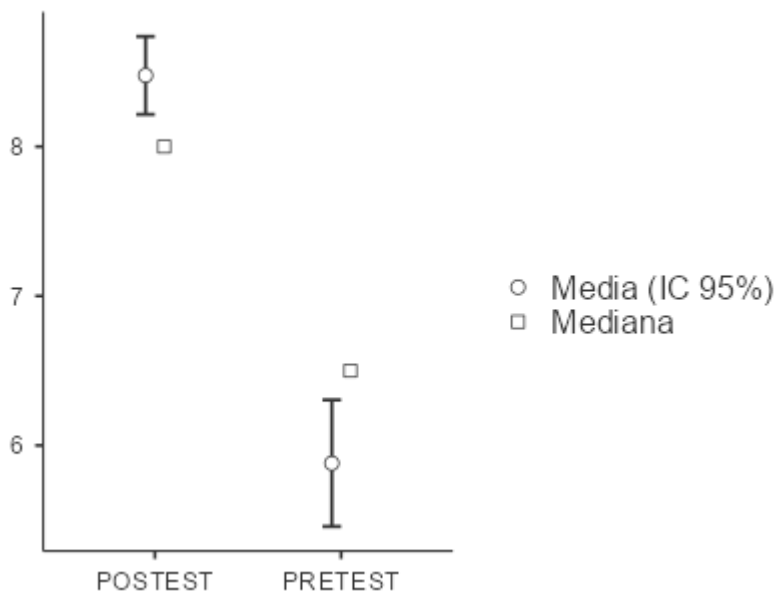


Figura N°. 12 Retroalimentación

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

Tabla N° 18 Test de Normalidad

			statistic	p
POSTEST	PRETEST	Shapiro-Wilk	0.851	< .001
		Kolmogorov-Smirnov	0.276	0.003
		Anderson-Darling	2.70	< .001

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

Al contar con menos de 50 elementos se aplica la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk obteniendo un valor <0.001 determinando que los datos no cuentan con normalidad. En este sentido, se aplica el estadístico de Wilcoxon, al contar con un p-valor <0.001 se establece que existe una mejora significativa luego de aplicar la guía de la propuesta y que está además cuenta con una correlación fuerte entre la variable independiente y dependiente.

Tabla N° 19 Estadístico de Wilcoxon

			Estadístico	p		Tamaño del Efecto
POSTEST	PRETEST	W de Wilcoxon	903	$< .001$	Correlación biseriada de rangos	1.00

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: investigación de campo

CAPITULO III

PROPUESTA

Nombre de la propuesta.

Guía didáctica virtual de emprendimiento y gestión, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Isinlivi”

Definición del tipo del producto.

La tecnología en la educación ha generado una ola de dinámicas educativas en el ambiente, en la construcción y consolidación de aprendizajes significativos y con el auge de las tecnologías han servido como recursos en la educación y en la búsqueda de herramientas dinamizadoras que faciliten el aprendizaje (Aguilar, 2017).

Los E-Book son herramientas que en el contexto educativo actual por causa de la pandemia son muy útiles, permiten a los estudiantes tener la educación relativamente cerca, volviéndose poco a poco autónomos. Los docentes pueden promover el autoaprendizaje y la regulación de las actividades para poder lograr metas a corto plazo y así adquirir aprendizajes prácticos en el contexto (Gonzales, 2018).

El uso de un E-book como herramienta permite a los estudiantes aprender de forma dinámica, divertida, eficiente y eficaz, mejorando la motivación y confianza. A partir de la aplicación de la matriz Coda, fue escogida la herramienta Book Creator por ser de alta calidad, accesibilidad, fácil manejo, permite que los usuarios puedan aprender de forma divertida y además contiene una gran variedad de archivos para utilizar siendo es versátil en cuanto a contenidos (Gonzales, 2018).

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

La guía didáctica se convertirán en una herramienta utilizada por el estudiante para poder llevar la materia sin necesidad de la herramienta física cómo lo es el libro, tan solo con tener un aparato móvil podrá llevar su guía y revisar las actividades que están propuestas para él, de esta manera se quiere facilitar el acceso al conocimiento mediante el uso de las tecnologías de información que se pueden poner al servicio de la educación, la guía didáctica elaborada en la aplicación Book creator es muy útil debido a que es interactiva y los conocimientos básicos se han colocado para que el estudiante pueda asimilar de forma más estratificada los conceptos más fundamentales de la materia, es importante mencionar de la misma manera que se puede establecer se van a tomar pequeñas autoevaluaciones las cuales son trabajos que el estudiante debe realizar el estudiante para fortalecer el conocimiento adquirido estos trabajos tienen la facilidad de verse reforzados con el link a un video educativo en el cual el tema puede ser ampliado de una mejor manera, de igual forma se puede adjuntar dentro de la guía documentos en Word previamente establecidos en los que los estudiantes ya tendrán los formatos para poder realizar sus tareas.

En caso de que el docente así lo requiera los estudiantes podrán trabajar de manera directa en la guía modificándola para de esta manera poder aportar muchas de las dudas que tienen al desarrollo de la hora clase, es importante identificar que los estudiantes en la actualidad se ven apegados más a el uso del celular para las diferentes tareas por lo tanto al tener la guía de esta manera podemos estar de acuerdo en que el estudiante podrá acceder a la misma y se verá atraído hacia una forma de aprendizaje que no había manejado con anterioridad.

Objetivos.

Objetivo general.

- Diseñar una guía metodológica usando la aplicación de Book creator para que el estudiante mejore su proceso de enseñanza aprendizaje.

Objetivos específicos.

- Planificar las fases metodológicas de la guía didáctica basado en el modelo instruccional ADDIE.
- Establecer las fases necesarias para el desarrollo de la propuesta mediante el uso del Book Creator.
- Implementar el uso de la guía en los alumnos del primero de bachillerato de la “Unidad Educativa Isinliví”.
- Valorar la propuesta mediante el criterio de especialistas.

Estructura de la propuesta.

Datos informativos.

Título: Guía didáctica virtual de emprendimiento y gestión aplicada en el bachillerato.

Nombre de la institución: Unidad Educativa Isinliví

Código AMIE: 05H00781

Dirección de ubicación: Rumipungo

Tipo de educación: Educación Regular

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Sigchos

Parroquia: Isinliví

Nivel educativo que ofrece: Inicial; Educación Básica y Bachillerato

Tipo de Unidad Educativa: Fiscal

Zona: Rural INEC

Régimen escolar: Sierra

Educación: Hispana

Modalidad: Presencial

Jornada: Matutina

La forma de acceso: Terrestre

Curriculum para primer año de BGU.

Objetivos considerados para la materia de la materia.

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

OG.EG.2. Comprender los conceptos de “ingresos”, “gastos” e “inversiones” como elementos fundamentales para la toma de decisiones.

OG.EG.3. Resumir, organizar y registrar la contabilidad básica de un emprendimiento a partir de la comprensión de las cuentas, libros contables y estados financieros.

OG.EG.4. Conocer y explicar los requisitos y responsabilidades legales y sociales que debe cumplir un emprendedor en el momento de crear y mantener un emprendimiento, como forma de retribuir al Estado por los servicios recibidos.

Destrezas con criterio de desempeño.

EG.5.1.1. Describir y explicar los conceptos financieros básicos de un emprendimiento, como “ingresos”, “costos”, “gastos” e “inversión”, “punto de equilibrio” y sus proyecciones futuras como elemento fundamental para las proyecciones.

EG.5.1.2. Distinguir los diferentes tipos de costos y gastos que puede tener un emprendimiento para determinar detenidamente el capital de trabajo necesario para un emprendimiento.

EG.5.1.3. Identificar la obligatoriedad jurídica de llevar contabilidad, de acuerdo a lo establecido por las normas tributarias, como elemento fundamental para determinar la forma de llevar la contabilidad.

EG.5.1.4. Deducir la importancia de la contabilidad como elemento de control financiero del emprendimiento.

EG.5.1.5. Explicar las principales normas contables, relacionadas con la partida doble, para establecer los impactos en las cuentas.

EG.5.1.6. Clasificar las principales cuentas contables con su respectivo nombre para personificarlas, mediante la determinación de la naturaleza de su función en los asientos contables, tales como caja, bancos, cuentas por cobrar, inventarios, activos fijos, depreciación, cuentas por pagar, préstamos bancarios, capital.

EG.5.1.7. Identificar los componentes básicos del activo, pasivo, patrimonio, ingresos, costos y gastos, de acuerdo con la normativa contable, para clasificar adecuadamente las cuentas contables.

EG.5.1.8. Interpretar las cuentas contables mediante la identificación de los cambios que causan las transacciones en los activos, pasivos y patrimonios, reflejados en la cuenta por partida doble.

EG.5.1.9. Elaborar un balance general básico mediante la aplicación de los principios, conceptos y técnicas contables y la normatividad vigente.

EG.5.1.10. Elaborar un estado de pérdidas y ganancias básico mediante la aplicación de las cuentas contables y la ecuación contable en un caso de estudio.

Planificación de las fases de la propuesta.

La propuesta se realizó con el modelo ADDIE; El Modelo ADDIE es uno de los modelos comúnmente utilizado en el diseño instruccional, su nombre obedece al acrónimo analize (análisis), designe (diseño), develop (desarrollo), implement (implementación) y evaluate (evaluación); que representan las fases de este modelo, considerado para algunos

como un modelo genérico dado que las fases constituyen los pasos indispensables en todo proceso de diseño instruccional.

ADDIE adopta el paradigma del procesamiento de la información y la teoría de sistema del conocimiento humano. En este proceso interactivo cada producto, entrega o idea de cada fase se prueba o valora antes de convertirse en entrada para la siguiente fase, lo que le confiere un carácter sensible y altamente proactivo con lo que la evaluación inicial, procesual y final, impregna todo el modelo (Martinez & Torres, 2017).

Conociendo esto la propuesta tendrá las siguientes fases en su desarrollo:

Fase 1. Análisis de la necesidad de la guía.

Fase 2. Diseño de la Guía en Book Creator.

Fase 3. Desarrollo de la propuesta.

Fase 4 Implementación de la propuesta.

Fase 5. Evaluación de la propuesta.

Fase 6. Valoración de la propuesta.

Diseño de las fases.

Fase 1. Análisis de la necesidad de la guía.

La propuesta más específicamente de la necesidad de llamar la atención de manera adecuada de los estudiantes en la materia de emprendimiento y gestión debido a que el trabajo en los libros se ha vuelto mono para los mismos y por lo tanto es necesario incentivar nuevas

formas en las que se pueda transmitir el conocimiento debido a esto se ha visto importante que los estudiantes alternativos tecnológicos busquen o generen un contacto más especial con los teléfonos móviles que utilizan en el día el día por lo tanto es factible la realización de la presente guía ya que podrán los estudiantes acceder a la misma solo con el uso de su móvil.

Gracias al avance de la técnica y la tecnología, los móviles brindan muchos servicios que antes no se los tomaba en cuenta para el proceso educativo es importante mencionar que hoy en día la economía en estos sectores propiamente olvidados a mejorado de una manera muy adecuada permitiendo que todas las personas en este caso los estudiantes logren acceder a un dispositivo móvil.

Fase 2. Diseño de la Guía en Book Creator.

Book creator es una plataforma en línea en la cual no solo docentes pueden desarrollar libros o guías sino que los estudiantes también pueden acceder de a ellos y editarlos de manera muy fácil debido a que es muy intuitiva basándonos y considerando los beneficios que ofrece esta aplicación es por lo tanto que se la ha usado para el desarrollo de la guía didáctica de emprendimiento y gestión del primer año de bachillerato, dentro de esta guía se establecerán los conceptos y definiciones fundamentales que debe conocer el estudiante para poder comprender y entender la materia de manera más simplificada es decir el docente seleccionara solo los contenidos más esenciales para que sean asimilados por el estudiante.

Modelo instruccional.

El diseño de nuestra guía está simplificado de manera se utilizara el modelo instruccional ADDIE para poder establecer fases de construcción de la guía, con la diferencia que tendremos un paso más en las fases aumentando como sexto punto la valoración ya que la guía debe ser analizada y valorada por el expertos ya que de esta manera la guía tendrá un sustento que indique que la misma servirá para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, en el contexto mismo de la guía la misma iniciara con el objetivo de la materia que se está tratando y dónde también se le comentara cuáles son las destrezas de criterio de desempeño que se buscan desarrollar en el mismo la guía es muy específica con conceptos claros los cuales son tomados del mismo texto para que el estudiante pueda repasar los y cada una de ellas se ve reforzada por un proceso de autoevaluación en la guía también se comparten videos los cuales son específicos de la materia para ayudar a un mejor conocimiento y de la misma forma tiene enlaces a archivos adjuntos en donde los estudiantes podrán encontrar formatos y ya establecidos para realizar actividades como tareas o trabajos en casa.

La autoevaluación se enfoca en identificar el porcentaje de asimilación que el estudiante pudo comprender después del estudio y el análisis de los conceptos establecidos en la guía con este tipo de actividades se pretende establecer el porcentaje de conocimiento adquirido por el estudiante y analizar la manera en la cual el estudiante logra construir sus propios conocimientos en base a los aprendidos dentro de la hora clases.

Contenidos de la guía didáctica.

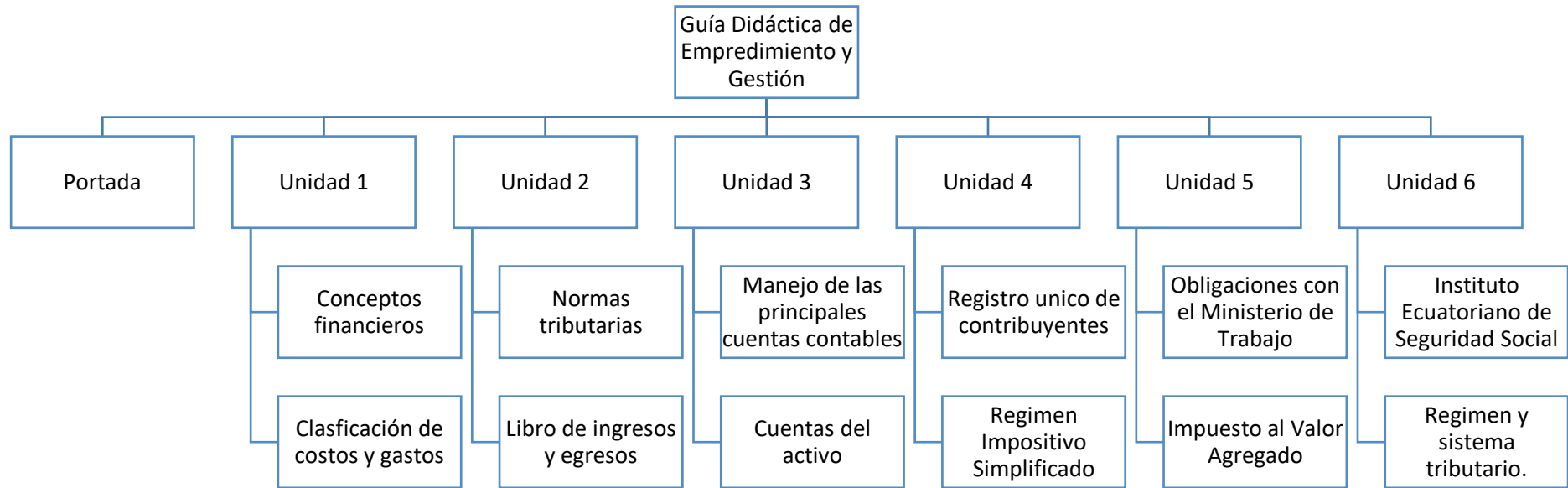


Figura N°. 13 Contenido de la Guía Didáctica

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: La autora

Fase 3. Desarrollo de la propuesta.

Para el desarrollo de esta fase se creó la guía a la cual el estudiante podrá ingresar con el siguiente link.

<https://read.bookcreator.com/UzwqyTEp9hTY6tQtUy9BRMyJD1w1/FQKW3uj2RcKYr9pJbDIEyg>

No es necesario que el estudiante se cree ninguna cuenta ni alguna suscripción se lo podrá revisar de manera directa.

Para la portada se eligió una plantilla que sea de un color agradable para el estudiante la cual se asimila de manera general aun libro.

En la parte derecha se tiene una flecha que indica la manera en la cual se puede avanzar en la guía pasando página por página.



Figura N°. 14 Portada
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

Contenido – Páginas.

Las páginas de la guía tienen un diseño personaliza con las herramientas que brinda la aplicación misma la cual está enfocada hacerlo agradable para el estudiante.

Cada una de las unidades inicia con el tema que se va analizar, con los objetivos que se buscan aprender y con las destrezas sé que quieren alcanzar.

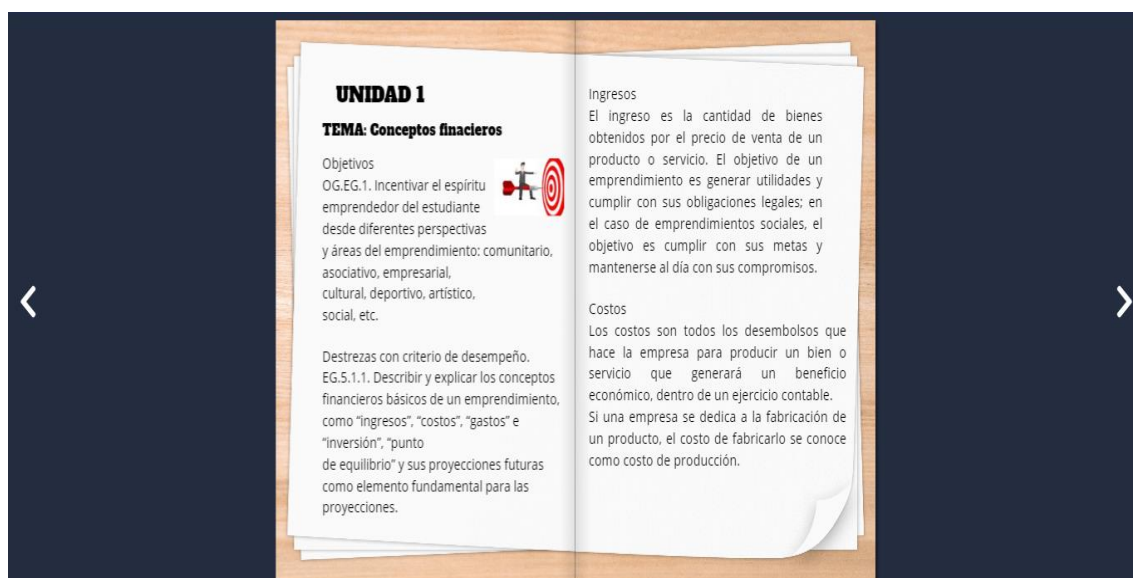


Figura N°. 15 Conceptos financieros

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: Book Creator

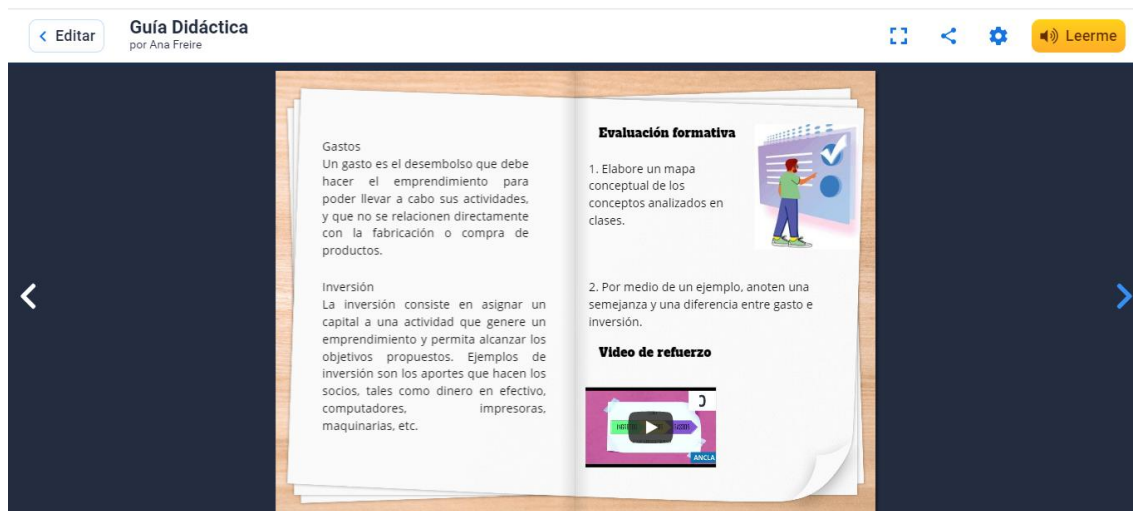


Figura N°. 16 Conceptos financieros

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: Book Creator

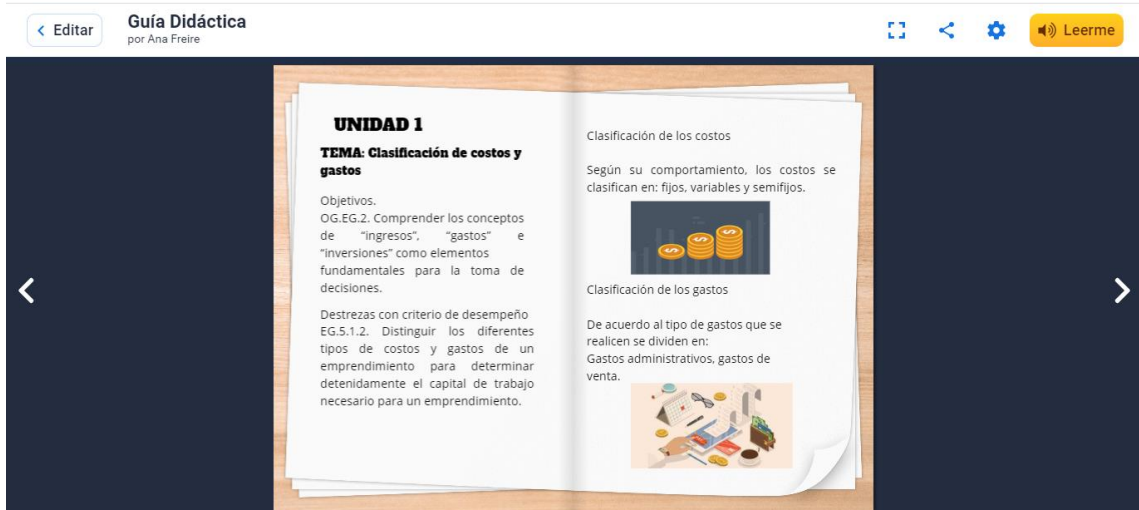


Figura N°. 17 Clasificación de costos y gastos
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

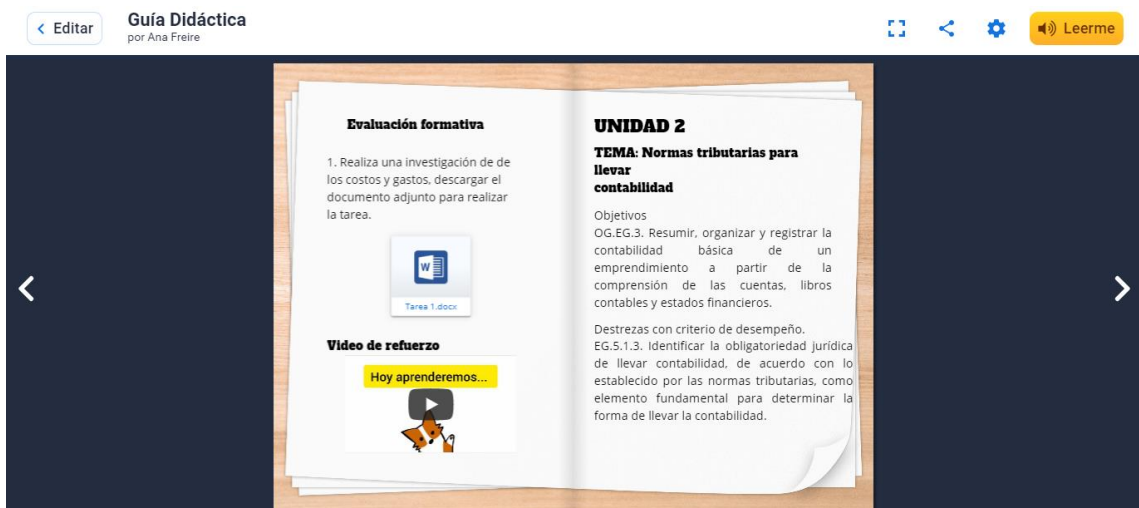


Figura N°. 18 Normas tributarias
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

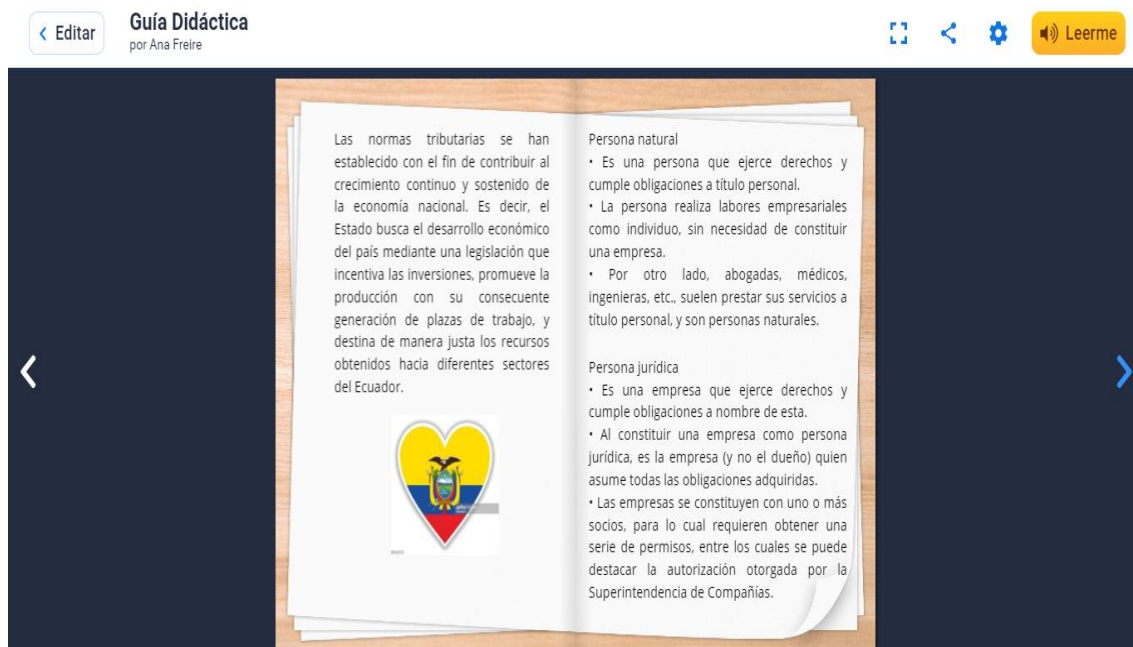


Figura N°. 19 Normas tributarias
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

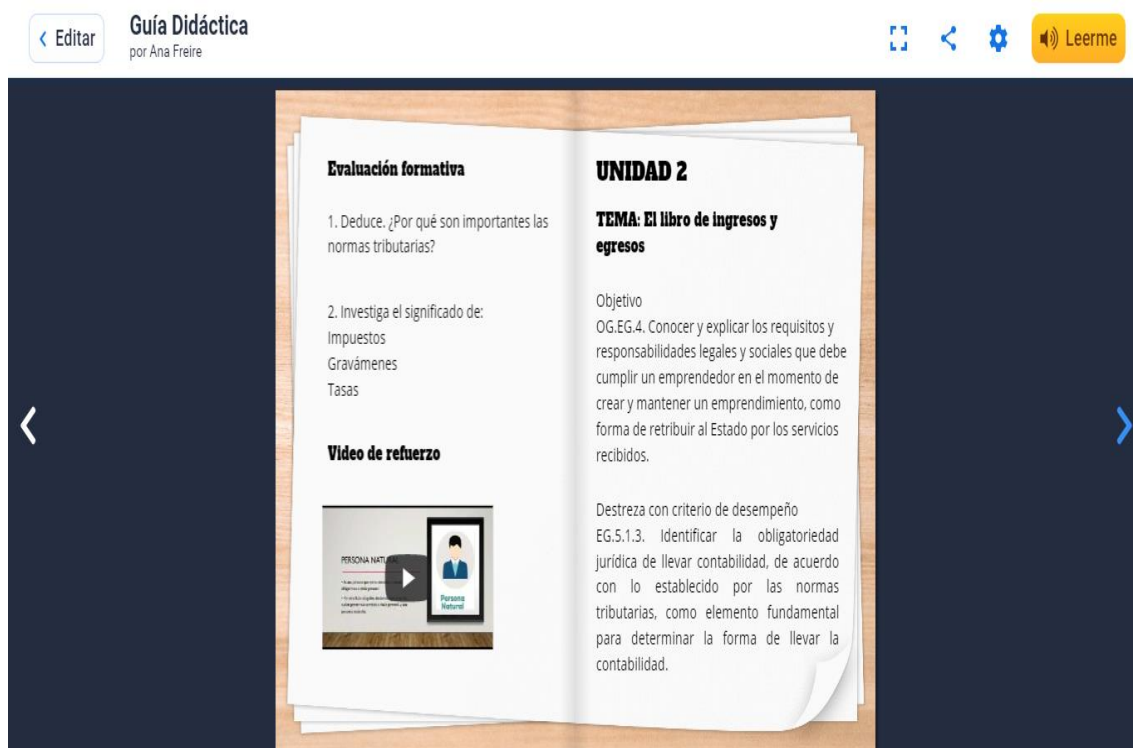


Figura N°. 20 Libro de ingresos y egresos
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

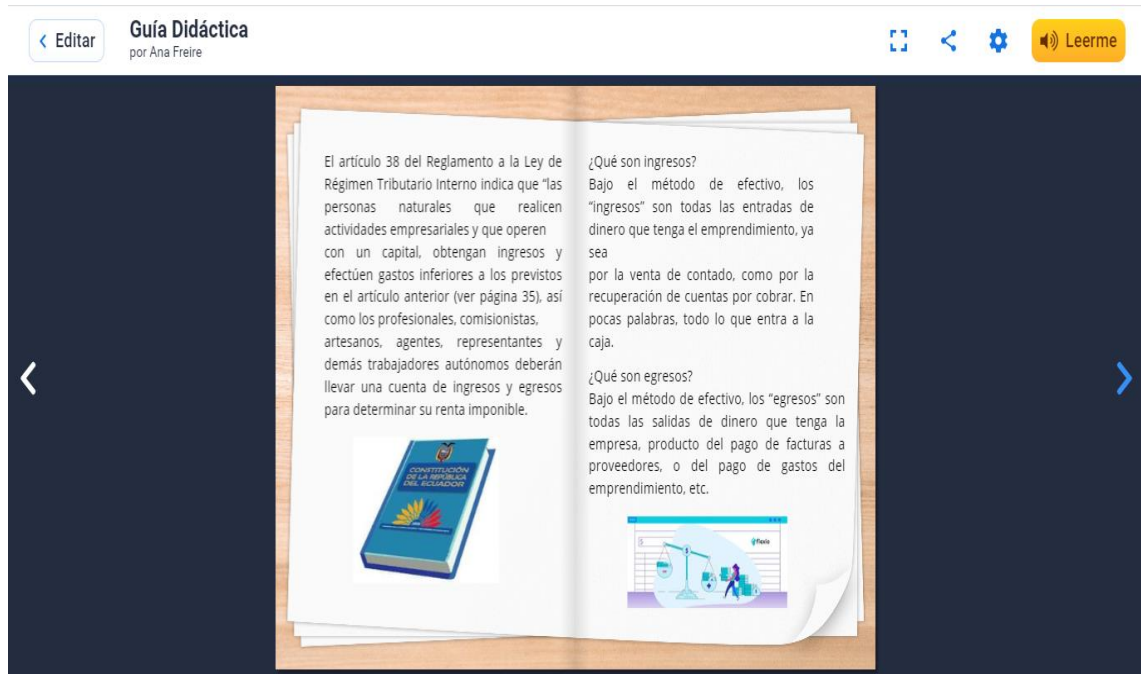


Figura N°. 21 Libro de ingresos y egresos
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

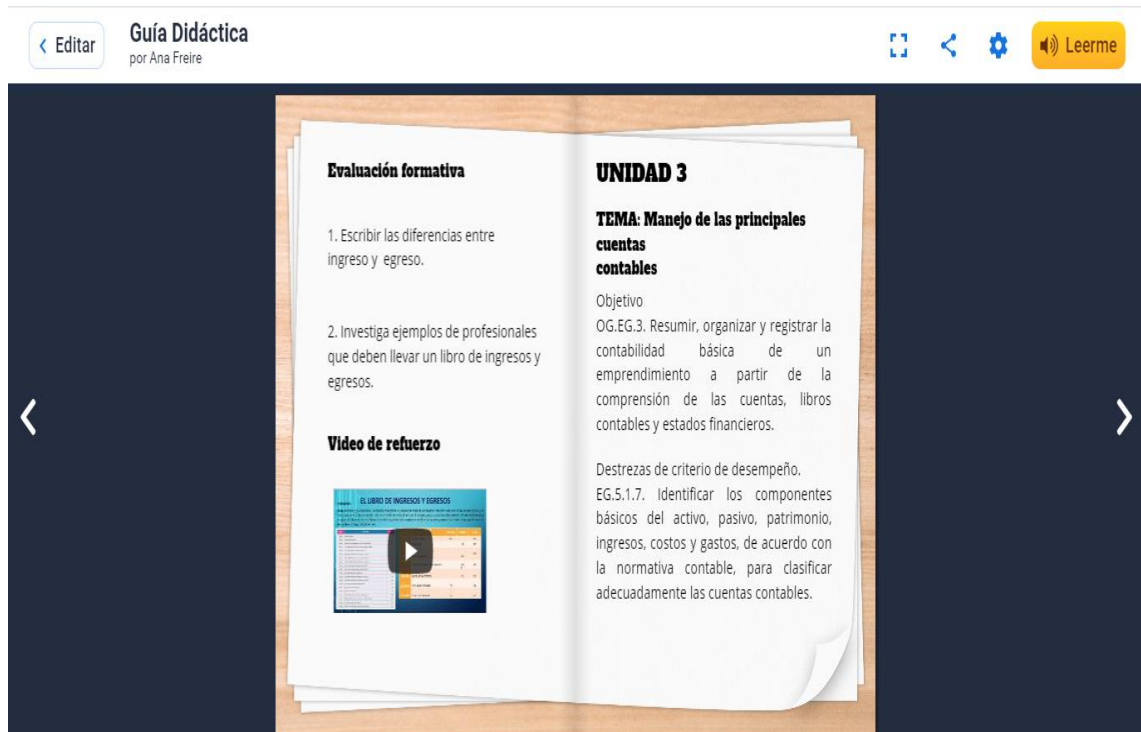


Figura N°. 22 Manejo de las principales cuentas contables
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

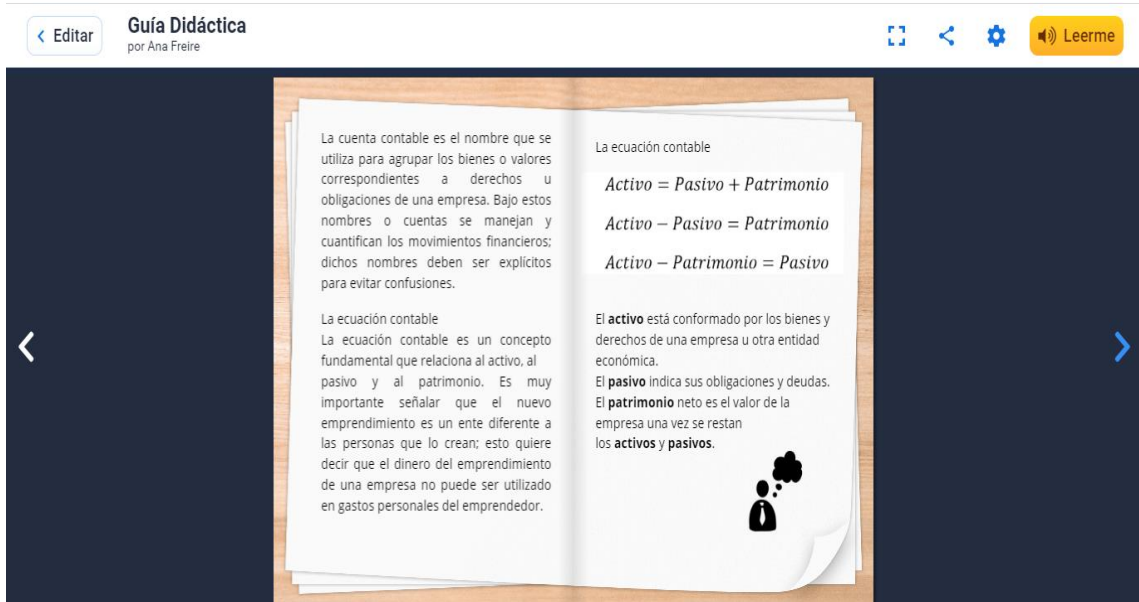


Figura N°. 23 Manejo de las principales cuentas contables

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: Book Creator

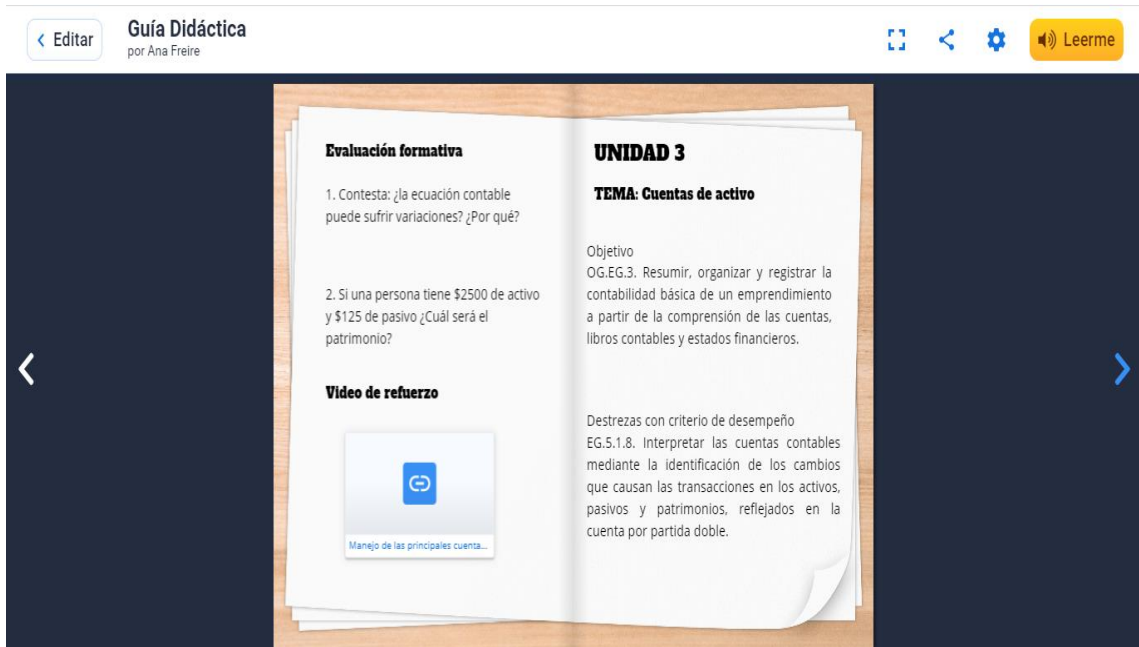


Figura N°. 24 Cuentas del Activo

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: Book Creator



Figura N°. 25 Cuentas del Activo

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: Book Creator



Figura N°. 26 RUC

Elaborado: Freire, A. (2022)

Fuente: Book Creator

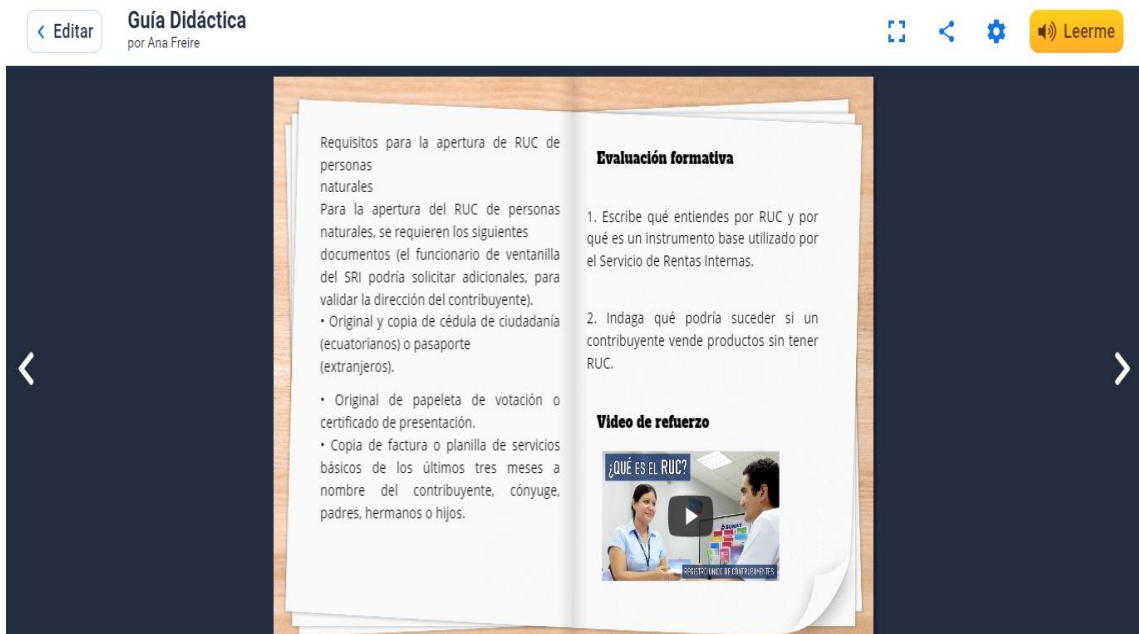


Figura N°. 27 RUC
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

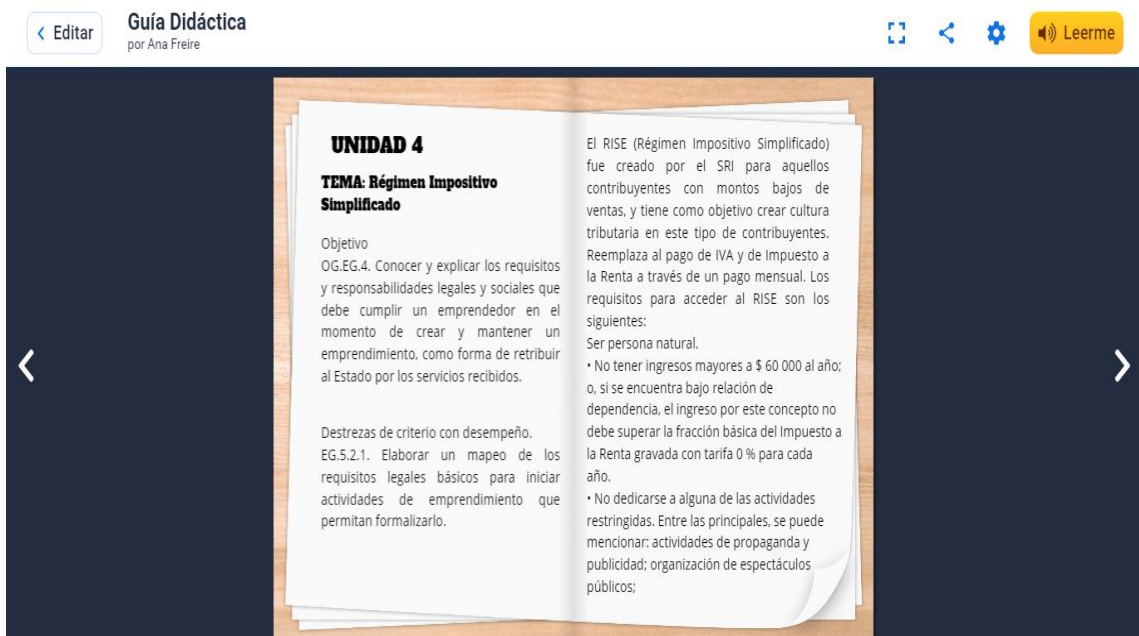


Figura N°. 28 RISE
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

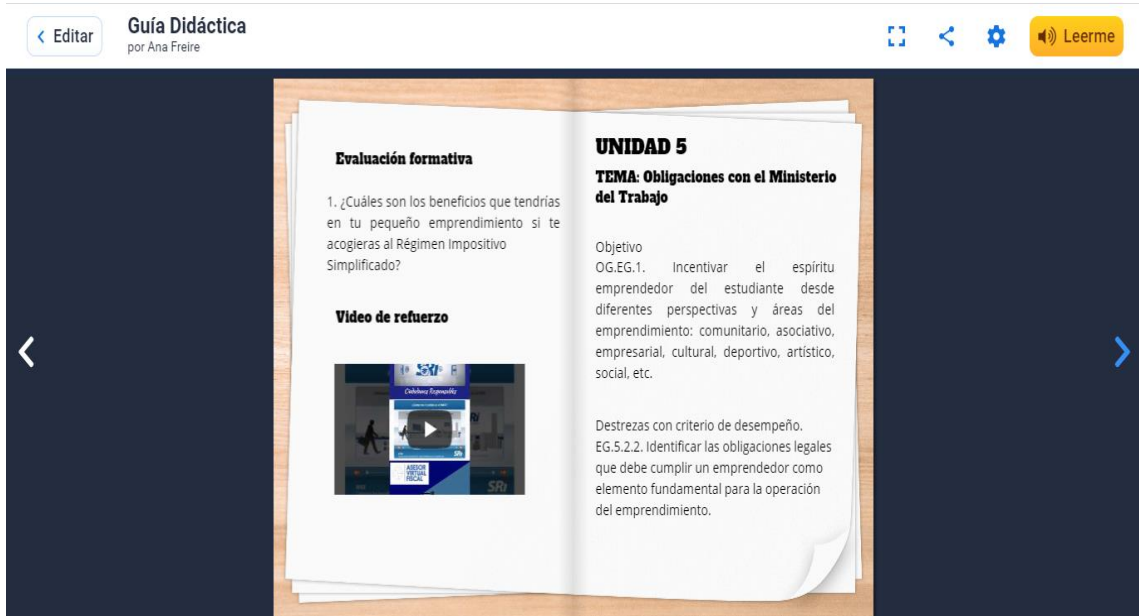


Figura N°. 29 Obligaciones del ministerio
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

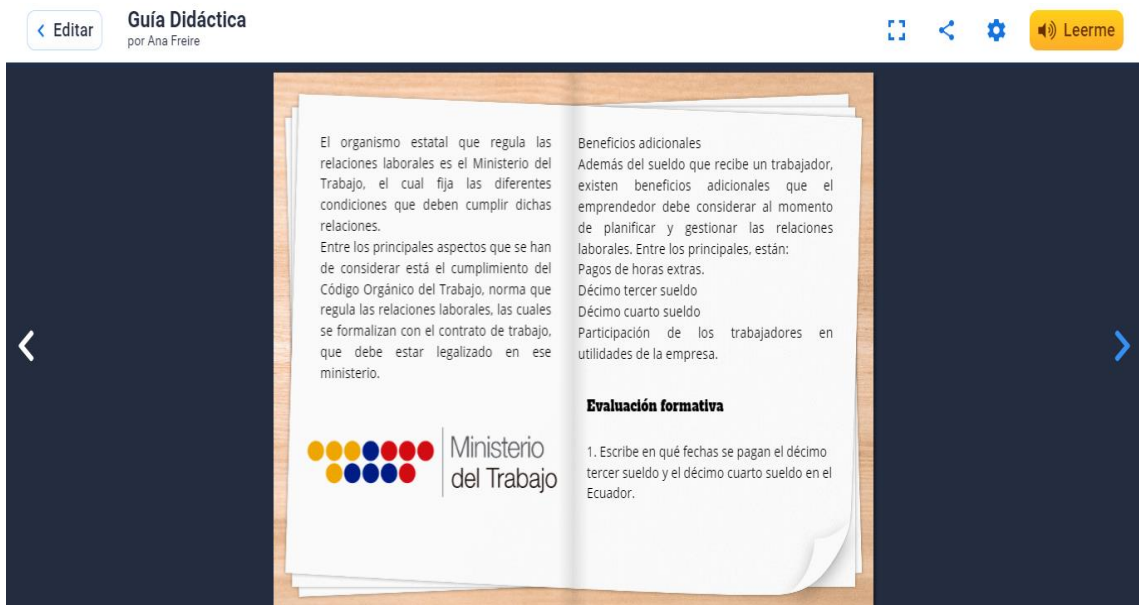


Figura N°. 30 Obligaciones del ministerio
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

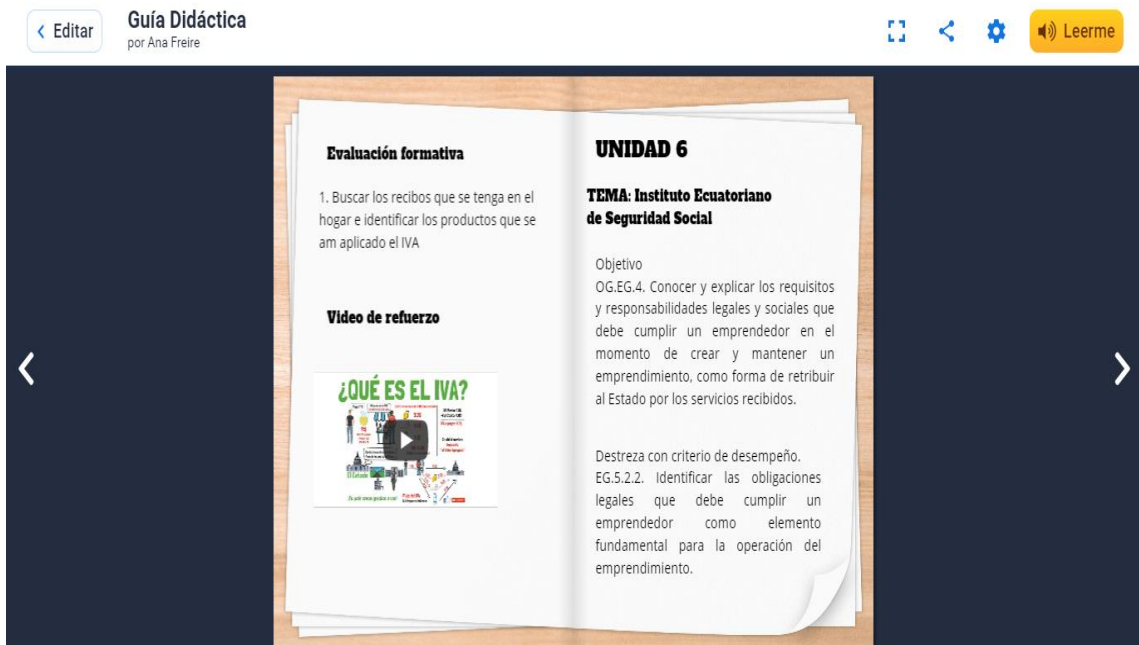


Figura N°. 33 IESS
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

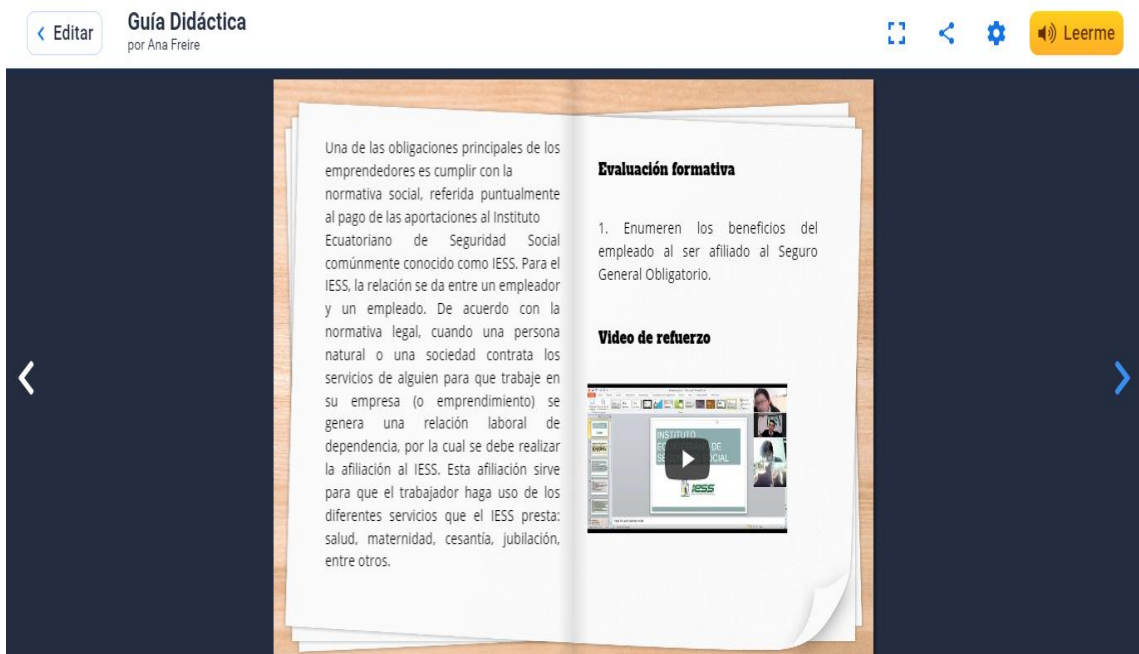


Figura N°. 34 IESS
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

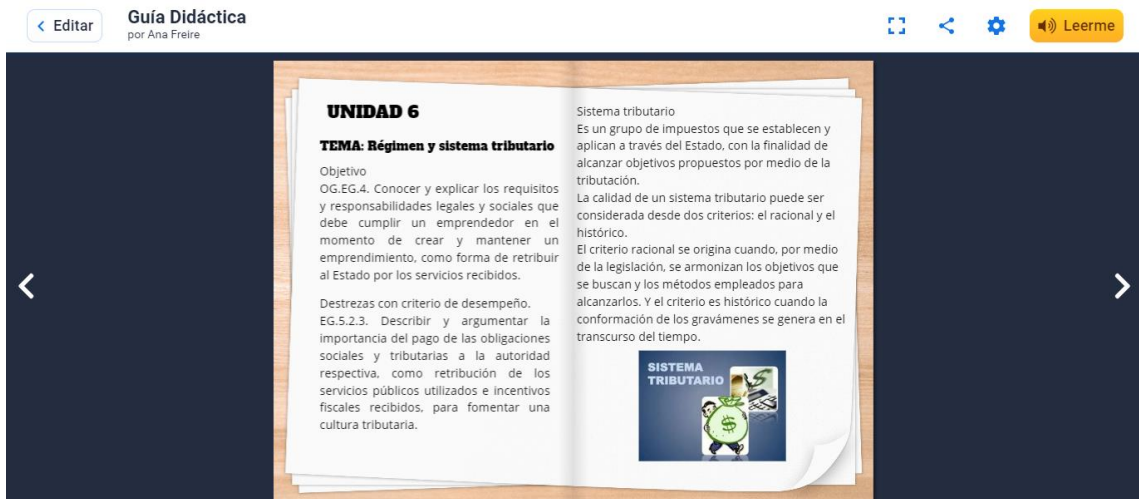


Figura N°. 35 Sistema tributario
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

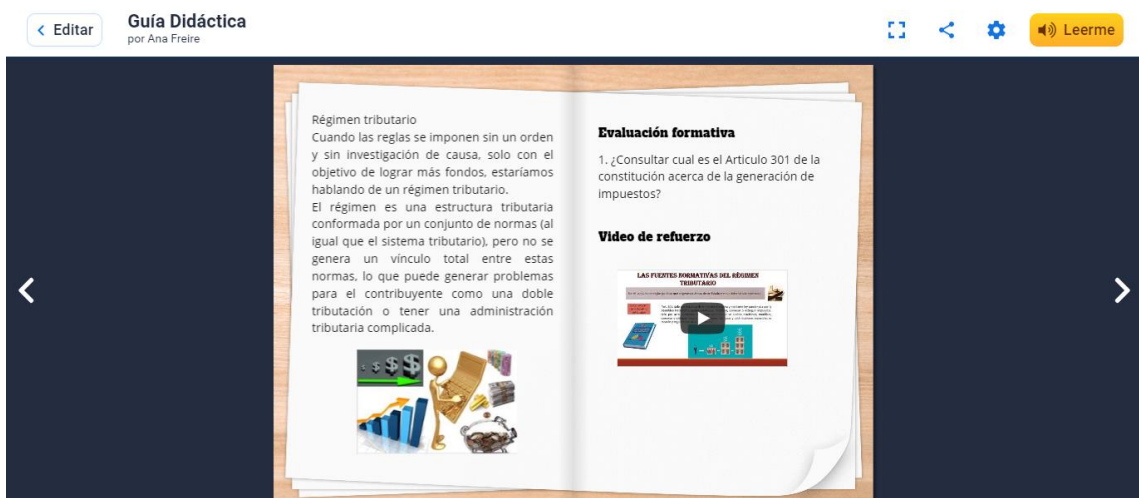


Figura N°. 36 Sistema tributario
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

Ejemplos de los videos adjuntados en la guía.

Los videos van adjuntados en la guía al dar un clik sobre cada uno de ellos se abren de manera automática.



Figura N°. 37 Ejemplo de videos
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator



Figura N°. 38 Ejemplo de videos
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

Video de refuerzo



Figura N°. 39 Ejemplo de videos
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

Ejemplo de las actividades propuestas como tareas en casa.

Las actividades son tareas en formatos ya establecidos para que el estudiante solo llene, compete, resuelva o escriba con sus propias palabras el mismo puede ser desarrollado en el computador o en el dispositivo móvil.

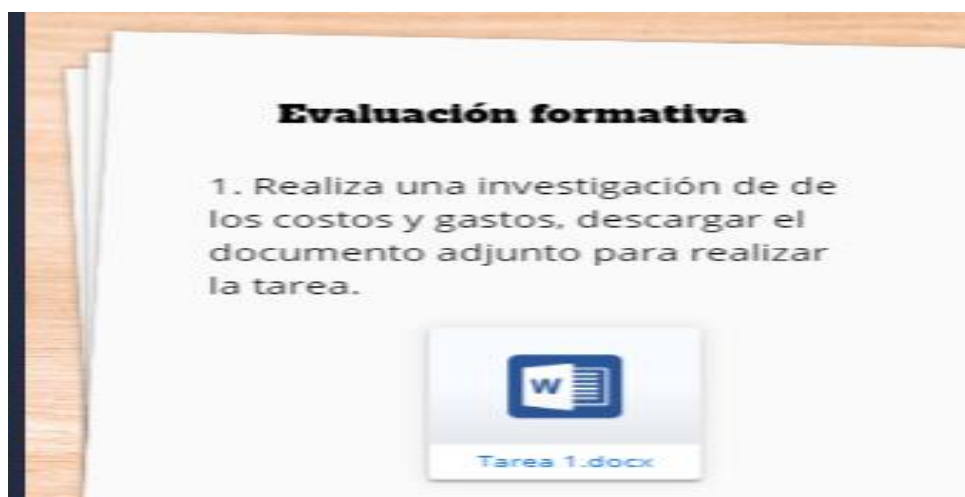


Figura N°. 40 Ejemplo de las evaluaciones
Elaborado: Freire, A. (2022)
Fuente: Book Creator

Fase 4 Implementación de la propuesta.

La presente propuesta será aplicada en el año electivo correspondiente al período septiembre 2023 Julio 2024 debido a que las planificaciones curriculares establecidas para el año en curso ya están aprobadas por la junta académica por lo tanto no es viable poder establecer en este periodo lectivo la presente propuesta.

Con la aplicación de esta guía se pretende que el rendimiento académico de los estudiantes en la materia de emprendimiento y gestión mejore debido a que al ver que están usando la tecnología ellos se motivarán más y de esta manera podrán repasar los conceptos fundamentales establecidos dentro de la materia de una mejor manera y con agrado hacia la misma.

Se pretende que la creatividad de los estudiantes mejore y el interés también sea mejor.

Fase 5. Evaluación de la propuesta.

Cómo se mencionó en el párrafo anterior la propuesta ser aplicada siguiente año lectivo por lo que para su evaluación sería lo más conveniente esperar el término del primer quimestre de esta manera se a establecer si los promedios de los estudiantes han mejorado y sí también los estudiantes se ven más motivados e interesados por la materia al utilizar medios tecnológicos para el desarrollo de la misma.

Fase 6. Valoración de la propuesta.

La valoración de la propuesta denominada ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA VIRTUAL DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISINLIVÍ, fue realizada por el Mg. Cristian Ante, Rector de la Unidad Educativa “Isinliví”, quien expone que:

Book editor es una herramienta necesaria y válida dentro del campo educativo para un adecuado desarrollo del aprendizaje en los estudiantes. Además, en la actualidad la tecnología no debe quedar al margen de la educación, puesto que su implementación permite desarrollar habilidades y destrezas indispensables en los estudiantes Para su buen desenvolvimiento en la actualidad por lo manifestado considero adecuada la aplicación de la propuesta dentro de la institución (Ver Anexo 3).

De la misma manera fue valorada por el Mg. David Fernando Jácome Cordones quien manifestó que la guía cumple con los objetivos y la estructura de necesaria para ser aplicada, que existe claridad en la redacción ya que su lenguaje es sencillo para que pueda ser usado por el estudiante y que su estructura y contenido están de acuerdo (Ver anexo 4)

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

Conclusiones.

Concluida la presente investigación y de acuerdo con los objetivos que se plantearon por parte del investigador se puede llegar a las siguientes conclusiones.

- Se pudo encontrar la información bibliográfica necesaria concluyendo específicamente en que los procesos de la educación tienen que venir modificándose con el avance del tiempo y adaptándose a las nuevas formas de enseñanza aprendizaje en esto es muy importante conocer que las nuevas tecnologías de información son aquellas que nos ayudan a transmitir el conocimiento utilizando aplicaciones y dispositivos que en este caso pueden ser móviles o estáticos y los cuales están definidos de manera confiable para garantizar un proceso educativo en el cual el estudiante pueda desarrollar su creatividad y pueda generar su interés en la materia analizada.
- Se concluyó de la misma manera que la motivación de los estudiantes en la materia de emprendimiento y gestión de acuerdo a las encuestas aplicadas oscila en porcentajes que evidencian que es necesario que los estudiantes se encuentran motivados al estudiar y que debido a la manera tradicional educativa no lo logran ya que después de haber regresado de un período de pandemia en donde ellos recibieron las clases de manera virtual es decir se acostumbraron a una educación en la que utilizaban los medios de comunicación tecnológica para poder aprender y desarrollar sus conocimientos y gracias a la aplicación de la guía los resultados de los estudiantes mostraron un nivel de mejora muy adecuado.

- Finalmente se elaboró la guía metodológica utilizando la aplicación book creator de esta manera se pudo simplificar 6 unidades que se estudian en el primer año de bachillerato poniendo énfasis en los conceptos fundamentales que cualquier persona que conoce la materia tendría que tener en cuenta para su proceso de desarrollo y posterior construcción del conocimiento de los nuevos temas vistos en cursos superiores

Recomendaciones

- Se recomienda el uso de guías didácticas dentro de la clase sea una estrategia para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje materias de la unidad educativa.
- Es recomendable incentivar a los estudiantes a poner énfasis en su proceso educativo y al generar una capacidad investigadora y creadora por parte de ellos mediante el uso de las tecnologías y del y del internet de una manera positiva que para ellos les permita un crecimiento personal y no sea un recurrente de ocio y abandono de sus actividades escolares.
- Es recomendable capacitar a todos los docentes en el uso y el manejo de las nuevas tecnologías puede ser el reto de cualquiera educadora adaptarse a los cambios para dar de esta manera su mejor versión para los estudiantes y que los mismos pueden aprender de una forma interesante creativa y motivadora.

Bibliografía

- Abreu, O., Gallegos, M. C., Jácome, J. G., & Martínez, R. J. (2017). La didáctica: Epistemología y definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación universitaria*, 10(3), 81-92. <https://www.scielo.cl/pdf/formuni/v10n3/art09.pdf>
- Aguilar Fajardo, N. J., Astudillo Jimbo, M. D. L., & Yuquilima Macas, J. M. (2020). *La Narrativa Transmedia como estrategia didáctica para el fortalecimiento de habilidades de comprensión lectora en los estudiantes de Cuarto Año, de Básica de la Unidad Educativa Paccha* (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación). <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1651>
- Aguilar, M. (2017). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (2), 801- 811
- Alvarado, L. J., & García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens: Revista Universitaria de Investigación*, (9), 187-202.
- Anexos.
- Arias, F. G. (2016). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica. 6ta.* Fidas G. Arias Odón.
- Avantel. (2020, 17 marzo). *Herramientas digitales gratuitas: beneficios y utilidades.* Recuperado 8 de octubre de 2022, de <https://www.avantel.co/blog/educacion/que-tanto-utilizas-las-herramientas-digitales-gratuitas/>
- Avila, H. F., González, M. M., & Licea, S. M. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿ métodos o técnicas de indagación empírica?. *Didasc@ lia: didáctica y educación*, 11(3), 62-79.

- Benavides-Castillo, G. J. D., & Saavedra-Cardona, L. (2020). Cambios de la percepción sobre las actitudes relacionadas con la educación en derechos humanos de los estudiantes del programa de comercio exterior de la Universidad Católica de Oriente. Recuperado de <https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/20.500.13064/407/Art%C3%ADculo%20resultado%20de%20investigaci%C3%B3n%20definitivo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cano-Marín, Y. A. (2021). *Aplicación desde la web 2.0, una alternativa para fortalecer la comunicación en la escuela* (Master's thesis, Ciencias de la educación). <https://repositorio.uco.edu.co/handle/20.500.13064/1075>
- Cárdenas, C. V. G., Poma, M. E. L., & Chimbo, G. W. C. (2021). Inteligencia emocional en estudiantes de la carrera de contabilidad y auditoría de la facultad de ciencias administrativas, gestión empresarial e informática, universidad estatal de bolívar y su influencia en el rendimiento académico. Recuperado de: <https://scholar.archive.org>
- Carneiro, R., Toscano, J. C., & Díaz, T. (2019). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Recuperado de: <http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/438/1/LOS%20DESAFIOS%20DE%20LAS%20TICS%20PARA%20EL%20CAMBIO%20EDUCATIVO.pdf>
- Castillo, O., & Arsube, G. (2021). *Guía didáctica a través de material no estructurado sobre geografía física del Ecuador para el aprendizaje de los estudiantes con discapacidad visual del centro de apoyo educativo especializado APRODVICH– Riobamba* (Bachelor's thesis, Riobamba). <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8092>
- Castillo, R. M. (2018). La importancia de la educación ambiental ante la problemática actual. *Revista electrónica educare*, 14(1), 97-111. Recuperado de: <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/1513/15857>

- Chávez, M. V., Marín, M. M., Barrios, P. E. G., & Ramos, S. Z. (2021). UNA ASIGNATURA QUE PUEDE SER MENOS COMPLICADA PARA LOS ESTUDIANTES: LA MORFOLOGÍA FUNCIONAL. *Diálogos e Perspectivas Interventivas*, 2, e13603-e13603. Recuperado de :
<https://www.revistas.uneb.br/index.php/dialogos/article/view/13603/9485>
- Crisol Moya, E., Herrera Nieves, L. B., & Montes Soldado, R. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the knowledge society: EKS*. Recuperado de:
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/201043/Crisol.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cuy Bautista, D. A. (2021). *El aprendizaje de adición y sustracción de fracciones (Guías didácticas en virtualidad)* (Doctoral dissertation, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia). Recuperado de:
https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/8516/1/Aprendizaje_Adicion_sustraccion.pdf
- Díaz Carreño, L. J. (2021). Fortalecimiento del pensamiento espacial y geométrico en los niños y niñas de 5° básica primaria mediante la implementación de guías didácticas en el Colegio Integrado Llano Grande, Girón. Recuperado de:
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19602/Trabajo%20de%20grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Díaz Vera, J. P., Ruiz Ramírez, A. K., & Egüez Cevallos, C. (2021). Impacto de las TIC: desafíos y oportunidades de la Educación Superior frente al COVID-19. *Revista Científica UISRAEL*, 8(2), 113-134. Recuperado de
http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-27862021000200113&script=sci_arttext

- Fonseca Quichimbo, K. A. (2022). *Refuerzo académico online en la asignatura de biología sexta unidad de segundo de bachillerato general unificado, Unidad Educativa Municipal "Quitumbe", DM de Quito, 2020-2021* (Bachelor's thesis, Quito: UCE). <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/26782>
- Freile, C. (2017). *Hitos de la historia de la educación en el Ecuador*. Universidad San Francisco de Quito. Recuperado de: https://www.academia.edu/41750620/Historia_de_la_educaci%C3%B3n_en_el_Ecuador?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page
- Gamboa Quispe, G. (2021). *Herramientas tecnológicas para la retroalimentación de los aprendizajes en niños de educación inicial*. <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/6852>
- Gil Clemente, E. (2022). *Talleres temáticos para la educación matemática de niños con discapacidad intelectual: guía multimedia* (No. BOOK-2022-006). Servicio de Publicaciones. Universidad de Zaragoza. Recuperado de: <https://zaguan.unizar.es/record/110895/files/BOOK-2022-006.pdf>
- González-Ramírez, R., Gascó, J. L., Claver-Cortés, E., García Lillo, F., Llopis, J., MarcoLajara, B.,... & Zaragoza Sáez, P. D. C. (2018). *E. books: ventajas e implementación*. <https://web.ua.es/es/ice/jornadas-redes-2013/documentos/2013-comunicacionesorales/333742.pdf>
- Guiot Limón, I. (2021). *Uso de las TICS en la educación superior durante la Pandemia COVID-19: Ventajas y desventajas*. *Interconectando Saberes*, (12), 223–227. <https://doi.org/10.25009/is.v0i12.2724>
- Hernández, C. M. C., Castañeda, R. C., & Corral, M. D. L. L. F. (2021). *Reconfiguración de la gestión pedagógica del docente de nivel primario de la escuela pública en México*,

- ante la pandemia por covid-19. *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas*, 12(22), 273-304. <http://ojs.sociologia-alas.org/index.php/CyC/article/view/254/273>
- Fernández, R., Hernández, C., & Baptista, P. (2007). Fundamentos de metodología de la investigación. *Editorial MC Graw-Hill Interamericana, México*, 100-354.
- Kitsutani-Barrenechea, E. Y., & Medina-Zuta, P. (2021). El buen vivir: eje de transformación educativa del ciudadano del mundo. *Maestro y Sociedad*, 18(3), 920-939. Recuperado de: <https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5385/5027>
- Krishnamurti, J. (2019). *Sobre la educación*. Editorial Kairós. Recuperado de: <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=cHqzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=que+es+la+educacion&ots=vYuVzisp6I&sig=bDSfZmx5yGTMEwtRel4Ps8Mhjkw#v=onepage&q&f=false>
- León, A. (2017). ¿ Qué es la educación?. *Educere*, 11(39), 595-604. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/85144057.pdf#page=31>
- López Álvarez, D. (2019). Guía Didáctica del Contenido. Recuperado de <https://dspace.unia.es/handle/10334/3987>
- Loredo, E. R., Sierra-Arizmendiarieta, B., & Montero, C. R. (2019). Ámbitos de aplicación del Coaching educativo: una revisión bibliográfica del periodo 2013-17. *Educatio siglo XXI*, 37(2 Jul-Oct), 223-244.
- Luz, C. G. M. (2018). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Editorial UNED. Recuperado de: [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=KG5aDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=Luz,+C.+G.+M.+\(2018\).+Educaci%C3%B3n+y+tecnolog%C3%ADa:+estrategias+did%C3%A1cticas+para+la+integraci%C3%B3n+de+las+TIC.+Editorial+UNED.](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=KG5aDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=Luz,+C.+G.+M.+(2018).+Educaci%C3%B3n+y+tecnolog%C3%ADa:+estrategias+did%C3%A1cticas+para+la+integraci%C3%B3n+de+las+TIC.+Editorial+UNED.)

[&ots=OvYQHv5sQw&sig=0OimbLUhWeg2WAPrWoJYjAfCR0w#v=onepage&q&f=false](#)

- Martínez, A., y Torres, L. (2013). Los entornos personales de aprendizaje (PLE). Del cómo enseñar al cómo aprender. EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC, 2(1), 39-57. Recuperado de <http://www.edmetic.es/Documentos/Vol2Num1-2013/3.pdf>
- Medina Satizábal, M. L., & Mora Ruiz, L. F. (2017). La motivación y las emociones, su relación con el aprendizaje en la primera infancia. Recuperado de <https://alejandria.poligran.edu.co/handle/10823/1030>
- Mero-Ponce, J. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 712-724. Recuperado de: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1735/3437>
- Morales Alcocer, E. P. (2021). Análisis estadístico de la información de archivos maestros de instituciones educativas de los años 2015 al 2019 de la provincia de Pichincha. Recuperado de: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/14827>
- Moscoso, J. N. (2018). Los métodos mixtos en la investigación en educación: hacia un uso reflexivo. *Cadernos de pesquisa*, 47, 632-649.
- Núñez, J. D. D. M., Iniesta, A. A., Rosales, D. J. V., & López, Y. A. B. (2017). Coeficiente alfa de Cronbach para medir la fiabilidad de un cuestionario difuso. *Cultura Científica y Tecnológica*, (59).
- Olivos, T. M. (2021). Didáctica de la Educación Superior: nuevos desafíos en el siglo XXI. *Perspectiva educacional*, 50(2), 26-54. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3681264>
- Ordoñez Játiva, A. E., & Villagómez Antamba, A. L. (2022). *Modelos anatómicos para la enseñanza del sistema osteomuscular en el área de ciencias naturales para los*

- estudiantes de tercer grado de EGB de la U. E 17 de Julio de Ibarra, febrero-julio 2021* (Bachelor's thesis). Recuperado de: <http://201.159.223.64/bitstream/123456789/12312/2/FECYT%203946%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Ortega, J. H. (2018). Odisea de la educación moderna. *Papel Escena*, (16), 106-129. Recuperado de: <https://revistas.bellasartes.edu.co/index.php/papel/article/view/39>
- Paja Apaza, M. E., & Huaracha Inca, J. L. (2019). El software Geogebra para el aprendizaje de la geometría en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la institución educativa secundaria Agroindustrial Pomaoca, provincia de Moho, Puno–2017. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/9267>
- Páucar, M. A. V. (2016). Educación intercultural en Latinoamérica: análisis de las investigaciones de campo en la región. *Psicoperspectivas*, 15(1), 130-143.
- Pérez Gallardo, E., & Gértrudix Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revision bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos educativos: revista de educación*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/217217>
- Pérez, X. O. P., & Crespo, E. J. R. (2022). TICs en la educación en contextos de disrupción tecnológica. *RECIAMUC*, 6(1), 139-148. Recuperado de : <https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/770/1153>
- Puga Cañar, P. E. (2020). *Guía Didáctica Virtual para mejorar la Ortografía en los niños de séptimo año de básica* (Master's thesis, Quito). Recuperado de <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2688/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2020-103.pdf>
- Rodríguez, A. R., Solís, M. J. C., Chóez, M. G. C., Quijije, M. E. C., Pilay, Y. H. C., Andrade, G. A. P., & Gálvez, D. L. D. (2018). *Apuntes pedagógicos sugerentes para la educación*

superior (Vol. 30). 3Ciencias.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=qPtMDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=Tenemos+que+la+ense%C3%B1anza+es+una+pr%C3%A1ctica+social+que+so+bre+pasa+el+%C3%A1mbito+de+las+decisiones+individuales,+lo+que+genera+una+din%C3%A1mica+que+s%C3%B3lo+puede+comprenderse+en+el+marco+del+funcionamiento+general+de+la+estructura+social+de+la+que+forma+parte+&ots=rdV0Ddl--o&sig=pyTPbP72HyveHGg-32wQzL7ACuc#v=onepage&q&f=false>

Salas, J. A. (2019). Historia general de la educación. Recuperado de http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/730/1/Historia_general_de_la_educacion.pdf

Sánchez Mora, M. D. C. (2022). La comunicación pública de la ciencia y la educación informal: una relación complementaria. *Journal of Science Communication, América Latina*, 5(1), Y01. https://jcomal.sissa.it/en/05/01/JCOMAL_0501_2022_Y01

Santos, O. B., Jácome, R. C., Chávez, E. L., & Sánchez, N. Y. (2022). PEDAGOGÍA ACTIVA: INCIDENCIA EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE GENERADOS EN CONTEXTOS DE EDUCACIÓN SUPERIOR: Active pedagogy: impact on teaching and learning processes generated in higher education contexts. *Prohominum*, 4(1), 219-239. Recuperado de <http://acvenisproh.com/revistas/index.php/prohominum/article/view/319>

Tipán, Q., & Edersón, J. (2019). *Guía didáctica para el aprendizaje de fracciones para sexto año de educación general básica mediante herramientas de autor* (Master's thesis, Quito, Ecuador: Universidad Tecnológica Israel). <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2343/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2019-074.pdf>

- Torrens, R. E. P., & Arbolaez, G. D. L. C. U. (2020). Guías didácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje: ¿ Nueva estrategia?. *Revista Cientific*, 5(18), 371-392. Recuperado de: http://www.indtec.com.ve/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/476/1205
- Vaillant, D., Zidán, E. R., & Biagas, G. B. (2020). Uso de plataformas y herramientas digitales para la enseñanza de la Matemática. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, 28, Recuperado de: 718-740. <https://www.scielo.br/j/ensaio/a/FqJdDMbX7FdGg3TYPmfqSBh/?format=html>
- Velezmoro, G. A. B. (2020). *Herramientas digitales en la educación universitaria latinoamericana: una revisión bibliográfica*. Recuperado 8 de octubre de 2022, de <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/248/2481629003/html/>
- Vinueza, S. F. V., & Gallardo, V. P. S. (2017). Impacto de las TIC en la Educación Superior en el Ecuador. *Revista Publicando*, 4(11 (1)), 355-368. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/236644472.pdf>
- Vinueza, V. J. C., Gómez, R. R. P., Guayta, S. M. C., & Paredes, L. G. (2022). Tecnología de Realidad Aumentada en el inter-aprendizaje. *RECIMUNDO*, 6(1), 145-155. <https://recimundo.com/~recimund/index.php/es/article/view/1514/1949>
- Zuluaga, Y. E. L. (2019). Las Prácticas Pedagógicas En El Campo De La Educación: Su Confluencia En Investigaciones De Posgrado De La Ucm-The Pedagogical Practices In The Field Of Education: Its Confluence In The Ucm Postgraduate Programs Research. *Revista de Investigaciones· UCM*, 19(33), 50-64. Recuperado de <http://www.revistas.ucm.edu.co/ojs/index.php/revista/article/view/124>

Anexos.

Anexo 1.

Encuesta y entrevista.



Encuesta aplicada a los estudiantes de Primer Año de BGU de la Unidad

Educativa

Isinliví.

INDICACIONES:

La información proporcionada por usted tiene el carácter de confidencial y será utilizada

Exclusivamente para fines de desarrollo del proyecto previo a la obtención del título de

Magíster en Educación, Mención Pedagogía en Entornos Digitales.

Responda las siguientes preguntas señalando donde corresponda (escoger sólo una alternativa por pregunta).

Variable independiente: Guía didáctica

1. ¿Considera que las clases presenciales sin uso de recursos tecnológicos son interesantes?

Siempre

Casi siempre

Nunca

2. ¿Las actividades que realiza en el libro de Emprendimiento le parecen agradables?

Siempre

Casi siempre

Nunca

3. ¿Considera que la tecnología es importante en su proceso educativo?

Si

No

Tal vez

4. ¿Considera que realizar actividades de forma digital es mejor para su proceso de aprendizaje?

Si

No

Tal vez

5. ¿Prefiere evaluaciones en línea a las tradicionales?

Si

No

Tal vez

Variable dependiente: Proceso de enseñanza

1. ¿Con que regularidad usa el texto de emprendimiento para su formación personal?

Si

No

Tal vez

2. ¿Usa alguna plataforma digital para el desarrollo de clases?

Si

No

Tal vez

3. ¿Las actividades que propone el texto del ministerio le motiva durante las clases?

Si

No

Tal vez

4. ¿El docente propone actividades que le parecen importantes durante el desarrollo de clases?

Siempre

Casi siempre

Nunca

5. ¿Después de una evaluación se realiza una retroalimentación de la clase usando la tics?

Si

No

Tal vez



Entrevista aplicada a los Docentes del Área de Emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa Isinliví.

Objetivo. Obtener información acerca del uso de Guías didácticas digitales en el aula.

INDICACIONES: -La información proporcionada por usted tiene el carácter de confidencial y será utilizada exclusivamente para fines de desarrollo del proyecto previo a la obtención del título de Magíster en Educación, Mención Pedagogía en Entornos virtuales.

Responda las siguientes preguntas:

1. ¿Considera que el uso de los materiales tradicionales para el proceso educativo cumple las expectativas de sus estudiantes?
2. ¿Considera las guías didácticas como herramientas importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje?
3. ¿Piensa que el uso de la tecnología en los procesos educativos tiene muchos aspectos positivos?
4. ¿Considera que la planificación es importante para el desarrollo de sus clases?
5. ¿Es fundamental que la planificación de clases se enfoque en alcanzar destrezas de una manera divertida y formativa para el estudiante?

Anexo 2.

Validación del alfa de Cronbach.

ENCUESTADOS	ITEMS										SUMA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
E1	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	48
E2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
E3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
E4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	32
E5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	48
E6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
E7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
E8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
E9	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	42
E10	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	32
E11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
E12	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3	46
E13	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	26
E14	2	4	2	2	5	2	2	2	2	4	27
E15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
E16	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	42
E17	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	42


E37	2	2	2	2	2	2	2	2	2	5	23
E38	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41
E39	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	40
E40	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	32
E41	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	40
E42	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	42
VARIANZA	1,345	0,698	1,345	1,325	1,222	1,345	1,345	1,193	1,345	1,181	
SUMATORIA DE VARIANZAS	12,346										
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS	47,421										

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


α :	Coficiente de confiabilidad del cuestionario	→	0,822
k :	Número de ítems del instrumento	→	10,000
$\sum_{i=1}^k S_i^2$:	Sumatoria de las varianzas de los ítems.	→	12,346
S_T^2 :	Varianza total del instrumento.	→	47,421

Anexo 3.

Validación de la propuesta.



UNIDAD EDUCATIVA "ISINLIVI"
Isinlivi - Sigchos – Cotopaxi
unidadeducativaisinlivi@outlook.com
033-047 458



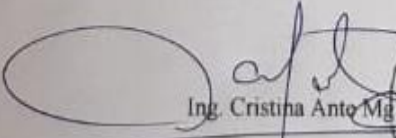
Ministerio
de Educación

VALORACIÓN


Yo, Ing. Cristina Ante Mg , Rector de la Unidad Educativa Isinlivi, doy constancia de que la propuesta denominada **"ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA VIRTUAL DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISINLIVI"** presentada por parte de la docente Ana Cecilia Freire Andocilla, es adecuada y pertinente para aplicar a los estudiantes del Primer Año de BGU en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, debido a que presenta un diseño bien estructurado, con la que se puede trabajar el contenido temático de la asignatura de manera interactiva; al ser una propuesta Innovadora, permitirá mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, Book Creator es una herramienta necesaria y valida dentro del campo educativo para un adecuado desarrollo del aprendizaje en los estudiantes. Además, en la actualidad la tecnología no debe quedar al margen de la educación, puesto que su implementación permite desarrollar habilidades y destrezas indispensables en los estudiantes para su buen desenvolvimiento en la actualidad; por lo manifestado considero adecuada la aplicación de la propuesta dentro de la Institución.

Isinlivi, 16 de febrero de 2023.

Atentamente;



Ing. Cristina Ante Mg
Rector de la Unidad Educativa "Isinlivi"



C.C. 050337520 -6

Anexo 4.

Oficio y Validación de la propuesta.

Sigchos 20 de marzo de 2023

Ing. David Jácome Mg.
DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ISINLIVI”

Presente. -

En conocimiento de sus méritos académicos y trayectoria profesional. Me dirijo a usted, con el fin de solicitar su valiosa colaboración como usuario para la validación de mi propuesta con el título: “ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA VIRTUAL DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ALUMNOS DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA ISINLIVÍ”. Esta propuesta forma parte del trabajo de investigación que tiene por objetivo Perfeccionar el proceso de la enseñanza aprendizaje de Emprendimiento y gestión.

Por la atención que usted me sabrá dar a la presente de antemano le anticipo mis más sinceros agradecimientos y de usted me suscribo.

Adjunto el documento para su correspondiente revisión.

Atentamente,



Ana Cecilia Freire Andocilla
**Estudiante de la Maestría Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales
de la Universidad Tecnológica Indoamérica.**

GUÍA PARA QUE EL ESPECIALISTA EMITA SU JUICIO VALORATIVO.

Usted ha sido seleccionado para valorar el resultado " GUÍA DIDÁCTICA VIRTUAL DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN " alcanzado en la investigación.

LINK DE LA GUÍA:

<https://read.bookcreator.com/UzwqvTEp9hTY6tQtUy9BRMyJD1w1/FQKW3uj2RcKYr9pJbDIEyg>

En esta guía aparece los aspectos que la conforman y constituyen el principal resultado, sobre el cual debe emitir su juicio valorativo, tomando como referencia la escala que se le explicamos a continuación.

Usted debe otorgar una calificación a cada uno de los aspectos, para ello utilizará una escala descendente de la siguiente manera aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

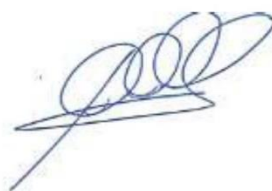
Identificación del evaluador

Nombres y Apellidos del evaluador:	David Fernando Jácome Cordones
Título grado	Ingeniero en Biotecnología Ambiental
Título de Posgrado:	Magister en Educación Mención en Innovación y Liderazgo Educativo
Años de experiencia	8 Años
Institución en la que se encuentra vinculado actualmente	Unidad Educativa Isinlivi
Teléfonos:	0984512634
Correo electrónico:	fjacome17@yahoo.es

<i>Criterios de evaluación</i>	<i>MB</i>	<i>BA</i>	<i>A</i>	<i>PA</i>	<i>I</i>
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto(si fuera el caso)	X				

Firma del evaluador

C.I.



Anexo 5.

Pretest



Ministerio
de Educación

UNIDAD EDUCATIVA "ISINLIVI"
Isinlivi - Sigchos - Cotopaxi



EVALUACIÓN DIAGNOSTICA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN

Nombre:

Curso: Primero B.G.U. Docente: Ana Freire Fecha:

Objetivo: Evaluar los conocimientos de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión que permita determinar el nivel de conocimientos del alumnado.

Indicaciones:

- Lea detenidamente cada pregunta.
- No se acepta los tachones ni borrones.
- Todas las preguntas tienen una respuesta. Subraye la correcta.
- El valor de cada pregunta es de un punto [1P].

Elija la respuesta correcta.

1. **¿Cómo se denomina la entrada de dinero por concepto de la venta de bienes o la prestación de servicios de un negocio?**
a) Ingresos b) Costos c) Gastos
2. **¿Cómo se denomina el desembolso de dinero que hace una empresa y que no están relacionados con la un bien o prestación de un servicio?**
a) Ingresos b) Costos c) Gastos
3. **La posibilidad de ocurrencia de un evento que pueda afectar a un emprendimiento se denomina...**
a) Riesgo b) Rendimiento c) Plazo
4. **Tiempo en el que se espera tener ganancia**
a) Riesgo b) Rendimiento c) Plazo
5. **Asignación de capital a una actividad que genera un emprendimiento.**
a) Costos b) Gastos c) Inversión
6. **Son normas que regulan su la presentación y manejo de los estados financieros.**
a) Principios Relevantes b) Principios Contables c) Principios de Información.
7. **Las siglas RUC significan.**
a) Registro Único de Contribuyente b) Registro Unitario Continuo c) Registro Unidireccional Ciudadano
8. **La institución pública encargada de recaudar los tributos en nuestro país se denomina...**
a) Servicio de Rentas Internas b) Servicio Renta Internacional c) Servicio de Rendimiento de Interés
9. **Las siglas IVA significan, Impuesto Valor Agrario.**
a) Verdadero b) Falso
10. **La institución del Estado que las relaciones laborales en nuestro país se llama Ministerio del Trabajo.**
a) Verdadero b) Falso