



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO  
EDUCATIVO**

**TEMA:**

**TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO  
Y GESTIÓN DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO.**

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

**Autor:** Luis Marcelo Moya Alulema

**Tutor:** M.Sc. David Ricardo Castillo Salazar

AMBATO – ECUADOR

2022

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


Yo, Luis Marcelo Moya Alulema, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

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

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

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 25 días del mes de abril del 2022, firmo conforme:

Autor: Moya Alulema Luis Marcelo

Firma: 

Número de Cédula: 1802939593

Dirección: Parroquia San Miguelito, Cantón Píllaro

Correo: marcemarcel32@live.com

Teléfono: 0959410163

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”, presentado por Luis Marcelo Moya Alulema para optar por el Título Magister en Educación Mención Innovación y Liderazgo Educativo.

### **CERTIFICO**

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

Ambato, 25 de abril del 2022.



.....

M.Sc. David Ricardo Castillo Salazar

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

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

Ambato, 25 de abril del 2022.



.....  
Luis Marcelo Moya Alulema

1802939593

## APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”, previo a la obtención del Título de Magister en Educación en Innovación y Liderazgo Educativo, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, 25 de abril del 2022.



Firmado electrónicamente por:  
ARACELLY  
FERNANDA NUNEZ  
NARANJO

.....  
PhD. Aracelly Fernanda Núñez Naranjo

PRESIDENTA DEL TRIBUNAL

.....  
M.Sc. Diana Carolina Rivero Leen

VOCAL



Firmado electrónicamente por:  
DAVID RICARDO  
CASTILLO  
SALAZAR

.....  
M.Sc. David Ricardo Castillo Salazar

VOCAL

## **DEDICATORIA**

A Dios ya que “Todo lo puedo en Aquél que me conforta”, y a mi madre Mariana, por todo el apoyo incondicional y cariño en cada etapa de mis estudios, y durante toda la vida misma. Mis palabras no alcanzarían para corresponder por todo su apoyo, empatía y comprensión, además por sus exhortaciones en aquellos momentos de dificultad y desánimo, infinitas gracias por motivarme en mi aspiración de alcanzar esta meta.

Marcelo

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la Universidad Tecnológica Indoamérica, que me brindó la oportunidad de fortalecer mi formación profesional con sólidos conocimientos y relevantes valores éticos, y humanos, a mi Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” por darme la oportunidad de ser su docente, a mi estimado Docente Tutor Ing. David Ricardo Castillo Salazar M.Sc., y demás docentes de esta prestigiosa Universidad, quienes en todo momento satisficieron todas mis inquietudes académicas.

Marcelo

## ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA .....	i
AUTORIZACIÓN .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR .....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	xi
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xii
RESUMEN EJECUTIVO .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
INTRODUCCIÓN .....	17
Importancia y actualidad. ....	17
Planteamiento del problema. ....	21
Idea que se defiende .....	22
Destinatarios del Proyecto.....	22
Objetivos. ....	23
Objetivo General.....	23
Objetivo Específicos: .....	23
CAPÍTULO I .....	24
MARCO TEÓRICO.....	24
Antecedentes de la investigación.....	24
Categorías Fundamentales: variable independiente (objeto) y dependiente. ....	28
Categorías Fundamentales.....	28
Constelación de ideas del objeto y campo de la investigación.....	29
Desarrollo teórico, variable independiente: Tecnología Digital en la Enseñanza. ....	30
Tecnología Flexible .....	31
Tecnología Fija .....	31
Tecnología Limpia.....	31
Tecnología de Producto.....	31
Tecnología Blanda .....	32
Tecnología Dura .....	32



Tecnología de Operación .....	32
Tecnología educativa .....	32
Las tecnologías. ....	33
Tecnología Digital en la Enseñanza.....	40
Ventajas del uso de la tecnología digital.....	40
Recursos Didácticos Tecnológicos .....	42
Desarrollo teórico (campo), variable dependiente: Emprendimiento y Gestión del Bachillerato General Unificado. ....	49
Currículo Bachillerato General Unificado. ....	49
Reformas Curriculares. ....	49
Referencias de Ajuste del Programa .....	51
Organización curricular Emprendimiento y Gestión del Bachillerato Unificado	57
Características de ajuste curricular, asignatura.....	58
Proceso de enseñanza.....	58
Métodos de enseñanza .....	59
Método inductivo.....	60
Método deductivo .....	60
Método comparativo. ....	60
Método lógico.....	61
Método Psicológico. ....	61
Método simbólico o verbal.....	61
Método Intuitivo. ....	61
Métodos según la sistematización de conocimientos.....	62
Técnicas didácticas en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión .....	62
Técnica del debate .....	63
Técnica de diálogo simultáneo. ....	64
Técnica mesa redonda.....	64
Técnica Philips.....	64
Aprendizaje Colaborativo. ....	65
Trabajos grupales dentro del aula de clases. ....	65
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>66</b>
<b>DISEÑO METODOLÓGICO .....</b>	<b>66</b>
Enfoque y diseño de investigación .....	66
Modalidad de Investigación. ....	67
Tipos de Investigación .....	68

Descripción de la muestra y el contexto de la Investigación .....	68
Población.....	68
Operacionalización de variables.....	70
Método de investigación .....	72
Técnicas e instrumentos de investigación.....	72
Validez y Confiabilidad .....	73
Aplicación del Alpha de Cronbach.....	75
RESULTADOS .....	77
CAPÍTULO III .....	93
INTRODUCCIÓN .....	93
Nombre de la propuesta .....	94
Definición del tipo de producto .....	94
Objetivos .....	95
<i>Creación página Web</i> .....	100
<i>Refuerzo de conocimientos</i> .....	103
<i>Reunión de socialización</i> .....	108
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	110
CONCLUSIONES .....	110
RECOMENDACIONES .....	111
BIBLIOGRAFÍA .....	112
Anexo 1 Instrumento de investigación .....	117
Anexo. 2. Entrevista a docentes.....	120
Anexo 3. Validación del instrumento de investigación realizado por expertos. ....	121
Anexo 4. Validación de propuesta de solución realizado por expertos. ....	124
Anexo 5. Fotos de la socialización .....	136

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población .....	69
Tabla 2. Técnicas e instrumentos utilizados .....	73
Tabla 3. Análisis de etapas, validez y eficacia por juicio de expertos.....	74
Tabla 4. Resultado de validez del cuestionario .....	75
Tabla 5. Rangos de valoración .....	76
Tabla 6. Utilización de recursos tecnológicos.....	77
Tabla 7. Desarrollo de habilidades emprendedoras.....	78
Tabla 8. Utiliza tecnología digital .....	79
Tabla 9. Utiliza herramientas Web 2.0 .....	80
Tabla 10. Utiliza Google para Reforzar el aprendizaje de emprendimiento..	82
Tabla 11. Las TICS generan interacción entre alumnos.....	83
Tabla 12. Metodologías innovadoras.....	84
Tabla 13. Relaciones interpersonal... ..	85
Tabla 14. Potencializa los conocimientos de emprendimiento y gestión .....	86
Tabla 15. Tecnologías digitales potencian el anhelo de aprender .....	87
Tabla 16. La tecnología digital fortalece el emprendimiento y gestión.....	88
Tabla 17. Pensamiento y razonamiento .....	89

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de problemas .....	21
Figura 2. Categorías Fundamentales .....	28
Figura 3. Constelación de ideas .....	29
Figura 4. herramientas tecnológicas .....	39
Figura 5. Equipos tecnológicos .....	41
Figura 6. Herramientas digitales.....	43
Figura 7. Pilares de la Web 2.0.....	43
Figura 8. Recursos didácticos tecnológicos. ....	46
Figura 9. Tipos de plataformas virtuales.....	48
Figura 10. Reformas Curriculares precedentes .....	50
Figura 11. Ajuste del Programa.....	51
Figura 12. Lineamientos curriculares para Emprendimiento .....	53
Figura 13. Métodos globales .....	59
Figura 14. Métodos según la sistematización de conocimientos.....	62
Figura 15. Operacionalización de la Variable Independiente .....	70
Figura 16. Operacionalización de la Variable Dependiente.....	71
Figura 17. Utilización de recursos tecnológicos.....	77
Figura 18. Habilidades emprendedoras.....	78
Figura 19. Utiliza tecnología digital .....	79
Figura 20. Utiliza herramientas Web 2.0 .....	80
Figura 21. Uso de tecnologías en la orientación de aprendizajes.....	81
Figura 22. Refuerzo de aprendizaje de emprendimiento con Google.....	82

Figura 23. Uso de las TICS .....	83
Figura 24. Metodologías Innovadoras .....	84
Figura 25. Relaciones interpersonales en clases de emprendimiento y gestión ....	85
Figura 26. Potencializa conocimientos .....	86
Figura 27. Anhelos de aprender de forma permanente.....	87
Figura 28. La tecnología digital fortalece el emprendimiento y gestión .....	88
Figura 29. Uso de recursos digitales fomenta el pensamiento crítico .....	90
Figura 30. Recursos digitales en formación del pensamiento crítico .....	90
Figura 31. Lanificación .....	97
Figura 32. Creación página Web .....	100
Figura 33. Interfaz e la página Web.....	101
Figura 34. Herramienta Genially .....	103
Figura 35. Refuerzo de conocimientos .....	103
Figura 36. Actividades .....	104
Figura 37. Conceptos financieros básicos .....	104
Figura 38. Utilización de Genially para difundir conceptos .....	105
Figura 39. Conceptualización.....	105
Figura 40. Conceptos básicos financieros .....	106
Figura 41. Educación financiera.....	106
Figura 42. Presentación.....	107
Figura 43. Reunión de socialización.....	108

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Reunión para la socialización de la propuesta .....	136
Imagen 2. Presentación de la página web (portada) .....	136
Imagen 3. Presentación de la página web (identificación).....	136
Imagen 4. Bienvenida y preámbulo de la página web .....	137
Imagen 5. Presentación de las actividades propuestas para el trabajo del docente con el estudiante .....	137

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

**TEMA: TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA ENSEÑANZA DE  
EMPRESARIADO Y GESTIÓN DEL BACHILLERATO GENERAL  
UNIFICADO.**

**AUTOR: Luis Marcelo Moya Alulema**

**TUTOR: M.Sc. David Ricardo Castillo Salazar**

**RESUMEN EJECUTIVO**

El problema de la investigación está dado en que los estudiantes muestran un desinterés por aprender en el área de emprendimiento y gestión, ya que las metodologías tradicionales no son suficientes para mantener el interés de los discentes, y el escaso uso de la tecnología como un recurso que apoye la enseñanza, e incentive el autoaprendizaje autónomo. En base a esta problemática se plantea como objetivo aplicar las tecnologías digitales para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Para el desarrollo de esta se aplicó una metodología con un enfoque mixto, el método de investigación que se utilizó es el deductivo, para del análisis de datos se aplicó una encuesta a 42 estudiantes. Los resultados mostraron que los docentes no utilizan la tecnología, ni redes sociales o plataformas para apoyar el proceso de enseñanza en la asignatura de emprendimiento y gestión, causando desinterés en sus educandos, en base a estos resultados, los discentes coincidieron que es necesario el uso de las tecnologías en el proceso de enseñanza, porque ayudará a que las clases sea más dinámicas, interesantes y contribuya en la adquisición de nuevos conocimientos, que puedan ser empleados para incentivar la creatividad y el emprendimiento en cada uno de los discentes, alentándoles al desarrollo de emprendimientos útiles que mejoren la calidad de vida de todo su entorno. Para dar solución a la problemática se plantea una propuesta que involucra la creación de una página web con la plataforma WIX que servirá para apoyar al docente en el proceso de enseñanza, esta página contara con diferentes plantillas como Genially, conceptos básicos financieros, juegos como Cool Quizz que permitirá que el estudiante aprenda emprendimiento de forma dinámica, además contará con espacios para que los educandos plasmen ideas de emprendimientos. Como conclusiones se establece que esta investigación aportara con herramientas digitales mediante la plataforma WIX para que el docente pueda utilizarlas y de esta forma fortalecer el proceso de enseñanza de gestión y emprendimiento, además de cautivar el interés en los discentes por aprender y generar ideas de emprendimiento.

**DESCRIPTORES:** Enseñanza, emprendimiento, tecnologías digitales.

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

**THEME: DIGITAL TECHNOLOGY IN THE TEACHING OF  
ENTREPRENEURSHIP AND MANAGEMENT AT THE  
BACCALAUREATE LEVEL.**

**AUTHOR: Luis Marcelo Moya Alulema**

**TUTOR: M.Sc. David Ricardo Castillo Salazar**

**ABSTRACT**

The problem of the research is that students show a lack of interest in learning in the area of entrepreneurship and management since traditional methodologies are not enough to maintain the interest of students, scarce use of technology as a resource to support teaching, and encourage autonomous self-learning. Based on this problem, the objective is to apply digital technologies to teach Entrepreneurship and Management. For the development of this study, a methodology with a mixed approach was applied. The research method used is deductive, and for the data analysis, a survey was applied to 42 students. The results showed that teachers do not use technology, social networks, or platforms to support the teaching process in the subject of entrepreneurship and management, causing disinterest in their students. Based on these results, the students agreed that it is necessary to use technology in the teaching process because it will help the class to be more dynamic, interesting, and contribute to the acquisition of new knowledge. It can be used to encourage creativity and entrepreneurship in each of the students, encouraging them to develop useful projects that improve the quality of life in their environment. In order to solve the problem, a proposal is given that involves the creation of a web page with the WIX platform that will support the teacher in the teaching process. This page will have different templates such as Genially, basic financial concepts, games such as Cool Quizz that will allow the student to learn entrepreneurship in a dynamic way, and it will also have spaces for students to express ideas of entrepreneurship. In conclusion, it is established that this research will contribute with digital tools through the WIX platform so that the teacher can use them and thus strengthen the teaching process of management and entrepreneurship and capture the interest of the students to learn and generate entrepreneurial ideas.

**KEYWORDS:** Digital technologies, entrepreneurship, teaching.



## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad.**

Esta investigación es importante porque orienta al ámbito educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Según Arcentales (2020), “Actualmente el sistema educativo busca lograr que los estudiantes aprendan dentro de un proceso enseñanza aprendizaje de calidad, formar estudiantes que se inserten a la actual sociedad del conocimiento dada la enorme cantidad de información que ofrece la Web 2.0.” (p. 2). En este sentido se puede manifestar que en los países que actualmente están a la vanguardia educativa, está orientado el gran esfuerzo que se realiza para perfeccionar la entrega del conocimiento, y hacer más eficaz este proceso, razón por la cual es necesario que el proceso de enseñanza aprendizaje sea efectivo, lo que ha desembocado en el análisis del contexto según los lineamientos establecidos en la normativa educativa existente en la actualidad.

La línea de investigación es la innovación con enfoque al aprendizaje, puesto que actualmente el mundo educativo ha evolucionado a grandes pasos, lo cual exige a las instituciones educativas innovarse constantemente, a través de medios tecnológicos y digitales, por lo tanto, la línea de investigación es la innovación. De acuerdo con Mar y Lince (2020), el uso de la tecnología “ha contribuido a la evolución de los métodos de enseñanza aprendizaje dentro y fuera del aula, actualmente con el uso de tecnologías información y de comunicación es posible extender la cátedra más allá de las paredes del aula”(p. 8). En relación con esto se puede enunciar que hoy en día el docente puede estar en contacto con su alumno de manera presencial o virtual, por medio del uso de plataformas educativas digitales, y de recursos multimedia.

La sub línea de investigación constituye el aprendizaje, el cual se alcanza con la responsabilidad compartida entre los integrantes de una institución, está encaminado hacia una formación integral del estudiante, que lo forma

como ser idóneo para su interacción con la sociedad, en donde el trabajo realizado por el docente garantice la asimilación de conocimientos y la formación de valores, cimentado en una motivación asertiva y permanente.

Es pertinente, porque la educación en la actualidad busca establecer procesos pedagógicos fomenten el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes, con el fin de mejorar la facultad del aprendizaje, contribuyendo en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes, facilitando desde espacios físicos adecuados y óptimos, hasta la provisión de equipos tecnológicos de última generación.

Dentro del contexto mundial y de Latinoamérica , en el año 2015 según lo promulgado por la Unesco en la Educación (2020), “la enseñanza de emprendimiento y gestión, constituyen los actuales parámetros educativos donde los jóvenes al culminar su bachillerato, se encuentran aptos para crear sus propias actividades, generando beneficios e impulsando su desarrollo innovador y creativo, fomentando su autoestima y confianza” (p. 21). En relación a esto se puede expresar que los estudiantes aprenden actitudes, habilidades, y comportamientos que les posibilita contribuir en el ámbito laboral con la autogestión, permitiendo desarrollar idoneidad en su carrera profesional.

De igual manera en el ámbito ecuatoriano de acuerdo a Educación (2020) “se impulsa el emprendimiento mediante el sistema educativo, implementando horas de clases impartiendo conocimientos sobre Emprendimiento y Gestión donde el estudiante pueda orientarse para capacitarse sobre esta innovadora actividad laboral, el emprendimiento se refleja de igual manera en las organizaciones”(p. 23).

Se define como Emprendimiento y Gestión “al inicio y realización de una actividad que le es atractiva al estudiante en el ámbito económico, artístico, cultural, deportivo, social, religioso, político” (Currículo del Ministerio de

Educación, 2015; p. 7).

De acuerdo a lo que establece la Constitución de la República del Ecuador, (2013), “Artículo 347, numeral 1, será responsabilidad del Estado, fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas” (p. 6). En este aspecto, estos principios establecen la disposición orientada a perfeccionar la calidad de la enseñanza para todo el territorio nacional, y de este modo contribuir a la transformación y progreso de la sociedad en este país.

Asimismo, según la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2013), la misma que se sustenta en los Principios, Fines y Derechos que poseen todos los ciudadanos ecuatorianos, determina:

Art. 2. Principios.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo: b. Educación para el cambio menciona que: La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y a los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de principios constitucionales (p. 2).

Conforme a Ministerio de Educación (2012), “en la era digital del siglo XXI, el perfil del instructor y estudiante ha evolucionado con las innovaciones tecnológicas. El instructor en el siglo XXI tiene que estar preparado para enfrentar los nuevos retos que se encuentran en la educación debido a estas innovaciones” (p. 13).

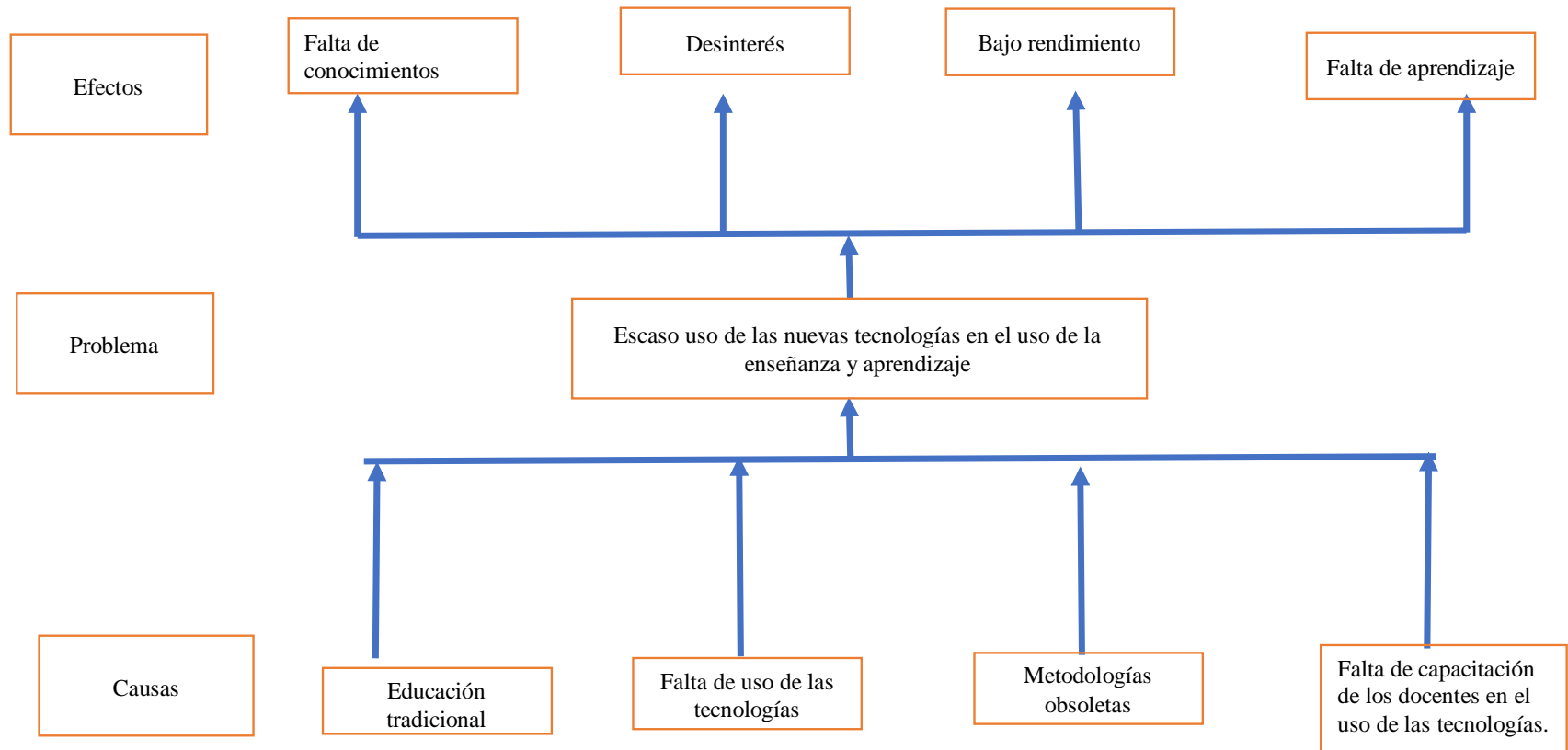
Se menciona también en el currículo que la utilización de las nuevas tecnologías se utilizan como complemento para mejorar sustancialmente el aprendizaje, además partiendo de que estamos en una era totalmente digitalizada, se considera el uso tecnológico y digital como trascendental para este proceso de enseñanza aprendizaje, en vista de que la tecnología avanza a pasos agigantados y requiere personal capacitado, con cuantiosa experiencia tecnológica, en la cual los problemas de toda índole deben ser resueltos de forma rápida y eficiente, de modo que se requiere que los estudiantes consigan la capacidad de pensar de forma reflexiva, analítica, crítica, innovadora y dinámica, en relación a las tecnologías actuales.

Frente a esto el nuevo currículo, el Ministerio de Educación del Ecuador, de forma general se enfoca en el desarrollo de un aprendizaje analítico mediante la interpretación y resolución casos reales, lo cual involucra que el estudiante tome iniciativas ingeniosas, emprendedor, persistente, sistematizado, y que además de ser participativa y orientada hacia la resolución de problemas, demostrando de esta forma que debe preexistir un vínculo entre las herramientas tecnológicas y el aprendizaje.

## Planteamiento del problema.

**Figura 1**

*Árbol de problemas*



Nota. Árbol de problemas que identifica la problemática

En la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”, se ha evidenciado que existe un desinterés de los discentes por aprender en forma especial en el área de emprendimiento y gestión, ya que no existen metodologías nuevas, así como tampoco se emplea la tecnología como un recurso que apoye la enseñanza, e incentive el autoaprendizaje autónomo.

Los docentes utilizan enseñanzas obsoletas tradicionalistas generando problemas en el desempeño escolar, porque los discentes muestran indiferencia a la materia, ya que no aporta de forma significativa a adquirir nuevos conocimientos, así como tampoco facilita la adquisición de herramientas que les permita ser innovadores, creativos, ni mucho menos emprendedores, impidiendo su buen desenvolvimiento tanto a nivel académico como social.

Un problema que afecta la enseñanza de emprendimiento y gestión es que no se cuenta con procesos para inducir al uso de herramientas tecnológicas digitales que aporten a fortalecer el proceso de enseñanza en los docentes, como aporte significativo para los estudiantes de Emprendimiento y Gestión, y que actualmente son muy necesarias para alcanzar la calidad educativa.

Este indicador es un indicio indudable de la dificultad que se presenta para alcanzar el dominio de los conocimientos en Emprendimiento y Gestión, razón por la cual se llega a la formulación del problema que genera gran preocupación en el docente de esta disciplina.

### **Idea que se defiende.**

Las tecnologías digitales fortalecen el proceso enseñanza de Emprendimiento y Gestión, en los estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”

### **Destinatarios del Proyecto.**

Quienes están implicados en este proyecto es toda la comunidad educativa,

conformado por estudiantes, docentes, autoridades, padres de familia, siendo los principales beneficiarios los estudiantes, debido a que fortalecen los conocimientos en el contexto tecnológico computacional, mejorando así la calidad educativa.

## **Objetivos.**

### **Objetivo General.**

Aplicar las tecnologías digitales para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, del bachillerato general unificado, con el fin de alcanzar la calidad educativa.

### **Objetivo Específicos:**

- Fundamentar los aspectos teóricos sobre la tecnología digital, con el fin de ampliar el conocimiento sobre el problema, utilizando medios físicos, y digitales.
- Diagnosticar el uso de recursos digitales para medir el nivel de conocimiento de herramientas tecnológicas en los docentes utilizando instrumentos de investigación.
- Mediante una propuesta de investigación contribuir con una solución al problema planteado con una página web como apoyo al proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### **Antecedentes de la investigación.**

El autor Martínez (2021), en su trabajo titulado “Aplicación de las TICS para mejorar el aprendizaje de emprendimiento y gestión”, plantea como objetivo determinar la eficiencia de las TICS en la mejora del aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión, en los estudiantes de segundo de bachillerato Intensivo, la metodología utilizada en este trabajo con estrategias de enseñanza basada en la aplicación de la Tics, llega a la conclusión de que se cimentó teóricamente los conceptos relacionados de la materia de Emprendimiento y Gestión.

Asimismo permite que se realice una análisis de los fundamentos teóricos y prácticos ajustados a la asignatura, conceptos de contabilidad básica y requisitos legales para discutir en las clases virtuales, proporcionando la oportunidad al estudiante a comentar, analizar, y participar en forma individual y colaborativa, desarrollando de esta forma sus destrezas, habilidades tecnológicas y crea un ambiente interactivo, creativo a la hora de aprender con ejemplos prácticos relacionados a la vida real.

En esta investigación, se determinó la eficiencia de las TICS como una buena herramienta pedagógica, termina con lo cotidiano que se aplica en el aula de clases y promueve lo innovador de análisis crítico reflexivo y aprendizaje significativo.

Según el autor Rodríguez (2021), en su obra titulada “Aplicación del Aula Invertida para mejorar el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión en estudiantes de bachillerato de la ciudad de Quero”, establece como objetivo alcanzar que los adolescentes ecuatorianos al finalizar su bachillerato, desarrollen sus habilidades emprendedoras y que al ponerlas en práctica contribuyan a dinamizar la economía



desde diversos entornos, la metodología utilizada en este trabajo de investigación tiene un enfoque cuantitativo, llegando a la conclusión de que de que el aula invertida mejora los saberes adquiridos.

El autor Moreno (2014), en su trabajo que titula “Desarrollo de un software educativo interactivo como refuerzo didáctico para el interaprendizaje de la asignatura de informática aplicada a la educación en el primer año de bachillerato de los colegios técnicos de la ciudad de Riobamba en el periodo 2013-2014”, en el cual, la metodología utilizada es la deductiva, inductiva, analítica, sintética, y la conclusión a la que llega es que la organización de las diferentes opciones que presenta el software educativo en relación con los elementos del plan de clase, establece un orden secuencial de actividades que el estudiante ha de realizar de manera autónoma e independiente para alcanzar las destrezas esperadas, y por ende mejorar la calidad educativa.

Acorde con el autor Rosales (2019), en su escrito titulado “Empleo de las TIC, de la escuela superior militar “Eloy Alfaro”, en el período 2017-2018”, el objetivo es analizar el empleo de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje para promover el uso de los recursos tecnológicos como herramienta pedagógica para mejorar la educación de los cadetes, la metodología utilizada en este trabajo es la del enfoque cuantitativo, el cual se determinó mediante una idea general conformada por dos variables para llegar a determinar la influencia entre la variable independiente y dependiente, llegando a la conclusión de que entre las necesidades formativas de los docentes se identificaron: Capacitación en el manejo de plataformas educativas, construcción de sitios web, uso de pizarra electrónica y aplicaciones móviles educativas, por cuanto estas herramientas permiten dinamizar la de enseñanza y aprendizaje de contenidos en el aula.

Conforme el autor Aguaguña (2015), en su trabajo titulado “entorno virtual de aprendizaje de la asignatura de informática aplicada a la educación para facilitar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del primer año de bachillerato del colegio nacional Mariano Benítez”. La metodología para aplicarse es la del

método inductivo, y científico, en vista de que se seguirá un orden y sistematización de procesos, llegando a la conclusión de que un EVA, puede ser sustentado con recursos propios del internet, así como también con recursos creados por los docentes, en vista de que estos recursos pueden ayudar al mejor entendimiento de temas que resultan complicados para los estudiantes.

Según el autor López (2021), en su trabajo titulado “estrategias didácticas innovadoras para la enseñanza de la contabilidad básica a los alumnos del instituto tecnológico superior “Bolívar”, el objetivo es diseñar una guía de estrategias didácticas innovadoras a través de una plataforma virtual para la enseñanza de la contabilidad básica, el método es cualitativo, llegando a la conclusión que a través del proceso investigativo se ha fundamentado de manera teórica la necesidad de aplicar estrategias didácticas a través de una plataforma virtual, la cual influye de manera positiva en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Contabilidad.

El autor Chorlango (2020), en su obra que titula “el refuerzo académico en el aprendizaje de la asignatura de contabilidad general”, cuyo objetivo es determinar la incidencia en Contabilidad General en los estudiantes de bachillerato técnico, en base a la recolección de datos y evidencias académicas, en la cual la metodología implementada se basa en un método de enseñanza deductivo, llegando a la conclusión que la guía metodológica implementada como instrumento pedagógico y medida de atención, contiene una gama de estrategias de enseñanza, interactiva y dinámica, que permite que el trabajo del docente sea mucho más práctico al momento de impartir contenidos nuevos en la asignatura de Contabilidad.

El autor Córdor (2020), en su trabajo que titula “los objetos virtuales de aprendizaje en el proceso educativo matemático de estudiantes de básica media”, en donde se tiene como objetivo analizar el impacto de la implementación de los objetos virtuales de aprendizaje en el proceso educativo matemático, en la cual la metodología utilizada para el desarrollo de esta investigación fue un paradigma cuantitativo, llegando a la conclusión de que el impacto de la implementación del

recurso didáctico tecnológico objetos virtuales de aprendizaje en el proceso educativo matemático, resulta muy favorable en vista que se obtiene un incremento en nivel de rendimiento.

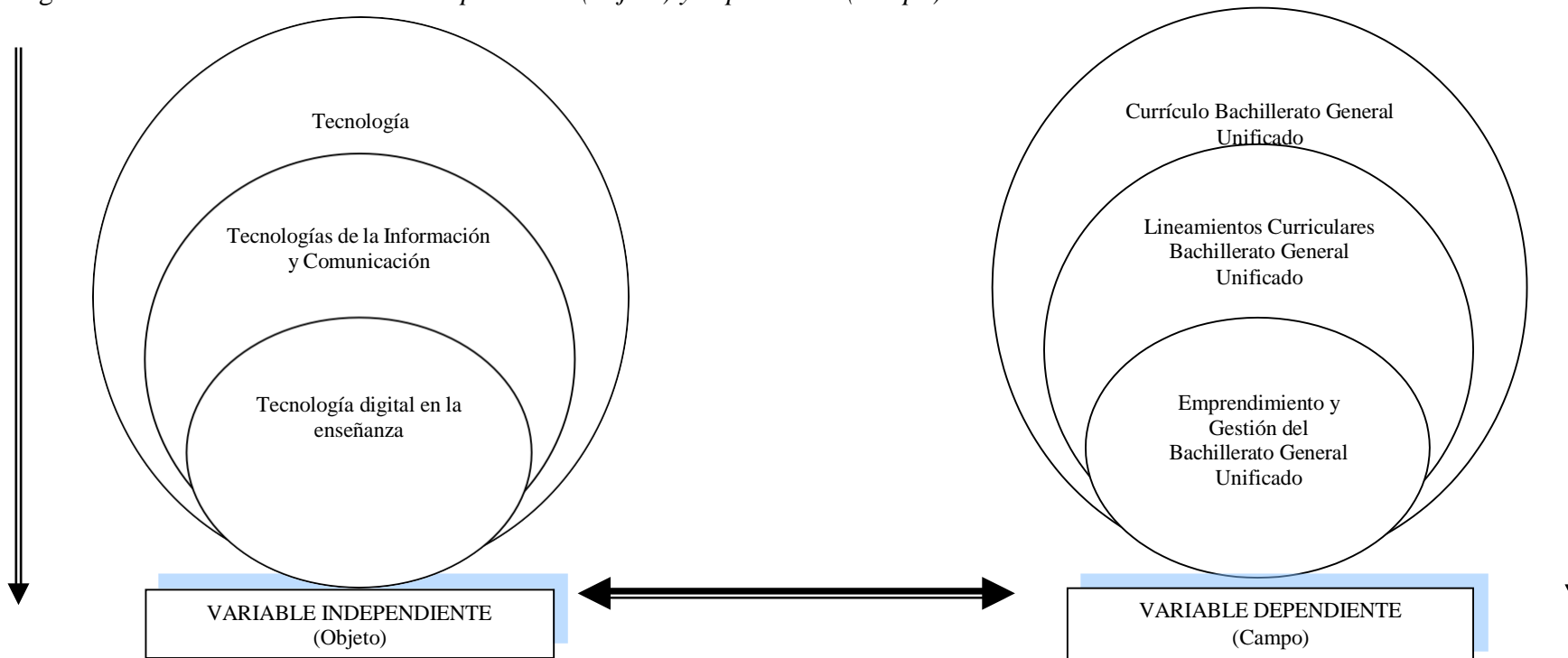
Conforme el autor Páez (2021), en su trabajo titulado “Entornos virtuales en el aprendizaje de biología de estudiantes de bachillerato”, cuyo objetivo de estudio es analizar el rol de los entornos virtuales en la enseñanza de Biología de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Juan Pío Montufar, en la cual la metodología fue cuantitativa, y el tipo de estudio descriptivo con una modalidad aplicada, llega a la conclusión de que integrar un entorno virtual con recursos, y actividades, permiten mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, mejorando la calidad educativa.

La autora Toyo (2021), en su trabajo titulado “El acceso y uso de las tic en el proceso de la enseñanza aprendizaje virtual de la asignatura de matemática de la carrera de tecnología superior en administración en el Instituto Superior Tecnológico Bolivariano de Tecnología”, en la cual el objetivo es determinar el nivel de acceso al aprendizaje virtual de la asignatura matemática, en la cual la metodología es mixta, debido al levantamiento de la información basado en la revisión documental y en la observación directa del entorno virtual de aprendizaje, la conclusión es que el uso de objetos virtuales de aprendizajes gamificados en el entorno virtual de aprendizaje, genera un avance positivo, en vista que permite vincularse con la plataforma virtual, consiguiendo que el estudiante acceda a la misma, utilizando herramientas tecnológicas libres, fáciles e interactivas.

**Categorías Fundamentales: variable independiente (objeto) y dependiente (campo).**

**Figura 1.**

Categorías Fundamentales: *variable independiente (objeto) y dependiente (campo).*

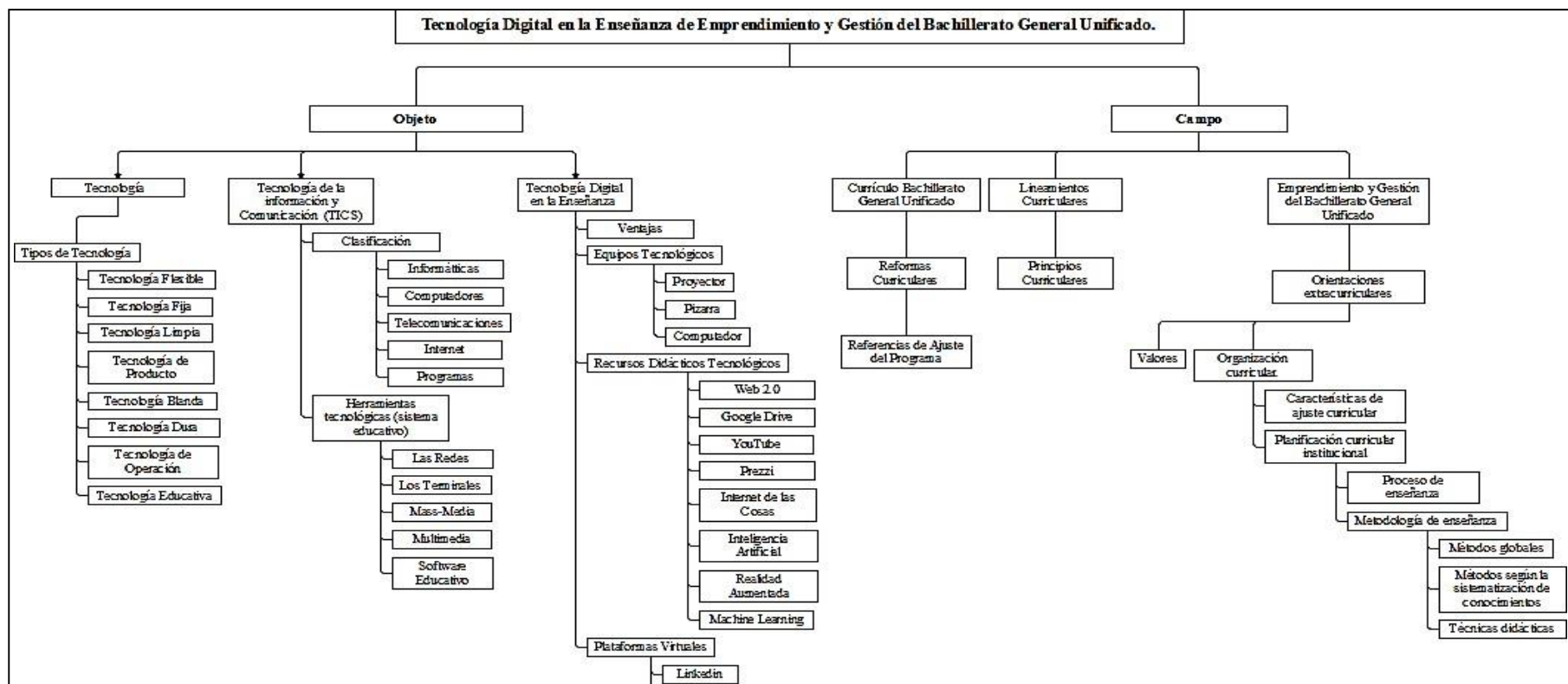


*Nota.* La figura muestra las categorías correspondientes a la variable independiente y dependiente que serán sintetizadas en el desarrollo teórico. Fuente: Red de inclusiones conceptuales

## Constelación de ideas del objeto y campo de la investigación

**Figura 3.**

Constelación de ideas del objeto y campo de la investigación



Nota. La figura contiene la constelación de ideas del objeto y campo de la investigación. Fuente: Constelación de ideas del objeto y campo de la investigación.

## **Desarrollo teórico (objeto de estudio), variable independiente: Tecnología Digital en la Enseñanza.**

### **Tecnología.**

La tecnología en la actualidad es una de las herramientas más efectivas para lograr la comunicación, según Roldán (2017), “es una respuesta al deseo del hombre de transformar el medio y mejorar su calidad de vida” (p. 3). El desarrollo de la tecnología abarca conocimientos y técnicas que se utilizan de manera organizada con el fin de satisfacer las necesidades existentes en la sociedad actual.

Las tecnologías son parte de un “conjunto de técnicas y conocimientos que se emplean de forma ordenada para lograr un objetivo determinado, o a su vez resolver un problema” (Roldán, 2017; pág. 4). La tecnología se constituye en un proceso, una facultad para evolucionar o combinar algo ya existente, en algo nuevo o a su vez darle otra funcionalidad, en otras palabras, la tecnología es una respuesta a la aspiración del hombre para transformar el medio y perfeccionar su calidad de vida (Valdés, et al., 2002).

Souza y Anache (2020), en su trabajo de investigación sobre “Educación virtual como agente transformador de los procesos de aprendizaje” (p. 8). La tecnología ha tenido una gran influencia a nivel educativo, se constituye en una herramienta inmensamente útil en los procesos de aprendizaje y a la vez, ha transformado el accionar escolar ya que permite mejorar la calidad académica del estudiante, logrando alcanzar un aprendizaje significativo, fraccionando los medios tradicionales de aprendizaje y promoviendo la construcción del conocimiento.

### Tipos de tecnología.

La tecnología ha pasado por varios cambios, estos se dan por las necesidades que suelen de la sociedad ya que requiere de su aplicación en diferentes ámbitos y de diferentes formas. Ante esta realidad, se han creado varios tipos de tecnologías.

## **De acuerdo a la descripción de Roldán (2017).**

Según lo descrito por Roldán (2017), los tipos de tecnologías son:

### **Tecnología Flexible.**

Es el tipo de tecnología que se adapta a las necesidades de cada individuo, es decir se acopla a lo a las necesidades propias del sector que lo utiliza, por ejemplo, microprocesadores que se utilizaron originalmente en computadoras personales, y en la actualidad forman parte, de tabletas y teléfonos móviles.

### **Tecnología Fija.**

Es la que se desarrolla para aportar a casos específicos, atiende las necesidades propias de un grupo de trabajo, utilizan procesos concretos como aporte a la solución de problemáticas, no se puede adaptar a otros espacios, por ejemplo, el bolígrafo que fue creado con la finalidad de escribir y sirve sólo para ese propósito.

### **Tecnología Limpia.**

Este tipo de tecnología es la que se genera sin afectación a ningún otro organismo existente en el medioambiente, es decir, el aporte que brinda no destruye a ningún otro organismo existente en el entorno natural, por ejemplo, los equipos de luz solar.

### **Tecnología de Producto.**

Esta tecnología se encarga de crear productos y generar mejoras constantes en atención a los nuevos requerimientos de la sociedad actual, son productos que atraen al consumidor y que compiten por ser más innovadores, como ejemplo se puede indicar los teléfonos inteligentes que siempre están cambiando.

## **De acuerdo a la descripción de Llamas (2020).**

Llamas (2020), establece otros tipos de tecnología como las:

### **Tecnología Blanda**

Es la que adapta a cualquier espacio y utilizan diversos recursos para la atención de necesidades específicas, y son implementadas mediante los conocimientos previos que tienen las personas para ofrecer teorías, métodos y procedimientos para realizar diferentes tareas como la cibernética, la matemática aplicada, la teoría de los sistemas, la investigación de operaciones, la psicología industrial.

### **Tecnología Dura.**

Es aquella que se observa en un producto tangible que es creado para generar productos, como ejemplo para la fabricación de impresoras, brújulas, telégrafos.

### **Tecnología de Operación.**

Este tipo de tecnología es el que atiende las necesidades propias de una empresa, se da a partir del mejoramiento de productos que ya se han utilizado y que según la necesidad se pueden mejorar y aportar con más servicios, además es una tecnología que permite mantener una comunicación en tiempo real desde cualquier parte del mundo por ejemplo los smartphones, teléfonos fijos.

### **Tecnología educativa.**

Aguilar (2001), establece como uno de los tipos de tecnología, la educativa que es la que establece recursos que aportan al desarrollo de la enseñanza aprendizaje en todos los ámbitos educativos, estas son interactivas, plantean procesos que estimulan el desarrollo de habilidades.

La tecnología educativa está enfocada en el mejoramiento de los procesos



de enseñanza, aporta con cambios permanentes que buscan el logro de habilidades, destrezas, conocimientos y procesos que desarrollan un aprendizaje significativo en el estudiante, estos son seleccionados por el docente en base a los logros que pretende cumplir y a la innovación y creatividad que quiere utilizar (Cañizález y Beltrán, 2017).

Sancho Gil et. al (2015), menciona que la educación actual establece fines educativos que en su mayoría están relacionados estrechamente con la evolución de la tecnología, cambia la forma de planificar del docente, llevando al mejoramiento de la intencionalidad de la enseñanza, citado por (Cañizales y Beltrán, 2017).

### **Las tecnologías.**

La tecnología en la actualidad definitivamente ha revolucionado los procedimientos de transmisión de la información.

Vega y Aguilar (2021), muestran en los resultados de su investigación que “la relación es directa y significativa entre el uso de Tecnología de la información y comunicación y el logro del aprendizaje en estudiantes de secundaria, tienen un buen manejo instrumental, cognitiva y actitudinal” (p. 12). Las TIC son los recursos y herramientas que se manejan en el proceso de gestión y organización de la información, permiten la utilización de dispositivos tecnológicos como tabletas, ordenadores, teléfonos y televisores inteligentes, etc., que aportan a la calidad educativa.

La información en la actualidad tiene nuevas formas de procesamiento, combina las tecnologías de la comunicación con las de la información; “las primeras se componen por la radio, la telefonía y la televisión, mientras que las segundas se centran en la digitalización de las tecnologías de registro de contenidos, la suma de estas dos al desarrollo de redes” (Faria et al., 2015; p. 2). Estos aportes han permitido que se mejore la comunicación permitiendo que las personas se puedan observar y escuchar en el mismo instante en que lo deseen, de igual forma la información llega en segundos a todo el mundo lo que provocado que se elimine

las barreras del espacio y tiempo.

Santos Rego et al. (2020), en su trabajo de investigación sobre la “Movilidad y TIC en aprendizaje-servicio: perspectivas para una sociedad global y tecnológica” expresa que la progresiva irrupción de la tecnología ha transformado los procesos de enseñanza aprendizaje cambiando los roles de docentes y alumnos, y a la vez descubriendo nuevas teorías sobre la cimentación del aprendizaje, en tal sentido, el desarrollo tecnológico y la constante globalización exige al sistema educativo estar más atento a los cambios que se están desarrollando a nivel internacional, en vista de que la implementación y modernización de la educación.

Lorduy y Naranjo (2020), establecen que las TIC enfocadas a la educación “son una herramienta de gran ayuda, puesto que educar con las nuevas tecnologías requiere un conjunto de condiciones didácticas, pedagógicas, económicas, políticas y culturales. No son solo un espacio de información y comunicación, sino también un espacio social” (p. 4). Este uso permite acrecentar la motivación, además de desarrollar capacidades tecnológicas fundamentadas en la innovación y la creatividad, admitiendo que cada día tienen mayor importancia por el aporte que brinda a la educación.

### **Clasificación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.**

#### **a) Informática.**

Según Cañedo et al., (2005), la informática contiene la infraestructura que permite soportar el manejo de información procesarla y entregarla tanto en niveles inferiores como superiores, además involucra la integración de varias ciencias, como la computación, electrónica, cibernética, telecomunicaciones, inteligencia artificial, robótica, que persiguen un mismo objetivo mejorar los aprendizajes. De acuerdo con el autor se sintetiza que la informática es una ciencia que contribuye para usar y procesar la información mediante el uso de medios tecnológicos como las computadoras.

## **b) Computadores.**

- **Escritorio.**

Se considera una computadora de escritorio aquella que pertenece en lugar fijo y se utilizan en diferentes actividades como en el área administrativa, en cajas registradoras, bancos y en escuelas.

- **Portátil.**

Según García et al., (2013), describen que las computadoras portátiles están diseñadas para tener un libre movimiento, contiene configuraciones potentes y pantallas con alta resolución lo que facilita que sus usuarios puedan adaptarse con facilidad a un entorno de aprendizaje y que además cuente con herramientas oportunas como video llamadas, uso de aulas virtuales.

- **Notebook.**

El notebook es una portátil de bajo costo, de fácil movilidad ayudan a realizar una gran parte tareas, tienen una buena, permite trabajar por largo tiempo sin necesidad de conectar a la electricidad, de fácil adquisición para personas de bajos recursos, y sirve de gran apoyo en el aprendizaje García et al., (2013).

- **Tablet.**

Según Terán (2020), este aparato tecnológico es considera como una computadora, pero tiene forma de tabla, con una pantalla táctil en donde se encuentran todos los programas que pueden ser manipulados con una pluma especial, o algunas personas prefieren manipular utilizando sus dedos, posee un teclado virtual, pese conexión wifi para acceder con facilidad a las diferentes plataformas virtuales y redes sociales y es de mucha utilidad ya que por su tamaño se puede llevar a todas partes.

- **Smartphone.**

Márquez (2017), describe que los smartphones son computadoras convertidas en teléfono que se caracterizan por tener una batería incorporada, pantalla táctil y sensores para acomodar la pantalla de acuerdo con las necesidades del operador, facilitan la conexión a internet por medio de Wifi o conexiones móviles, así como hacer y recibir llamadas y mensajes, permite la realización de

varias actividades, escolares, laborales e interacción social.

**c) Telecomunicaciones.**

Según Colina (2008), “la telegrafía, radio, telegrafía sin hilos, telefonía, televisión, satélites de comunicaciones, telefonía móvil, banda ancha, internet, fibra óptica, redes que contribuyen a realizar con efectividad y eficiencia los procesos de aprendizaje tanto individuales, como los grupales, significativos y en colaboración” (p. 6). Las telecomunicaciones involucran varias técnicas que facilitan la comunicación a distancia, y el desarrollo de estas ha ido evolucionando a pasos agigantados y propone la utilización de:

- **Redes LAN.**

Para Murillo (2010), “la creación de una red escolar de datos que facilita la comunicación entre usuarios de las diferentes áreas de la institución, para compartir la información y generar de forma rápida fácil, actividades pedagógicas y administrativas” (p. 9). La Red LAN se conforma por un grupo de computadoras interconectadas que permiten que los usuarios tengan acceso a la Red, y puedan compartir información, esta red es necesario e indispensable en las unidades educativas ya que son de gran ayuda en todas las actividades administrativas y educativas.

- **Laboratorio Cómputo.**

Haro (2009), define como laboratorios de cómputo al lugar donde se encuentran los recursos necesarios para procesar información, este laboratorio cuenta con un sistema de cableado para tecnologías de información que se encargan de brindar la disponibilidad flexibilidad para soportar almacenamiento y procesamiento de datos, las cuales se mantienen en constante evolución.

- **Fax.**

Fax & Murray (2007), considera que el “fax es un sistema que permite enviar y recibir documentos escritos y otros tipos de documentos, desde cualquier lugar, funciona gracias a líneas telefónicas o vía satélite que crean una tele copia (p. 218).” el fax es un sistema que viene integrado por un escáner que es el encargado de registrar datos y enviar a otro dispositivo igual mediante un modem, la información enviada y recibida es de forma física es decir mediante una impresión

de la misma.

- **Telefonía.**

Agudo (2014), describe el teléfono como un dispositivo a través del cual se pueden transmitir mensajes de voz que se transforman a través de un micrófono en un impulso eléctrico que llega al destinatario a través de un altavoz, se conectan entre sí a través de líneas terrestres o conexiones satelitales el teléfono es un dispositivo tecnológico que superado expectativas y que permite una comunicación rápida además permite compartir información de forma rápida, se basa en un sistema de comunicación completamente inalámbrico que se produce gracias a las señales electromagnéticas.

**d) Internet.**

- **Bibliotecas Digitales.**

Cabral (2008), considera que las bibliotecas digitales son espacios educativos en donde los estudiantes entrelazan información y conocimiento además se encuentran recursos informativos con contenidos didácticos, disposición de libros artículos que les permite a los usuarios realizar un autoaprendizaje y sustenta de forma bibliográfica sus trabajos ni necesidad de asistir de forma presencial.

- **Correos Electrónicos.**

Puerta & Sánchez (2010) manifiestan que el correo electrónico son una herramienta que permite transmitir mensajes asincrónicos, es decir no necesita la presencia del receptor, y es muy importante dentro del ámbito educativo porque facilita la comunicación, permite intercambiar información en el aprendizaje y mejora la calidad educativa.

- **Mensajería Instantánea.**

Para López (2005), la mensajería instantánea es considerada como una nueva forma de comunicación en función del internet, permite enviar mensajes de texto de forma inmediata a otras personas conectadas, esta mensajería funciona como parte de un sitios web o de forma independiente con softwares específicos como WhatsApp, Skype, entre otros. Por tanto, es una herramienta que facilita una vía de comunicación espontánea que permite la comunicación entre varias personas de diferentes partes del mundo.

## **World Wide Web.**

Para Rodríguez y León (2006), la web es un sistema que facilita información ya que este brinda un servicio para acceder a consultar textos, imágenes, videos o audios de manera remota desde un computador o dispositivo, accediendo a otros computadores que también deben estar conectados a Internet, este sistema es conocido como un Hipertexto.

### **e) Programas.**

- **Software Educativo.**

Rojas, Gómez y García (2013) describen que el Software Educativo es un medio que ayuda al desarrollo de saberes en una plataforma digital que son utilizados tanto dentro como fuera del aula, facilitando la asimilación de conocimientos, estos Software Educativo son considerados una herramienta innovadora que ayuda a despertar y motivar el interés de los educandos facilitando la adquisición de nuevos conocimientos y generando aprendizajes duraderos y significativos.

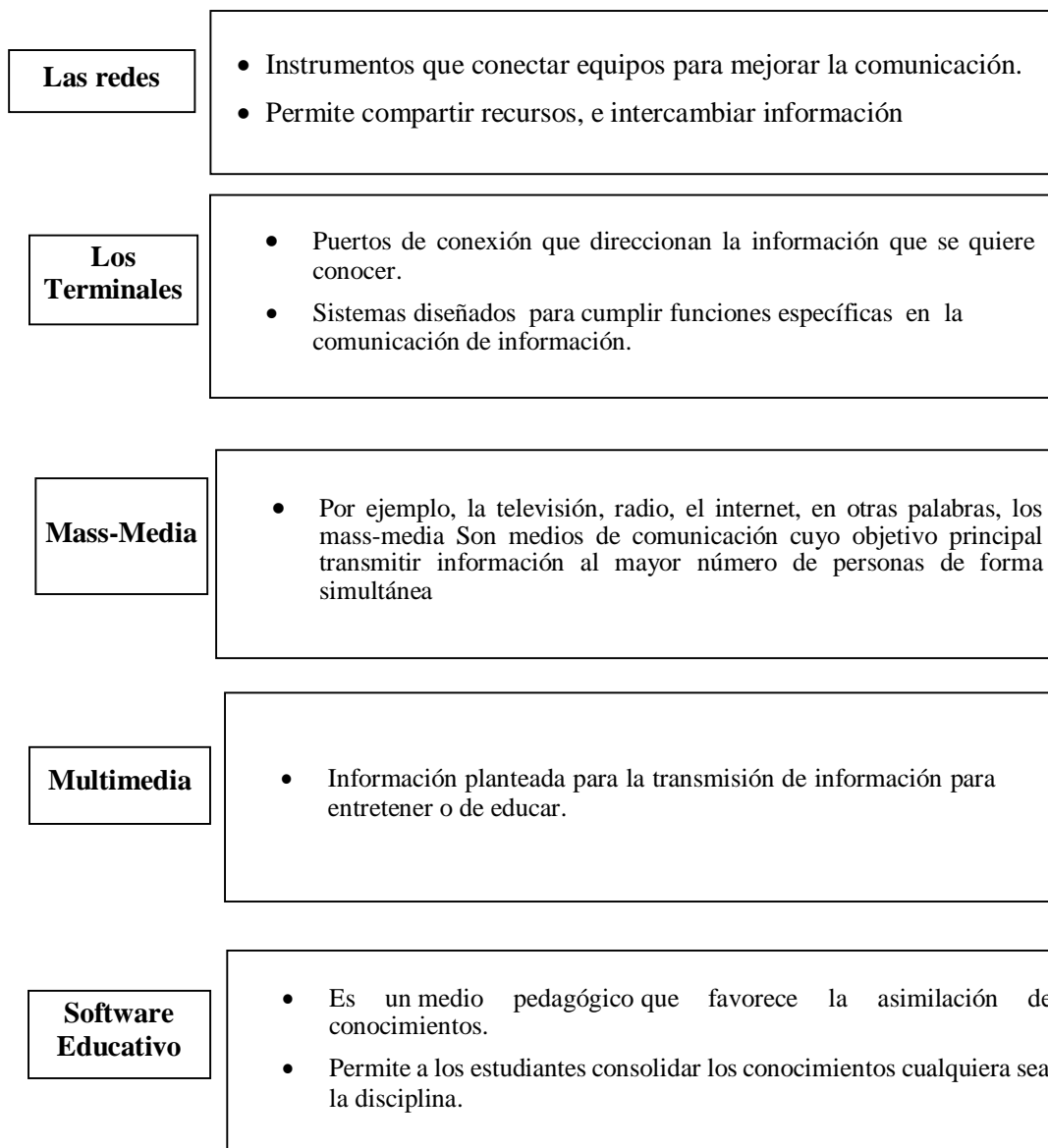
- **Multimedia.**

“La multimedia permite crear un entorno de comunicación que facilita la combinación en un solo sistema de medios como la imagen, tanto estática como en movimiento, sintética o no, analógica o digital, el sonido y el procesamiento de datos” (Aguilar y Morón, 1994, p. 84), por lo tanto, la multimedia es considerado un entorno de aprendizaje que facilita la comunicación aprovechando un conjunto de posibilidades como la imagen, estática, sonido almacenamiento y esto a su vez genera posibilidades para que el educando entienda y se desenvuelva en un entorno informativo.

## Herramientas Tecnológicas utilizadas en el sistema educativo

**Figura 4**

*Herramientas tecnológicas utilizadas en el sistema educativo*



*Nota.* La figura corresponde a las Herramientas tecnológicas utilizados en el sistema educativo. Fuente: Martínez (2021) y (Pérez (2019).

Elaborado por: Luis Moya

De acuerdo con lo expuesto por Sandia y Montilva (2020) “la incidencia de las tecnologías digitales en la educación y la necesidad de formar los individuos digitales ha llevado, a su vez, a transformar los enfoques educativos” (p. 6). La integración de las tecnologías encaminadas a los procesos de educación y formación

son beneficiosas, en vista de que permiten ampliar las posibilidades de complementar sus aprendizajes, por medio del desarrollo de actividades, a través de estos medios innovadores, creando nuevos espacios de enseñanza aprendizaje y fortaleciendo el aprendizaje de forma activa y significativa.

### **Tecnología Digital en la Enseñanza.**

La tecnología digital es “La aplicación de métodos para desarrollar sistemas que se ven expresados en números o datos y que permiten automatizar ciertos proceso” (Meleroa, et al., 2011; p 8). El ser humano evoluciona y pasa de emplear objetos análogos, a la instauración de dispositivos digitales con funciones automáticas y programadas.

### **Ventajas del uso de la tecnología digital en la enseñanza (Bachillerato General Unificado).**

Las tecnologías son parte de la era del conocimiento, la educación actual busca promover un aprendizaje significativo que promuevan la creación de nuevos conocimientos que sean estimulados por la utilización de recursos tecnológicos que promuevan la puesta en práctica de los saberes adquiridos (Aguayo, 2014).

La tecnología en la educación aporta con ventajas que son muy importantes, según Caicedo (2015) citado en (Yolanda, 2017), estos beneficios aportan con:

- Reemplaza al texto impreso y las clases magistrales que los docentes solían aplicar como única forma de aprender, estos recursos mejoran las explicaciones volviendo al aprendizaje activo y participativo.
- Analiza los contenidos desde perspectivas diferentes pudiendo verificar los datos mediante el uso del internet o demás recursos tecnológicos que se posea.
- Desarrolla capacidades cognitivas en los estudiantes que les permite analizar desde una perspectiva crítica y lógica los contenidos del área.
- La utilización de paratextos o cualquier grafico potencia la atención e interés de los estudiantes frente a la enseñanza de las ciencias naturales puesto que



ayuda a analizar con detalle distintas fases de procesos complejos (p. 36).

La tecnología permite que la educación se desarrolle con nuevas formas de enseñanza, facilita la simulación de saberes en los estudiantes, y promueve una mejora profesional en el docente.

### **Equipos tecnológicos utilizados en el Bachillerato General Unificado.**

Los equipos tecnológicos han permitido que la educación actual se transforme, el uso de equipos y medios tecnológicos han provocado que las clases propongan una educación innovadora y creativa que estimula el aprendizaje en atención a las diferentes formas de aprender. Las herramientas o equipos tecnológicos más utilizados en la educación actual son:

#### **Figura 5**

*Equipos tecnológicos utilizados en la educación*

<b>Computador</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• En sistema electrónico conformado esencialmente por un CPU</li><li>• Incluye un microprocesador fabricado en un chip.</li><li>• Contiene componentes electrónicos</li></ul>
<b>Proyector</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es un dispositivo óptico que al recibir una señal de video.</li><li>• Proyecta imágenes. Es utilizado en conferencias, congresos y clases.</li></ul>
<b>Pizarra Digital</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ordenador que mediante un proyector muestra una imagen sobre una superficie.</li><li>• Permite apuntar o dibujar sobre la imagen y luego almacenarla o imprimirla.</li><li>• Se controla mediante la superficie con un bolígrafo o con el dedo como si fuera un ratón</li></ul>

*Nota:* La figura presentada corresponde a los equipos tecnológicos utilizados en la educación. Martínez (2021) y (Pérez (2019).

## **Recursos Didácticos Tecnológicos utilizados en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, en Bachillerato General Unificado.**

Los recursos tecnológicos en el campo de la educación son trascendentes requiere de procesos didácticos adecuados que permitan un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades; el objetivo es facilitar la adquisición de habilidades de lectura para promover el progreso competitivo de los educandos. En este contexto, la educación actual dispone de recursos didácticos tecnológicos que favorecen al logro de los objetivos propuestos como los siguientes:

Dentro de estos recursos están las computadoras, celulares, y tabletas que ayudan a genera un aprendizaje interactivo entre el educador y el educando, es importante mencionar actualidad estos recursos son utilizados por la mayoría de las personas por lo que constituye un medio de difusión útil para manejar la publicidad de nuevos emprendimientos.

### **Clasificación de los recursos aplicados en la enseñanza (Bachillerato General Unificado).**

#### **Web 2.0.**

El uso de la tecnología hoy en día es frecuente en los docentes para impartir sus clases, puesto que se las utiliza como recurso didáctico que favorece el aprendizaje de los estudiantes. Según Varela & Valenzuela (2020), “Las tecnologías Web 2.0, como blogs y wikis habilitados por varios docentes, las modificaciones a los planes de desarrollo y la integración de la tecnología en entornos de aprendizaje centrados en el estudiantado, pueden mejorar significativamente el aprendizaje” (p. 9).

Es evidente que se debe incorporar las TIC en la educación, puesto que además de lo productivo que trae consigo el manejo de recursos multimedia, permite realizar las clases de forma más dinámica, y entretenidas.

**Figura 6**

*Herramientas digitales web 2.0*



*Nota.* La figura hace referencia a las herramientas digitales web 2.0 Fuente: Roldán (2020).

La Web 2.0 está formada por un conjunto de tecnologías que apoyan el desarrollo de la comunicación en los ámbitos, educativos, sociales y familiares, transforma la interacciones entre personas sin distinción alguna, lo único que requieren es conocer el manejo de estas herramientas (Pujol, et al., 2009).

**Figura 7**

*Pilares de la Web 2.0.*



*Nota:* La figura presentada corresponde a Pilares de la Web 2.0. Fuente: (Traverso, et al., 2018).

La web 2.0 aporta a la transmisión de conocimientos con diferentes espacios virtuales, que desarrollan una comunicación interactiva, dinámica aboceta y participativa, es fácil de utilizar y está al alcance de todas las personas que les gusta innovar su desarrollo educativo y profesional. A continuación, se observa otro listado de herramientas digitales que aportan al desarrollo de la educación actual:

### **Google Drive.**

Castellano y Martínez De la Muela (2013) consideran que Google Drive es una herramienta que permite brindar un servicio de almacenamiento gratuito, manejo de archivos en línea con cinco gigabytes, permite trabajar de forma colaborativa dando la posibilidad de compartir, crear y editar documentos de forma grupal, es decir crear documentos de ofimática en línea, trabajar de forma sincrónica o asincrónica. Permite almacenar, compartir y editar documentos de forma grupal.

### **YouTube.**

Maraza y Oviedo (2020) manifiestan que YouTube se ha llegado a considerar una herramienta que ayuda en el aprendizaje ya que permite enseñar de forma gráfica utilizando la multimedia como la difusión de vídeos, además de emitir comentarios que trasportan al usuario a interactuar con otros usuarios y establecer conclusiones.

Es necesario recalcar que YouTube es un gran aliado en la educación ya que siempre está innovando lo que permite crear un ambiente adecuado para en los diferentes estudiantes que observan y comparten videos educativos que les ayuda a obtener un autoaprendizaje.

### **Prezzi.**

Es un sitio web que permite realizar presentaciones en línea y similares a PowerPoint que facilita estructurar narrativas con textos, imágenes, en una presentación no lineal, para definir una idea y proporcionar un aprendizaje organizado.

### **Internet de las cosas.**

Está enfocada en el intercambio de bienes y servicios que atienden las necesidades sociales, potencia el acceso a la información en aspectos como educación, seguridad, asistencia sanitaria o transporte, fomenta la productividad en empresas de todo espacio (Salazar y Silvestre, 2018). Las soluciones de IoT aportan al desarrollo comercial de las empresas grandes y pequeñas, facilitan la adquisición de servicios por ser de fácil acceso, brindan un servicio seguro que cada vez va teniendo mayor acogida en la sociedad.

### **Inteligencia artificial.**

Es la generación de equipos que realizan actividades que los seres humanos hacen a diario, estas se han adaptado a las necesidades que la sociedad ha ido requiriendo, facilita la ejecución de procesos establecidos que requieren solo la supervisión o la configuración de personas especializadas (Rich, 1994). La inteligencia artificial constituye las tecnologías que desempeñan para emular características y capacidades exclusivas de la inteligencia humana, tales como aprender o solucionar problemas.

### **Realidad aumentada.**

Son espacios que se han adaptado para mostrar características de cosas existentes en el mundo, favorece a la interacción y observación de cosas que en la realidad no se pueden observar fácilmente, estimula el aprendizaje a través de la observación de cosas de forma real (Basogain, et al., 2019). Es una tecnología que establece la interacción entre ambientes virtuales y el mundo físico, permitiendo que uno y otro interactúen por medio de dispositivos tecnológicos como webcams, tabletas, teléfonos móviles, etc.

### **Machine Learning.**

Son sistemas que promueven el aprendizaje a través de procedimientos automáticos que estimulan la elaboración de actividades enfocadas en un objetivo, contienen patrones de datos que atienden las inquietudes de las personas que lo utilizan en el tema que lo requieran (Zhang, 2020). La utilidad que presenta esta

herramienta es fundamental ya que estimula la interacción constante del estudiante, enfoca las actividades en lo que el docente quiere conseguir y prevalece el desarrollo de los saberes.

Según lo expuesto por Ramírez, et al. (2016), los recursos tecnológicos aportan al desarrollo de la inteligencia lingüística, de la lógica matemática, de la visión espacial; inteligencia corporal cinética, musical, personal, interpersonal y naturalista, estas herramientas se detallan en la tabla 1.

### Figura 8

*Recursos didácticos tecnológicos.*

Recurso	Característica
<b>Inteligencia Lingüística</b>	
<b>Blogging</b>	Permite debatir temas de interés que son motivados por el profesor.
<b>Enciclopedia Catalana</b>	Facilita la identificación de terminologías, son fáciles de entender y pueden ser ocupadas por niños de cualquier edad.
<b>Books</b>	Son libros digitales que estimulan la lectura a través de narraciones dinámicas y divertidas.
<b>Lógica matemática</b>	
<b>Excel</b>	Facilita el cálculo matemático a través de la utilización de diferentes funciones.
<b>Google Insight</b>	Es un repositorio de datos estadísticos de diferentes temáticas de interés que pueden ser observados por los estudiantes según su necesidad.
<b>Wen Quest</b>	Contiene información confiable que puede ser utilizada por los estudiantes de todas las edades en la construcción de investigaciones.
<b>Inteligencia visual-espacial</b>	
<b>Google SketchUp</b>	Es un espacio que permite la creación de objetos en 3D.
<b>Tiki-Toki</b>	Permite la creación de líneas de tiempo, estas son interactivas y promueven el análisis y la comprensión de acontecimientos.
<b>Flickr</b>	Es un espacio que contiene fotografías de diferentes acciones, promueve la creación de historias y la relación de acontecimientos.
<b>Inteligencia corporal cinética</b>	
<b>Masher</b>	Permite la creación de diferentes actividades que sirven de aporte en el desarrollo de una clase, la convierte interactiva, innovadora y dinámica.
<b>Visible Body</b>	Es un software que permite ver objetos a través de la realidad virtual.

<b>Inteligencia interpersonal</b>	
<b>Blogger</b>	Facilita el desarrollo de la creatividad a través de la creación de eslogan.
<b>Buzan siMindMap</b>	Facilita la creación de mapas mentales, estos son lúdicos y atractivos, desarrollan la creatividad y el análisis.
<b>Animoto</b>	Promueve la creación de videos en donde se exponen diferentes ideas y sentimientos que los estudiantes y docentes quieren compartir.
<b>Inteligencia interpersonal</b>	
<b>Skype en el aula</b>	Propone actividades que estimulan la interacción entre los estudiantes y el docente.
<b>Sangakoo</b>	Promueve el dialogo entre estudiantes y maestros en atención a dudas.
<b>AulaBlog</b>	Atiende las inquietudes que se presenta entre estudiantes y docentes.
<b>Gmail</b>	Facilita el envío y la recepción de archivos e información de toda índole.
<b>Google Drive</b>	Es un espacio que contiene información que puede ser utilizada por el usuario en línea, esta puede ser compartida para el manejo cooperativo de información.

*Nota:* La figura presentada corresponde a Pilares de la Web 2.0. Fuente: (Traverso, et al., 2018). Fuente Ramírez, et al. (2016).

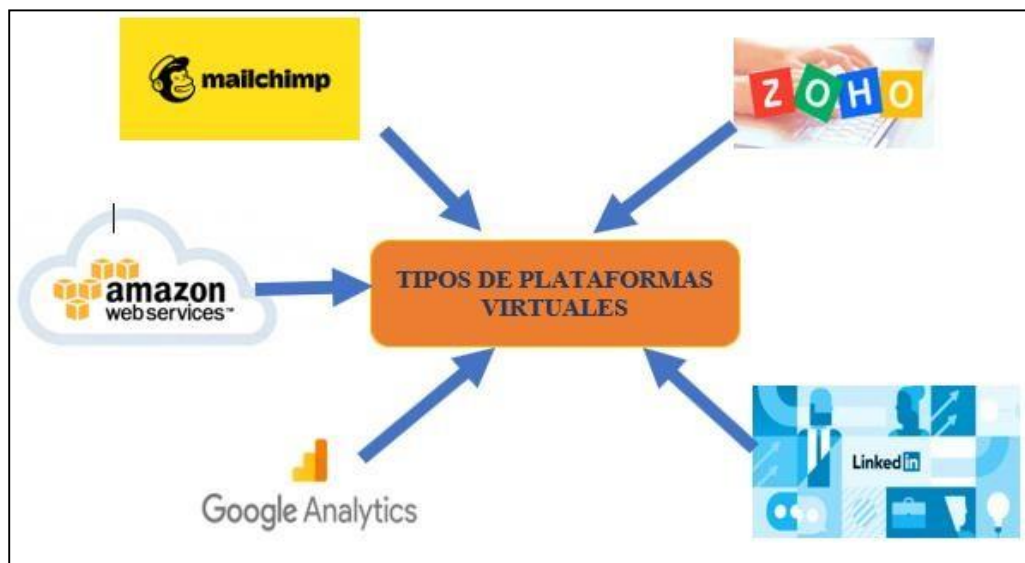
Las tecnologías de la información aportan a la educación establecen directrices que aseguran la inserción de la tecnología en la educación, estos van desde el fácil acceso a la información hasta el logro de un mejor nivel de comunicación, también facilita la adaptación de estudiantes y docentes a los nuevos desafíos que exige la globalización.

### **Plataformas Virtuales.**

Muñoz, Muñiz, & Parrales (2021), mencionan que las plataformas virtuales permiten la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, y su acceso es a través de internet., sin la necesidad de los usuarios de esta plataforma tengan un sitio físico determinado, y lo único que necesitan es una conexión web para anunciar y ofertar servicios y productos, por tanto las plataformas virtuales ayudan para la creación de nuevos emprendimientos que contribuirán en el crecimiento y desarrollo económico de una sociedad.

## Figura 9

*Tipos de plataformas virtuales.*



*Nota:* La figura indicada pertenece a los tipos de plataformas virtuales. Fuente: Muñoz, Muñiz, & Parrales (2021)

Bermeo (2019), describe algunas plataformas como las más utilizadas por los docentes en esta área:

### **LinkedIn.**

Considerada como una herramienta que permite hacer uso de las redes sociales para dar a conocer un determinado negocio, productos y servicios, contribuye a la interacción con personas de la misma industria, ayuda a buscar clientes y potenciales.

### **Mailchim.**

Esta plataforma permite mantener una comunicación constante con el cliente para ofértale los diferentes servicios que ofrece un negocio, promociones que oferta.



## **Desarrollo teórico (campo), variable dependiente: Emprendimiento y Gestión del Bachillerato General Unificado.**

### **Currículo Bachillerato General Unificado.**

El currículo fue diseñado para promover el desarrollo y socialización de las nuevas generaciones y de la sociedad; en el currículo, se reflejan las intenciones educativas, las instrucciones de acción sobre cómo proceder para alcanzar en el sistema educativo la productividad y eficiencia.

Un currículum por su aspecto técnico está adaptado a las necesidades de aprendizaje de la sociedad, así como los recursos para asegurar las condiciones mínimas necesarias, mantener la continuidad y consistencia en la consecución de las metas educativas mediante el proceso de aprendizaje (Ministerio de Educación, 2019).

Las funciones del plan de estudios, por un lado, proporciona instrucciones de acción e instrucciones y, por otro lado, el documento en su aplicación es responsabilidad de los integrantes de la comunidad educativa.

### **Reformas Curriculares.**

Hubo dos reformas en el programa de educación básica general y una en el programa de bachillerato unificado, que sirvió como punto de partida para la actualización del plan de estudios presentado.

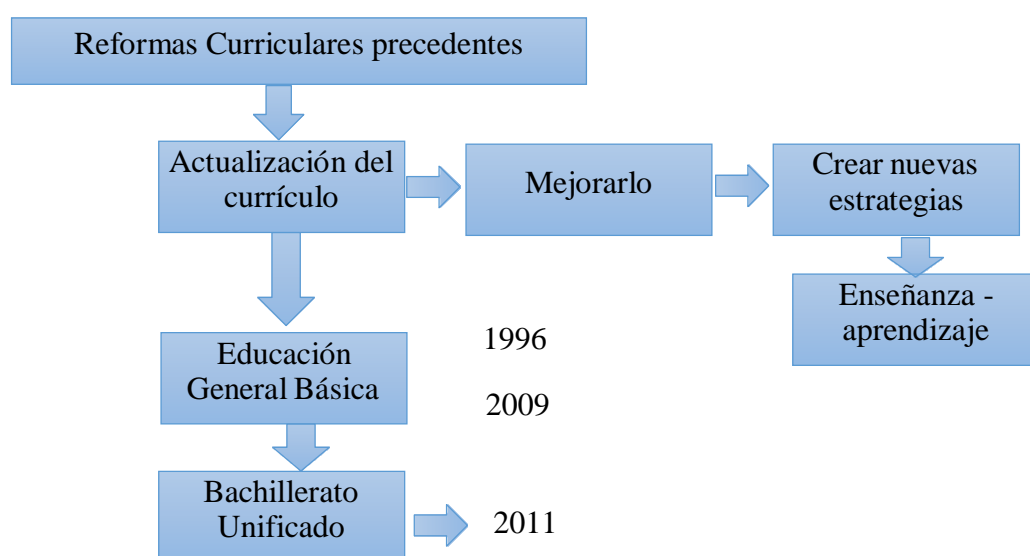
La primera reforma del plan de estudios básico de educación general en 1996 proporciona instrucciones extracurriculares para manejar las prioridades, competencias y capacidades de todos los programas, incluye el contenido básico y mínimo requerido. Muestra un vínculo claro entre el contenido mínimo requerido y las habilidades a desarrollar. Además, faltaban criterios e indicadores de evaluación (Ministerio de Educación, 2019).

Por tal motivo, se ha abordado el proceso de actualización y consolidación del currículo de educación básica general, dando lugar a una nueva propuesta que entrará en vigor 2009 bajo el Acuerdo Ministerial número 061109, que se caracteriza por ser un currículo por competencias, estructurado procesos extracurriculares diseñados para establecer puntajes anuales del programa para cada área.

El programa de bachillerato del 2011 fue elaborado con el objetivo de brindar al estudiantado una educación general acorde a su edad y sustituye a todos los grandes planes y programas utilizados para fecha para este nivel de educación, alineando este programa de capacitación con el plan de estudios básico de educación general actual.

Actualmente se está trabajando en la adecuación del currículo básico y unificado de bachillerato a partir de diseños de programas previos y recogiendo la práctica de los docentes en el proceso de implementación, haciendo sugerencias abiertas y con mayor flexibilidad, para ofrecer mejores herramientas.

**Figura 10**  
*Reformas Curriculares precedentes*



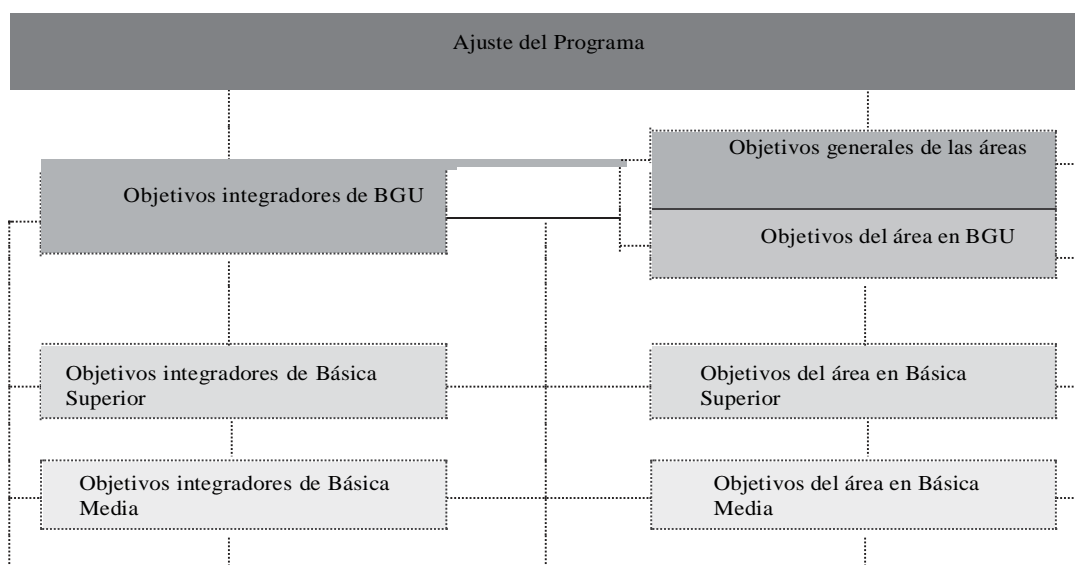
*Nota:* La figura indicada pertenece a Reformas Curriculares precedentes. Fuente: (Ministerio de Educación, 2019)

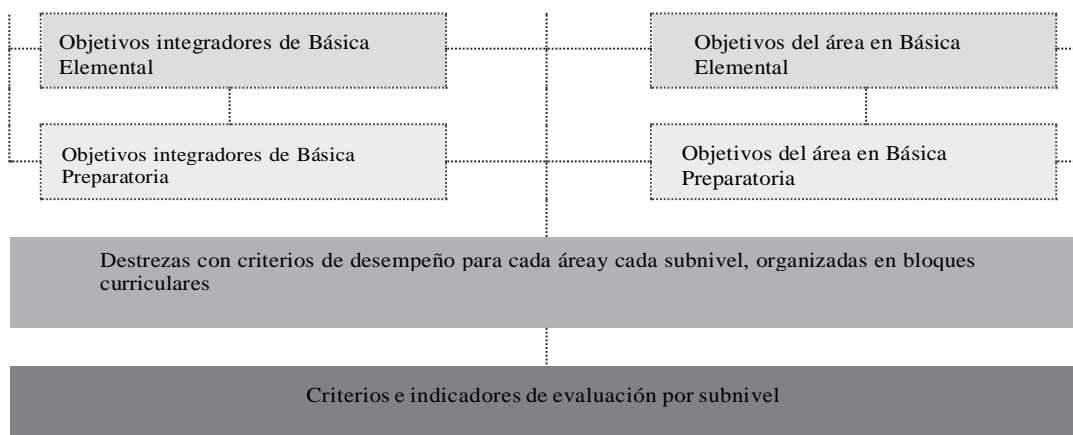
## Referencias de Ajuste del Programa.

El Programa de Educación General Uniforme y el Bachillerato General se presentan proponiendo ajustes en base a la información proporcionada por los maestros locales sobre la aplicación. La propuesta del Programa de Educación General Básica entró en vigor a partir de 2010, esta información, fue clave para el desarrollo del proceso de adecuación efectuada a través de un seguimiento realizado entre mayo de 2011 y noviembre de 2012 y una encuesta titulada “Uso y conciencia del programa de educación básica general”; implementada de octubre a noviembre de 2013 (Ministerio de Educación, 2019).

La educación en conjunto realizó revisiones curriculares en dos niveles de educación obligatoria incluyendo análisis epistemológico y rigor material, que componen una oferta de educación necesaria, que disponen de los siguientes elementos: el expediente de egreso; las metas integradas de los subniveles, formando una secuencia hacia el del perfil de salida; las metas comunes de cada área; las metas específicas de campos y materias para cada subordinado; contenido, expresado en habilidades; orientación metodológica; y criterios e indicadores de evaluación.

**Figura 11**  
*Ajuste del Programa.*





*Nota.* La figura representa el material extracurricular, cada área estructurada en bloques curriculares que cumplen con criterios epistemológicos (Ministerio de Educación, 2019).

### **Lineamientos curriculares para el Bachillerato General Unificado.**

Los aspectos socioeconómicos están configurando un nuevo contexto, surgen nuevas demandas en materia de trabajo y empleo que engloba el desarrollo profesional de los educandos.

En este nuevo escenario, los jóvenes necesitan ser capacitados en nuevas habilidades que admiten el cumplimiento de los requisitos de su contexto, de modo que puedan abordar creativamente los desafíos inherentes en sus comunidades y en la vida cívica como ciudadanos responsables (Ministerio de Educación, 2014).

Esta capacidad de afrontar retos de forma autónoma, creativa y eficaz se denomina emprendimiento, que se refleja en modalidades sociales, culturales, económicas, benéficas, etc. diferente. Emprendedor significa saber que eres dueño de tu propio destino y trabajar para lograr tus metas tratar de lograr lo que sugieres y transmitir ese entusiasmo.

El modelo de educación en emprendimiento propone fortalecer los comportamientos emprendedores en los educandos mediante un proceso académico que contribuye a la justicia social real proporcionando herramientas que les

permitan gestionar sus negocios, permitiéndoles participar con éxito en sí mismos en la vida social, laboral y productiva del futuro de los países.

En esta misma línea del conocimiento promueve la política, la cultura de negocios, la participación, organización y gestión de la comunidad, para que los estudiantes creen conciencia del verdadero compromiso cívico, conozcan sus derechos como comunidades e individuos y aprendan a exigir su desempeño, entendiendo así la naturaleza de la relación entre el estado y los derechos.

**Figura 12**

*Lineamientos curriculares para Emprendimiento*



*Nota.* La figura representa la inclusión de asignaturas de emprendimiento y gestión en el plan de estudios del bachillerato unificado (Ministerio de Educación, 2019)

## **Principios Curriculares para el Bachillerato General Unificado**

Los principios de desarrollo curricular deben tener un efecto en los programas educativos elaborados para los niveles de educación obligatoria, teniendo en cuenta la accesibilidad de todos los estudiantes, debiendo las instituciones educativas perfeccionar los métodos que tendrán en cuenta las diferentes velocidades que beneficiarán en el autoaprendizaje y el trabajo en equipo.

Entre los principios que sostienen la calidad de este tema se desarrolla este tema porque el Ecuador necesita ciudadanos creativos, decididos, proactivos, arriesgados, para encontrar soluciones a problemas económicos y sociales, incluye los siguientes principios:

- Apoyar y respetar la diversidad del conocimiento, empleando métodos centrados en la actividad y participativa de los educandos.
- El aprendizaje debe desarrollar procesos cognitivos, siendo el educando capaz de practicar una amplia gama de procedimientos: identificación, análisis, síntesis asociaciones, reconocimiento, reflexiones, decisiones, e interpretaciones.

En Emprendimiento y Gestión II, se discuten los conceptos básicos empresariales estadísticas empresariales, llevándolos a formar empresas, fomentando el liderazgo su liderazgo, buscando oportunidades y siendo creativos. Asimismo, es fundamental que los estudiantes comprendan el impacto de la nueva generación de organizaciones en la economía y el bienestar nacional en la creación de empleo y el desarrollo de oportunidades.

### **Unificado Emprendimiento y Gestión Bachillerato General Unificado.**

El módulo de Emprendimiento y Gestión adquiere sus raíces en el contexto legal que lo regula y promueve, principalmente la Constitución de la República (artículos 283, 28, 302.30 y 306); en el eje del Plan Nacional de Salud y Bienestar,

propone transformar el sistema económico en un sistema unificado y social que regula la economía popular y solidaria, en este sentido contiene “tres cursos del Bachillerato General, el perfil de salida alcanzado en el Programa de Educación General, el legítimo deseo de autonomía y autorrealización de los jóvenes y, la confianza en el país tanto por la constitucionalidad que lo caracteriza” (Plan Nacional de Salud y Bienestar, 2018, p. 12).

En este contexto, uno de los principales objetivos es terminar el tercer nivel de educación desarrollando habilidades emprendedoras y lo forme como una persona de energía vital para la sociedad en general, su familia, su geografía, región o ciudad y así, crear puestos de trabajo.

### **Objetivos de Emprendimiento y Gestión del Bachillerato Unificado.**

Los objetivos generales del curso de Gestión y Emprendimiento establecidos por el Ministerio de Educación (2019) son:

Fomentar el emprendimiento de los estudiantes desde diferentes perspectivas y campos del emprendimiento: comunidad, afiliación, comercio, cultura, deporte, arte, sociedad, etc.,

Explicar los requisitos y responsabilidades legales y sociales que debe cumplir un emprendedor al iniciar y mantener un negocio, como una forma de recompensar al estado por los servicios que recibe.

Comprender los conceptos de ingresos, gastos e inversión, es fundamental para la toma de decisiones.

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

Elaborar y analizar conceptos y principios básicos de administración de empresas y economía para la toma de decisiones y explicar su impacto en el desarrollo del emprendimiento.

Diseñar y formular un proyecto básico de emprendimiento con todos los elementos necesarios y componentes de innovación (p. 35).

## **Orientaciones extracurriculares de Emprendimiento y Gestión del Bachillerato Unificado.**

Una de las propuestas incluidas en el Emprendimiento y Gestión del Bachillerato Unificado es el desarrollo del talento del emprendedor, que se incorpora a los valores inherentes a los logros de una empresa: liderazgo, innovación y creatividad, toma de riesgos, habilidades de gestión (afrontar conflictos, resolver problemas) y autocontrol. Además, incluye el conocimiento de principios administrativos tales como planificación, gestión, dirección y control.

Cabe resaltar, de los tres cursos del Bachillerato, esta materia se enfoca en la práctica y la autoevaluación, a partir de los talentos que aseguran el éxito de un negocio, como brindar prestación de servicios, comprar, crear una cultura de prestación, servicio al cliente y seguridad financiera.

Las orientaciones extracurriculares contribuyen al perfil de salida del Bachiller, sus actividades comerciales y de gestión incluyen:

- Comunicación innovadora y alta credibilidad, que beneficia en las relaciones personales e interpersonales, favorece en el trabajo en equipo e interacción entre los integrantes de la comunidad educativa, aportando en el progreso de las personas, las familias y las comunidades.
- La capacidad de observar y escuchar atentamente para detectar oportunidades, para valorarlas y aprovecharlas de forma crítica y creativa al tomar decisiones.

## **Valores de Emprendimiento y Gestión del Bachillerato Unificado.**

- Integridad honestidad y ética frente a la incertidumbre o a lo desconocido, de esta forma permite afrontar los desafíos de las nuevas formaciones empresarial.
- Corriente novedosa, siendo capaz de resolver problemas que se presentan en el entorno con mente abierta y flexible para aprender de la



experiencia., de esta forma se desarrolla el equilibrio físico mental y emocional.

- Logro de un impacto empresarial, efectuando un análisis para comprender fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas.

### **Organización curricular Emprendimiento y Gestión del Bachillerato Unificado.**

Esta organización curricular permite un currículo más flexible y abierto para adaptarse mejor a sus diferentes ritmos de aprendizaje. Brinda la posibilidad real de asistir a una variedad de clases, cumpliendo con los requisitos del marco legal, explicado anteriormente.

Sin embargo, respetar este mandato significa asignar la responsabilidad de desarrollar la propuesta curricular. Si el Gobierno Nacional es el responsable del diseño de la planificación que se ajuste a la realidad de su contexto a través del Proyecto de Planificación y Educación Institucional.

La organización, difusión y secuenciación de habilidades y contenido de la asignatura de Emprendimiento y Gestión a nivel BGU. El proceso natural de constitución de una empresa consta de tres etapas:

#### **Nacimiento**

En esta etapa, los futuros emprendedores están motivados a poner en marcha un negocio basado en el desarrollo de sus competencias personales.

- Luego comienza un proceso de investigación, analizando diferentes ideas y seleccionando aquellas con mayor potencial de éxito sobre la base de metodologías prácticas.
- Por tanto, la empresa elegida es viable o no, dependiendo de los recursos y oportunidades económicos y personales que se generen en su entorno.

#### **Puesta en marcha**

En segundo lugar, el empresario elabora un Proyecto de emprendimiento

con sus componentes, es decir, planea los diversos aspectos operativos de su negocio, y diseña y fabrica el producto o servicio con calidad de prototipo. Con estos insumos, comienza el negocio.

### **Fortalecimiento**

Una vez establecido un negocio, el tercer paso es consolidarlo y fortalecerlo, para que el emprendedor pueda utilizar la metodología "prueba de error" y verificar la mejora, en base al aprendizaje diario que ha ido adquiriendo durante su gestión.

### **Características de ajuste curricular, asignatura: Emprendimiento y Gestión del Bachillerato Unificado.**

En la documentación del programa, cada área está estructurada en subniveles que organizan el aprendizaje que cumplen con criterios epistemológicos, didácticos y pedagógicos. Por esta razón, los bloques extracurriculares y las secuencias de aprendizaje pueden abarcar desde el primer año de educación general básica hasta el último año del bachillerato unificado, convirtiéndose en una subdivisión vertical a lo largo de los años escolares.

### **Planificación Curricular Institucional Emprendimiento y Gestión del Bachillerato Unificado.**

La planificación curricular institucional respectiva y los docentes deben negociar el contenido en el espacio de aula. Según los requerimientos de sus alumnos, que los oriente en el desarrollo del programa educativo y que se articule con lo propuesto en la educación actual.

### **Proceso de enseñanza.**

Para Vega (2021), el aprendizaje de emprendimiento y gestión ha sido incorporado en la educación con el propósito que los estudiantes adquieran habilidades de emprendimiento que les permite innovar y diseñar nuevas ideas que lleven a la creación de nuevos proyectos de negocio, poniendo en práctica el aprendizaje adquirido para realizar un estudio de mercado que analice la viabilidad

del proyecto.

Para que exista una enseñanza de emprendimiento y gestión es necesario proveer al educando de herramientas y metodologías que permitan manejar información que les ayude a materializar y argumentar ideas innovadoras para concretar nuevas ideas de negocios.

### **Metodología aplicada en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión del Bachillerato Unificado.**

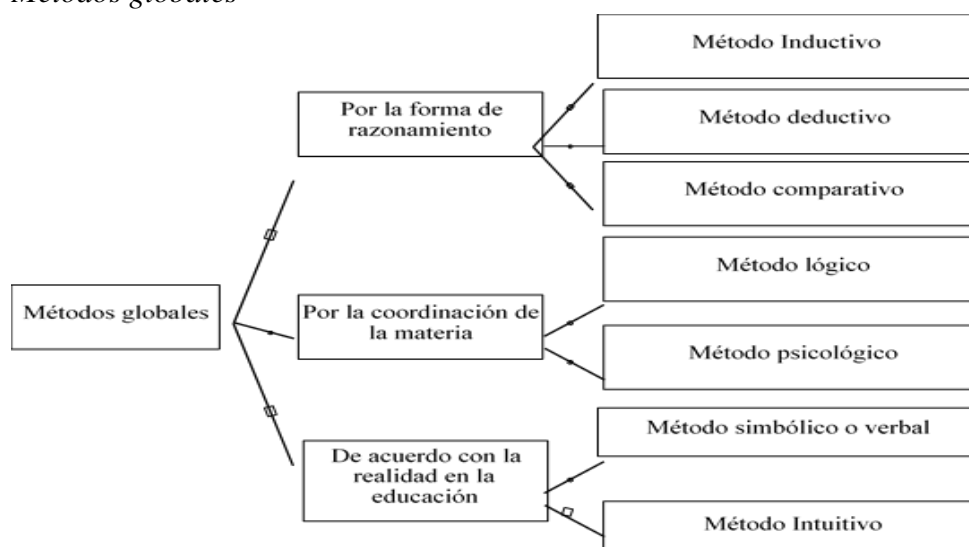
#### **Métodos de enseñanza.**

Granata, Chada, y Barale (2000) argumentan que la enseñanza es la transferencia de conocimientos, y valores, que se realiza en una actividad intencional que ayuda para que los seres humanos modifiquen sus conocimientos, actitudes, habilidades y comportamientos, mediante un proceso creativo que estimule y de paso a la creación de experiencias de aprendizaje.

#### **Métodos globales.**

##### **Figura 13**

*Métodos globales*



*Nota.* La figura presentada hace referencia a los métodos de enseñanza utilizados para la instrucción impartida por los maestros. Fuente: Granata, Chada, & Barale (2000)

## **Por la forma de razonamiento.**

### **Método inductivo.**

Dávila (2006), describe que el método inductivo se caracteriza por ser flexible y se basa en la observación que permite registrar, analizar y contrastar determinados hechos o circunstancias que contribuyen a explicar una enseñanza en determinado tema para lo cual la información se clasifica en patrones generales que permiten establecer una teoría con la información necesaria que cubra la enseñanza de temas nuevos.

### **Método deductivo.**

Zamora y Guzmán (2016), mencionan que el método deductivo se encarga de estudiar al ser humano como sujeto pensante, mediante la aplicación de estrategias de razonamiento empleadas para desprender conclusiones lógicas a partir de la información que se dispone, este método permite explorar la capacidad de la mente humana con el fin de que se modifique y controle la forma en que los estímulos afectan la conducta.

Garrido y Calafate (2014), describen los siguientes métodos de enseñanza:

### **Método comparativo.**

Este método permite realizar comparaciones, semejanzas sobre determinado tema o teoría conduciendo al razonamiento, es decir que se parte de información determinada se establece comparaciones logrando obtener una solución por semejanza.

### **Por la coordinación de la materia.**

#### **Método lógico.**

Este método es empleado en el campo educativo para descubrir las diferentes teorías en donde el docente lo emplea para descubrir y sustentar la teoría más sólida que conlleve a la verdad, se utiliza en diferentes disciplinas mediante un conjunto de reglas o medios empleados para demostrar una teoría establecida, esto se lleva a cabo mediante la obtención de datos en orden coherente.

#### **Método Psicológico.**

Este método se fundamenta por la motivación del momento y las circunstancias donde el alumno empieza con la aplicación de sus conocimientos conocidos hasta llegar a lo desconocido, es decir en este método no se sigue tanto un orden lógico.

### **De acuerdo con la realidad en la educación.**

#### **Método simbólico o verbal.**

Este método consiste en la utilización absoluta del lenguaje oral o escrito como único medio de enseñanza e instrumento para el desarrollo de la clase.

#### **Método Intuitivo.**

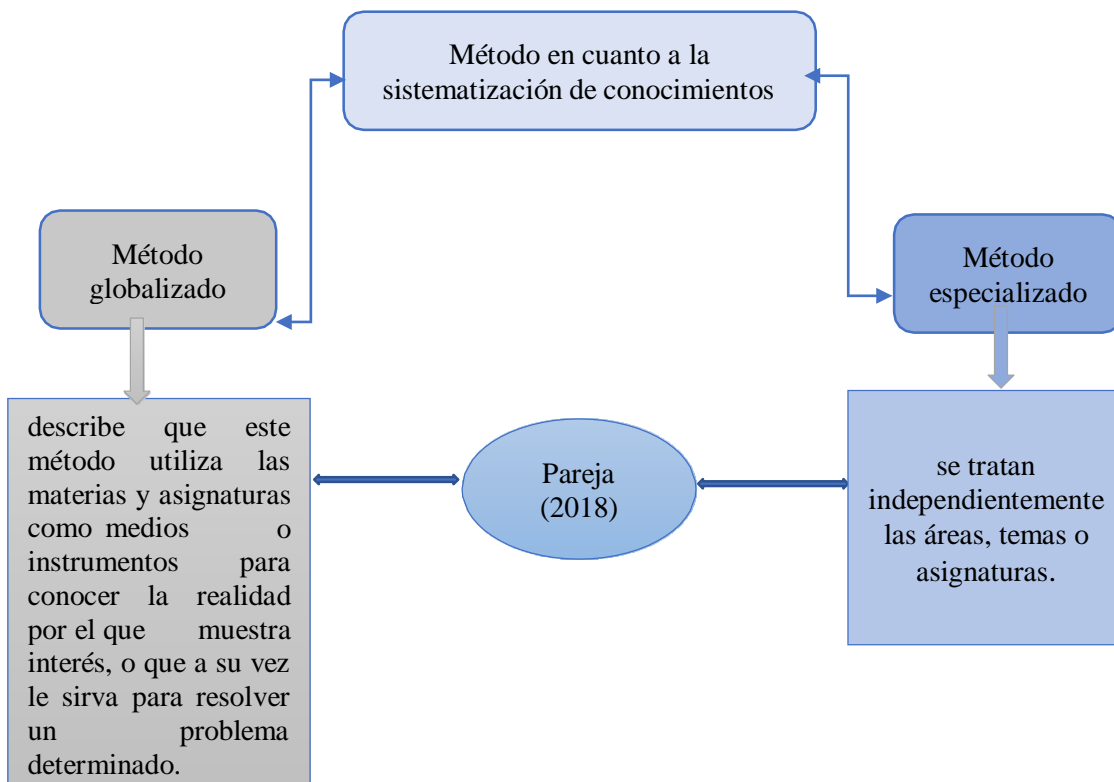
Este método utiliza la experimentación, es decir se parte de actividades experimentales que tiene como objetivo mostrar la realidad inmediata donde el alumno tenga la oportunidad de adquirir un aprendizaje significativo.

## Métodos según la sistematización de conocimientos.

Según Moya (2021). Métodos según la sistematización de conocimientos es:

**Figura 14**

*Métodos según la sistematización de conocimientos.*



*Nota.* La figura presentada contiene los métodos sistematizados empleados en el salón de clase. Fuente: Moya (2021).

## Técnicas didácticas en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión del Bachillerato Unificado.

La técnica, es un procedimiento o conjunto de reglas, estándares, cuyo objetivo es llegar a un fin determinado, con la con el objetivo de aportar los conocimientos, habilidades y actitudes que permitan la formación de las personas de acuerdo con las necesidades de la educación y el cambiante acontecer tecnológico y científico del país.

Las técnicas didácticas son utilizadas para enseñar emprendimiento y gestión a los estudiantes mediante la aplicación de estas, según Macías & Navas (2017), menciona como aspectos significativos los siguientes:

- Los docentes planifican actividades para el estudiantado en el marco de una técnica, con el fin de alcanzar las metas pedagógicas marcadas.
- Los educandos aprenden en base a la orientación del profesor en interacción con los recursos de formación.
- Las metas educativas intentan alcanzar las metas deseadas en el aprendizaje.
- Los contenidos son conocimientos teóricos y prácticos destinados a desarrollar de manera integral las competencias.

Es significativo mencionar que las técnicas coadyuvan al cumplimiento de los objetivos educativos, por tal razón, admiten:

- Analizar casos específicos.
- Confrontar y establecer relaciones.
- Reconocer patrones.
- Predecir el resultado.
- Haz una fórmula general.
- Probar supuestos en casos específicos.
- Predecir un fenómeno o resultado.
- Distinguir hechos y explicar teorías.
- Comparar modelos teóricos.
- Construir una conclusión.
- Valorar una hipótesis o un enunciado.
- Justificar las respuestas.

### **Técnica del debate.**

Esta técnica promueve la defensa de criterios opuestos que se fundamenta según el punto de vista de cada persona, sigue un patrón planificado por el operador.

### **Técnica de diálogo simultáneo.**

Es una técnica de dinámica grupal, su objetivo está relacionado con temas de interés que permite que el equipo resuelva problemas al mismo tiempo, que refuerzan la cooperación y estimulan las habilidades comunicativas.

### **Técnica mesa redonda.**

Es una reunión de varias personas, generalmente tres o seis, para presentar un tema predeterminado y preparado, bajo la dirección de un moderador.

También se define como: una técnica de dinámica de grupo en la que un grupo de expertos (de tres a seis) sobre un tema con puntos de vista diferentes u opuestos sobre el mismo tema son coordinados por una sola persona lleva a cabo una discusión frente a un grupo. La meta es ofrecer nuevas sapiencias sobre un tema relevante.

### **Técnica Philips.**

Es una técnica de agrupación dinámica o grupal pedagógica creada por J. Donald Phillips.

Su función es promover un debate ordenado entre los participantes y posibilitar el intercambio de opiniones.

Para lograrlo, se divide un grupo numeroso en otros grupos de seis personas que, a su vez, intentaron dar una respuesta conjunta en seis minutos al tema original propuesto.

Entre otras técnicas sobresalen:

### **Técnica del foro.**

A través del foro el docente brinda la oportunidad a los educandos de participar en la reunión o clase organizada la finalidad es debatir un tema o problema determinado que puede ser realizado después de observado una clase o conferencia atraen un auditorio se caracteriza porque está dirigido por el docente o facilitador.



### **Aprendizaje Colaborativo.**

Como técnica didáctica involucra la participación activa de los estudiantes para lograr un objetivo deseado cada uno de ellos comparte experiencias, aprendizajes, intercambian conocimiento, comparten ideas que les permite argumentar una idea determinada.

### **Trabajos grupales dentro del aula de clases.**

Esta técnica ayuda a generar habilidades entre los alumnos, permitiendo mejorar el rendimiento académico y mejorar la calidad de enseñanza, ya que permite que se apoyen de forma mutua y complementen conocimientos generando la oportunidad de lograr aprendizajes significativos.

## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Enfoque y diseño de investigación**

Prado y Ojeda (2016), exponen que el “El diseño o método mixto comprende la utilización de enfoques cuantitativos y cualitativos, en una misma investigación, para dar explicación de un fenómeno, cuando un enfoque u otro no alcanzan a resolver la problemática planteada”.

Tomando en cuenta este argumento en la presente investigación el enfoque aplicado fue mixto, considerando que se realizó un análisis cualitativo mediante la aplicación de una entrevista que permitió conocer si se utiliza la tecnología digital en la enseñanza de emprendimiento y gestión dentro de la realidad contextual y un enfoque cuantitativo, porque ayuda a fortalecer los resultados, y probar la idea que se defiende mediante la recolección de datos para contestar las preguntas de investigación, previamente en la medición numérica, que posteriormente mediante un análisis estadístico permitirá establecer los patrones de comportamiento de la población estudiada.

Para Sneiderman (2006), menciona que se debe aplicar una investigación proyectiva cuando el trabajo investigativo necesita del planteamiento de una propuesta para llegar a una solución, esta debe estar fundamentada en un proceso sistemático. Esta teoría fundamenta que se utilizó la investigación proyectiva porque incluye la elaboración de una propuesta, como alternativa de solución al problema detectado: insuficiente uso de la tecnología digital, por esta razón se parte de un diagnóstico que permite precisar las necesidades en el contexto, con fundamento en los resultados del proceso investigativo.

### **Modalidad de Investigación.**

Relat (2010), enfatiza que la investigación básica se encarga de incrementar conocimientos científicos, en función por lo expuesto por el autor, es menciona que se aplicó una investigación básica promoviendo la búsqueda del conocimiento de la realidad del uso de la tecnología digital para contribuir a una sociedad más avanzada, respondiendo a los retos que impone el avance de la ciencia y la tecnología en el área educativa.

### **Investigación Aplicada.**

La investigación aplicada permitirá analizar el uso de la tecnología digital en la enseñanza, permitiendo generar un nuevo conocimiento, que contribuirá en el mejoramiento de la labor del docente y en el rendimiento académico de los educandos; además, el estudio se enfoca en la generación del conocimiento en función con los problemas de la sociedad en el sector educativo, basándose esencialmente en la práctica.

### **Investigación de Campo.**

Grajales (2000), expone que “la investigación de campo permite recoger datos reales en el lugar y tiempo en que ocurren los fenómenos objeto de estudio, por lo que es considerada una investigación ya que diagnostica necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos”. En este trabajo investigativo a investigación de campo busca recolectar la información en la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza donde se produce la problemática detectada a través de la observación, análisis y discernimiento del manejo de la atención, cuyo objetivo es conocer la opinión, conocimientos y metodología utilizada por los docentes y las acciones que ha tomado la institución.

## **Investigación Documental – Bibliográfica.**

La investigación documental se basa en la fundamentación científica del objeto y campo, a través de la revisión de una diversidad de artículos, libros, estudios, publicaciones que analizan aspectos relevantes que se han mencionado por especialistas docentes, investigadores, profesionales, cuyo fin es comprender como ha evolucionado el concepto, la opinión y criterio de tienen acerca de todas las dimensiones e indicadores que se vinculan al uso de recursos digitales y al conocimiento de herramientas tecnológicas (Rojas, 2017). En base a la argumentación expuesta por el autor en este trabajo, se aplicó la investigación documental para sustentar que el uso de la tecnología apoya de forma significativa la enseñanza de emprendimiento y gestión, además de que permitió estructurar una propuesta de solución basada en conocimiento científico.

## **Tipos de Investigación**

### **Investigación Descriptiva**

Tinto (2013), menciona que la investigación descriptiva, facilita ordenar caracterizar y clasificar la información para describir el problema investigado, de forma precisa, y lo más exacta, en torno a la realidad. En base a esta síntesis se aplicó la investigación descriptiva, para detallar la situación actual de la educación en cuanto al uso de recursos digitales para medir el nivel de conocimiento de herramientas tecnológicas en los docentes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”, estableciendo las causas y efectos del mismo, los criterios, opiniones, actitudes y comportamiento de los estudiantes, la metodología que el docente utiliza dentro del aula, detallando aspectos relevantes relacionando los criterio del investigador con los de expertos en la temática.

## **Descripción de la muestra y el contexto de la Investigación**

### **Población**

La población objeto de estudio incluye a estudiantes de segundo de bachillerato, de la Unidad Educativa Reinaldo Espinoza, reciben un tipo de

educación regular en el área fiscal en la jornada presencial matutina en su mayoría los estudiantes habitan en la parroquia de Ambatillo, provienen de los barrios: Centro Parroquial, La Esperanza, La Floresta, El Rosario, La Providencia, Pasochoa, Palama, Manzanapamba, El Mirador, Pucará, San Francisco, Quishuar San Pedro, San Antonio, La Loma ,Santa Lucia, Cuatro Esquinas y Ambatillo Chico. Por esta razón, los educandos son bilingües sobresaliendo en su idioma el español y el quichua, de etnia indígena, mestiza y blanca. (Gobierno Autónomo Descentralizado Parroquial Rural de Ambatillo, 2015).

**Tabla 1.**

*Población*

Institución	Objeto de estudio	Frecuencia		Total	Porcentaje (%)
		Femenino	Masculino		
Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”	Estudiantes de segundo de bachillerato	23	19	42	100%
	Total			42	100%

Nota: Resumen de la población a investigar. Fuente: Secretaría de la institución Elaborado por: (Moya, 2021)

Con sustento en el criterio anterior, en el presente estudio, la población se encuentra integrada por 42 estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”, que poseen características específicas; según lo expuesto esta investigación no amerita obtener una muestra ya que se trabajó con la totalidad de la población.

Es significativo manifestar que la recolección de datos se realizó en un ambiente virtual por motivo de la emergencia sanitaria brote de enfermedad por coronavirus COVID-19, mediante un cuestionario dirigido a la obtención de información de los educandos los estudiantes de básica superior en la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”.

## Operacionalización de variables

**Figura 15**

Operacionalización de la Variable Independiente: *Tecnología digital (objeto de estudio)*

Definiciones	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e instrumentos
La tecnología digital posibilita la interactividad, comprensión, el entendimiento, la asimilación de los contenidos; además, mediante iniciativas de multimedia facilita la organización del contenido académico, conllevando al aprendizaje significativo.	Interactividad	Recursos tecnológicos digitales	¿Considera usted que el docente utiliza recursos tecnológicos digitales en las actividades de clase que imparte?	<b>Técnicas</b>  Encuesta Entrevista
		Chat	¿Considera usted que su profesor mediante el uso del chat (WhatsApp, Skype, Facebook Messenger, correo electrónico) desarrolla las habilidades emprendedoras?	
	Asimila los contenidos	Videos, imágenes y audios	¿Mediante videos, imágenes y audios, usted asimila los contenidos, comprende, construye sus conocimientos e interactúa con los compañeros?	<b>Instrumento</b>  Cuestionario estructurado para estudiantes y docentes
		Internet	¿El docente emplea el internet para descarga de información?	
		Posibilidades comunicacionales	¿El docente amplía las posibilidades comunicacionales, que han pasado del correo tradicional al correo electrónico, o de los telegramas a las videollamadas?	
	Multimedia	Buscador de información Google	¿Usted para reforzar el aprendizaje de Emprendimiento utiliza el buscador de información Google?	
		Interacción	¿Considera usted que su maestro mediante la tecnología genera interacción entre los alumnos y favorece el trabajo en equipo, la comunicación y socialización?	

Nota: Operacionalización de la Variable Independiente: Tecnología digital en la enseñanza (objeto de estudio) Elaborado por: (Moya, 2021)

**Figura 16.**  
Operacionalización de la Variable Dependiente: *La Enseñanza de Emprendimiento y Gestión (campo de estudio)*

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems Básicos	Técnicas e instrumentos
El aprendizaje de Emprendimiento y Gestión busca que los educandos fortalezcan las habilidades de comunicación, y desarrollen motivación para emprender; además, a través de diversas herramientas y recursos facilita el trabajo cooperativo, la solución de problemas y toma de decisiones.	Habilidades de comunicación	Proceso de enseñanza	¿Considera usted que el docente utiliza metodologías innovadoras en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de emprendimiento y gestión?	Técnicas Encuesta Entrevista
		Relaciones interpersonales	¿Considera que usted exterioriza sus ideas de forma satisfactoria y sinérgica logrando la eficacia en sus relaciones interpersonales en las clases de emprendimiento y gestión?	
	Motivación para emprender	Potencializar	¿Cree usted que durante las clases de Enseñanza de Emprendimiento y Gestión potencializa sus conocimientos referentes a la asignatura?	Instrumento Cuestionario estructurado para estudiantes y docentes
		Aprender	¿Piensa usted que, al trabajar en equipo, potencia el anhelo de aprender de manera permanente y optimiza el uso de los recursos disponibles?	
		Liderazgo	¿Mediante el uso de la tecnología aplicada por el docente, usted ha fortalecido en emprendimiento el liderazgo?	
	Trabajo cooperativo	Actividades planificadas	¿Usted ha desarrollado el pensamiento y del razonamiento en las actividades planificadas para la enseñanza y el aprendizaje del emprendimiento y gestión?	
		Pensamiento crítico	¿Considera usted que mediante el uso de recursos digitales ha fomentado su pensamiento crítico y creativo en el momento de tomar decisiones?	

Nota: Operacionalización de la Variable Independiente: Tecnología digital en la enseñanza (objeto de estudio). Elaborado por: (Moya, 2021)

## **Método de investigación**

El método de investigación que se utilizó fue el deductivo, ya que establece conclusiones a partir del análisis de datos reales que fueron obtenidos de las afirmaciones que cada docente realizó sobre el uso de la tecnología digital y la Enseñanza del Emprendimiento y Gestión que se imparte en la institución. Abreu (2014), manifiesta que “el método deductivo permite determinar las características de una realidad particular que se estudia por derivación o resultado de los atributos o enunciados contenidos en proposiciones o leyes científicas de carácter general formuladas con anterioridad” (p. 200).

## **Técnicas e instrumentos de investigación**

### **Encuesta**

La encuesta es un instrumento que se utiliza en las investigaciones para determinar aspectos específicos que se quieren conocer, “es una herramienta fundamental para el estudio de las relaciones sociales, las organizaciones contemporáneas, políticas, económicas o sociales, utilizan esta técnica como un instrumento indispensable para conocer el comportamiento de sus grupos de interés y tomar decisiones sobre ellos” (López, 1998; p. 1).

La encuesta realizada en esta investigación está realizada con un cuestionario estructurado que contiene 14 preguntas las siete primeras responden a las interrogantes del manejo de la tecnología digital en la enseñanza y las otras siete están enfocadas en la metodología que se aplica en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión; las opciones de respuesta se han establecido de acuerdo con la escala de Likert de siempre, casi siempre, usualmente, ocasionalmente, nunca.

La encuesta fue aplicada por una sola vez a los estudiantes de segundo de bachillerato en donde se registran a 23 mujeres y 19 hombres de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” en la institución ya que son estudiantes que acuden a diario a recibir clases.



## Entrevista

Díaz (2013), sostiene que la entrevista es una técnica que se aplica para analizar de forma cualitativa, la problemática estudiada, y en esta investigación es de gran utilidad, porque permite recabar información mediante un dialogo que se establece con los 5 docentes, para recolectar datos veraces que permitan establecer si usan la tecnología como apoyo para enseñar emprendimiento y gestión.

La entrevista estuvo guiada por 5 preguntas de repuestas abiertas y se aplicarán a 5 docentes que dictan la catedra de emprendimiento y gestión en la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”.

**Tabla 2.**

*Técnicas e instrumentos utilizados*

<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>A quien va dirigido</b>
<b>Encuesta</b>	Cuestionario	Estudiantes
<b>Entrevista</b>	Cuestionario	Docentes

Nota: Fuente: elaboración propia de la tabla en la que se muestra la técnica y el instrumento utilizado en la presente investigación

## Validez y Confiabilidad

### Validez

Según lo expuesto por Chiner (2018), “la validez de una prueba indica el grado de exactitud con el que mide el constructo teórico que pretende medir y si se puede utilizar con el fin previsto, es decir, un test es válido si mide lo que dice medir, es la cualidad más importante de un instrumento de medida” (p. 8). La validez y confiabilidad del instrumento aporta hacia la precisión de los resultados que se quieren obtener.

La validación de la encuesta propuesta en esta investigación fue realizada por tres expertos en el tema, cada persona analizó la encuesta y dio su criterio para mejorar las diferentes preguntas que se han propuesto en este documento. Los

expertos que realizaron este proceso se detallan en la tabla 3.

**Tabla 3.**

*Análisis de etapas, validez y eficacia por juicio de expertos*

No.	Nombre del experto	Experto	Resultado
01	María Mayorga	Temático	Aplicable
02	Mónica Mosquera	Temático	Aplicable
03	Soraya Santamaría	Temático	Aplicable

Nota: Validación de la eficacia de los instrumentos utilizados por parte de tres expertos que manifiestan ser aplicables. Elaborado por: Moya (2021).

### **Confiabilidad**

La confiabilidad de un instrumento de investigación indica el grado de efectividad que tienen al ser aplicado varias veces, del mismo resultado de manera que mida lo que se ha propuesto. Para Villacís, et al. (2018), “los resultados de un estudio pueden considerarse confiables cuando tienen un alto grado de validez, es decir, cuando no hay sesgos” (p. 2).

La confiabilidad del cuestionario se verificó a partir de la aplicación de la fórmula para calcular el coeficiente alfa de Cronbach (tabla 4), en donde se determinó la fiabilidad de las preguntas propuestas en el cuestionario que fue de elaboración propia ya que se verificó el coeficiente de correlación y la homogeneidad de las preguntas propuestas. La prueba validada consta de 14 preguntas que analizan los criterios de interactividad, asimila los contenidos, multimedia, habilidades de comunicación, motivación para emprender y el trabajo cooperativo que se aplica en el aula de clases. Para cada pregunta se ha establecido una escala de 4 opciones cualitativas en las que se han establecidos puntos de escala de puntos que consiste en siempre 4 puntos, frecuentemente 3 puntos, a veces 2 puntos y nunca 1 punto.

## Aplicación del Alpha de Cronbach

**Tabla 4.**  
**Resultado de validez del cuestionario**

ENCUESTADOS	ITEMS														SUMA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
E1	2	3	2	3	2	3	3	3	4	4	3	4	2	4	42
E2	2	4	4	3	4	3	2	3	4	4	2	2	2	4	43
E3	2	4	2	3	2	3	2	3	3	4	3	3	2	4	40
E4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	4	41
E5	2	4	2	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	42
E6	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	2	4	44
E7	2	4	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	45
E8	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	2	3	2	4	42
E9	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	4	4	48
E10	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	2	4	4	4	45
E11	3	3	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	45
E12	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	46
E13	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	46
E14	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	2	4	46
E15	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	46
E16	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	42
E17	2	4	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	2	4	44
E18	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	47
E19	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	2	3	45
E20	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	46
E21	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	46
E22	3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	46
E23	2	4	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	2	4	45
E24	3	4	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	46
E25	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	45
E26	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	45
E27	2	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	4	2	4	42
E28	2	3	3	4	3	8	4	4	3	4	3	4	2	4	51
E29	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	2	4	2	4	43
E30	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	27
E31	3	3	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	45
E32	3	4	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	46
E33	2	4	4	3	4	3	2	3	4	4	2	2	2	1	40
E34	2	3	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	2	4	44
E35	2	3	3	4	2	4	2	4	3	4	3	4	2	4	44
E36	3	3	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	45

E37	2	4	4	3	4	3	2	3	4	4	2	2	2	1	<b>40</b>
E38	3	4	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	<b>46</b>
E39	2	4	4	3	4	3	2	3	4	4	2	2	2	3	<b>42</b>
E40	2	4	2	4	2	4	2	4	3	3	3	3	2	3	<b>41</b>
E41	2	4	2	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	3	<b>41</b>
E42	3	3	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	<b>41</b>
VARIANZ	0,1	0,2	0,3	0,2	0,2	1,0	0,31	0,3	0,1	0,1	0,1	0,3	0,3	0,2	
A	79	77	17	89	89	46	7	07	66	57	96	29	12	06	
SUMATORIA DE VARIANZAS							<b>4,383</b>								
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS							<b>14,966</b>								

Nota: tabla de resultados de la validación realizada al instrumento de investigación utilizado (cuestionario). Elaborado por: Moya (2021).

Formula aplicada:

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

<b><math>\alpha</math>:</b>	<b>Coefficiente de confiabilidad del cuestionario</b>	<b>0,76</b>
<b>k:</b>	Número de ítems del instrumento	14
$\sum_{i=1}^k S_i^2$ :	Sumatoria de las varianzas de los ítems.	4,383
$S_T^2$ :	Varianza total del instrumento.	14,966

**Tabla 5.**

*Rangos de valoración*

<b>RANGO</b>	<b>CONFIABILIDAD</b>
<b>0.53 a menos</b>	Confiabilidad nula
<b>0.54 a 0.59</b>	Confiabilidad baja
<b>0.60 a 0.65</b>	Confiable
<b>0.66 a 0.71</b>	Muy confiable
<b>0.72 a 0.99</b>	Excelente confiabilidad
<b>1</b>	Confiabilidad perfecta

Nota: rangos de valoración establecidos para medir la confiabilidad del instrumento de investigación utilizado. Fuente: Barraza (2007).

La encuesta realizada con su respectivo instrumento es de excelente confiabilidad según muestra la tabla 5 y puede ser aplicada, al obtener un 0,76 de coeficiente.

## RESULTADOS

### Análisis de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”.

**Pregunta 1.** ¿Considera usted que el docente utiliza recursos tecnológicos digitales en las actividades de clase que imparte?

**Tabla 6.**

*Utilización de recursos tecnológicos*

Indicadores	Estudiantes	Porcentaje
<b>Siempre</b>	0	0
<b>Frecuentemente</b>	10	23,8
<b>A veces</b>	20	47,6
<b>Nunca</b>	12	28,6
<b>Total</b>	42	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” Moya (2022).

**Figura 17**

*Utilización de recursos tecnológicos por el docente*

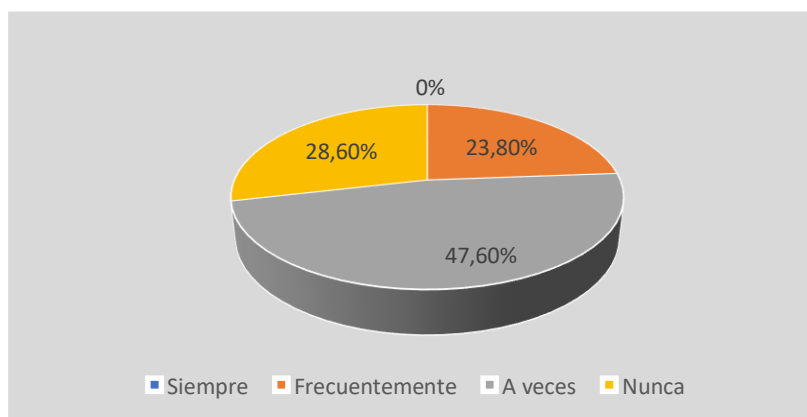


Figura 16. Muestra que los docentes no utilizan recursos digitales para la realización de actividades. Fuente: Encuesta Moya (2022).

### Análisis e interpretación

En los datos obtenidos en la pregunta 1, los estudiantes en un 47,60 manifiestan que el docente a veces utiliza recursos tecnológicos en sus clases, mientras que el 28,60 menciona que lo hace frecuentemente, y el 23,80 nunca lo

hace. Esto indica que los recursos tecnológicos no son considerados como una herramienta frecuente para impartir clases ya que no todos los docentes utilizan o dominan los recursos tecnológicos.

**Pregunta 2.** ¿Considera usted que su profesor mediante el uso del chat (WhatsApp, Skype, Facebook Messenger, correo electrónico) desarrolla las habilidades emprendedoras?

**Tabla 7**

*Desarrollo de habilidades emprendedoras*

Indicadores	Estudiantes	Porcentaje
<b>Siempre</b>	0	0
<b>Frecuentemente</b>	8	19,1
<b>A veces</b>	15	35,7
<b>Nunca</b>	19	45,2
<b>Total</b>	42	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” Moya (2022).

**Figura 18**

*Habilidades emprendedoras*

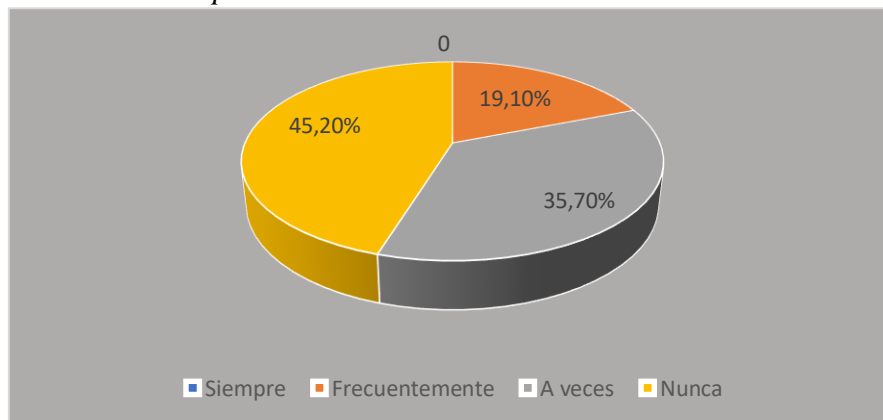


Figura 17. Muestra cifras que evidencian que no se desarrolla habilidades emprendedoras mediante las redes sociales. Fuente: Encuesta Moya (2022).

### **Análisis e interpretación**

En los datos obtenidos en la pregunta 2, los estudiantes en un 45,20 manifiestan que el docente nunca desarrolla mediante WhatsApp, Skype, Facebook

Messenger, correo electrónico habilidades emprendedoras, mientras que el 35,70 menciona que a veces lo hace, y el 19,10 lo hace de forma frecuente. Esto indica que las redes sociales, o medio de comunicación digitales no son utilizados y aprovechados por todos los docentes que dictan la materia de emprendimiento y gestión para desarrollar habilidades emprendedoras en los discentes.

**Pregunta 3.** ¿El docente utiliza tecnología digital como las aplicaciones multimedia que permite manejar videos, imágenes y audios, para facilitar que usted asimile los contenidos, comprenda, y construya sus conocimientos?

**Tabla 8**  
*Utiliza tecnología digital*

Indicadores	Estudiantes	Porcentaje
<b>Siempre</b>	0	0
<b>Frecuentemente</b>	8	19,1
<b>A veces</b>	15	35,7
<b>Nunca</b>	19	45,2
<b>Total</b>	42	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” Moya (2022).

**Figura 19**  
*Utiliza tecnología digital*

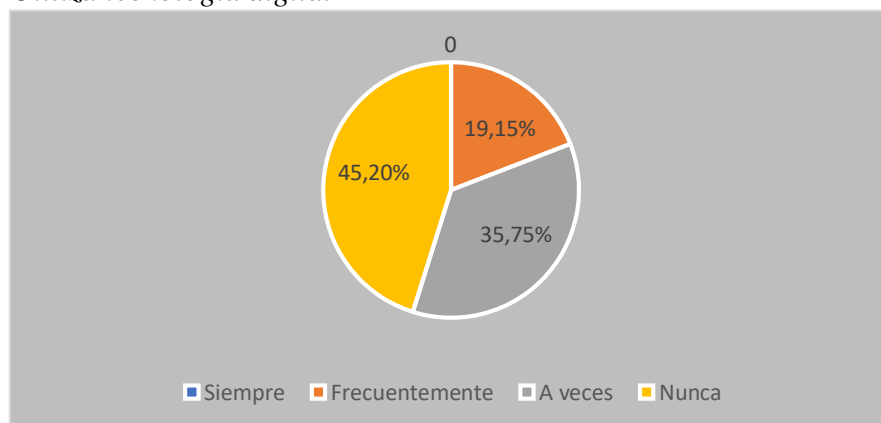


Figura 18. Muestra que los docentes no utilizan recursos digitales para la realización de actividades. Fuente: Encuesta Moya (2022)

### **Análisis e interpretación**

En los datos obtenidos en la pregunta 3, los estudiantes en un 45,20

manifiestan que el docente nunca utiliza tecnología digital para facilitar la asimilación y comprensión de la clase, mientras que el 35,70 menciona que a veces lo hace, y el 19,1% lo hace de forma frecuente. Esto indica que los recursos digitales no son utilizados por la mayoría de los docentes, ya que no dominan el manejo de estos recursos, y por tanto ni pueden facilitar a los alumnos para que asimilen de forma más rápida los conocimientos.

**Pregunta 4.** ¿El docente utiliza herramientas de la web 2.0 para crear y compartir mapas mentales?

**Tabla 9**

*Utiliza herramientas web 2.0*

Indicadores	Estudiantes	Porcentaje
<b>Siempre</b>	0	0
<b>Frecuentemente</b>	4	9,6
<b>A veces</b>	6	14,2
<b>Nunca</b>	32	76,2
<b>Total</b>	42	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” Moya (2022).

**Figura 20**

*Utiliza herramientas Web 2.0*

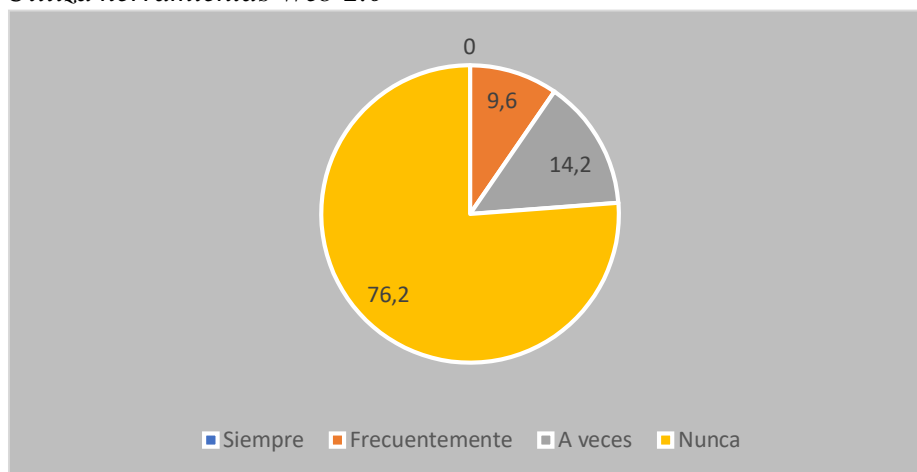


Figura 19. Muestra cifras que evidencian que el docente no utiliza Web 2.0. Fuente: Encuesta Moya (2022).

Web



### Análisis e interpretación

En los datos obtenidos en la pregunta 4, los estudiantes en un 76.2% manifiestan que el docente nunca utiliza la web 2.0 para compartir mapas mentales, mientras que el 14,2% menciona que a veces lo hace, y el 9,6 % que lo hace de forma frecuente, evidenciando que los docentes no saben o no consideran que es necesario el uso de la tecnología para compartir información que ayude a incrementar el conocimiento de los estudiantes.

**Pregunta 5.** ¿El docente utiliza eficientemente las tecnologías digitales para orientar su aprendizaje?

**Tabla 10**

*Utiliza tecnologías para orientar aprendizajes*

Indicadores	Estudiantes	Porcentaje
<b>Siempre</b>	0	0
<b>Frecuentemente</b>	12	28,5
<b>A veces</b>	18	42,9
<b>Nunca</b>	12	28,6
<b>Total</b>	42	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” Moya (2022).

**Figura 21**

*Uso de tecnologías en la orientación de aprendizajes*

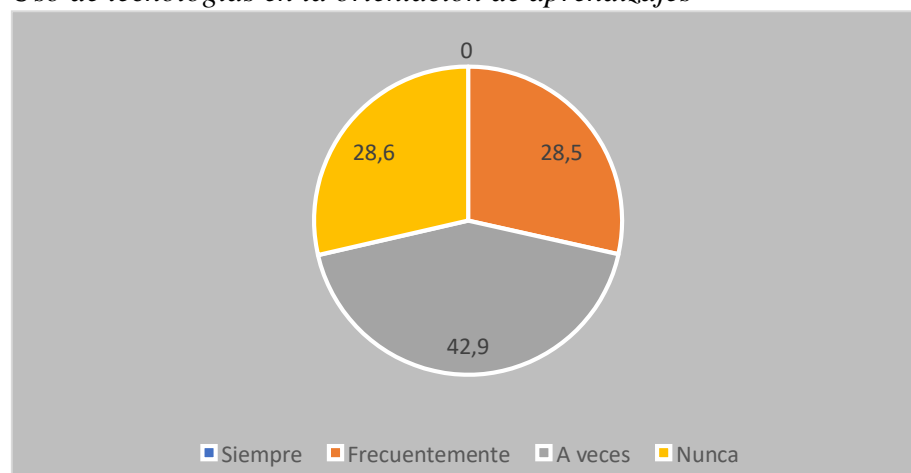


Figura 20. Muestra que el docente de forma ocasional utiliza la tecnología de forma eficiente. Fuente: Encuesta Moya (2022)

## Análisis e interpretación

En los datos obtenidos en la pregunta 5, los estudiantes en un 42,9% manifiestan que el docente no utiliza de forma eficiente las tecnologías digitales para orientar el aprendizaje de los educandos, mientras que el 28,6% menciona que a veces lo hace, y el 28,5% lo hace de forma frecuente, estos resultados muestran que hace falta que los docentes dominen el uso de tecnologías para que puedan efectivizar su enseñanza.

**Pregunta 6.** ¿Usted para reforzar el aprendizaje de Emprendimiento utiliza el buscador de información Google?

**Tabla 11**

*Utiliza Google para Reforzar el aprendizaje de emprendimiento*

Indicadores	Estudiantes	Porcentaje
<b>Siempre</b>	0	0
<b>Frecuentemente</b>	8	19,1
<b>A veces</b>	12	28,5
<b>Nunca</b>	22	52,4
<b>Total</b>	42	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” Moya (2022).

**Figura 22**

*Refuerzo de aprendizaje de emprendimiento con Google*

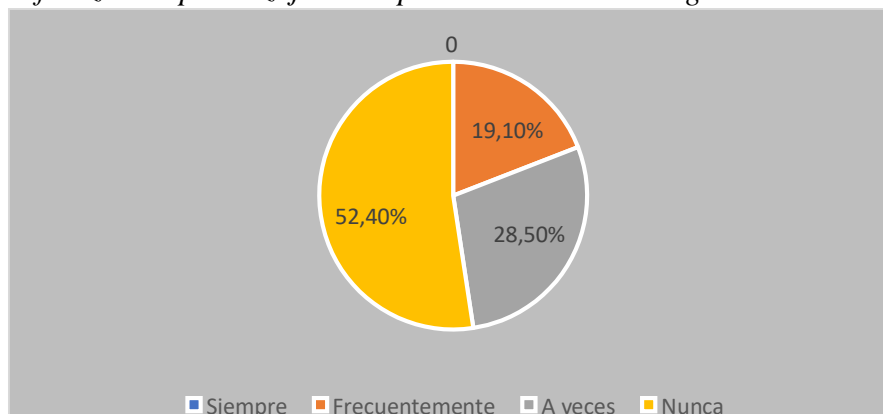


Figura 21. Muestra que no se refuerza el aprendizaje de emprendimiento con Google. Fuente: Encuesta Moya (2022).

### Análisis e interpretación

En los datos obtenidos en la pregunta 83, los estudiantes en un manifiestan que el docente no utiliza Google para reforzar el conocimiento de emprendimiento, mientras que el 28,5% menciona que a veces lo hace, y el 19,1% lo hace de forma frecuente, estos resultados muestran que la mayoría de los estudiantes no utilizan Google para reforzar conocimientos.

**Pregunta 7.** ¿Considera usted que su maestro mediante el uso de las TICS genera interacción entre los alumnos y favorece el trabajo en equipo, la comunicación y socialización?

**Tabla 12**

*Las TICS generan interacción entre alumnos*

Indicadores	Estudiantes	Porcentaje
<b>Siempre</b>	0	0
<b>Frecuentemente</b>	8	19,1
<b>A veces</b>	12	28,5
<b>Nunca</b>	22	52,4
<b>Total</b>	42	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” Moya (2022).

**Figura 23**

*Uso de las TICS*

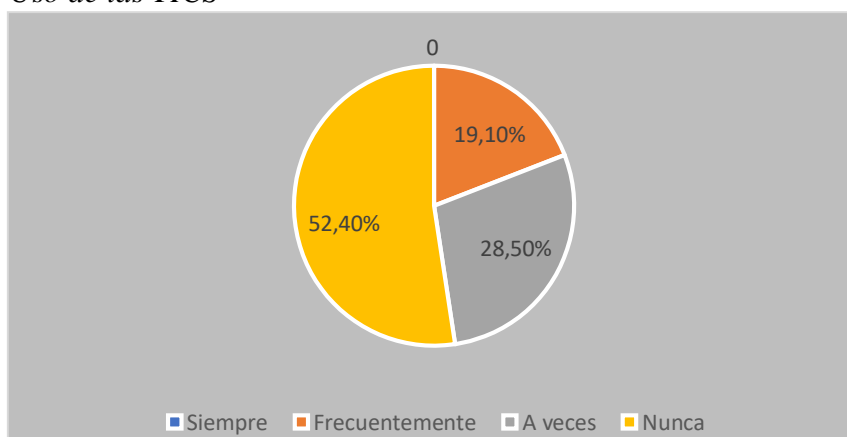


Figura 22. Muestra que no se refuerza el aprendizaje de emprendimiento con Google. Fuente: Encuesta Moya (2022).

### Análisis e interpretación

En los datos obtenidos en la pregunta 84, los estudiantes en un manifiestan que el docente no utiliza las TICS para generar interacción entre los alumnos y favorecer el trabajo en equipo de forma eficiente, mientras que el 28,6% menciona que a veces lo hace, y el 19.1% lo hace de forma frecuente, estos resultados muestran que el docente no considera las TICS como una herramienta útil para lograr un trabajo en equipo.

**Pregunta 8.** ¿Considera usted que el docente utiliza metodologías innovadoras en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de emprendimiento y gestión?

**Tabla 13.**

*Metodologías innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje*

Indicadores	Estudiantes	Porcentaje
<b>Siempre</b>	0	0
<b>Frecuentemente</b>	12	28,6
<b>A veces</b>	12	28,6
<b>Nunca</b>	18	42,8
<b>Total</b>	42	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” Moya (2022)

**Figura 24**

*Metodologías Innovadoras*

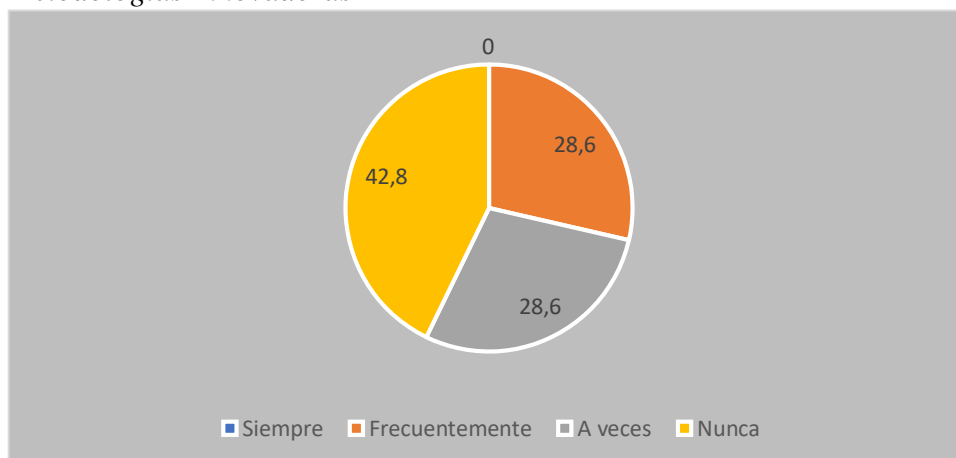


Figura 23. Muestra que existen docentes que si utilizan metodologías innovadoras. Fuente: Encuesta Moya (2022).

### Análisis e interpretación

En los datos obtenidos en la pregunta 8, los estudiantes en un 42,8% manifiestan que el docente no utiliza metodologías innovadoras en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de emprendimiento y gestión, mientras que el 28,6% menciona que a veces lo hace, y el 28,6% lo hace de forma frecuente, estos resultados muestran que el docente no utiliza metodologías innovadoras para enseñar, por lo que es necesario que se facilite recursos al docente para que pueda innovar.

**Pregunta 9.** ¿Considera que usted exterioriza sus ideas de forma satisfactoria y sinérgica logrando la eficacia en sus relaciones interpersonales en las clases de emprendimiento y gestión?

**Tabla 14.**  
*Relaciones interpersonales*

Indicadores	Estudiantes	Porcentaje
<b>Siempre</b>	8	19
<b>Frecuentemente</b>	22	28,6
<b>A veces</b>	12	52,4
<b>Nunca</b>	0	0
<b>Total</b>	42	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” Moya (2022).

**Figura 25**  
*Relaciones interpersonales en clases de emprendimiento y gestión*

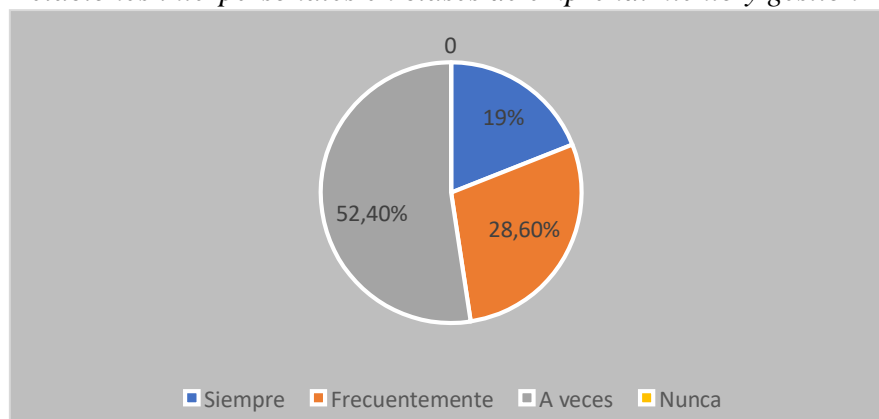


Figura 24. muestra no exterioriza las ideas de forma satisfactoria.  
Fuente: Encuesta Moya (2022).

### Análisis e interpretación

En los datos obtenidos en la pregunta 9, los estudiantes en un 52,4 % a veces logran exteriorizar sus ideas de forma satisfactoria y sinérgica logrando la eficacia en sus relaciones interpersonales en las clases de emprendimiento y gestión, mientras que 28,6 lo hace de forma frecuente y 19% siempre lo hace, estos resultados muestran que hace falta trabajar en la aplicación de métodos que ayuden a que todos los estudiantes logren exteriorizar sus conocimientos.

**Pregunta 10.** ¿Cree usted que durante las clases de Enseñanza de Emprendimiento y Gestión potencializa sus conocimientos referentes a la asignatura?

**Tabla 15.**

*Potencializa los conocimientos de emprendimiento y gestión*

Indicadores	Estudiantes	Porcentaje
<b>Siempre</b>	8	19
<b>Frecuentemente</b>	12	28,6
<b>A veces</b>	22	52,4
<b>Nunca</b>	0	0
<b>Total</b>	42	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” Moya (2022).

**Figura 26**

*Potencializa conocimientos*

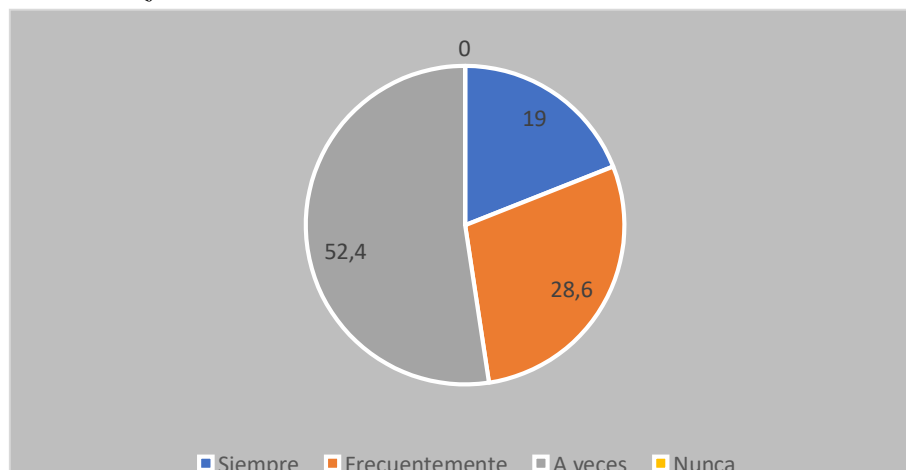


Figura 25. Muestra que si se potencializa el conocimiento. Fuente: Encuesta Moya (2022).

### Análisis e interpretación

En los datos obtenidos en la pregunta 10, los estudiantes en un 52.4 % a veces logran potencializar los conocimientos de emprendimiento y gestión, mientras que 28,6% frecuentemente lo hace y el 19% lo hace siempre, estos resultados muestran que hace falta implementar métodos digitales que ayude a potenciar este conocimiento.

**Pregunta 11.** ¿Piensa usted que las tecnologías digitales facilitan el trabajo en equipo, potenciando el anhelo de aprender de manera permanente?

**Tabla 16.**

*Tecnologías digitales potencian el anhelo de aprender*

Indicadores	Estudiantes	Porcentaje
<b>Siempre</b>	30	71,4
<b>Frecuentemente</b>	12	28,6
<b>A veces</b>	0	0
<b>Nunca</b>	0	0
<b>Total</b>	42	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” Moya (2022).

**Figura 27**

*Anhelo de aprender de forma permanente*

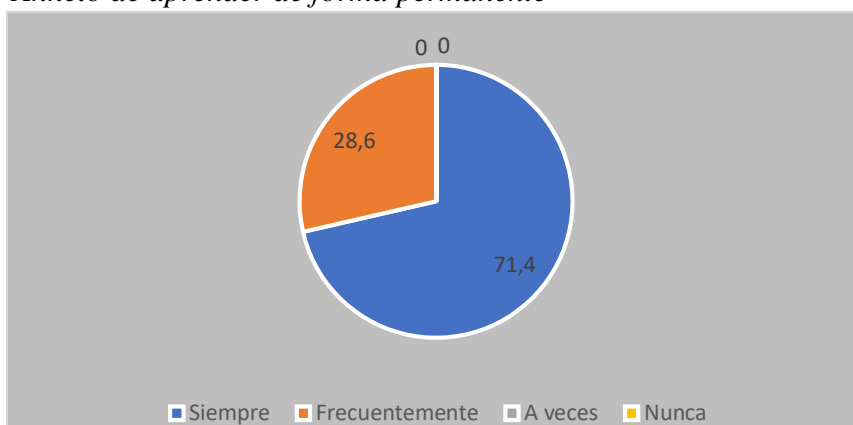


Figura 26. Evidencia que la tecnología si facilita el trabajo en equipo. Fuente: Encuesta Moya (2022).

## Análisis e interpretación

En los datos obtenidos en la pregunta 11, el 71,4% de los estudiantes consideran que tecnologías digitales siempre facilitan el trabajo en equipo, y el 28,6 restante considera que frecuentemente las tecnologías facilitan el trabajo en equipo esto evidencia que es necesario que se utilice las tecnologías digitales como un apoyo para facilitar la enseñanza de emprendimiento y gestión y al mismo tiempo fomentar equipos de trabajo.

**Pregunta 12.** ¿Considera usted que la utilización de la tecnología digital contribuye al fortalecimiento del emprendimiento y gestión?

**Tabla 17.**

*La tecnología digital fortalece el emprendimiento y gestión*

Indicadores	Estudiantes	Porcentaje
<b>Siempre</b>	35	83,3
<b>Frecuentemente</b>	7	16,7
<b>A veces</b>	0	0
<b>Nunca</b>	0	0
<b>Total</b>	42	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” Moya (2022).

**Figura 28**

*La tecnología digital fortalece el emprendimiento y gestión*

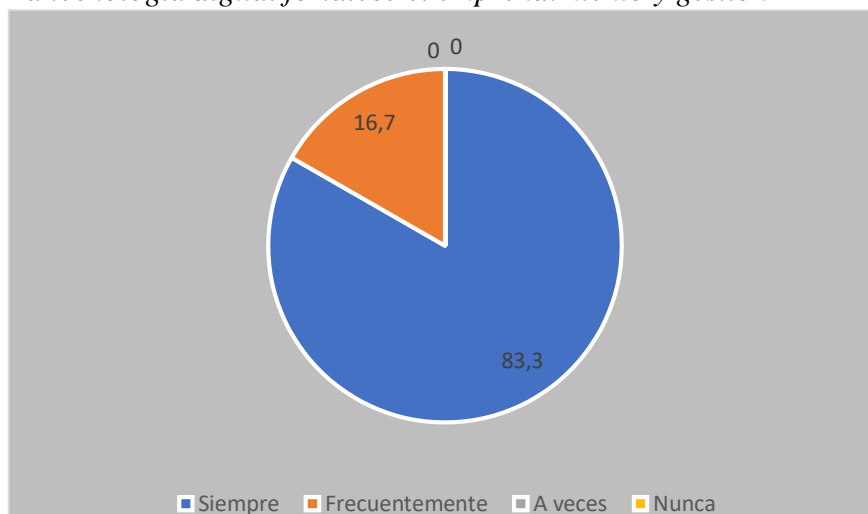


Figura 27. Muestra que la tecnología digital fortalece el emprendimiento y gestión. Fuente: Encuesta Moya (2022).



## Análisis e interpretación

En los datos obtenidos en la pregunta 12, el 83.3% de los estudiantes consideran que siempre la utilización de la tecnología digital contribuye al fortalecimiento del emprendimiento y gestión y el 16.7% dice que frecuentemente la tecnología digital ayuda en el aprendizaje, esto evidencia que la tecnología digital si fortalece el proceso de enseñanza de emprendimiento y gestión.

**Pregunta 13.** ¿Usted ha desarrollado el pensamiento y el razonamiento en las actividades planificadas para la enseñanza y el aprendizaje del emprendimiento y gestión?

**Tabla 18.**

*Pensamiento y razonamiento*

Indicadores	Estudiantes	Porcentaje
<b>Siempre</b>	6	14,2
<b>Frecuentemente</b>	6	14,2
<b>A veces</b>	18	42,8
<b>Nunca</b>	12	28,8
<b>Total</b>	42	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” Moya (2022).

**Figura 29**

*Pensamiento y razonamiento en emprendimiento y gestión*

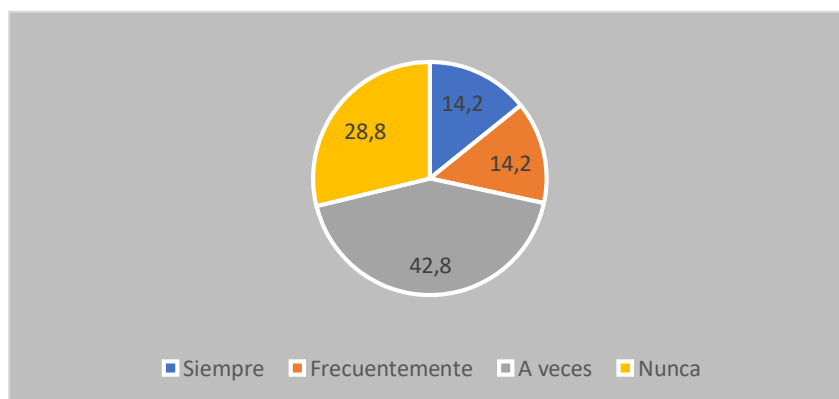


Figura 28. Muestra si existe desarrollo de emprendimiento y gestión. Fuente: Encuesta Moya (2022).

## Análisis e interpretación

En los datos obtenidos en la pregunta 13, los estudiantes en un 42,8 % a veces logran desarrollar el pensamiento y el razonamiento en las actividades planificadas para la enseñanza y el aprendizaje del emprendimiento y gestión, mientras que 28,8% no ha logrado desarrollar el razonamiento en el aprendizaje de gestión 14, 2% siempre logra desarrollar pensamiento y razonamiento en las diferentes actividades planificadas, y 14,2 % lo logra de forma frecuente. Esto evidencia que hace falta un recurso que apoye la enseñanza de emprendimiento y gestión para mejorar el desarrollo del pensamiento y razonamiento.

**Pregunta. 14. ¿Considera usted que mediante el uso de recursos digitales ha fomentado su pensamiento crítico y creativo en el momento de tomar decisiones?**

**Tabla 19.**

<i>Uso de recursos digitales fomenta el pensamiento crítico</i>		
<b>Indicadores</b>	<b>Estudiantes</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Siempre</b>	20	47,6
<b>Frecuentemente</b>	12	28,6
<b>A veces</b>	10	23,8
<b>Nunca</b>	0	0
<b>Total</b>	42	100%

Nota: Datos tomados de la encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza” Moya (2022).

**Figura 30**

*Recursos digitales en formación del pensamiento crítico*

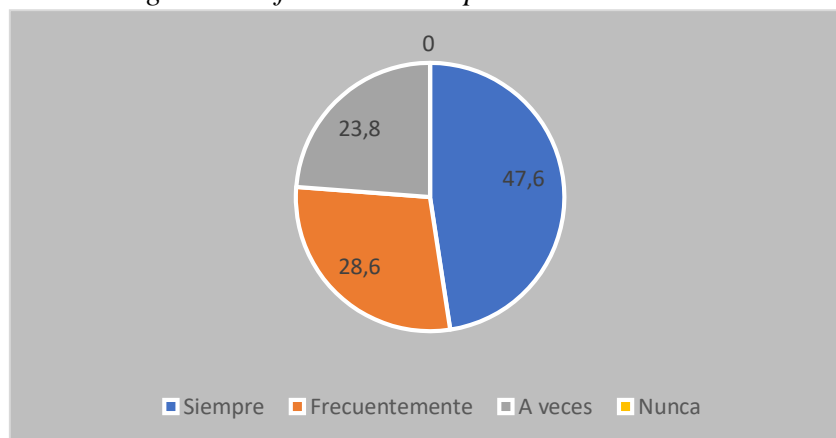


Figura 29. Muestra que los recursos digitales fomentan el pensamiento crítico. Fuente: Encuesta Moya (2022).

### **Análisis e interpretación**

En los datos obtenidos en la pregunta 14, el 76,2% de los estudiantes consideran que se debe emplear el uso de recursos digitales para fomentar el pensamiento crítico y creativo, ya que consideran que el uso de las tecnologías contribuye a enriquecer el conocimiento, y a su vez generar un aprendizaje significativo, dando como resultado que los discentes logren tomar decisiones acertadas dentro del ámbito de emprendimiento y gestión.

### **Análisis de la entrevista aplicada a los docentes de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”**

**Pregunta 1.** ¿Utiliza recursos tecnológicos digitales en las actividades de clase que imparte?

En la entrevista, pregunta 1, aplicada a 5 docentes muestra que 3 de los docentes aplica recursos tecnológicos en las clases que imparte a los discentes, mientras que los otros 2 docentes nunca lo hacen. Esto evidencia que los procesos de enseñanza no están organizados de forma estratégica, y que a los docentes les hace falta innovar.

**Pregunta 2.** ¿Utiliza tecnología digital como las aplicaciones multimedia para promover la utilización de videos, imágenes y audios, para facilitar la asimilación de contenidos y construcción del conocimiento?

En la entrevista pregunta 2, aplicada a 5 docentes muestra que 3 de los docentes que a veces utiliza a tecnología digital para realizar actividades en clase, mientras que los docentes restantes nunca lo hacen. Esto evidencia que existe un desconocimiento en el manejo de la tecnología.

**Pregunta 3.** ¿Promueven el aprendizaje de Emprendimiento utilizando el buscador de información Google?

En la entrevista pregunta 3, evidencia que docentes no incentivan el uso de Google para generar y potenciar aprendizajes de emprendimiento, porque no lo han

considerado que esta herramienta puede beneficiar para que los educandos adquirieran conocimientos más sólidos.

**Pregunta 4.** ¿Considera usted que el uso de las TICS genera interacción entre los alumnos y favorece el trabajo en equipo, la comunicación y socialización?

En la entrevista pregunta 4, los docentes concuerdan que se debería aplicar o utilizar las TICS para favor el trabajo en equipo entre los discentes, sin embargo, no lo han hecho porque les falta conocimiento de cómo hacerlo.

**Pregunta 5** ¿Considera usted que las metodologías innovadoras aportan al proceso de enseñanza aprendizaje de emprendimiento y gestión?

En la entrevista pregunta 5, muestra que los docentes concuerdan que se debe realizar y aplicar metodologías innovadoras para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, no han hecho énfasis ni han tomado la iniciativa en diseñar y aplicar nuevas metodologías.

## **CAPÍTULO III**

### **INTRODUCCIÓN**

Las investigaciones permiten argumentar que las nuevas tecnologías contribuyen en el aprendizaje significativo de los estudiantes, ya que estas les permite interactuar de forma instantánea con otras personas, compartir conocimientos e intercambiar ideas, además de que mediante las tecnologías se puede incentivar el autoaprendizaje.

Aunque las tecnologías contribuyen en el aprendizaje de los discentes, aún existen docentes que basan sus enseñanzas en metodologías tradicionales, generando que los educandos muestren un desinterés en el aprendizaje, ya que en la actualidad se vive en una era digital y tecnológica que crece día con día, y desde edades tempranas el ser humano se convierte en un operador digital que necesita ir innovando en su forma de aprender y es ahí donde se resalta la importancia de que los docentes estén a la vanguardia de la tecnología, la conozcan la manejen y se apoyen en esta para lograr una enseñanza efectiva.

Dentro de los ámbitos de aprendizaje se destaca la importancia que tiene el aprendizaje de emprendimiento y gestión, ya que estos conocimientos juegan un papel significativo dentro de la educación, permitiendo que el discente desarrolle su creatividad, sea innovador y contribuya para mejorar su entorno.

En congruencia con lo expuesto, se presenta la siguiente propuesta, diseño de una página web que permita desarrollar las capacidades emprendedoras de los discentes, mediante la creación de una plataforma que busca facilitar al estudiante la adquisición de conocimientos, y lograr que interactúen entre sí para potenciar el aprendizaje emprendimiento y gestión.

Uno de los propósitos de esta propuesta es dar a conocer a los docentes una nueva forma de enseñar e interactuar con los discentes a través de las tecnologías digitales, logrando mejorar el aprendizaje de los estudiantes del bachillerato general unificado.

## **PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.**

### **Nombre de la propuesta**

Página web interactiva para la enseñanza de emprendimiento y gestión

### **Contextualización**

La propuesta se aplicará dentro de la materia de emprendimiento y gestión, específicamente direccionada a los estudiantes de bachillerato general unificado, y además servirá de apoyo a los docentes del área de emprendimiento y gestión de la unidad educativa “Reinaldo Espinoza”, para que se mejore el proceso de enseñanza.

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

La propuesta está estructurada mediante una página web diseñada con la plataforma WIX, y esta constituye un recurso tecnológico que será utilizada, como una herramienta de apoyo para potenciar los conocimientos emprendimiento y gestión de los discentes de bachillerato, en donde se establece conceptos financieros básicos, para generar conocimientos en los estudiantes y que estos posteriormente los compartan, argumenten e intercambien con otros usuarios de la plataforma y se genere un aprendizaje significativo.

La página web contribuirá para el aprendizaje de emprendimiento y gestión de forma dinámica, ya que cuenta con diversas plataformas en donde el discente podrá establecer conocimientos de forma autónoma, mediante la observación de videos, lecturas en las revistas anexadas a la página, juegos interactivos que le permita comprender conceptos básicos financieros y como apoyan estos a mejorar la economía.

La plataforma es un recurso didáctico innovador, que llamará la atención del educando para que este investigue y navegue a través de esta, lo que le permitirá adquirir nuevos conocimientos y fortalecer los conocimientos que ya posee, por lo tanto, la página web constituye un apoyo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de emprendimiento y gestión.

Con la presente propuesta se contribuye a fortalecer los conocimientos donde se han encontrado ciertas deficiencias como son los conceptos básicos financieros que se fortalecen con un contexto teórico, es decir el estudiante tiene una apreciación visual de la teoría a la práctica con ejemplos reales a nivel empresarial donde el alumno tenga una visión diferente del aprendizaje tradicional, lo cual facilitará el manejo del conociendo de manera dinámica e interactiva, estimular el uso de recurso tecnológicos en actividades de emprendimiento y gestión.

Los elementos que conforman la página web para el proceso de enseñanza aprendizaje, parte con una motivación grafica con el de un avatar a través de la voz, paleta de colores relacionadas con los de la institución, imágenes, videos y recursos de la web 2.0 que generan el aporte a la motivación interna del estudiante para su aprendizaje, además la página web realizada en la plataforma Wix, contiene preguntas de selección, conceptos básicos de finanzas, posee una biblioteca virtual y varias aplicaciones interactiva como son el Cool Quizz y el Genially que favorece a la retroalimentación de los estudiantes en este campo del emprendimiento.

## **Objetivos**

### **General**

- Implementar una página web interactiva para el aprendizaje emprendimiento y gestión del bachillerato general unificado de la unidad educativa “Reinaldo Espinoza”

### **Específicos**

- Seleccionar los recursos digitales que se van a utilizar para potencializar los conocimientos de emprendimiento y gestión.
- Elaborar una planificación para la utilización de la página web interactiva.
- Diseñar la interfaz de la página web que permitirá la interacción de los estudiantes.
- Elaborar la página web interactiva para la enseñanza de emprendimiento y gestión.

## **Planificación**

Se seleccionaron temas que ayudan a los discentes a potenciar sus conocimientos sobre como contribuye el emprendimiento y gestión a mejorar la creatividad, innovación y utilización de recursos financieros de forma correcta, permitiendo mejorar aprendizajes y brindando la capacidad para ser emprendedor.

Se diseñó un Interfax con WIX para determinar la información que ofrece la página web en referencia a emprendimiento y gestión direccionada para bachillerato unificado.

Se elaboró una página web con diferentes plantillas, para enseñar mediante estas, conceptos básicos financieros, juegos para que el discente aprenda de forma dinámica la asignatura de emprendimiento y gestión, revistas y videos que aporten con el aprendizaje de emprendimiento.

Finalmente se elaboró una planificación de unidad didáctica que le permita al docente aplicar la página web, como una herramienta de ayuda para enseñar emprendimiento y gestión.



**Planificación para utilizar la página web en las clases de gestión y emprendimiento.**

**Figura 31**

*Planificación*

<b>PLANIFICACIÓN DE UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>I. DATOS INFORMATIVOS</b>					
<b>DOCENTE</b>	Luis Marcelo Moya Alulema	<b>ÁREA/ ASIGNATURA:</b>	Emprendimiento y Gestión	<b>GRADO</b>	Bachillerato General Unificado
<b>N° DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN</b>	4	<b>TÍTULO DE UNIDAD DE PLANIFICACIÓN</b>	Utilización de la tecnología digital en la enseñanza de emprendimiento y gestión del bachillerato general unificado.		
<b>EJES TRANSVERSALES</b>	Formación integral en el saber hacer Valores de vida Participación y solidaria	<b>PERIODO/ SEMANAS</b>	6	<b>SEMANA DE INICIO SEMANA FINAL</b>	07 de marzo al 01 de abril de 2021
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD</b>	EG.5. Describir y explicar los conceptos financieros básicos de un emprendimiento, como “ingresos”, “costos”, “gastos” e “inversión”. EG.5. Desarrollo de la creatividad y emprendimiento en los discentes, mediante el diseño de un emprendimiento, con material reciclado que genere ingresos.				
<b>1. PLANIFICACIÓN</b>					
<b>NÚMERO DE PERIODOS: 4</b>					
<b>DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS</b>					<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>

EG.5.1.1. Generar conceptos financieros básicos que permita emprender, a través de información sencilla eficaz u eficiente para lo cual se utilizara Genially, con conceptos básicos de “ingresos”, “costos”, “gastos” e “inversión”, además en la biblioteca virtual estarán archivos de emprendimiento y gestión, así como videos ilustrativos en referencia al tema. Aplicación de Cool Quizz permitía aprender gestión y emprendimiento mediante el juego.

EG.5.1. Utilizar la página web diseñada con plataforma WIX que contará con múltiples plantillas como Genially, Cool Quizz, biblioteca virtual, enlaces con revistas digitales para la enseñanza de emprendimiento y gestión.

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN TÉCNICAS E INSTRUMENTO
<p>Utilización de la Página Web  <a href="https://marcemarcel1975.wixsite.com/uereueb">https://marcemarcel1975.wixsite.com/uereueb</a>            a            Conceptos de emprendimiento y gestión            ¿Para qué te ayuda en la vida cotidiana conocer sobre los Conceptos financieros básicos?            Construcción de conocimientos            Utilización Página web, plantilla Genially conceptos financieros básicos.            Refuerzo de conocimientos            Juegos que permiten aprender emprendimiento y gestión.</p>	<p>Computadora            Teléfonos móviles            Tablet            Internet</p>	<p>EG.5.1.1. Aplicar estrategias de emprendimiento que permita utilizar de forma correcta los recursos económicos, ser emprendedor para mejorar la calidad de vida.            Enlace para nombre del emprendimiento            Enlace para logotipo del emprendimiento            Enlace para ubicación del emprendimiento            Enlace para el mercado meta del emprendimiento.</p>	<p>TÉCNICA: Cuestionario            INSTRUMENTO:            Evaluación</p>
<p>Desarrollo de la creatividad mediante el diseño tu emprendimiento, el emprendimiento debe Tener un eslogan publicitario, objetivos que persigue el emprendimiento.             Diseño de una publicidad en línea Para el producto elaborado con material</p>	<p>Material reciclado            Computadora            Teléfonos móviles            Tablet            Internet            Material reciclado            Computadora</p>	<p>EG.5.2. Diseñar productos con material reciclado que puedan ser vendidos como Artículos interesantes, como, por ejemplo Alcantías de botellas plásticas, casas de Muñecas elaboradas de cartón, estanterías Para juguetes de cartón, carros con botellas de plástico y tapas de cola            Describir las características de los productos diseñados</p>	<p>Evaluación producto final Terminado, mediante un diseño, que debe ser trabajado desde la página web.             Publicidad llamativa que cumpla con el objetivo.</p>

---

reciclado en la plataforma WIX.  
El objetivo es cautivar al público para  
Que adquiera el producto.

Teléfonos móviles  
Tablet  
Internet

---

**DOCENTE:**

**JUNTA ACADÉMICA:**

**RECTOR:**

---

**FIRMA:**

**FIRMA:**

**FIRMA:**

---

Nota: En la figura 30 se describe la Planificación donde se utilizan algunas herramientas, para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Fuente  
Página Web.

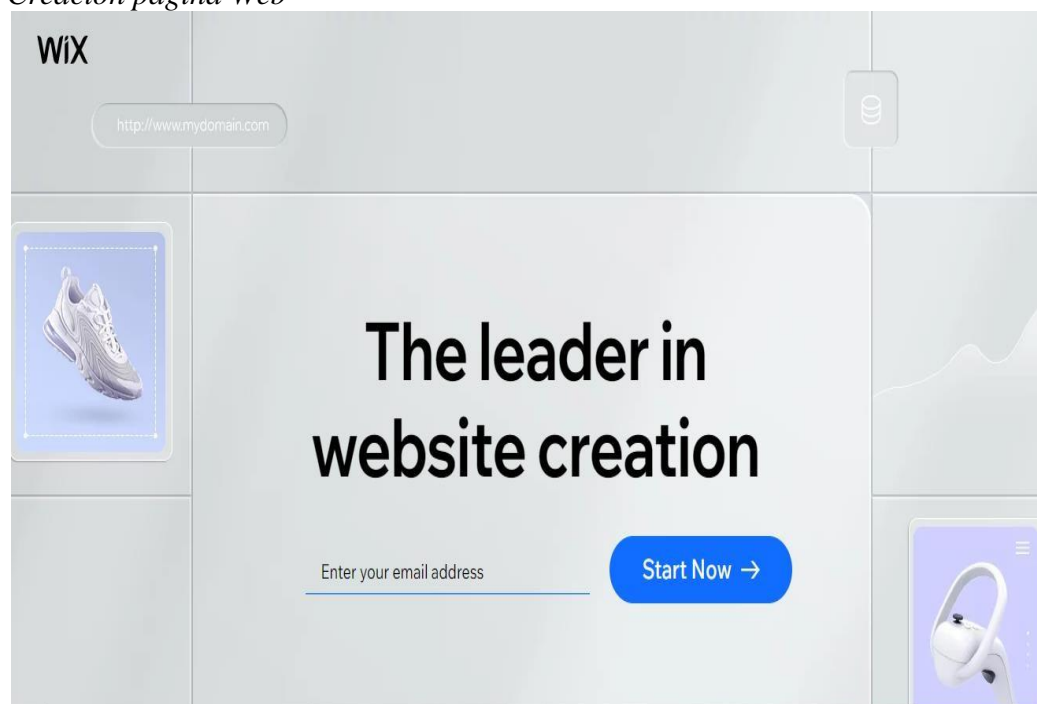
## Diseño.

### Plataforma Wix

Para el diseño de la página web se utilizó WIX que es una plataforma que permite el desarrollo de páginas web, para lo cual no se necesita ser un experto en conocimientos de programación, es de fácil utilización, permite y facilita la creación de una página web interactiva que sirve de apoyo para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de emprendimiento y gestión en bachillerato general unificado.

### Figura 32

#### *Creación página Web*



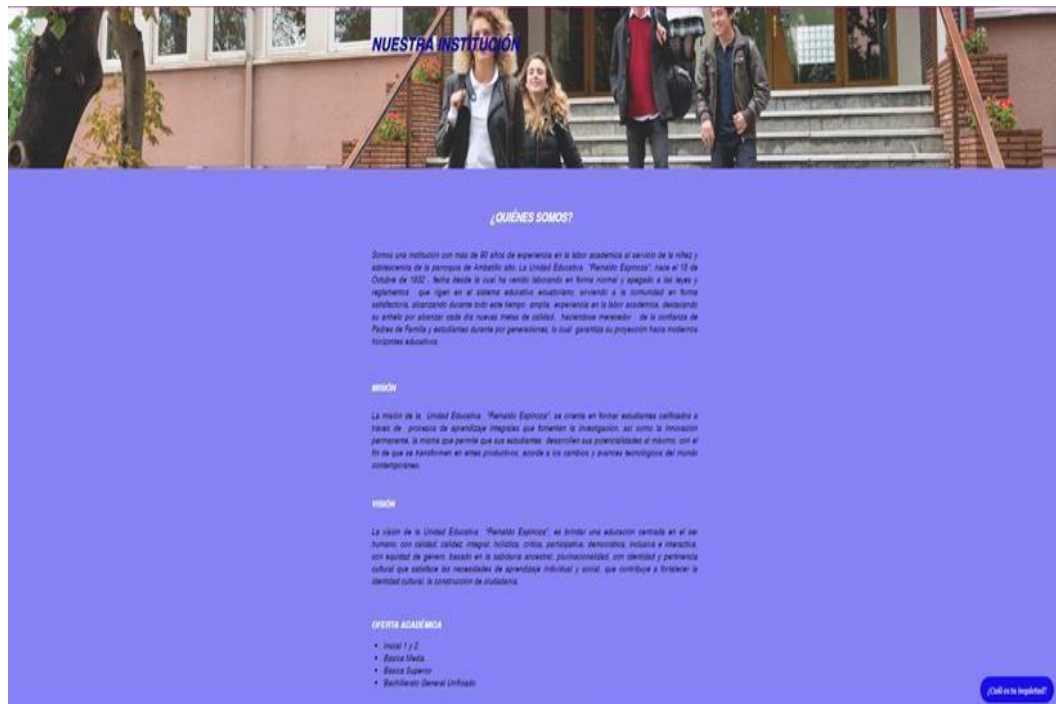
Nota: Paso inicial para la creación de la página web. Elaborado por Moya (2022).

**Figura 33**  
*Interfaz e la página Web*



Nota: Portada de la página web. Fuente Página Web. Elaborado por Moya (2022)

## ¿Quiénes somos?



Nota: ¿Quiénes somos? Fuente Página Web. Elaborado por Moya (2022)

**Tabla 20***Descripción del Interfax de la página web*

INICIO	Aquí se encuentra los datos informativos de la página web interactiva y palabras de bienvenida que cumplen con la función de llamar el interés de los visitantes.
QUIÉNES SOMOS	Se detalla la descripción de la institución, misión visión, y oferta académica que brinda la Unidad Educativa.
ERCA	La metodología ERCA (Experiencia, Reflexión, Conceptualización, Aplicación) constituye una metodología para planificar las clases.
CURSOS BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO	Se detalla conceptos financieros básicos, se provee enlaces videos y revistas que ayuden en la autoeducación de emprendimiento y gestión, así como desarrollo de pruebas rápidas que fortalecen conocimientos para los siguientes años: Primero BGU Segundo BGU Tercero BGU
NOTICIAS	Se publica resoluciones y comunicados por parte de la institución.
CONTACTOS	Se encuentra todos los datos para comunicarse con la institución, así como la dirección e indicaciones para llegar a la misma.

**Nota.** Detalle de las partes que conforma la página web interactiva. Fuente Moya

**Recursos****Tabla 21***Recursos digitales*

<b>Página web</b>	<b>Interactiva</b>	<b>Evaluación</b>
Forma	Plataforma WIX	Preguntas de selección
Conceptos básicos	Genially	Cool Quizz
Enseñada de emprendimiento y gestión	Biblioteca virtual	Evaluación formativa
Videos	YouTube	Evaluación formativa

Nota: La tabla 21 muestra los recursos digitales para enseñar emprendimiento y gestión Fuente: datos de la investigación. Elaborado por: Moya (2022).

## Actividades y Recursos complementarios en la Página Web, para Emprendimiento y Gestión

### Desarrollo

<https://marcemarcel1975.wixsite.com/uerrerueba>

### Genially

#### Figura 34

*Herramienta Genially*



Nota: Descripción de conceptos financieros. Fuente Página Web. Elaborado por Moya (2022).

### Cool Quiz

#### Figura 35

*Refuerzo de conocimientos*



Nota: Esta aplicación permite aprender mientras juegas. Fuente Página Web. Elaborado por Moya (2022).

## Biblioteca virtual

Figura 36

Enseñanza emprendimiento y gestión



Nota: Información eficiente. Fuente Página Web. Elaborado por Moya (2022).

## YouTube

Figura 37

Conceptos financieros básicos

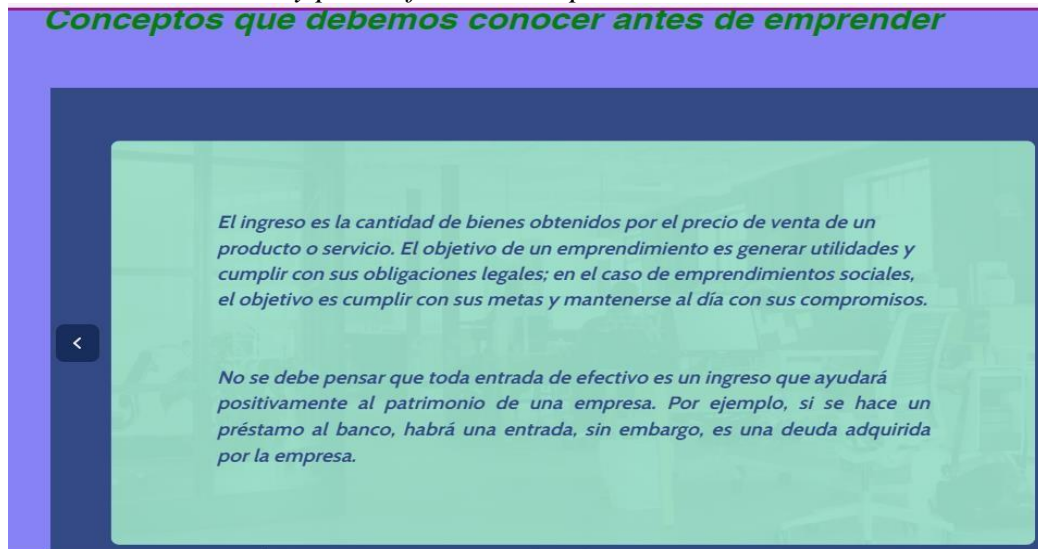


Nota: Información de interés referente a conceptos financieros. Fuente Página Web. Elaborado por Moya (2022).



**Figura 38**

*Utilización de Genially para difundir conceptos*



Nota: Conceptos básicos estructurados en la página Web. Elaborado por Moya (2022).

**Figura 39**

*Conceptualización*



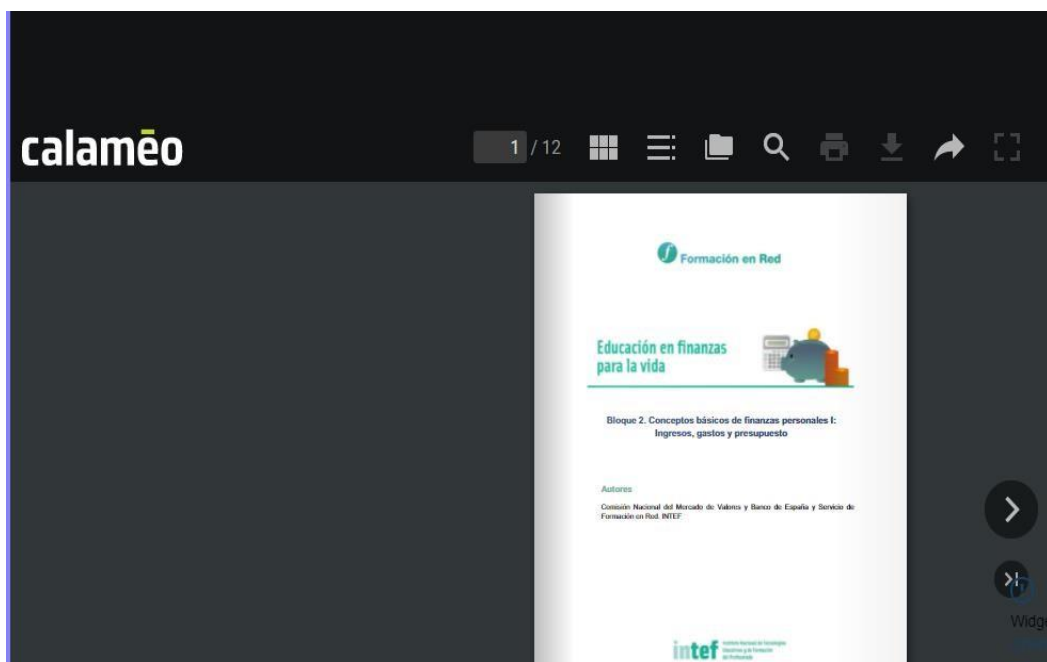
Nota: refuerzo de conocimientos mediante la aplicación de juegos la página web. Elaborado por Moya (2022).

**Figura 40**  
*Conceptos básicos financieros*



Nota: Documentos eficientes subidos a la biblioteca virtual de la página web.  
Elaborado por Moya (2022).

**Figura 41**  
*Educación financiera*



Nota: revistas digitales habilitadas en la página web sobre educación financiera.  
Elaborado por Moya (2022).

## Evaluación

Mediante Mentimeter formular preguntas

¿Para qué te ayuda en la vida cotidiana conocer sobre los Conceptos financieros básicos?

Ayuda a la toma de decisiones correctas

Ayuda a la buena forma de administrar o destinar el dinero

Los Conceptos financieros básicos no ayudan a organizar, decidir, ni destinar adecuadamente el dinero

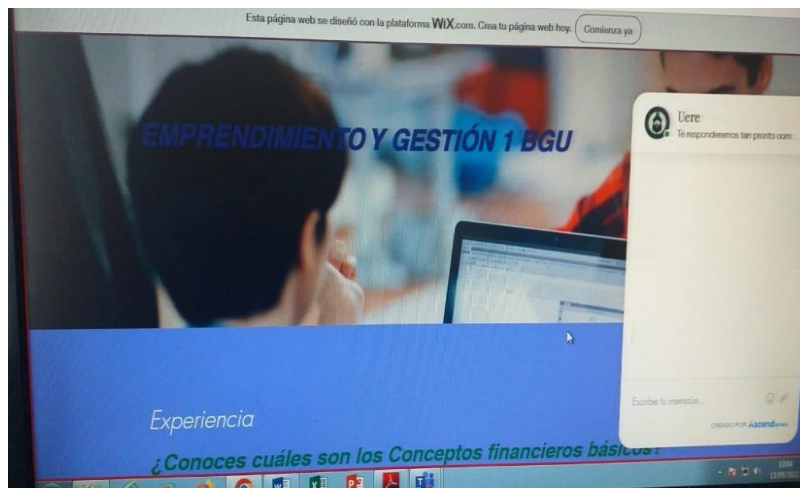
Comprobar

## Socialización de la página Web

Para dar a conocer la página se realiza un oficio pidiendo la autorización de al señor rector de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”, se organiza una reunión por la plataforma Teams en donde se convoca a autoridades, docentes y estudiantes de bachillerato general unificado para que conozcan cómo está estructurado la página web la información que contiene y como esta benéfica en la enseñanza y fortalecimiento de conocimientos de emprendimiento y gestión.

## Figura 42

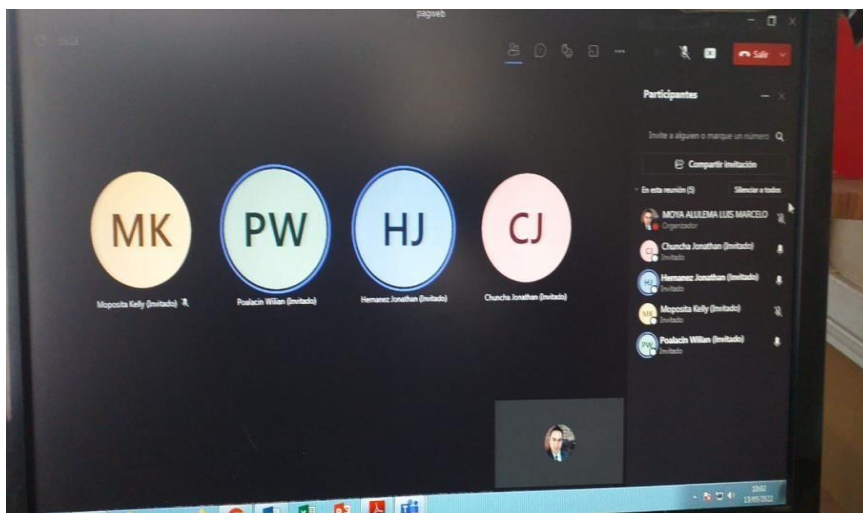
### Presentación



Nota: revistas digitales habilitadas en la página web sobre educación financiera. Elaborado por Moya (2022).

**Figura 43.**

***Reunión de socialización***



Nota: revistas digitales habilitadas en la página web sobre educación financiera. Elaborado por Moya (2022).

**Evaluación de la propuesta innovadora**

La evaluación de la propuesta se la realizó con los docentes del área de emprendimiento y gestión a través de la técnica de la observación, donde se generaron criterios que permitieron fortalecer el diseño de la página web, en el sentido de accesibilidad, identidad institucional, navegación y contenido donde se define que esta página apoya el desarrollo de la enseñanza aprendizaje en los tres subniveles.

**Validación de la propuesta**

Para validar la página web interactiva diseñada con la plataforma WIX, se solicitó el análisis de esta, al director pedagógico de la institución, dos docentes del área y un experto en tecnologías de la comunicación, quienes desde su punto de vista realizaron un análisis general de los contenidos, navegación, accesibilidad e identidad.

La validación realizada por los expertos permitió la identificación de ciertas características que eran necesarias que, según el aporte de este, se pudo mejorar

como por ejemplo el estilo de la página web que solicitaron que sea más amigable y que se utilice más recursos que promuevan la interacción permanente del estudiante.

Otro aspecto que sobresalió en las observaciones realizadas por los expertos fue que se requiere buscar información que atraiga la atención del estudiante, que aporte al desarrollo e impulso de proyectos innovadores y creativos que los preparen para la vida.

Los expertos también solicitaron que se complemente la página con aspectos que identifique a la institución en donde se resalte los logros de los estudiantes, también se sugirió que se establezca un espacio de difusión de los proyectos de emprendimiento para que sean conocidos por todos los visitantes de la página web. Ver Anexo 4.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### CONCLUSIONES

Se fundamentó mediante referentes teóricos que las metodologías tradicionales, no son suficientes para lograr una enseñanza eficaz y mantener la atención constante de los docentes, y que es necesario la utilización de la tecnología digital como una herramienta que contribuya a fortalecer el proceso de enseñanza emprendimiento y gestión, para lo cual se elaboró una página web con herramientas digitales que enseñe conceptos financieros básicos, como costos, gastos inversiones, permitiendo que el estudiante amplíe sus conocimientos, fortalezca su creatividad y logre ser emprendedor.

Mediante la aplicación de una entrevista aplicada a los docentes que imparten la materia de emprendimiento y gestión, se determinó que estos no dominan las TICs, lo que genera dificultades para el uso de recursos digitales en la enseñanza de emprendimiento y gestión que reciben los discentes del bachillerato general unificado, estos resultados evidenciaron que la falta de utilización de recursos tecnológicos ha provocado un desinterés en los alumnos por lo que es necesario, la búsqueda y aplicación de recursos digitales que ayude a los docentes a mejorar el proceso de enseñanza logrando que los estudiantes mantenga interés por aprender y mediante el uso de las tecnologías digitales adquieran nuevos conocimientos que les ayude a desarrollar su creatividad.

A medida que se realizó la investigación y en base a la problemática, se estableció que es necesario el diseño de una propuesta que ayude a solucionar el problema, dando paso a la creación de una página Web que cuenta con diversas herramientas digitales como Genially que contiene una presentación fluida sobre conceptos básicos financieros, una plantilla Cool Quizz que permite aprender jugando, el uso de la biblioteca virtual y videos que podrá utilizar el docente para apoyar el proceso de enseñanza de emprendimiento y gestión, mediante la utilización de esta página se pretende que el discente se interese por aprender nuevos conocimientos desarrolle su creatividad a la hora de proponer ideas emprendedoras

que contribuyan a mejorar la calidad de vida de su entorno.

## **RECOMENDACIONES**

Se recomienda a la institución mantener una innovación constante, que permita que los docentes se capaciten, se actualicen y amplíen sus conocimientos para que utilicen herramientas adicionales como la tecnología digital que apoye la enseñanza, para lograr que los educandos desarrollen los conocimientos de emprendimiento y gestión a través de estos recursos, para así formar profesionales eficientes y capaces de desenvolverse en cualquier ámbito.

Se recomienda a las autoridades el seguimiento de los docentes para que rompan los paradigmas y utilicen estrategias innovadoras para enseñar y que se actualicen y aprendan a dominar las herramientas digitales y las utilicen para la enseñanza, en especial en el área de emprendimiento y gestión que es una de las ramas que permite que los estudiantes sean creativos y emprendedores y busquen soluciones para mejorar la calidad de vida.

Se recomienda que los docentes de gestión y emprendimiento utilicen la página Web como una herramienta de apoyo para enseñar a los discentes, de forma dinámica, cautivando el interés de los estudiantes por aprender y generando en ellos creatividad para diseñar emprendimientos que en el futuro se conviertan en proyectos viables y sostenibles.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abreu, J. (2014). El Método de la Investigación. *Daena: International Journal of Good Conscience*. 9(3)195-204. Diciembre 2014. ISSN 1870-557X, 10. Obtenido de [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Aguayo, A. P. (2014). *Importancia de los recursos tecnológicos en el aula, formación de los docentes y manejo de herramientas tecnológicas*. Universidad de Jaén. Obtenido de [http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/1244/1/TFG\\_PereaAguayo,Almudena.pdf](http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/1244/1/TFG_PereaAguayo,Almudena.pdf)
- Aguilar, D., & Morón, A. (1994). Multimedia en educación. *Comunicar*, 81-90.
- Arias, J., Villacís, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206.
- Basogain, X., Olabe, M., Espinosa, K., Rouèche, C., & Olabe, J. (2019). Realidad Aumentada en la Educación: una tecnología emergente. *Information and Communications Technology, ESIGELEC* –, 8. Obtenido de <http://files.trendsandissues.webnode.com/200000010-3884839004/educamadrid-2007.pdf>
- Bermeo, D. (24 de 05 de 2019). *Wild Entrepreneur*. Obtenido de Plataformas para impulsar tu emprendimiento: <https://wildentrepreneur.org/10-plataformas-que-te-ayudaran-a-impulsar-tu-emprendimiento-o-negocio/>
- Berta, G., & Xosé, L. (2016). EL EBOOK BUSCA EN LA LECTURA SOCIAL LA PROPUESTA QUE IMPULSE NUEVOS FORMATOS DE ÉXITO. *Anales de Documentación*, 1-7.
- Cabral, B. (2008). La biblioteca digital y la educación a distancia como entes inseparables para incrementar la calidad de la educación. *Scielo*, 63-78.
- Cañedo, R., Ochoa, R. R., & Guerrero, J. (2005). La Informática, la Computación y la Ciencia de la Información: una alianza para el desarrollo. *Scielo*, 1-10.
- Cañizález, P. C., & Beltrán, J. K. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, vol. 21, núm. 68, enero-abril, p, 11. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35652744004.pdf>
- Castellano, A., & Martínez De la Muela, A. (2013). Trabajo en equipo con Google



Drive en la universidad online. *Innovación*, 75-94.

Chiner, E. (2018). la validez y confiabilidad de un instrumento. *Cielo, Investigación*, 16. Obtenido de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/25/Tema%206-Validez.pdf>

Colina, L. (2008). LAS TIC EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN A DISTANCIA. *Laurus*, 295-314.

Cuevas, F. F. (2018). La formación pedagógica y el uso de las tecnologías de la información y comunicación dentro del proceso enseñanza aprendizaje como una propuesta para mejorar su actividad docente. *Edmetic*, 7(1), 151-173.

Dávila, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y. *Laurus*, 180-205.

Estudiollo, R. (01 de junio de 2017). *Monitor Educativo*. Obtenido de Clasificación de herramientas tecnológicas para la educación en el proceso enseñanza-aprendizaje: <https://monitor.iiiipe.edu.mx/notas/clasificaci%C3%B3n-de-herramientas-tecnol%C3%B3gicas-para-la-educaci%C3%B3n-en-el-proceso-ense%C3%B1anza-aprendiza>

Gabriela, R., Marcela, G., & Nancy, G. (2013). El uso de un software educativo para promover el aprecio por la diversidad en alumnos de primaria. *Apertura*, 16-29.

García, J., Corrales, R., & Maldonado, A. (2013). Uso de laptops por estudiantes universitarios y su impacto en la eficiencia académica. *Scielo*, 561-583.

Garrido, P., & Calafate, C. (2014). Adaptación de los métodos de enseñanza a los métodos de. *Dialnet*, 267-275.

Gobierno Autónomo Descentralizado Parroquial Rural de Ambatillo. (2015). *Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial*. Consejo de Planificación Territorial. Obtenido de [http://app.sni.gob.ec/sni-link/sni/PORTAL\\_SNI/data\\_sigad\\_plus/sigadplusdocumentofinal/1865019260001\\_AMBATILLO%20PDYOT%20FINAL\\_22-10-2015\\_15-01-56.pdf](http://app.sni.gob.ec/sni-link/sni/PORTAL_SNI/data_sigad_plus/sigadplusdocumentofinal/1865019260001_AMBATILLO%20PDYOT%20FINAL_22-10-2015_15-01-56.pdf)

Granata, M. L., Chada, M. d., & Barale, C. (2000). La enseñanza y la didáctica. Aproximaciones a la construcción de una nueva relación. *Fundamentos en*

*Humanidades*, 1-11.

- Haro, A. (2009). *Incidencia de la implementación del laboratorio de computación y el rendimiento académico de los estudiantes de los octavos, novenos años de educación básica del Colegio Técnico Neptalí Sancho Jaramillo*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Hugo, T., Beatriz, L., Villoria, L., Gustavo, G. R., Cristina, P., Romina, C., & Marcela, F. (2018). Herramientas de la Web 2.0 aplicadas a la educación. *Universidad Nacional de Villa María – Instituto A.P. de Ciencias Básicas y Aplicad*, 8. Obtenido de [http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27532/Documento\\_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/27532/Documento_completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- López, H. (1998). La metodología de encuesta. *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. México Logman. 1998 pp.3*, 40. Obtenido de [https://biblioteca.marco.edu.mx/files/metodologia\\_encuestas.pdf](https://biblioteca.marco.edu.mx/files/metodologia_encuestas.pdf)
- López, J. (2005). Mensajería instantánea. *Dialnet*, 12-18.
- Macías, B., & Navas, A. (2017). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA CULTURA DE EMPRENDIMIENTO*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Maraza, B., & Oviedo, A. (2020). Análisis de YouTube como herramienta de investigación documental. *Creative Commons*, 133-147.
- Márquez, I. (2017). El smartphone como metamedio. *Scielo*, 1-11.
- Meleroa, J. G., AnguloJuan, P. S., & Martínb, J. D. (2011). LA UNIVERSIDAD ANTE EL RETO DE LA TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO 2.0: ANÁLISIS DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES A DISPOSICIÓN DEL GESTOR DE TRANSFERENCIA. *Investigaciones Europeas de Dirección y Economía de la Empresa*, 18. doi:[https://doi.org/10.1016/S1135-2523\(12\)60123-3](https://doi.org/10.1016/S1135-2523(12)60123-3)
- Ministerio de Educación. (2014). Lineamientos curriculares para el Bachillerato General Unificado. *Ministerio de Educación*, 13. Obtenido de [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/10/Lineamientos\\_Emprendimiento\\_Gestion\\_2BGU.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/10/Lineamientos_Emprendimiento_Gestion_2BGU.pdf)

- Ministerio de Educación. (2019). *Currículo Bachillerato General Unificado*. Ministerio de Educación del Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/BGU-tomo-2.pdf>
- Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social. (2020). Investigación e implementación de las TICS. Obtenido de <file:///C:/Users/PC/AppData/Local/Temp/INVESTIGACION%20E%20IMPLEMENTACION%20DE%20LAS%20TICS.pdf>
- Moya, L. (2021). *Tecnología digital en la enseñanza de emprendimiento y gestión del bachillerato general unificado*. Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Muñoz, R., Muñiz, L., & Parrales, M. (2021). Plataformas virtuales: las apps como estrategia en el emprendimiento no tradicional. *Revista Publicando*, 207-224.
- Murillo, F. (2010). Desarrollo y síntesis de una red de área local de datos dedicada para tele- medición. *Ingeniería Energética*, 19-30.
- Myrna, L., Cristina, L., & Santa, H. (2006). Excel como una herramienta asequible en la enseñanza de la Estadística. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 1-10.
- Pareja, J. (2018). Modelos Globalizadores Técnicas Interdisciplinarias. *Didáctica y organización escolar*, 1-23.
- Puerta, C., & Sánchez, A. (2010). El correo electrónico: herramienta que favorece la interacción en ambientes educativos virtuales. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1-27.
- Pujol, R. C., Sallan, J. M., & Fernández, V. (2009). Herramientas de Comunicación Web 2.0 en la Dirección de Proyectos. *3rd International Conference on Industrial Engineering and Industrial Management. XIII Congreso de Ingeniería de Organización.*, 10. Obtenido de <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/6370/Costa.pdf>
- Ramírez, L., Mayorga, A., Pacheco, S., Villavicencio, S., & Ortiz, e. (2016). Recursos tecnológicos educativos y las inteligencias múltiples: un desafío en la educación ecuatoriana. *revista del Pensamiento crítico Latinoamericano*, 18. Obtenido de <http://pacarinadelsur.com/nuestra->

america/amautas-y-horizontes/1455-recursos-tecnologicos-educativos-y-las-inteligencias-multiples-un-desafio-en-la-educacion-ecuatoriana

- Rearte, D. (2014). Pedagogía emprendedora. *Dialnet*, 1-10.
- Rich, E. (1994). *Inteligencia artificial*. Madrid: McGraw-Hil.
- Rodríguez, K., & León, R. (2006). El web como sistema de información. *Scielo*, 1-10.
- Rojas. (2017). *Investigación e Innovación Metodológica*. Etéreo. Blogger.
- Roldán, P. N. (2020). *Tecnología, Economía, haciendo fácil la economía*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/tecnologia.html>
- Salazar, J., & Silvestre, S. (2018). Internet de las cosas. *Technická 2, Praha 6, Czech Republic*: TechPedia. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/81581111.pdf>
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2013). *Metodología de la Investigación*. Quinta Edición. ([https://www.esup.edu.pe/descargas/dep\\_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf](https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf), Ed.) Distrito Federal, México: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Sneiderman, Susana (2006). Las técnicas proyectivas como método de investigación y diagnóstico. Actualización en técnicas verbales: “EL cuestionario desiderativo”. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, (8) ,296-331
- Stand, L. (09 de 2014). *La revolución tic. Formación en ambientes virtuales de aprendizaje*. Obtenido de <http://larevoluciontic.blogspot.com/2015/02/clasificacion-del-las-tics.html>
- Terán, D. (2020). *La Tablet en el aula de clase*. Quito: pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Valdés, P., Valdés, R., Guisasola, J., & Santos, T. (2002). Implicaciones de las relaciones ciencia-tecnología en la educación científica. *Revista Iberoamericana de Educación es una publicación monográfica cuatrimestral editada por la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI)*, 8. Obtenido de <https://rieoei.org/historico/documentos/rie28a04.htm>
- Vega, L. M., & Aguilar, N. A. (2021). Uso de tecnologías de información de

- comunicación y logro de aprendizajes en estudiantes de secundaria. *Revista Científica Searching de Ciencias Sociales*, 14. doi:<https://doi.org/10.46363/searching.v1i2.144>
- Vega, M. (2021). *Diseño de una guía de emprendimiento para optimizar localidad del aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Ventajas y beneficios de Prezzi. (2018).
- Villacís, M., Marqués, H., Zurita, J., Miranda, G., & Escamilla, A. (2018). El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones. *Alergia México*, 8. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v65n4/2448-9190-ram-65-04-414.pdf>
- Yolanda, A. P. (2017). *Incidencia de la aplicación de recursos tecnológicos del área de ciencias naturales en el desempeño académico de básica media de la Unidad Educativa fiscal "Monseñor Leónidas Proaño"*. Guayaquil: universidad de Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/24870/1/ALVARADO%20PONGUILLO.pdf>
- Zamora, E., & Guzmán, M. d. (2016). Desarrollo cognitivo mediante estimulación en niños de 3 años. *Centro. Universidad y Sociedad*, 186-192.
- Zárate, C., Carbajal, Y., & Contreras, V. (2018). *Metodología de la Investigación*. Santa Anita- Lima: Universidad de San Martín de Porres.
- Zhang, X.-D. (2020). Machine Learning. *Machine Learning. In: A Matrix Algebra Approach to Artificial Intelligence*. Springer, Singapore, 16. doi:[https://doi.org/10.1007/978-981-15-2770-8\\_6](https://doi.org/10.1007/978-981-15-2770-8_6)

## **Anexos**

## Anexo 1. Instrumento de investigación

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



**Encuesta aplicada a los estudiantes la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”**

**Objetivo:** Diagnosticar el uso de recursos digitales para medir el nivel de conocimiento de herramientas tecnológicas en los docentes utilizando instrumentos de investigación.

**TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y  
GESTIÓN DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO**

INTERROGANTES	SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	A VECES	NUNCA
1. ¿Considera usted que el docente utiliza recursos tecnológicos digitales en las actividades de clase que imparte?				
2. ¿Considera usted que su profesor mediante el uso del chat (WhatsApp, Skype, Facebook Messenger, correo electrónico) desarrolla las habilidades emprendedoras?				
3. ¿El docente utiliza tecnología digital como las aplicaciones multimedia que permite manejar videos, imágenes y audios, para facilitar que usted asimile los contenidos, comprenda, y construya sus conocimientos?				
4. ¿El docente utiliza herramientas de la web 2.0 para crear y compartir mapas mentales?				
5. ¿El docente utiliza eficientemente las tecnologías digitales para orientar su aprendizaje?				
6. ¿Usted para reforzar el aprendizaje de Emprendimiento utiliza el buscador de información Google?				
7. ¿Considera usted que su maestro mediante el uso de las TICS genera interacción entre los alumnos y				

favorece el trabajo en equipo, la comunicación y socialización?				
8. ¿Considera usted que el docente utiliza metodologías innovadoras en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje de emprendimiento y gestión?				
9. ¿Considera que usted exterioriza sus ideas de forma satisfactoria y sinérgica logrando la eficacia en sus relaciones interpersonales en las clases de emprendimiento y gestión?				
10. ¿Cree usted que durante las clases de Enseñanza de Emprendimiento y Gestión potencializa sus conocimientos referentes a la asignatura?				
11. ¿Piensa usted que las tecnologías digitales facilitan el trabajo en equipo, potenciando el anhelo de aprender de manera permanente?				
12. ¿Considera usted que la utilización de la tecnología digital contribuye al fortalecimiento del emprendimiento y gestión?				
13. ¿Usted ha desarrollado el pensamiento y del razonamiento en las actividades planificadas para la enseñanza y el aprendizaje del emprendimiento y gestión?				
14. ¿Considera usted que mediante el uso de recursos digitales ha fomentado su pensamiento crítico y creativo en el momento de tomar decisiones?				

## Anexo. 2. Entrevista a docentes

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



**Entrevista dirigida a los docentes de emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”**

**Objetivo:** Diagnosticar el uso de recursos digitales para medir el nivel de conocimiento de herramientas tecnológicas en los docentes utilizando instrumentos de investigación.

**INTERROGANTES**

1. ¿Utiliza recursos tecnológicos digitales en las actividades de clase que imparte?
  
2. ¿Utiliza tecnología digital como las aplicaciones multimedia para promover la utilización de videos, imágenes y audios, para facilitar la asimilación de contenidos y construcción del conocimiento?
  
3. ¿Promueven el aprendizaje de Emprendimiento utilizando el buscador de información Google?
  
4. ¿Considera usted que el uso de las TICS genera interacción entre los alumnos y favorece el trabajo en equipo, la comunicación y socialización?
  
5. ¿Considera usted que las metodologías innovadoras aportan al proceso de enseñanza aprendizaje de emprendimiento y gestión?



### Anexo 3. Validación del instrumento de investigación realizado por expertos.



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADOS**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO  
EDUCATIVO**

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y  
RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

**1.-Datos del validador:**

Nombres y apellidos: EDITH SORAYA SANTAMARIA MORALES
Grado académico (área): CUARTO NIVEL
Años de experiencia en el área de la investigación de campo: 4 AÑOS

**2.-Instrucciones**

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (cuestionario) sobre el tema de investigación: “TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”, emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

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

N°	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Especificación de la técnica, instrumento y la población o grupo a ser aplicado.					
2	Datos informativos de la persona a ser aplicado el instrumento.					
3	Relación de los objetivos de los instrumentos con el tema del proyecto de investigación.					
4	Instrucciones para la aplicación de los instrumentos					
5	Pertinencia entre objetivos, objeto y campo de estudio, e indicadores con los ítems de los instrumentos.					
6	Calidad técnica de cada ítem para el procesamiento estadístico.					
7	Adecuación de los ítems al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.					
8	Lenguaje utilizado en la formulación de los ítems.					
9	Pertinencia del número de ítems.					
10	Pertinencia de los ítems con las alternativas o escalas utilizadas para las respuestas.					

f.....  
**VALIDADOR**



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

**1.-Datos del validador:**

Nombres y apellidos: MOSQUERA ESPARZA MÓNICA EUGENIA
Grado académico (área): CUARTO NIVEL
Años de experiencia en el área de la investigación de campo: 5

**2.-Instrucciones**

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (cuestionario) sobre el tema de investigación: “TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”, emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

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

N°	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Especificación de la técnica, instrumento y la población o grupo a ser aplicado.					
2	Datos informativos de la persona a ser aplicado el instrumento.					
3	Relación de los objetivos de los instrumentos con el tema del proyecto de investigación.					
4	Instrucciones para la aplicación de los instrumentos					
5	Pertinencia entre objetivos, objeto y campo de estudio, e indicadores con los ítems de los instrumentos.					
6	Calidad técnica de cada ítem para el procesamiento estadístico.					
7	Adecuación de los ítems al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.					
8	Lenguaje utilizado en la formulación de los ítems.					
9	Pertinencia del número de ítems.					
10	Pertinencia de los ítems con las alternativas o escalas utilizadas para las respuestas.					

f.....



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

**FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE REGISTRO Y RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

**1.-Datos del validador:**

Nombres y apellidos: MAYORGA PARRA MARIA AUGUSTA
Grado académico (área): CUARTO NIVEL
Años de experiencia en el área de la investigación de campo: 7

**2.-Instrucciones**

A continuación, encontrará diferentes criterios sobre la estructura del instrumento de recolección de información (cuestionario) sobre el tema de investigación: “TECNOLOGÍA DIGITAL EN LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DEL BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO”, emita sus juicios, de acuerdo con las escalas establecidas.

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

N°	CRITERIOS	MA	BA	A	PA	I
1	Especificación de la técnica, instrumento y la población o grupo a ser aplicado.					
2	Datos informativos de la persona a ser aplicado el instrumento.					
3	Relación de los objetivos de los instrumentos con el tema del proyecto de investigación.					
4	Instrucciones para la aplicación de los instrumentos					
5	Pertinencia entre objetivos, objeto y campo de estudio, e indicadores con los ítems de los instrumentos.					
6	Calidad técnica de cada ítem para el procesamiento estadístico.					
7	Adecuación de los ítems al nivel cultural, social y educativo de la población a la que están dirigidos los instrumentos.					
8	Lenguaje utilizado en la formulación de los ítems.					
9	Pertinencia del número de ítems.					
10	Pertinencia de los ítems con las alternativas o escalas utilizadas para las respuestas.					

f.....

**VALIDADOR**

## Anexo 4. Validación de propuesta de solución realizado por expertos.

### VALIDADOR 1.

#### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

#### PROPUESTA DE PÁGINA WEB INTERACTIVA PARA LA ENSEÑANZA DE EMPREDIMIENTO Y GESTIÓN

##### 1. Datos Personales del Especialista

**Nombres y apellidos:** SANCHEZ ARCOS WAGNER DARIO

**Grado académico (área):** MAGISTER EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO  
EDUCATIVO

**Experiencia en el área:** 7 años

##### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
<b>Observaciones:</b> docente responsable de los procesos pedagógicos que se realizan en la institución.			

##### 3. Valoración de la propuesta

Características	Muy aceptable	Bastante aceptable	Aceptable	Poco aceptable	Inaceptable
<b>ACCESIBILIDAD</b>					
El ingreso a la página web es l tiempo de carga es apropiado.	X				
El contraste del texto con el fondo es adecuado para el proceso educativo.	X				
El tamaño utilizado en los espacios y	X				

<b>caracteres atraen la atención del educando.</b>					
Los documentos incorporados son fáciles de descargar	x				
<b>IDENTIDAD</b>					
El logo esta acorde al área de desarrollo	X				
<b>La información identifica claramente lo que el docente quiere que aprendan</b>	X				
<b>Las actividades propuestas permiten adoptar conocimientos al ser de cada estudiante</b>	X				
<b>NAVEGACIÓN</b>					
Los elementos utilizados son apropiados para el área de desarrollo.	X				
Los enlaces son coherentes y se pueden identificar fácilmente	X				
La página Web, facilita la búsqueda de información complementaria	X				
<b>CONTENIDO</b>					
Los encabezados son apropiados para la lectura e identificación de temas relevantes	X				
Contiene información importante que aporta al desarrollo del estudiante	X				
El estilo es coherencia a la edad del estudiante	X				

La información es concisa y explica las temáticas propuestas claramente	X X				
Los URLs son de fácil acceso	X				
Los títulos existentes identifican claramente la temática a evaluar	X				
Las actividades y proceso son coherentes para los estudiantes de bachillerato	X				
<b>Observaciones:</b> Los procesos establecidos en la página Web responden a las especificaciones del objetivo propuesta para su creación.					

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



.....

Firma del validador

## VALIDADOR 2.

### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

#### PROPUESTA DE PÁGINA WEB INTERACTIVA PARA LA ENSEÑANZA DE EMPREDIMIENTO Y GESTIÓN

##### 1. Datos Personales del Especialista

**Nombres y apellidos:** MOYA ALULEMA MARIA CECILIA

**Grado académico (área):** MAGISTER EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO  
EDUCATIVO

**Experiencia en el área:** 12 años

##### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

<b>Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema</b>	<b>Alto</b>	<b>Medio</b>	<b>Bajo</b>
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
Observaciones: directora académica de la institución, docente del nivel EGB y Bachillerato.			

##### 3. Valoración de la propuesta

<b>Características</b>	<b>Muy aceptable</b>	<b>Bastante aceptable</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Poco aceptable</b>	<b>Inaceptable</b>
<b>ACCESIBILIDAD</b>					
El ingreso a la página web es l tiempo de carga es apropiado.	X				
El contraste del texto con el fondo es adecuado para el proceso educativo.	X				
El tamaño utilizado en los espacios y	X				

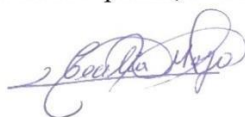
caracteres atraen la atención del educando.					
Los documentos incorporados son fáciles de descargar	X				
<b>IDENTIDAD</b>					
El logo esta acorde al área de desarrollo		X			
La información identifica claramente lo que el docente quiere que aprendan	X				
Las actividades propuestas permiten adoptar conocimientos al ser de cada estudiante		X			
<b>NAVEGACIÓN</b>					
Los elementos utilizados son apropiados para el área de desarrollo.	X				
Los enlaces son coherentes y se pueden identificar fácilmente	X				
La página Web, facilita la búsqueda de información complementaria	X				
<b>CONTENIDO</b>					
Los encabezados son apropiados para la lectura e identificación de temas relevantes	X				
Contiene información importante que aporta al desarrollo del estudiante	X				
El estilo es coherencia a la edad del estudiante	X				



La información es concisa y explica las temáticas propuestas claramente	X				
Los URLs son de fácil acceso	X				
Los títulos existentes identifican claramente la temática a evaluar	X				
Las actividades y proceso son coherentes para los estudiantes de bachillerato	X				

**Observaciones:** Se sugiere personalizar de mejor manera la información institucional de manera que se logre una mejor identificación con la institución. Complemente las actividades propuestas de manera que aporten significativamente al desarrollo de nuevos conocimientos.

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



.....

Firma del validador

### VALIDADOR 3.

#### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

#### PROPUESTA DE PÁGINA WEB INTERACTIVA PARA LA ENSEÑANZA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN

##### 1. Datos Personales del Especialista

**Nombres y apellidos:** MOSQUERA ESPARZA MÓNICA EUGENIA

**Grado académico:** MAGISTER EN INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO

**Experiencia en el área:** 5 años

##### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un “x”

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	x		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	x		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	x		
<b>Observaciones:</b> Docente en el área de emprendimiento y gestión, labor cumplida con los estudiantes de bachillerato.			

##### 3. Valoración de la propuesta

Características	Muy aceptable	Bastante aceptable	Aceptable	Poco aceptable	Inaceptable
<b>ACCESIBILIDAD</b>					
El ingreso a la página web es l tiempo de carga es apropiado.	X				
El contraste del texto con el fondo es adecuado para el proceso educativo.	X				

El tamaño utilizado en los espacios y caracteres atraen la atención del educando.	X				
Los documentos incorporados son fáciles de descargar	X				
<b>IDENTIDAD</b>					
El logo esta acorde al área de desarrollo	X				
La información identifica claramente lo que el docente quiere que aprendan	X				
Las actividades propuestas permiten adoptar conocimientos al ser de cada estudiante	X				
<b>NAVEGACIÓN</b>					
Los elementos utilizados son apropiados para el área de desarrollo.	X				
Los enlaces son coherentes y se pueden identificar fácilmente	X				
La página Web, facilita la búsqueda de información complementaria	X				
<b>CONTENIDO</b>					
Los encabezados son apropiados para la lectura e identificación de temas relevantes	X				
Contiene información importante que aporta al desarrollo del estudiante		X			

El estilo es coherencia a la edad del estudiante	X				
La información es concisa y explica las temáticas propuestas claramente		X			
Los URLs son de fácil acceso	X				
Los títulos existentes identifican claramente la temática a evaluar	X				
Las actividades y proceso son coherentes para los estudiantes de bachillerato	X				

**Observaciones:** Se sugiere complementar la página web con más información que estimule al estudiante a realizar actividades de análisis. Especificar de mejor manera las indicaciones para que el estudiante pueda identificar claramente el proceso que debe seguir en su desarrollo.

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

.....

Firma del validador

#### VALIDADOR 4.

### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

#### PROPUESTA DE PÁGINA WEB INTERACTIVA PARA LA ENSEÑANZA DE EMPRESARIADO Y GESTIÓN

##### 1. Datos Personales del Especialista

**Nombres y apellidos:** YÁNEZ RUEDA HUGO STALIN

**Grado académico (área):** MAGISTER EN TECNOLOGÍAS PARA LA  
GESTIÓN Y PRÁCTICA DOCENTE

Experiencia en el área: 15

##### 2. Autovaloración del especialista

Marcar con un "x"

<b>Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema</b>	<b>Alto</b>	<b>Medio</b>	<b>Bajo</b>
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>		
Observaciones: Excelente dominio de la materia, correspondencia idónea de contenidos y referencias bibliográficas.			

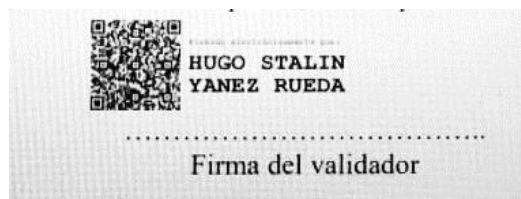
##### 3. Valoración de la propuesta

<b>Características</b>	<b>Muy aceptable</b>	<b>Bastante aceptable</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Poco aceptable</b>	<b>Inaceptable</b>
<b>ACCESIBILIDAD</b>					
El ingreso a la página web es el tiempo de carga es apropiado.	X				
El contraste del texto con el fondo es adecuado para el proceso educativo.	X				
El tamaño utilizado en los espacios y caracteres atraen la atención del	X				

educando.					
Los documentos incorporados son fáciles de descargar	X				
<b>IDENTIDAD</b>					
El logo esta acorde al área de desarrollo	X				
La información identifica claramente lo que el docente quiere que aprendan	XX				
Las actividades propuestas permiten adoptar conocimientos al ser de cada estudiante	X				
<b>NAVEGACIÓN</b>					
Los elementos utilizados son apropiados para el área de desarrollo.	X				
Los enlaces son coherentes y se pueden identificar fácilmente	X				
La página Web, facilita la búsqueda de información complementaria	X				
<b>CONTENIDO</b>					
Los encabezados son apropiados para la lectura e identificación de temas relevantes	X				
Contiene información importante que aporta al desarrollo del estudiante	X				

El estilo es coherencia a la edad del estudiante	X				
La información es concisa y explica las temáticas propuestas claramente	X				
Los URLs son de fácil acceso	X				
Los títulos existentes identifican claramente la temática a evaluar	X				
Las actividades y proceso son coherentes para los estudiantes de bachillerato	X				
<b>Observaciones:</b> Propuesta dinámica e intuitiva, con componentes interactivos didácticas de fácil manejo y acceso multiplataforma.					

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





## Anexo 5. Fotos de la socialización

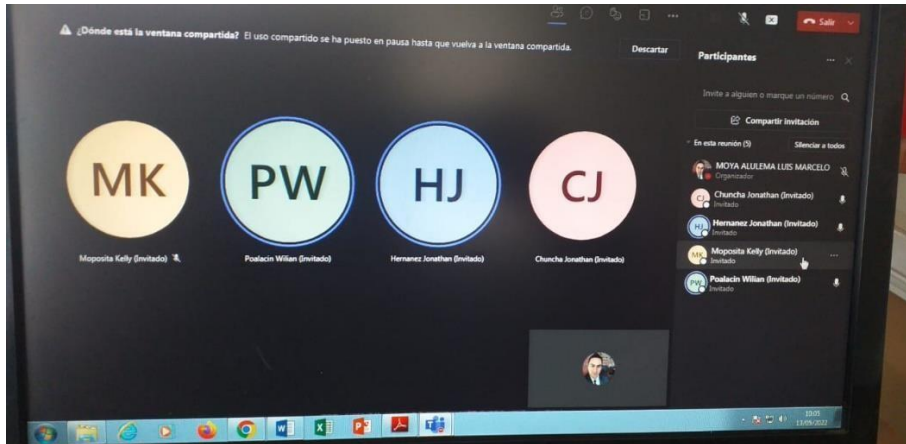


Imagen 1. Reunión para la socialización de la propuesta

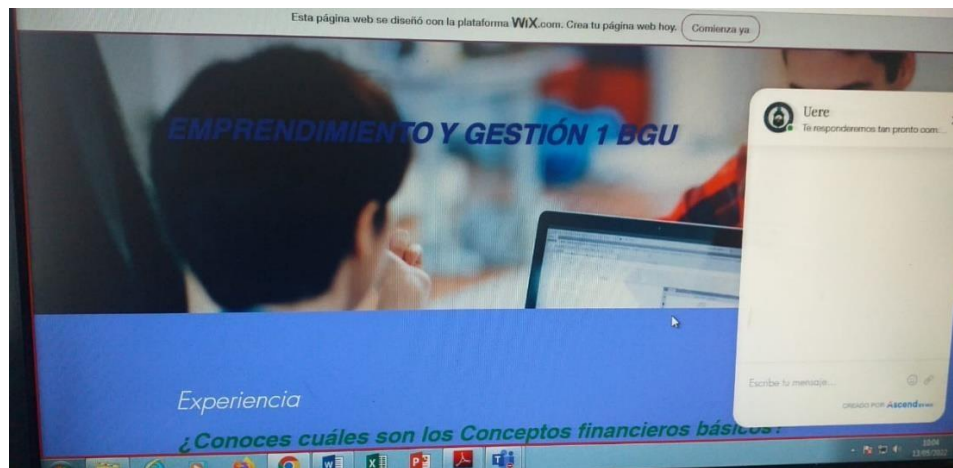
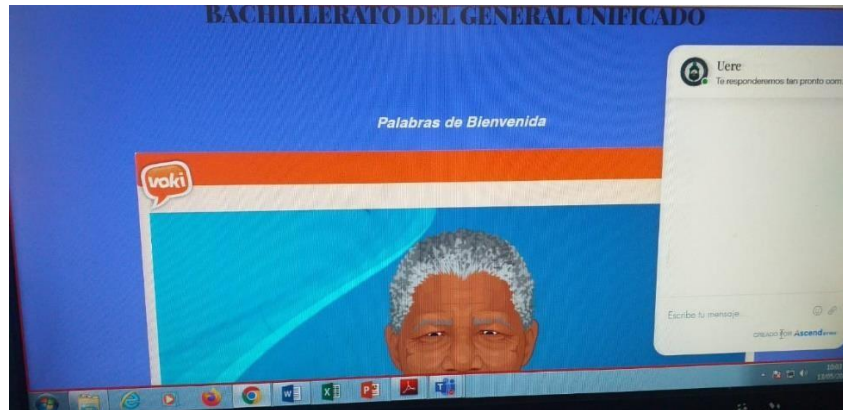


Imagen 2. Presentación de la página web (portada)

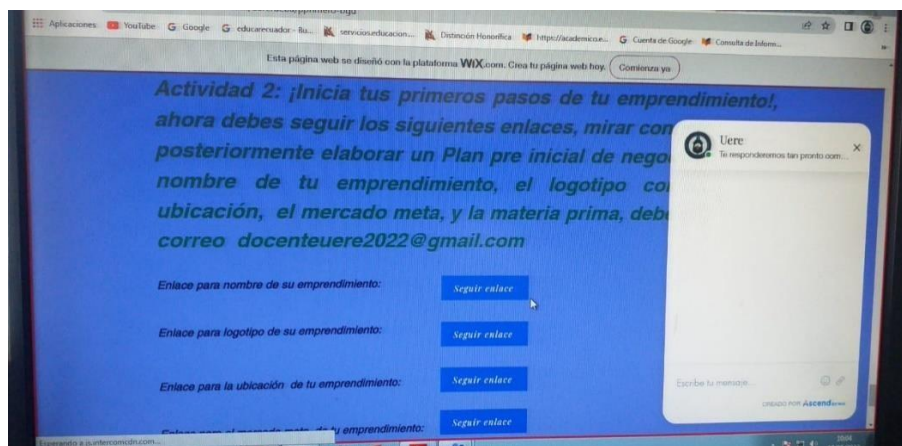


Imagen 3. Presentación de la página web (identificación)





**Imagen 4. Bienvenida y preámbulo de la página web**



**Imagen 5. Presentación de las actividades propuestas para el trabajo del docente con el estudiante**

