

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

CENTRO DE POSTGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGIA E INNOVACION

Tema: “Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión”

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magister en Educación Tecnología e Innovación

Autora: Tacán Meneses Ana Lucía

Tutor: MSc. Jorge Humberto Miranda Realpe

Tulcán, 2023



CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que el maestrante Tacán Meneses Ana Lucía con el número de cédula 0401257860 ha elaborado el trabajo de titulación: **“Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión”**.

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en el Reglamento de la Unidad de Titulación de Postgrado con RESOLUCIÓN N° 150-CSUP-2020, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.

f.....

MSc. Jorge Miranda Realpe

DOCENTE TUTOR

Tulcán, julio de 2023

AUTORÍA DE TRABAJO

El presente trabajo de titulación constituye un requisito previo para la obtención del título de Magister en Educación Innovación y Tecnología.

Yo, Tacán Meneses Ana Lucía con cédula de identidad número 040125786-0 declaro: que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

f.....

Tacán Meneses Ana Lucía

AUTORA

Tulcán, julio de 2023

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Tacán Meneses Ana Lucía declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación: “**Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión**” y eximo expresamente a la Universidad Politécnica Estatal del Carchi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

f.....

Tacán Meneses Ana Lucía

AUTORA

Tulcán, julio de 2023

AGRADECIMIENTO

Este trabajo de titulación va dedicado de manera especial a mis hijos Eilyn Marienth y Helmer Camilo, quienes se merecen todo mi amor y mi dedicación, sacrificando su tiempo apoyandome a concluir mi carrera.

A mi toda mi familia por ser el soporte diario de mi caminar y apoyarme siempre con mis asiertos y desasiertos de la vida. A mis padres Aníbal y Florcita les dedico cada esfuerzo realizado en este trabajo pues su ejemplo, su dedicación y su perseverancia lo llevo desde niña.

A Helmer Riascos que a pesar de la distancia siempre esta pendiente de mi y mis hijos, por ser el compañerito de vida, mi confiente y mi mejor aliado.

A todos mis amigos y amigas quienes me acompañan en mi diario vivir, por brindare su apoyo incondical y su afecto.

Ana Tacán Meneses

DEDICATORIA

Quiero agradecer al ser sublime y único que todos tenemos a Dios por brindarme la sabiduría, el esfuerzo y constancia para poder lograr una nueva meta.

Mi agradecimiento a la Universidad Politécnica del Carchi y en especial al cuerpo docente de Posgrado quienes me brindaron las mejores enseñanzas, en especial al Magister Jorge Miranda quien como tutor me guio con sabiduría, esfuerzo, me motivaron a seguir adelante hasta finalizar el presente trabajo investigativo.

A mis compañeros y compañeras de la Unidad Educativa Tulcán, quienes me brindaron su apoyo incondicional con sus consejos y palabras de aliento supieron sembrar en mí, esa motivación para cumplir con éxito esta meta.

A toda mi familia y amigos que siempre estuvieron ahí para mí les agradezco por apoyarme a realizar mis anhelos.

Ana Tacán Meneses

ÍNDICE

Resumen	X
ABSTRACT	XI
I. Problema	1
1.1. Planteamiento del Problema	1
1.2. Preguntas de Investigación	3
1.3. Objetivos de Investigación	3
1.3.1. Objetivo General	3
1.3.2. Objetivos Específicos	3
1.4. Justificación	4
II. Fundamentación Teórica	8
2.1. Antecedentes de Investigación	8
2.2. Marco Teórico.....	12
2.2.1. Tecnológica de la Información y la Comunicación en la Educación	12
2.2.2. Desarrollo de destrezas a través de la Tecnológica de la Información y la Comunicación	14
2.2.3. Habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión	16
2.2.4. Oferta de un nuevo producto o servicio en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.....	17
2.3. Marco legal	19
2.3.1. Constitución de la República del Ecuador	19
2.3.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural -LOEI (2021).....	19
III. Metodología	20
3.1. Descripción del Área de Estudio	20
3.1.1. Visión	20
3.1.2. Misión.....	20
3.1.3. Población	20
3.2. Enfoque y tipo de investigación	21
3.2.1. Enfoque.....	21
3.2.2. Tipo de Investigación.....	22
3.3. Operacionalización de variables	24
3.4. Procedimientos	25
3.5. Consideraciones bioéticas	27
IV. Resultados y Discusión	28
4.1. Resultados	28



4.1.1 Fase 1- Instrumento Cuantitativo	28
4.1.2. Fase 2 -Instrumento Cualitativo	49
4.3. Discusión	60
V. Propuesta.....	62
5.1. Tema:.....	62
5.2. Justificación:	62
5.3. Objetivos	63
5.3.1. Objetivos General	63
5.3.2. Objetivos específicos.....	63
5.4. Desarrollo de la propuesta	63
5.4.1. Estructurada del aula virtual.....	63
5.4.2. Estructura Planificación Microcurricular de la Propuesta	65
5.5. Validación Estadística de la Propuesta Implementada	79
VI. Conclusiones y Recomendaciones	83
6.1. Conclusiones	83
6.2. Recomendaciones.....	85
Referencias.....	86
Anexos	92

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Modelo TPACK	26
Figura 2. Ubicación Unidad Educativa “Tulcán.....	33
Figura 3. Diagrama de frecuencias para la pregunta p1.....	40
Figura 4. Diagrama de frecuencias para la pregunta p2.....	41
Figura 5. Diagrama de frecuencias para la pregunta p3.....	42
Figura 6. Diagrama de frecuencias para la pregunta p4.....	42
Figura 7. Diagrama de frecuencias para la pregunta p5.....	43
Figura 8. Diagrama de frecuencias para la pregunta p6.....	43
Figura 9. Diagrama de frecuencias para la pregunta p7.....	44
Figura 10. Diagrama de frecuencias para la pregunta p8.....	45
Figura 11. Diagrama de frecuencias para la pregunta p9.....	45
Figura 12. Diagrama de frecuencias para la pregunta p10.....	46
Figura 13. Diagrama de frecuencias para la pregunta p11.....	47
Figura 14. Diagrama de frecuencias para la pregunta p12.....	47

Figura 15. Diagrama de frecuencias para la pregunta p13.....	48
Figura 16. Diagrama de frecuencias para la pregunta p14.....	49
Figura 17. Diagrama de frecuencias para la pregunta p15.....	49
Figura 18. Diagrama de frecuencias para la pregunta p16.....	50
Figura 19. Diagrama de frecuencias para la pregunta p17.....	51
Figura 20. Diagrama de frecuencias para la pregunta p18.....	51
Figura 21. Diagrama de frecuencias para la pregunta p19.....	52
Figura 22. Diagrama de frecuencias para la pregunta p20.....	53
Figura 23. Matriz de correlación multivariada del instrumento.....	55
Figura 24. Matriz de correlación multivariada instrumento.....	56
Figura 25. Diagrama de senderos para el AFC del Instrumento.....	57
Figura 26. Coeficientes de determinación el modelo del AFC.....	59
Figura 27. Diagramas de caja para los puntajes ponderados obtenidos mediante el AFC.....	60
Figura 28. Estructura del aula virtual propuesta.....	76
Figura 29. Aula virtual implementada en Moodle.....	76
Figura 30. Ejemplo de página web desarrollada por los estudiantes	90
Figura 31. Ejemplo de página web desarrollada por los estudiantes.....	91
Figura 32. Diagramas de caja, y dispersión para cada pregunta ordinal del instrumento de evaluación de la propuesta	92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Relación entre la Taxonomía de Bloom y las TIC.....	27
Tabla 2. Operacionalización Variables Objetivo 1.....	36
Tabla 3. Operacionalización Variables Objetivo 2.	37
Tabla 4. Estadísticos descriptivos de las preguntas ordinales de la muestra.....	55
Tabla 5. Índices de bondad de ajuste obtenidos mediante el AFC.....	58
Tabla 6. Prueba U de Mann-Whitney para los puntajes ponderados obtenidos mediante el AFC.....	61
Tabla 7. Matriz de Información de la entrevista a docentes.....	71
Tabla 8. Planificación Microcurricular de la Propuesta.....	79
Tabla 9. Herramientas tecnológicas en emprendimiento	90
Tabla 10. Validación de la propuesta aplicada a un grupo de 130 estudiantes...	92

Resumen

En Ecuador, la asignatura de emprendimiento y gestión se imparte a los estudiantes de bachillerato, misma que constituye una oportunidad para fomentar el espíritu emprendedor e innovador en los futuros bachilleres. Sin embargo, en el proceso de enseñanza se sigue una línea tradicional de manejo de textos y exposiciones que no permiten que el estudiante se acerque a la tecnología, que actualmente brinda excelentes resultados en la creación y promoción de nuevos emprendimientos. Por tal motivo, la presente investigación se ejecutó en la Unidad Educativa Tulcán, bajo un enfoque mixto para identificar los desafíos y necesidades. Como componente cuantitativo, se utilizó una encuesta dirigida a 130 estudiantes de tercero bachillerato. Se analizó la información para detectar datos atípicos y se aplicó el análisis factorial confirmatorio (AFC) para determinar la validez y fiabilidad del instrumento. Los resultados del AFC permitieron identificar dos factores clave: el nivel de desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura y la importancia del uso de las TIC en ella. Además, el análisis cualitativo basado en entrevistas con expertos permitió identificar las necesidades que debía satisfacer una propuesta de aula virtual y sus principales contenidos. A partir de la información recopilada se diseñó una propuesta de aula virtual que se implementó en Moodle y se aplicó a los 130 estudiantes. Adicionalmente, se recolectó información sobre sus niveles de conocimiento y habilidades antes y después de la intervención y se observó una mejora significativa en sus habilidades en el uso de las TIC. Los resultados obtenidos evidencian que la propuesta de aula virtual diseñada fue efectiva para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Palabras claves: emprendimiento, habilidades, destrezas, educación.

ABSTRACT

"Technological tools in the development of skills and abilities of the subject of Entrepreneurship and management."

In Ecuador, the subject of entrepreneurship and management is taught to high school students, which constitutes an opportunity to promote the entrepreneurial and innovative spirit in future high school graduates. However, in the teaching process, a traditional line of handling texts and expositions is followed that does not allow the student to approach technology, which currently provides excellent results in the creation and promotion of new ventures. For this reason, the present investigation was carried out in the Tulcán Educational Unit, under a mixed approach to identify the challenges and needs. As a quantitative component, a survey addressed to 130 third-year high school students was used. The information was analyzed to detect atypical data and confirmatory factor analysis (CFA) was applied to determine the validity and reliability of the instrument. The results of the AFC allowed to identify two key factors: the level of development of abilities and skills in the subject and the importance of the use of ICT in it. In addition, the qualitative analysis based on interviews with experts made it possible to identify the needs that a virtual classroom proposal and its main contents should satisfy. Based on the information collected, a virtual classroom proposal was designed that was implemented in Moodle and applied to 130 students. Additionally, information was collected on their levels of knowledge and skills before and after the intervention and a significant improvement in their skills in the use of ICT was observed. The results obtained show that the virtual classroom proposal designed was effective in improving the teaching-learning process in the subject of Entrepreneurship and Management.

Keywords: Entrepreneurship, abilities, skills, education.

I. Problema

1.1. Planteamiento del Problema

A nivel mundial los constantes avances tecnológicos y su predominio en la vida cotidiana del ser humano, promueve ineludiblemente su incorporación dentro de los procesos de aprendizaje, debido a lo cual, las instituciones educativas buscan mejorar cada vez la calidad educativa, procurando cambiar el plan de estudios y los procesos de enseñanza, basándose en la utilización de herramientas tecnológicas (Khvilon y Patru, 2002).

Con la llegada de la pandemia por el COVID 19, en el Ecuador y el mundo, las tecnologías de información y comunicación en los planteles educativos se aceleraron, la necesidad de sostener la continuidad educativa obligo al Sistema Educativo a implementar la educación remota a través de entornos virtuales de aprendizaje en toda la comunidad estudiantil. Sin embargo, el reducido acceso a la tecnología por la falta de internet en zonas rurales y la desfavorecedora alfabetización digital de los docentes, estudiantes, familias y la comunidad, fueron factores deliberantes a la hora de evaluar el aprendizaje, las habilidades y destrezas alcanzadas por muchos de ellos. Desde esta perspectiva, la postpandemia incentiva a enfrentar nuevos desafíos digitales, reflexionar de aquellas dificultades y continuar en la búsqueda de nuevas estrategias educativas que posibiliten la inclusión y equidad educativa (Game *et al.*, 2021).

De acuerdo al informe de la Agencia Educativa Digital 2021 - 2025 presentado (Game *et al.*, 2021), el 70,70% de la población ecuatoriana tiene acceso al internet desde cualquier dispositivo y existe una brecha digital del 29,30%. Actualmente se está viviendo en una era tecnológica global, donde las técnicas tradicionalistas son ineficaces. Hoy por hoy, las actividades educativas se han vuelto sostenibles en prácticamente todos los entornos y en todas las condiciones; cambiando el tiempo que las pizarras tradiciones reemplazando las pizarras interactivas en la mayoría de las escuelas.

Son las instituciones educativas las encargadas de actualizar sus planes operativos anuales (POA) de acuerdo con los nuevos lineamientos curriculares

donde se prioriza la aplicación de metodologías activas y la utilización de herramientas digitales. Mismas que deben estar alineadas a los diferentes escenarios educativos fortaleciendo la capacidad de aprender de manera autosuficiente y cooperativa (MINEDUC, 2021).

En cuanto, a los lineamientos curriculares para el Bachillerato, en el desarrollo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, se motiva a los estudiantes a utilizar las tecnologías digitales, a fin de consolidar una cultura emprendedora desde el bachillerato y que de esta manera mejoren sus habilidades y destrezas que aportan a su desarrollo empresarial.

Las habilidades empresariales crean competencias en los alumnos, aumentan sus capacidades y aquellos conocimientos adquiridos, lo emplean al desarrollo de nuevos proyectos. El estudiante con habilidades empresariales tiene una mejor capacidad de empleabilidad y se lo considera una ventaja en el ámbito laboral, social y económica del país. Sin embargo, son los docentes quienes deben cambiar el modelo de enseñanza tradicional y poco representativo que dificulta en gran medida el proceso de aprendizaje. Principalmente se busca el desarrollado y progresivamente el uso de la tecnología en los salones de clase, la implementación de plataformas educativas es una cuestión que debe ser analizar minuciosamente. Este análisis permite tener una idea del porque no existen en las aulas espacios de aprendizajes asincrónicos, la implementación de estas incentiva a los participantes en proceso de formación, disfrutar la oportunidad de asistir a las aulas virtuales. Además, garantizar a los estudiantes la adquisición de habilidades y destrezas sin limitaciones de espacio.

El principal motivo de la investigación se da en la Unidad Educativa Tulcán, en respuesta a la realidad actual debido al deficiente conocimiento de los estudiantes de Tercero Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión con relación al manejo de herramientas tecnológicas que aporten al desarrollo de habilidades y destrezas en la investigación, planificación y promoción de sus proyectos de emprendimiento. A esto se suma el escaso conocimiento de los docentes de Emprendimiento y Gestión en la aplicación de herramientas digitales en espacios virtuales ocasionado que los estudiantes demuestren nulo interés en las clases que siguen siendo tradicionalistas y poco representativas.

1.2. Preguntas de Investigación

- ¿Cuáles son las herramientas tecnológicas que ayudan al desarrollo de las habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Tulcán para el primer quimestre del año lectivo 2022-2023?
- ¿En qué habilidades y destrezas ayudan las herramientas tecnológicas a la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Tulcán para el primer quimestre del año lectivo 2022-2023?
- ¿Qué herramientas tecnológicas se podrían aplicar para el desarrollo de destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Tulcán para el primer quimestre año lectivo 2022-2023?
- ¿Los ambientes de aprendizaje virtuales podrían fortalecer la inclusión de herramientas tecnológicas en las habilidades y destrezas de los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Tulcán para el primer quimestre año lectivo 2022-2023?

1.3. Objetivos de Investigación

1.3.1. *Objetivo General*

Analizar la incidencia de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Tulcán para el primer quimestre el año lectivo 2022-2023.

1.3.2. *Objetivos Específicos*

- Establecer las herramientas tecnológicas que aportan al desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de

los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Tulcán para el primer quimestre año lectivo 2022-2023.

- Identificar las habilidades y destrezas que las herramientas tecnológicas ayudan en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Tulcán para el primer quimestre año lectivo 2022-2023.
- Estructurar un aula virtual que permita el fortalecimiento de las habilidades y destrezas para la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Tulcán.

1.4. Justificación

Los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, resulta relevante realizar un análisis de la incidencia que tienen las herramientas tecnológicas primordialmente en la adquisición de habilidades y el desarrollo de destrezas, fundamentalmente debido a que la innovación digital en el sistema educativo ha pasado de ser una idealización a futuro a una realidad. La accesibilidad a la información que se obtiene a través del internet promueve a la formación educativa digitalizada, siendo necesario acceder a un cúmulo de herramientas tecnológicas que se han creado para facilitar el trabajo y la comunicación interpersonal, optimizando tiempo, mejorando resultados e innovando ideas. En la sociedad actual se requiere que, además de aprender contenidos nuevos e invaluables, seamos capaces de aprender de forma autónoma, evaluar críticamente el entorno, seleccionar la información relevante, saber utilizarla para realizar tareas y ser proactivos.

La utilización de las herramientas tecnológicas en la educación de emprendimiento, con docentes capacitados, perfeccionarían continuamente las metodologías de educación, mejorarían eficazmente del proceso de enseñanza-aprendizaje, permitirían adaptar los contenidos a las necesidades y requerimientos del alumnado, proporcionándoles la oportunidad de explorar y aprender de manera autónoma. La asignatura de emprendimiento y gestión brinda las herramientas

necesarias para que el alumno se focalice en el emprendimiento personal u organizacional, esto contribuyen a la generación de nuevas ideas de negocio o la creación servicios innovadores.

En este sentido, las instituciones educativas, en sus diferentes modalidades, presencial, semipresencial, a distancia y virtual, deben contar con docentes debidamente capacitados, preparados con los recursos esenciales para una clase, tecnología apropiada y accesible para los estudiantes, que cuenten con un modelo de aprendizaje aplicando la teoría conectivista, la cual les permita enseñar contenidos empleando herramientas digitales y desarrollando habilidades y competencias en los alumnos. El uso de las herramientas tecnológicas en la educación es el pilar fundamental en el desarrollo y el cambio de métodos de enseñanza, donde el estudiante construye su conocimiento, a través de su autoaprendizaje y la participación colaborativa dentro y fuera de la Institución Educativa.

Es importante destacar que un modelo pedagógico de enseñanza digital debe enfocarse a desarrollar habilidades y destrezas, en el caso de la asignatura de emprendimiento y gestión, el aprendizaje está orientado a desarrollar habilidades organizativas y comunicativas, el identificar oportunidades y aprovecharlas, la toma de decisiones, la creatividad, la innovación y muchas otras enfocadas al desenvolvimiento empresarial. Las herramientas tecnológicas deben ser minuciosamente estudiadas y comprendidas para alcanzar los objetivos de aprendizaje, al fin de responder a diversas interrogantes que surgen por parte de los estudiantes y facilitar la construcción de conocimientos, que pueden ser aplicados en el mundo laboral y empresarial.

Concretamente, la presente investigación está orientada a responder las necesidades metodológicas de la Institución Educativa en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en donde, los docentes a través de un aula virtual podrán disponer de una gama de herramientas tecnológicas (páginas web, software de ventas, promoción en redes, entre otras) que estén enfocadas a desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes para ofertar un producto o servicio. De esta manera, los estudiantes podrán aplicar sus conocimientos teóricos y prácticos adquiridos dentro del aula y poder innovar o ser creadores de su propio negocio.

La investigación se la considera factible realizarla, puesto que, existe la política y predisposición de las autoridades de la Unidad Educativa “Tulcán”, para implementar procesos de mejoramiento continuo en todas las metodologías de enseñanza y, sobre todo, para establecer aspectos que promuevan el desarrollo de los alumnos con el propósito de que los mismos adquieran habilidades y destrezas debidamente planificadas aplicando herramientas digitales. Así mismo, se facilitará el acceso a la información de la institución, al acceso al laboratorio de computación y a dispositivos digitales, tales como, proyector, pantallas digitales y computadores portátiles. Además, se cuenta con la colaboración de la comunidad educativa, para acceder a los diferentes espacios de aprendizaje y recopilar información con el docente del Área Técnica y estudiantes de Tercero Bachillerato General Unificado. Esencialmente la presente investigación se justifica, por su aporte en el amplio desarrollo de conceptualizaciones de las herramientas tecnológicas adaptables al área de Emprendimiento y Gestión. Los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión serán los principales beneficiados de la investigación y los estudiantes quienes ambicionan mejorar los aprendizajes y sus competencias para el emprendimiento. Los beneficiados de manera indirecta serán los futuros estudiantes de bachillerato y los nuevos docentes profesionales que impartan la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Con respecto a la importancia sustancial de este estudio para la sociedad, se prevé relevante en el futuro, debido a que, cuando los estudiantes ingresen a las universidades o en el momento en el que desempeñen una profesión poseerán mejores estrategias de competitividad; tendrán mucha motivación para aprender más allá de lo adquirido en la secundaria y los conocimientos adquiridos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión les permitirán ser más creativos en el uso de las herramientas tecnológicas al estimular el desarrollo de la imaginación, el interés y el trabajo colaborativo. Además, se debe considerar que esta investigación contribuye al Plan de Desarrollo de la Nación, específicamente al Objetivo 7, que consiste en fortalecer las capacidades de la ciudadanía, fomentar una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos sus niveles, a través del uso de herramientas tecnológicas.

Finalmente, este estudio esta contextualizada en la corriente de Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación de la Universidad Estatal Politécnica del Carchi, por lo tanto, se lo realizará con el objetivo de analizar el aporte de las herramientas tecnológicas en el área de emprendimiento, partiendo de la necesidad de motivar a los estudiantes a desarrollar el espíritu emprendedor. Por tal razón, es viable realizar el estudio especialmente para mejorar la metodología de enseñanza que está enfocada a la formación correcta del estudiante y su continuo progreso en la sociedad. En la actualidad la actividad empresarial, la tecnología y el conocimiento están estrechamente vinculados y los mismos sobresalen de la academia, sus idóneas metodologías de enseñanza tienen como objetivo primordial motivar la creación de pequeñas y medianas empresas con ventajas competitivas que permitan mejorar la economía del país.

II. Fundamentación Teórica

2.1. Antecedentes de Investigación

El mundo digital y su influencia en la educación ha provocado cambios en los objetivos de aprendizaje y enseñanza, dando prioridad a una participación más activa del alumno, esta evolución académica ha hecho que muchos escritores y educadores se centren en desarrollar investigaciones de interés colectivo. Con el objetivo de presentar herramientas de análisis crítico y profundo sobre la integración de las tecnologías en el campo educativo, cuyos resultados se visibilizan en guías, manuales, metodologías didácticas, estrategias, estadísticas, planes, proyecciones entre otras, se ofrece la retroalimentación necesaria durante el proceso enseñanza. Es precisamente, en este aspecto, donde las TIC juegan un rol importante apoyando a los docentes en los procesos orientados a superar las dificultades que presentan los estudiantes.

De acuerdo con el estudio denominado “Las herramientas de Google para la enseñanza en el siglo XXI” realizado por Ruiz (2022), se identifican las herramientas tecnológicas existentes para la integración en el avance de las actividades académicas. Esta investigación posee un enfoque cualitativo y descriptivo, del cual, la información que se adquirió fue a través de un compendio documental. Se evidenció que fueron nueve las herramientas más usadas en la pandemia, tales como: mail, drive, calendario, documentos, hojas de cálculo y presentaciones, formularios, sites, google meet, youtube y google classroom. De acuerdo con el estudio, de los resultados, se presentó una propuesta de herramientas tecnológicas para la incorporación en el proceso educativo y se concluyó que existe un gran número de herramientas tecnológicas en la Web, que además son fáciles de acceder y que hay un sin número de estas disponibles.

Otro estudio guía importante para la presente investigación es el de (Chan & Rodríguez, 2022) que lleva de título “Retos y dificultades de docente de nivel secundaria en tiempos de Covid-19”, en el artículo se detallan algunas de las principales experiencias del profesorado a nivel de secundaria, vinculado al ejercicio de la función docente durante la pandemia Covid-19. El estudio fue de enfoque cualitativo, realizando una encuesta a los docentes. Los resultados

encontrados determinaron que la falta de capacitación de los maestros en el manejo aplicaciones digitales sumados a la dificultad de comunicación de los alumnos en la emergencia debilitó los aprendizajes en el sistema educativo recomendando que es necesario priorizar y entender la importancia de revalorizar la preparación docente en situaciones de emergencia.

Según Meza (2020), en su investigación sobre “Herramientas tecnológicas de enseñanza – aprendizaje utilizadas por los docentes de educación básica regular”, se tuvo como finalidad explicar el uso de las herramientas tecnológicas de enseñanza – aprendizaje en el profesorado de educación básica regular. El enfoque fue una metodología cuantitativa con nivel descriptivo y diseño didáctico disciplinario. Obteniendo como resultado que los docentes con respecto al dominio de plataformas digitales, el 47,7% hace uso ocasional de google classroom y el 56,4% a menudo, emplea WhatsApp para agilizar la comunicación con los estudiantes y también entre ellos. Por el contrario, para la creación de contenidos, el 48,8% empleó easel.ly, el porcentaje restante manifestó no haber empleado otras herramientas. Concluyendo que muchos docentes tienen un nivel deficiente de conocimientos con respecto a herramientas tecnológicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, determinando que su uso debe ser implementado progresivamente para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

La investigación sobre la “Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad” realizada por Cruz (2018), analiza el manejo de las competencias tecnológicas digitales en las prácticas docentes, la metodología utilizada es de carácter cualitativo con el objetivo de medir el nivel de destrezas alcanzadas por los docentes en el desarrollo de entornos educativos. Los resultados demuestran que en la mayoría de las docentes tienen notables falencias en el desarrollo de las competencias digitales limitándose únicamente al uso de herramientas digitales clásicas como el power point. Demostrando que es necesario implementar un plan de capacitación a los docentes con relación a las herramientas digitales, diseño de software educativo, entre otros.

Es evidenciable la falta de conocimiento acerca de la utilización de estos recursos digitales y la falta de capacitación influye de sobremanera a que no se desarrollen

las competencias digitales en los docentes de las instituciones educativas. Sin embargo, con lo que respecta a los estudiantes se puede apreciar otra situación como lo detalla (Molinero y Chávez, 2019) en su artículo sobre “Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior”, menciona sobre las herramientas tecnológicas más utilizadas por estudiantes universitarios y precisa cómo éstas contribuyen en el proceso educativo. La metodología utilizada fue cuantitativa y entre los resultados conseguidos, destaca el uso de Microsoft Word como procesador de textos y Microsoft Power Point para realizar presentaciones y Skype para comunicarse. Se concluyó que las herramientas tecnológicas que más se utilizan no necesariamente coinciden con las que el profesor sugiere y revisa en clase.

Para (Mendoza *et al.*, 2022), en su investigación “Las Tics como soporte en el aprendizaje autónomo en estudiantes de nivel secundario: retos a alcanzar en la educación digital”, se analiza las similitudes existentes entre las TIC y el aprendizaje autónomo en estudiantes de nivel secundaria, señalando cómo ha evolucionado la tecnología en el campo pedagógico. La metodología de la investigación permitió la verificación coherente de literatura científica. Estableciendo que, existe una estrecha relación entre las TIC como implemento fundamental para el aprendizaje independiente de estudiantes debido a su versatilidad, puesto que, posibilita la innovación en técnicas de aprendizaje, captando la atención del estudiante y motivándolo a un aprendizaje autónomo. Además, se debe evitar el uso recreativo de los softwares, pues no está destinado a divertir o entretener a los estudiantes, se debe tener el enfoque de dar mayor accesibilidad a softwares para asignaturas con mayor grado de complejidad.

Otra investigación importante fue la titulada “Recursos digitales y Logros de Aprendizaje en estudiantes de secundaria en una Institución Educativa del Manu”, realizada por Cahuascanco (2022), en ella menciona que, existe una relación realmente importante entre los recursos digitales y logros de aprendizaje en los estudiantes. La metodología que aplicó es de tipo básico no experimental, dado que, no se manipularon las variables de corte transversal y correlacional. En el análisis de datos se determinó que existe una relación significativa entre los recursos digitales y logros de aprendizaje, donde el coeficiente de correlación es

de $p= 0.626$ y la significancia de $p= 0.030$. Demostrando que existió una relación directa, es decir a mayores recursos digitales, mayores logros de aprendizaje.

Frente a las perspectivas mencionadas, los estudiantes manejan los recursos tecnológicos tanto en su vida cotidiana como estudiantil y su adaptación a nuevas metodologías de enseñanza usando las TIC no constituye ninguna dificultad.

Así lo demuestra Scagliusi, (2023) en su estudio denominado “Las competencias digitales como clave en el emprendimiento juvenil” donde realiza el análisis de las competencias tecnológicas que más han aportado en los últimos años en el emprendimiento de jóvenes y cómo se han integrado en los procesos de enseñanza. Para eso realizó una revisión de artículos científicos escritos de los cuales 67 se enfocaban con los objetivos previstos en la investigación. Los resultados permitieron demostrar que la comunicación, la interacción y la colaboración utilizando plataformas digitales favorecen el éxito y la permanencia del negocio en un mercado. La evolución de la tecnología en el campo comercial da origen a nuevos mercados y a la generación de nuevas posibilidades de emprender de manera digital, siendo urgente e imperante implementar procesos de enseñanza digital dentro de los centros educativos para guiar a futuros emprendedores innovadores en un mundo virtual.

Así mismo, hay que denotar que si a los estudiantes, dentro de su dominio de la tecnología, se incorpora una asignatura de emprendimiento, esto les ayudará a fomentar un espíritu emprendedor, así lo demuestra Sánchez (2021), en su artículo científico titulado “Aplicaciones móviles off-line en la enseñanza de emprendimiento y gestión en bachillerato”, en él, menciona la creación de una aplicación off-line (puede ser utilizada sin necesidad de conectarse a internet) para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en Bachillerato, enfocada a aquellos sectores rurales en los que la conectividad y conexión para la educación en modalidad virtual son deficientes. Cuyo resultado se refleja datos relevantes como: los estudiantes cuentan con teléfonos inteligentes con sistema operativo android, en la mayoría del estudiantado no cuentan con los recursos económicos para acceder a internet y no disponen de señal de internet claras para continuar en estudios con la modalidad virtual, por ese motivo, se establece que la propuesta de

una aplicación off-line se constituya como una herramienta que permita aportar con ideas hacia esta problemática que enfrenta el sector rural.

Otro estudio utilizado como indicador para la presente investigación es el de (Vélez *et al.*, 2020) con su artículo científico sobre “La educación para el emprendimiento como predictor de una intención emprendedora de estudiantes universitarios” donde se estudia el desempeño de la educación para la formación de propósitos emprendedores de los estudiantes universitarios. Esta investigación lleva a cabo la utilización de un modelo tipo probit, referente al análisis de la conveniencia y la viabilidad percibida del designio emprendedor, el mismo, considera como variables independientes dos medidas alternativas de educación emprendedora. En resumen, la educación emprendedora resulta significativa, pues permite mejorar capacidades emprendedoras y potenciar varias habilidades o prácticas administrativas, en la comprensión de las actitudes, y los valores relacionados al espíritu emprendedor.

Para finalizar, se puede concluir que cada una de las investigaciones analizadas contribuyen a tener un análisis prospectivo de como las herramientas TIC influyen en el contexto educativo.

2.2. Marco Teórico

2.2.1. Tecnológica de la Información y la Comunicación en la Educación

Las TIC en la educación comprenden la conexión de equipos tecnológicos a través del internet con el fin de compartir y comunicar información entre usuarios, acortando distancias y acelerando la transferencia de diversos contenidos a nivel mundial (Palomares *et al.*, 2021). En la coyuntura actual postpandemia, la tecnología y sus herramientas digitales han tenido gran incidencia social, permitiendo mantener la comunicación a pesar del distanciamiento, digitalizando procesos de comercio, inclusive de enseñanza-aprendizaje, fomentando el alcance de competencias digitales, según Pedregal (2022) las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC adecuadas pueden apoyar y facilitar los procesos de innovación, siendo un catalizador, que puede incluso habilitar

diferentes pasos en el proceso de mejora, convirtiéndolo en un requisito previo. Es así, que las herramientas digitales tienen una función de apoyo, para ayudar con las tareas relacionadas a la recopilación de datos, el desarrollo de ideas o tareas específicas coherentes a una estrategia previamente definida.

Sin embargo, las TIC tienen un contexto de aplicación amplio y es fundamental que sea implementado al campo educativo. En este sentido Mayorga (2020) plantea la aplicación del término Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento TAC que tiene una implicación del uso de la tecnología a un contexto netamente educacional. Por lo tanto, considera su incidencia en la pedagogía, planificación y metodología educativa. Es así, que se fundamenta en la teoría conectivista Sánchez (2019) que plantea la evolución de la teoría del aprendizaje desde el colectivo de opiniones, cuya premisa es la colaboración y el intercambio que se plasma en redes digitales, las cuales llegan a construir nodos de conocimiento, favoreciendo a la interacción de los estudiantes y docentes con la tecnología, usándola como fuente de información para investigar intereses y solventar inquietudes, así como medio de comunicación en las redes sociales que fomentan la interactividad y la discusión reflexiva para la toma de decisiones.

La inclusión de la pedagogía con la tecnología demanda de un modelo educativo, según Silva (2020) El modelo TPACK Technological Pedagogical Content Knowledge (Conocimiento Técnico Pedagógico del Contenido) considera interacciones entre tres tipos de conocimiento ineludibles para emplear tecnología en los entornos educativos, estos son:

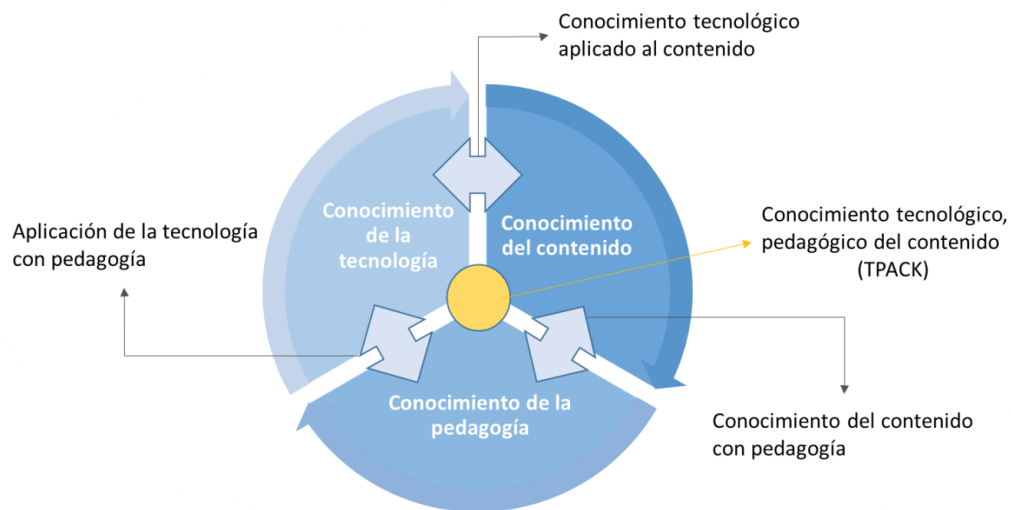
- Conocimiento del contenido. - que se refiere a la destreza por parte del docente en el manejo del contenido de la disciplina establecido en el currículo;
- Conocimiento pedagógico. - basado en las metodologías y estrategias de enseñanza aprendizaje en función de la planificación docente;
- Conocimiento tecnológico. - que considera la destreza en el manejo de las TIC para su aplicación pertinente en el aula.

En la Figura 1, podemos observar que la interacción de los conocimientos son los que estructuran el modelo educativo, por lo tanto, sirve como derrotero para la capacitación y que hacer docente e incluir las TIC en las diferentes asignaturas y

alcanzar el desarrollo curricular de contenidos a través de herramientas tecnológicas que estén al servicio de la pedagogía. Es así, como la Teoría Conectivista, junto al modelo TPACK sirven de fundamento para abordar las destrezas tecnológicas en los estudiantes, sin embargo, es necesario una guía metodológica.

Figura 1

Modelo TPACK



Nota la figura muestra el Modelo TPACK para la aplicación de tecnología en entornos virtuales educativos. Fuente: (Alcarraz, 2022)

2.2.2. Desarrollo de destrezas a través de la Tecnológica de la Información y la Comunicación

La Destreza considera la capacidad de saber hacer del individuo. En el contexto educativo, el currículo de Bachillerato General Unificado se complementa con el criterio de desempeño, que orienta el alcance de las acciones a aprender por parte de los estudiantes. Siendo el referente principal del docente en la elaboración de la planificación microcurricular para sus clases y sus actividades de enseñanza-aprendizaje, considerando un nivel progresivo de complejidad que integre la teoría y la práctica para alcanzar el desarrollo de las destrezas básicas imprescindibles o básicas deseables (Reyes y Avalos, 2018).

Para incluir la tecnología en la práctica áulica, es necesario contar con metodologías pedagógicas que a través de la planificación aborden el contenido y las TIC necesarias para desarrollarlo. En este sentido varios autores ; (Onyango & Gitonga, 2017) se refieren al modelo SAMR como una alternativa que integra la tecnología con el aprendizaje y como su aplicación puede mejorar e inclusive transformar las prácticas áulicas. Las siglas SAMR hacen referencia a Sustituir, Aumentar, Modificar, Redefinir, palabras que indican los niveles de integración de TIC en la práctica áulica, con el objetivo de aumentar el nivel cognitivo de los estudiantes al aplicarlo progresivamente. En varios estudios se ha demostrado que SAMR puede influenciar en el progreso del pensamiento crítico, especialmente si son acompañadas de estrategias didácticas que impliquen praxis (Aprinaldi *et al.*, 2018). Por lo tanto, es pertinente aplicar este modelo si se pretende desarrollar destrezas a través de las TIC.

El criterio de selección de las TIC para el modelo SAMR se basa en su funcionalidad, para abordar el contenido curricular en función del diseño de las estrategias didácticas planteadas por los docentes. Es así, que existen autores (Ally & Wark, 2020); que consideran el desarrollo de las estrategias didácticas a través de la taxonomía de Bloom y su relación directa con las aplicaciones digitales. A continuación, un resumen de esta relación:

Tabla 1

Relación entre la Taxonomía de Bloom y las TIC.

Taxonomía de Bloom	Criterio	TIC
Recordar	Aplicaciones que faciliten la habilidad del estudiante en definir conceptos, términos, identificar sucesos, facilitando su localización y recuerdo.	Google, Adobe PDF, Scielo, Scopus, entre otras.
Comprender	Aplicaciones que permitan al estudiante explicar ideas o conceptos, con un formato más abierto, que promueva el resumen de los contenidos para interiorizar el significado.	Mentimeter, Word, Power Point, Block de Notas, entre otras.
Aplicar	Aplicaciones que permitan a los estudiantes demostrar su habilidad para implementar procedimientos o métodos aprendidos.	Photopea, Google Site, Ilustrador, Canva, Open Shot, Gmail, entre otros.

Analizar	Aplicaciones que fomenten la habilidad del estudiante en priorizar y diferenciar entre lo relevante y lo irrelevante, permitiéndole organizar el contenido.	Hoja de Cálculo de Google, Excel, Calendario, Google Maps, SPSS, entre otros.
Evaluar	Aplicaciones que faciliten juzgar estrategias desarrolladas, con base en criterios propios o externos, que ayuden a determinar la confiabilidad o efectividad de un proceso, para la toma de decisiones.	Google Analytics, Google Formulario, Facebook, WhatsApp, Instagram, Youtube, Zoom, entre otros.
Crear	Aplicaciones que promuevan espacios para desarrollar ideas, diseñar planificaciones y generar productos.	Photoshop, Wordpress, Scratch, Youtube Creator, Audacity, Quizziz, Payphone, Códigos Qr, entre otros.

Nota de la tabes demuestra como las herramientas tecnológicas pueden adaptarse en el proceso educativo Fuente: (Wark y Ally, 2020; Curum y Khedo, 2021)

En la Tabla1, se propone el criterio para incluir TIC en función del nivel cognitivo que se pretende desarrollar en la estrategia didáctica que planifique el docente. Por lo tanto, incorporar herramientas tecnológicas en las prácticas áulicas considera el desarrollo de la taxonomía de Bloom progresivamente a través de la organización curricular.

2.2.3. Habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión

La implementación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el currículo del Bachillerato General Unificado del Ecuador contesta a los lineamientos nacionales establecidos por las leyes y reglamentos vigente e indaga sobre la preparación del estudiante con habilidades y destrezas para crear, construir, innovar, asumir riesgos, planificar, ejecutar y evaluar proyectos de diversa índole. Con el fin de preparar ciudadanos enfocados en el compromiso de su realidad política, económica, social y cultural y, que apoyándose en las nuevas tecnologías se desarrollen en todos los campos del saber, del saber-hacer y del saber-ser, según los pilares de la UNESCO MINEDUC, (2021).

Es fundamental, hacer hincapié en que la visión de la educación ecuatoriana se basa en la integralidad de las acciones; es decir, toda la actividad educativa debe involucrar al estudiante en su totalidad. Así, la asignatura de Emprendimiento y Gestión se convierte en un módulo interdisciplinar, pues se basa en el conocimiento de diferentes disciplinas, tales como: matemáticas, contabilidad, sociales, lenguaje,

investigación, naturales, entre otras. Es así como, los docentes de Emprendimiento y Gestión asumen retos permanentes en la planificación, organización, ejecución y valoración de los desempeños educativos que le permitan recrear las condiciones propicias para la generación de aprendizajes significativos y la consecución de las destrezas estipuladas desde la autoridad educativa nacional.

En este sentido, uno de los aspectos más relevantes de aprender a emprender es definir el producto o servicio que se pretende ofertar, como también, el desconocimiento de estrategias de marketing para exponer y establecer las variables del mercado pertinentes a mi producto se vuelve determinante a la hora de sostener un emprendimiento.

2.2.4. Oferta de un nuevo producto o servicio en la asignatura de Emprendimiento y Gestión

El emprendimiento como asignatura implica formar estudiantes capaces de identificar oportunidades, transformar ideas en acciones, con creatividad e innovación. En un país, donde la demanda de trabajo es cada vez mayor, la población aumenta a un ritmo más acelerado que la economía, implicando problemáticas sociales más generalizadas. Según el Instituto Nacional de Estadística y Censo (INEC, 2022), la Tasa de desempleo de la Población Económicamente Activa (PEA) ha aumentado de 4,6% para marzo del 2019 a 5,7% para marzo del 2021, sin embargo, existe un decremento para noviembre del 2021 a 4,4%. A esta realidad cabe añadir la pandemia por COVID 19 y sus variantes, que ha generado una gran recesión económica a nivel mundial, donde el Producto Interno Bruto (PIB) en Ecuador según el Banco Mundial decreció en 6.8% para el 2020 y se prevé que crezca en apenas un 3,4% en el 2021, última información disponible.

Durante la última década el gobierno ecuatoriano ha visualizado la necesidad de fomentar el emprendimiento, apostando por el incremento de actividades productivas, agregando en el currículo del Bachillerato General Unificado (BGU) en cumplimiento del Registro Oficial N°725, en el cual, el Ministerio de Educación dispone la implementación de la asignatura de “Emprendimiento y Gestión” a partir del 2015. Al tratarse de una disciplina completamente nueva, se requiere

investigación para identificar métodos de enseñanza adecuados a este enfoque, apoyándose en herramientas tecnológicas.

Por lo tanto, se deben realizar esfuerzos para abordar las habilidades y comportamientos que son parte del emprendedor. Es así, que se vuelve necesario identificar las destrezas a desarrollar para la práctica áulica. Según (Gogus *et al.*, 2020) se refieren a las destrezas como la habilidad para realizar actividades con cierta calidad y eficacia, aplicando los conocimientos y actitudes del sujeto. Para esto, Para ello se pretende que los estudiantes asuman el reto de practicar actitudes emprendedoras abordando dimensiones individuales, sociales y económicas.

Para este estudio en concreto la Destreza con Criterio de Desempeño que se aborda es “Ofrecer un nuevo producto o servicio que impresione un segmento de mercado” la misma que requiere el currículo de Emprendimiento y Gestión para Tercero de Bachillerato, con dos destrezas básicas imprescindibles:

Exponer, de forma sintética y sencilla, el bien o servicio seleccionado (idea de emprendimiento) y sus características principales, de tal manera que, en un lapso muy corto, se genere impacto entre quienes escuchan.

Establecer las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) del nuevo emprendimiento, para satisfacer las necesidades del segmento de mercado seleccionado.

Por lo tanto, el conocimiento del contenido que propone el currículo en este caso las destrezas de desempeño mencionadas, junto a la teoría conectivista y la metodología SAMR proveen el derrotero del conocimiento pedagógico, que fundamentan la inclusión de las TIC en función del desarrollo progresivo de la taxonomía de Bloom en las estrategias didácticas planificadas por el docente que aborden la exposición del producto o servicio considerando el producto, el precio, la plaza, la promoción y la personalización, con la finalidad de satisfacer las necesidades de un segmento de mercado.

2.3. Marco legal

2.3.1. Constitución de la República del Ecuador

Según el artículo 26, la educación de niños, adolescente y adultos es un derecho ineludible y necesario que el Estado debe garantizar a lo largo de su vida. El sistema educativo nacional tiene como objetivo principal promover el desarrollo de capacidades, potenciar las habilidades colectivas e individuales de la población, para posibilitar un aprendizaje que fortalezca el conocimiento de las artes, saberes, técnicas y cultura. El sistema educativo fomenta una perspectiva intercultural basada en la diversidad cultural, lingüística y geográfica del país y el respeto al legítimo derechos de los pueblos, las comunidades y las naciones.

En cuanto al módulo de Emprendimiento y Gestión, su origen está en el marco legal que lo regula y fomenta, principalmente la Constitución de la República (Arts.306, 304, 302, 284, 283), favorece la integración de los jóvenes a la sociedad y la solidaridad proponiendo la inclusión del sistema educativo al sector de la producción.

2.3.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural -LOEI (2021)

La Ley Orgánica de Educación Intercultural - LOEI (2021) Artículo 2.3 Texto h señala que es el Estado quien garantiza el cumplimiento de los derechos de las personas a tener una educación adecuada, actualizada, clara de calidez y calidad en toda la enseñanza educativa, en todos sus niveles y modalidades. Así mismo, garantiza la noción de los estudiantes como el centro de los procesos educativos con flexibilidad de contenidos en sus planes curriculares, metodologías que se adapten a la realidad de cada entidad educativa.

Al igual que el artículo 19, la Competencia Educativa Nacional tiene como objetivo crear y asegurar la aplicación inevitable del Currículo Nacional, en todas las instituciones públicas, fiscomisionales y particulares, niveles: superior, media, básico e inicial y modalidades: presencial, distancia e híbrida entre otras. El plan de estudios puede complementarse con la identidad cultural regional, provincial, estatal o comunitaria y la identidad de las diversas instituciones educativas que forman parte del Sistema Educativo Nacional

III. Metodología

3.1. Descripción del Área de Estudio

El presente proyecto de investigación se desarrollará en la Unidad Educativa Tulcán, de la parroquia Gonzáles Suárez, Cantón Tulcán, Provincia del Carchi, ubicada en la calle Av. Rafael Arellano 1853 y García Moreno. La institución fue fundada en el año de 1944. Su lema es “Educamos con pensamiento positivo”. Forma parte de la Zona 01, del Distrito Educación 04D01 San Pedro de Huaca – Tulcán.

Actualmente está conformada por 1.885 estudiantes, 99 docentes en todas sus áreas, un Departamento de Consejería estudiantil con 2 profesionales a fin, Administrativos 3 profesionales y 6 conserje pertenecientes a la Unidad de servicios auxiliares.

3.1.1. Visión

La Unidad Educativa ‘Tulcán’ para el año 2022 será un plantel referente con educación Inclusiva y de altos estándares de calidad mediante el fortalecimiento de la práctica de valores, potencializando habilidades, destrezas, competencias, atributos y fomentando el cuidado y preservación del ambiente, para lograr mejores ciudadanos comprometidos con una sociedad cambiante. (E. Cruz *et al.*, 2020)

3.1.2. Misión

La Unidad Educativa ‘Tulcán’ es una institución Fiscal comprometida con el desarrollo pleno del ser humano, en sus dos secciones diurna y nocturna, ofertando Educación Inicial, Educación General Básica, Bachillerato General Unificado, Bachillerato Técnico en Contabilidad, Bachillerato Internacional, atendidos por líderes pedagógicos capacitados y comprometidos con su labor, basados en la aplicación del Modelo Educativo Socio-Constructivista con énfasis en el conectivismo, mediante proyectos orientados a la conservación del ambiente y el buen vivir, para que puedan continuar con sus estudios superiores e insertarse en el ámbito laboral y social. (E. Cruz *et al.*, 2020)

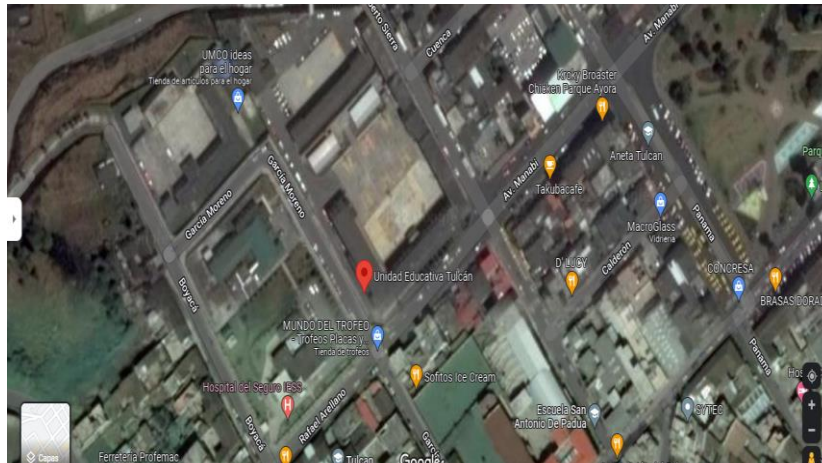
3.1.3. Población

La tipología de los actores involucrados en esta investigación es media baja y sus edades oscilan entre 16 y 17 años, mayormente de etnia mestiza, cuya población

corresponde a 130 individuos, de los cuales 105 son mujeres y 25 son hombres; que actualmente cursan el Tercer Año de Bachillerato Unificado. Así como también; la participación de 7 docentes del área técnica que imparten la asignatura de Emprendimiento y Gestión dentro del establecimiento.

Figura 2

Ubicación Unidad Educativa “Tulcán”



Nota de imagen es la ubicación de Institución Educativa donde se realiza la investigación Fuente:(Google Maps, 2022)

3.2. Enfoque y tipo de investigación

3.2.1. Enfoque

La investigación educativa examina fenómenos sociales complejos y dinámicos que requieren una perspectiva global. El enfoque integrador de metodologías mixtas (MM) permite fusionar las perspectivas cualitativas y cuantitativas durante el proceso de investigación. La flexibilidad, la naturaleza del fenómeno y la densidad analítica son aspectos esenciales de esta integración. Según Hernández y Samperio, (2018) la integración de MM tiene el potencial de mejorar la calidad y validez de la investigación educativa. Por otro lado, (Bagur *et al.*, 2021) en su investigación de MM en contexto educativo revela que la efectividad radica en el grado de integración alcanzado en cuanto a congruencia y trazabilidad. Para abordar esto, es necesario considerar su integración dentro de las perspectivas teóricas, junto con la justificación de la investigación, el diseño, los objetivos, los

métodos, el análisis y la transferencia de datos y la organización en la investigación. No obstante, existen muchos desafíos para una integración efectiva. Estos incluyen el debate sobre la rigidez de los enfoques cualitativos y cuantitativos, la eficacia de integrar MM, la calidad de la investigación y los criterios de evaluación de las corrientes separatistas que pueden eclipsar la naturaleza de la integración. El surgimiento de MM ha contribuido a comprender el dinamismo de los fenómenos educativos. El mayor potencial del MM se encuentra en su capacidad para lograr una integración efectiva, pero al mismo tiempo, presenta un desafío para la investigación.

Es decir, el enfoque cuantitativo permite recolectar datos numéricos respecto a las variables que otorgan una perspectiva general de la muestra estudiada, apoyándose en encuestas cerradas que implementan unidades de medida y estadística descriptiva. En cuanto, al enfoque cualitativo, este permite establecer criterios que profundizan las variables analizadas a través de entrevistas a los estudiantes de tercero Bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. En otras palabras, este tipo de enfoque investigativo mixto provee una perspectiva más amplia pertinente para contextos sociales como el educativo.

3.2.2. Tipo de Investigación

3.2.2.1. Investigación Descriptiva

Según (Mejía, 2020) “la Investigación descriptiva es un tipo de investigación que se encarga de describir la población, situación o fenómeno alrededor del cual se centra su estudio”; es decir, ayuda a describir información del cómo, donde, qué, cuando se produjo el problema o tema de investigación. Por lo tanto, no existe intervención alguna en las variables de estudio por parte del investigador, solo se encarga de describir el fenómeno de estudio.

El método descriptivo ayuda a definir de forma narrativa la problemática a investigar para describir las características de las herramientas digitales que se han utilizado para abordar la asignatura de Emprendimiento y Gestión, cómo están familiarizados los estudiantes con los recursos digitales, qué habilidades desarrollan los

estudiantes con la tecnología, cómo articular las estrategias didácticas con las herramientas tecnológicas según el currículo.

Este tipo de investigación aporta considerablemente al desarrollo de este estudio, porque permitirá “establecer la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando información sistemática y comparable con la de otras fuentes” (Guevara *et al.*, 2020).

3.2.2.2. Investigación Documental

Para este estudio la investigación fue documental o bibliográfica para acceder y analizar las fuentes como documentos escritos y publicados en la web, artículos, monografías indexadas a revistas digitales, así como documentación emitida por el Ministerio de Educación como el Texto del Estudiante, Guía de Implementación del Currículo y la Agenda Educativa pertinente a 3ero BGU de Emprendimiento y Gestión. Para Coelho, (2023) “La investigación documental o bibliográfica es aquella que procura obtener, seleccionar, compilar, organizar, interpretar y analizar información sobre un objeto de estudio a partir de fuentes documentales, tales como libros, documentos de archivo, hemerografía, registros audiovisuales, entre otros.”(p.8) El análisis de la información permitirá al estudio tener acceso a toda la documentación referente que precede a la utilización de las TIC que apoyan al desarrollo de habilidades y destrezas de Emprendimiento y Gestión, a su reglamentación, a los currículos vigentes, a las planificaciones, recursos didácticos entre otros temas relevantes que deben ser utilizados por los docentes. Por lo tanto, la investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios (Arias, 2006).

3.2.2.3. Investigación de Campo

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Tulcán de la ciudad de Tulcán, donde la recolección de los datos directamente en el sitio de la investigación, en nuestro caso de estudio se realizó en el Bachillerato General Unificado, en el área de Emprendimiento y Gestión. Este diseño permitirá tener acceso a la información de manera directa y confiable para poder establecer conclusiones y recomendaciones.

Para Coelho, (2023), una investigación de campo o estudio de campo es un tipo de investigación, en la cual, un investigador adquiere o mide datos sobre un suceso en particular, en el lugar donde suceden. En otras palabras, esta investigación de campo toma su relevancia por cuanto el permite tener conocimiento afondo de la realidad del estudio en un contexto específico. Es así, que el alcance de esta investigación se basa en saber si las herramientas tecnológicas ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas, por lo tanto, es pertinente establecer una hipótesis (Hernández y Samperio, 2018).

3.3. Operacionalización de variables

Para cada objetivo se presenta una matriz de operacionalización: En la Tabla 2.- Establecer las herramientas tecnológicas que aportan al desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes Tercero Bachillerato de la Unidad Educativa Tulcán para el primer quimestre año lectivo 2022-2023.

Tabla 2.

Operacionalización Variables Objetivo 1.

Variables de Investigación	Dimensión	Técnicas de recolección de la información	Instrumentos de recolección de la información	Técnicas para el procesamiento y análisis de la información	Unidad de análisis
Herramientas Tecnológicas	Herramientas tecnológicas en la educación	Análisis de Contenidos	Matriz de contenidos	Análisis Bibliométrico	Agenda Educativa Digital TAC
	Uso de las TICs para emprender	Encuesta Estructurada	Cuestionario -Preguntas	Estadística descriptiva	Estudiante 3ero Bachillerato
Desarrollo de habilidades y destrezas	Guía del Currículo de emprendimiento y Gestión	Análisis de contenidos	Matriz de contenido	Análisis Bibliométrico	Guía curricular de Emprendimiento y Gestión

En la Tabla 3.-Identificar las habilidades y destrezas que las herramientas tecnológicas aportan a los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de Tercero Bachillerato de la Unidad Educativa Tulcán en el primer quimestre para el año lectivo 2022-2023.

Tabla 3.

Operacionalización Variables Objetivo 2.

Variables de Investigación	Dimensión	Técnicas de recolección de la información	Instrumentos de recolección de la información	Técnicas para el procesamiento y análisis de la información	Unidad de análisis
Habilidades y destrezas	Destrezas Con Criterio de desempeño en el plan comunicacional	Encuesta Estructurada	Cuestionario - Preguntas	Estadística descriptiva	Estudiantes 3ero Bachillerato
Herramientas Tecnológicas	TIC en el proceso de enseñanza de Emprendimiento y Gestión de 3eroBGU	Entrevista	Guion de entrevista abierta	Matriz de Información	Docentes Emprendimiento y Gestión

3.4. Procedimientos

Fase 1.- Herramientas tecnológicas que aportan al desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Para el procedimiento de la primera fase se realizó un análisis documental a través del método teórico del conocimiento enfocado en las herramientas tecnológicas en la educación de Emprendimiento y Gestión, estudios sobre metodologías educativas, gestión de recursos digitales para contextos de enseñanza aprendizaje y estrategias didácticas, esto con el propósito de conocer cuáles son las herramientas tecnológicas y la pedagogía más adecuadas para la asignatura.

Luego se aplicó una encuesta estructurada en escala de Likert de 5 niveles “Siempre, Casi Siempre, A veces, Casi nunca y Nunca”. Se analizaron los

resultados de manera descriptiva con la finalidad de establecer frecuencia porcentual y numérica de la información recolectada, así como gráficos y tablas. Este instrumento que fue sometido a una validación a Juicio de Expertos y se empleó un protocolo estadístico apropiado para el procesamiento inferencial de instrumentos categóricos, el cual estuvo compuesto por: las distancias de Mahalanobis para la detección y remoción de datos atípicos; la verificación de supuestos multivariados mediante la matriz de correlación y el análisis de falsa regresión que contempla los diagramas histograma, Q-Q plot y Scatter-Plot; la verificación de validez y fiabilidad del instrumento mediante el análisis factorial confirmatorio y la prueba U de Mann-Whitney para la detección de diferencias significativas en los estratos que componen a la población. El protocolo estadístico se presenta en mayor detalle en el Capítulo IV.

Fase 2.- Habilidades y destrezas que las herramientas tecnológicas ayudan en la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Para la segunda fase se aplicó una entrevista, la cual fue procesada mediante la técnica Matriz de Información, que implicó la transcripción y análisis de las Entrevistas de los 5 docentes que pertenecen al área técnica de Emprendimiento y Gestión. Al contar con pocos docentes técnicos, la población corresponde al total de la muestra con la que se trabajó. Una vez recopilada la información, se procedió a la codificación de las respuestas, determinando las recurrencias de las ideas o proposiciones de los docentes y la posterior condensación o categorización y palabras clave en relación con el objetivo. Según Donaduzzi *et al.*, (2021) “la técnica de Matriz de Información es una estrategia metodológica viable para procesar información cualitativa y pertinente para estudios pedagógicos” (p.45), pues valora las experiencias de cada participante, permite la interacción del grupo y el intercambio de experiencias

Finalmente, toda esta información clasificada servirá para consolidar la propuesta en la fase siguiente.

Fase 3.- Estructuración del aula virtual que permita el fortalecimiento de las habilidades y destrezas para la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de Tercero de Bachillerato de la Unidad Educativa Tulcán

Una vez concluida la fase 1 y 2 se procede a contrastar los resultados, y se diseña la estructura del aula virtual que permitirá fortalecer las habilidades y destrezas en los estudiantes de tercero bachillerato. Para esto, se utilizó la plataforma Moodle 4.0 para crear el aula y el contenido se organizó en base a la malla curricular de emprendimiento y gestión y la metodología pedagógica SAMR. Finalmente se estableció los horarios y los laboratorios donde se implementó el proceso de inducción a los estudiantes.

3.5 Consideraciones bioéticas

Para llevar a cabo la presente investigación se consideraron los aspectos éticos de los principios bioéticos de beneficencia, autonomía y el código de convivencia de la Institución Educativa. Así también, se contó con la autorización explícita de las autoridades del plantel, docentes, estudiantes y padres de familia de la Unidad Educativa “Tulcán”.

A los sujetos autores de la investigación, se les comunicó de forma oral, los aspectos más relevantes de la investigación: objetivos, procedimientos, la importancia de su participación, tiempo de duración, leyes, códigos y normas que lo amparan, carácter voluntario en la participación y beneficios. Así mismo, se tramitó todos los permisos respectivos para tener acceso a la comunidad educativa y se respetó el anonimato de los involucrados.

IV. Resultados y Discusión

4.1. Resultados

4.1.1 Fase 1- Instrumento Cuantitativo

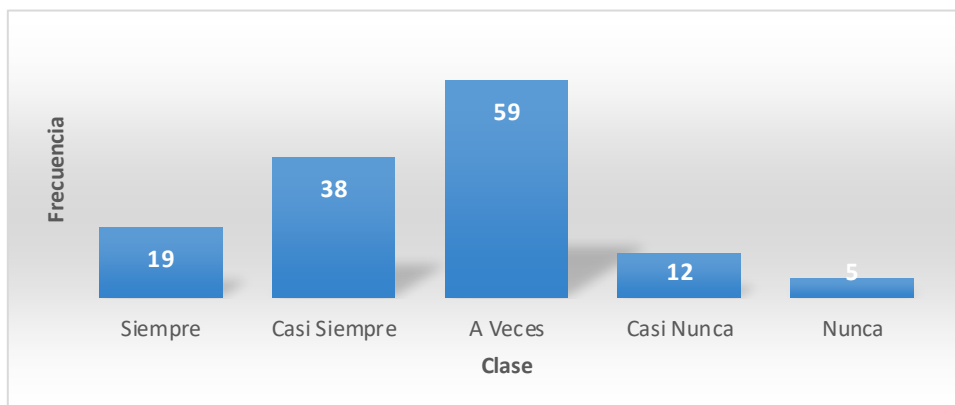
Para presentar los resultados de esta investigación se organizó toda información, de acuerdo con las variables categóricas, la variable independiente: Herramientas tecnológicas; y las variables dependientes: habilidades y destrezas en la asignatura de emprendimiento y gestión. De esta manera, los resultados obtenidos se detallan a continuación:

a) Estadísticos descriptivos para las preguntas relacionadas a las herramientas tecnológicas y su uso

1.- ¿En la asignatura de emprendimiento y gestión con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas?

Figura 3.

Diagrama de frecuencias para la pregunta p1



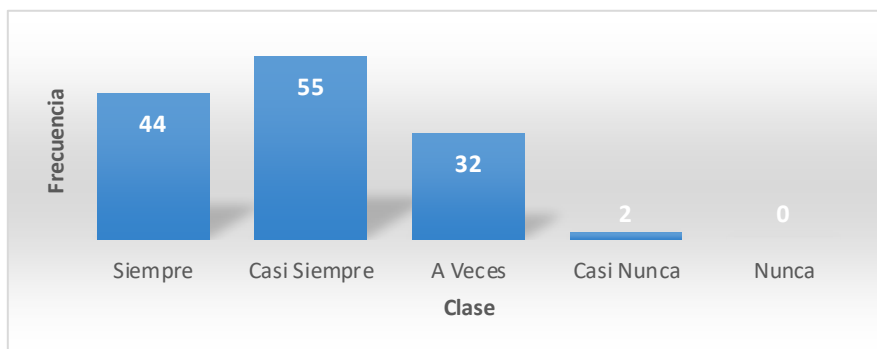
Como se puede observar en la Figura 3, la distribución de las frecuencias es similar a la distribución normal, con una media (μ) de 2.59 y una desviación estándar (σ) de 0.97, donde las respuestas tienden a consolidarse en 3 a “A veces”, lo que sugiere que el uso de herramientas tecnológicas no es frecuente desde una perspectiva general de los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión. Para (Reyes & Avalos, 2018) en su investigación también determina que

la tecnología no es utilizada dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión en los estudiantes tercero de bachillerato concluyendo que esto provoca poco interés y motivación en la asignatura.

2.- ¿Considera necesario el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Figura 4

Diagrama de frecuencias para la pregunta p2

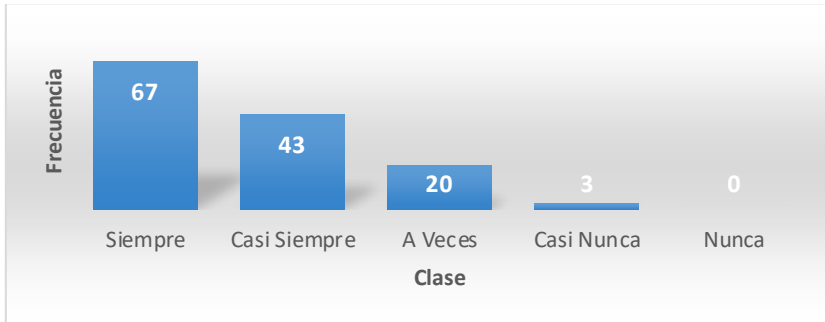


En la Figura 4 se puede observar que, la distribución de las frecuencias es sesgada a la derecha (sesgo positivo) con una media (μ) de 1.94 y una desviación estándar (σ) de 0.795, donde las respuestas tienden a consolidarse en 2 a “Casi Siempre”, lo que sugiere que los estudiantes de manera general consideran necesario el uso frecuente de herramientas tecnológicas para el desarrollo de la asignatura de emprendimiento y gestión.

3.- ¿Cree usted que la tecnología puede proporcionar alguna ventaja para la búsqueda de nuevos mercados?

Figura 5

Diagrama de frecuencias para la pregunta p3

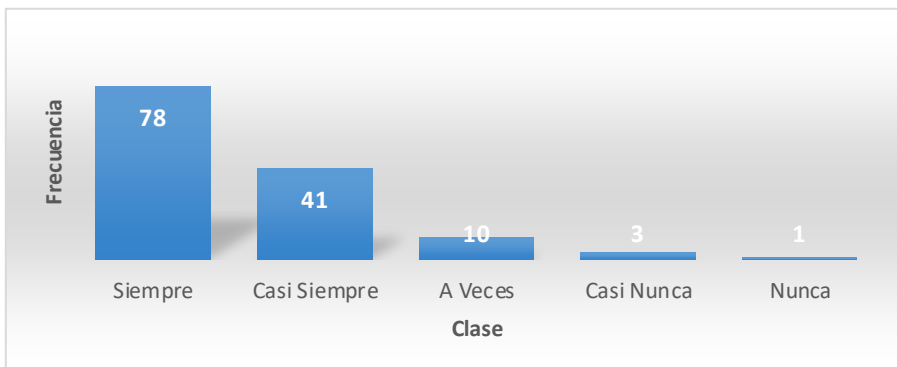


Como se puede observar en la Figura 5, la distribución de las frecuencias es sesgada a la derecha (sesgo positivo) con una media (μ) de 1.69 y una desviación estándar (σ) de 0.809, donde las respuestas tienden a consolidarse en 1 a “Siempre”, lo que sugiere que, los estudiantes de manera general consideran que el uso frecuente de herramientas tecnológicas otorga una ventaja en la búsqueda de nuevos mercados.

4.- ¿Considera que las redes sociales aportan al desarrollo de un emprendimiento?

Figura 6.

Diagrama de frecuencias para la pregunta p4

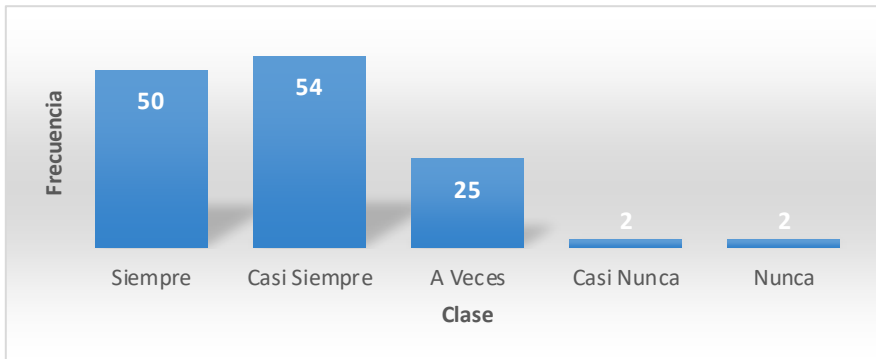


En la Figura 6 se puede observar que, la distribución de frecuencias presenta un sesgo positivo con una media (μ) de 1.56 y una desviación estándar (σ) de 0.792, donde las respuestas tienden a consolidarse en 1 a “Siempre”, lo que sugiere que, los estudiantes de manera general consideran que el uso frecuente las redes sociales aportan al desarrollo de un emprendimiento.

5.- ¿Está de acuerdo con la automatización de procesos en un emprendimiento a través de la tecnología?

Figura 7.

Diagrama de frecuencias para la pregunta p5

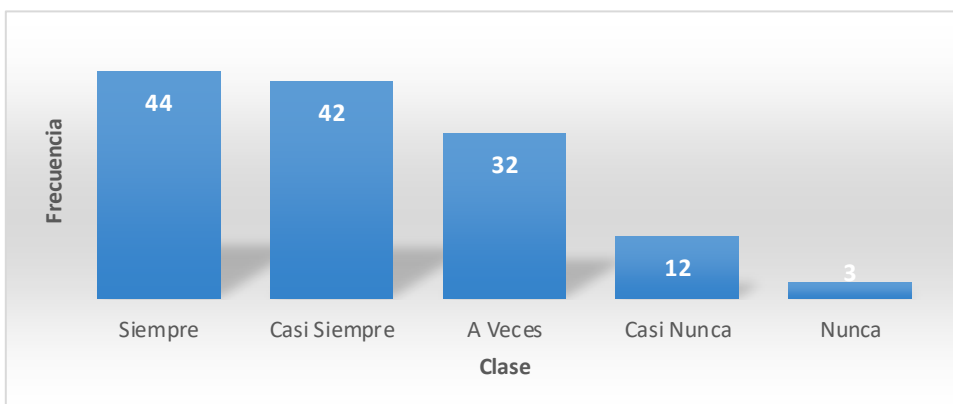


Como se puede apreciar en la Figura 7, en esta ocasión la distribución de frecuencias presentó un sesgo positivo con una media (μ) de 1.89 y una desviación estándar (σ) de 0.867, donde las respuestas tienden a consolidarse en 2 a “Casi siempre”, lo que sugiere que, los estudiantes de manera general consideran estar de acuerdo con la automatización de procesos en un emprendimiento a través de tecnología.

6.- ¿Con que frecuencia utiliza las Redes Sociales?

Figura 8

Diagrama de frecuencias para la pregunta p6

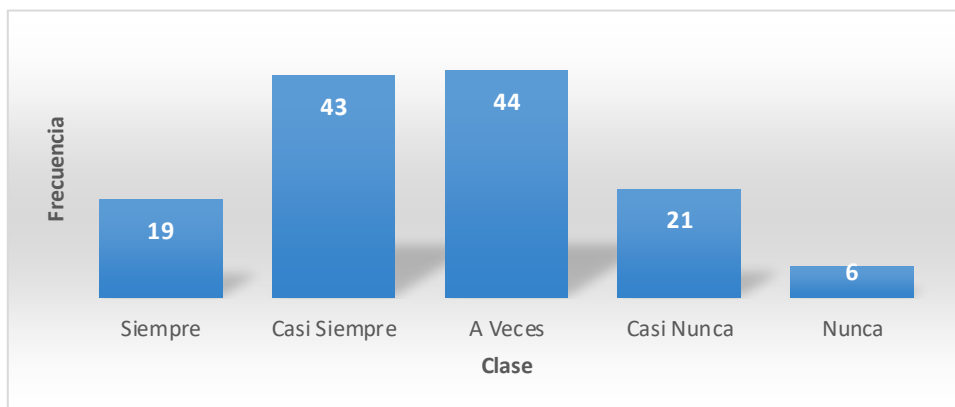


En el diagrama de frecuencias de la Figura 8, se puede apreciar que, los mayores porcentajes frecuenciales corresponden en 1 a “Siempre” con un 33.08% y a “Casi siempre” con un 31.58%, presentando una tendencia al uso de Redes Sociales por aproximadamente dos tercios de los participantes, así mismo, el 24.08% lo usa “A veces”, lo que sugiere que, existe un interés general por el uso de esta herramienta tecnológica. Sin embargo, las frecuencias porcentuales presentan una desviación estándar (σ) de 1.058 demostrando una ligera disminución en la consolidación de las respuestas.

7.- ¿Con que frecuencia utiliza Aulas Virtuales?

Figura 9

Diagrama de frecuencias para la pregunta p7

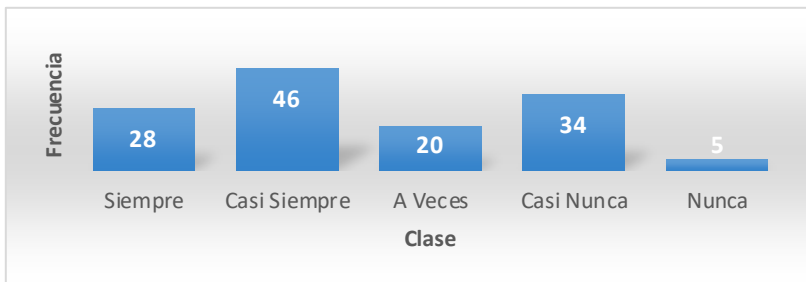


En la Figura 9, se puede apreciar que, los mayores porcentajes frecuenciales corresponden en 3 a “A veces” con un 33.08% y en 2 a “Casi siempre” con un 32.33%, donde se visualiza que, el uso de Aulas Virtuales es medianamente común, así mismo, el 15.79% lo usa en 4 a “Casi nunca” siendo el tercer porcentaje predominante. Esto sugiere que, en líneas generales un conocimiento o interés intermedio en el uso de esta herramienta tecnológica. Sin embargo, las frecuencias porcentuales presentan una desviación estándar (σ) de 1.054, lo que sugiere una ligera disminución en la consolidación de las respuestas.

8.- ¿Con que frecuencia utiliza herramientas tecnológicas en Presentaciones?

Figura 10

Diagrama de frecuencias para la pregunta p8

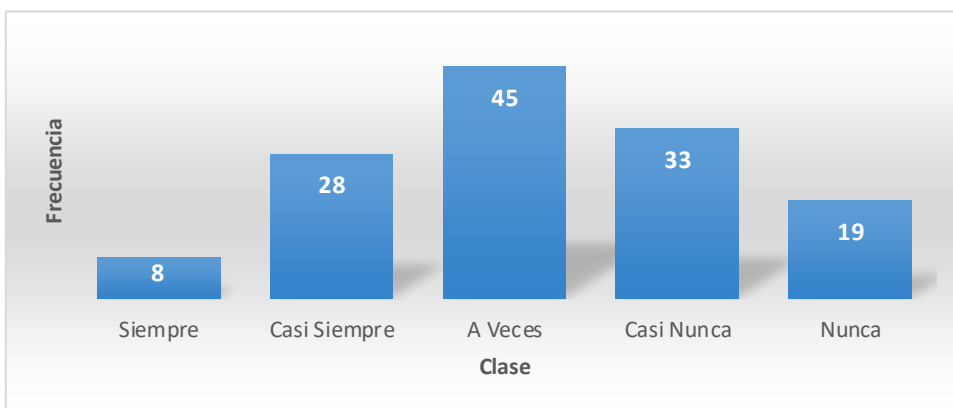


En el diagrama de frecuencias de la Figura 10, se puede apreciar que, los mayores porcentajes corresponden en 2 a “Casi siempre” con un 34.59% y en 1 a “Siempre” con un 21.05%, donde se observa que el uso de Presentaciones es común, así mismo, el 15.04% en 4 lo usa “Casi Nunca” siendo el tercer porcentaje predominante. Lo que sugiere un conocimiento o interés general en el uso de esta herramienta tecnológica. Sin embargo, las frecuencias presentan una desviación estándar (σ) de 1.189 demostrando disminución en la consolidación de las respuestas, es decir existe desviación respecto a la media de 2.56.

9.- ¿Con que frecuencia utiliza Aplicaciones para crear webs?

Figura 11

Diagrama de frecuencias para la pregunta p9



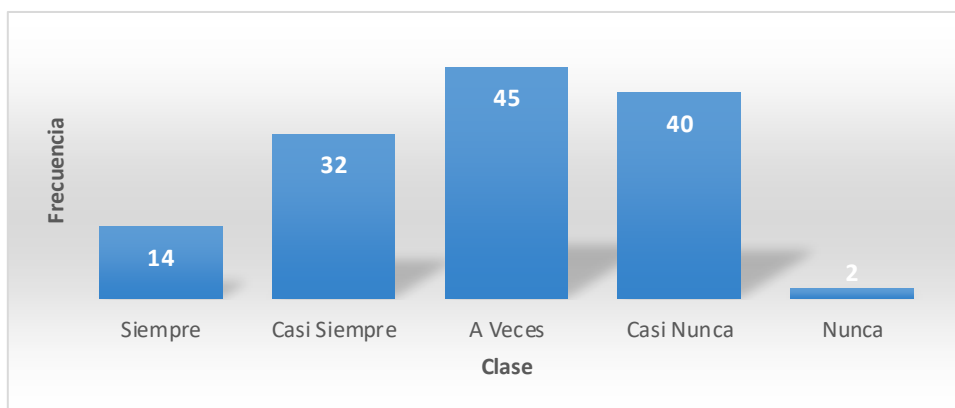
En la Figura 11, se puede apreciar que, las mayores frecuencias corresponden en 3 a “A veces” con un 33.83% y en 2 a “Casi nunca” con un 24.81%, donde se visualiza que el uso de aplicaciones para crear webs es poco común, así mismo, el

21.05% lo usa en 2 a “Casi siempre” siendo el tercer porcentaje predominante. Esto sugiere un conocimiento o interés poco frecuente en el uso de esta herramienta tecnológica. Sin embargo, la desviación estándar (σ) es de 1.113 lo que sugiere una disminución en la consolidación de las respuestas, es decir existe desviación respecto a la media de 3.20.

10.- ¿Con que frecuencia utiliza Formularios digitales?

Figura 12

Diagrama de frecuencias para la pregunta p10

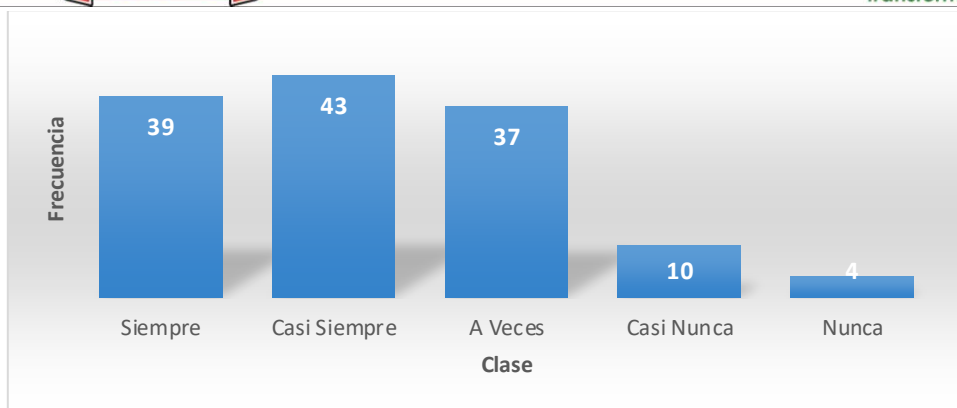


Como se puede apreciar en la Figura 12, los mayores porcentajes corresponden en 3 a “A veces” con un 33.83% y en 4 a “Casi nunca” con un 30.08%, donde se observa que el uso de formularios es poco común, así mismo, el 24.06% lo usa en 2 a “Casi siempre” siendo el tercer porcentaje predominante. Esto sugiere, en líneas generales, un conocimiento o interés poco frecuente en el uso de esta herramienta tecnológica. Sin embargo, la desviación estándar (σ) es de 1.008 demostrando disminución en la consolidación de las respuestas, es decir existe desviación respecto a la media de 2.88.

11.- ¿Con que frecuencia utiliza herramientas tecnológicas para un Diseño Publicitario?

Figura 13

Diagrama de frecuencias para la pregunta p11

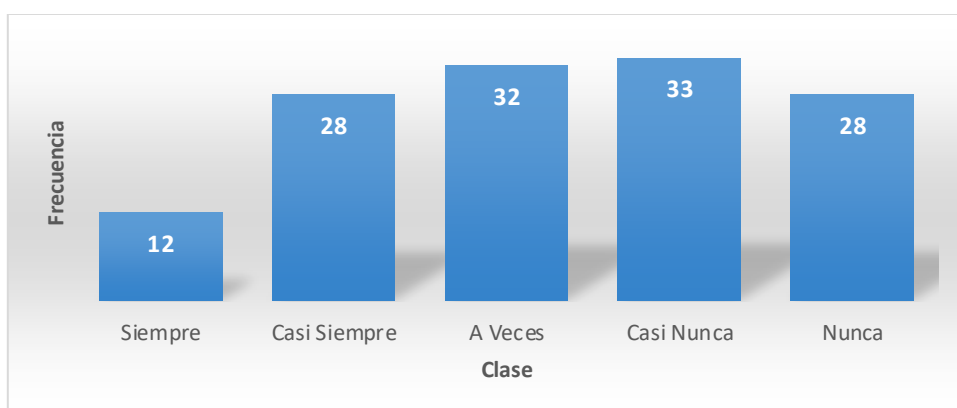


Como se puede observar en la Figura 13, los mayores porcentajes frecuenciales corresponden en 3 a “Casi siempre” con un 32.33% y en 1 a “Siempre” con un 29.32%, donde se observa que el Diseño Publicitario es común, así mismo, el 27.82% lo usa en 3 a “A veces” siendo el tercer porcentaje predominante. Lo que sugiere que, existe un conocimiento o interés frecuente en el uso de estas herramientas tecnológicas. Sin embargo, la desviación estándar (σ) es de 1.049 demostrando disminución en la consolidación de las respuestas, es decir existe desviación respecto a la media de 2.23.

12.- ¿Con que frecuencia utiliza Analítica web?

Figura 14

Diagrama de frecuencias para la pregunta p12



En la Figura 14 se puede observar que, los mayores porcentajes corresponden en 4 a “Casi nunca” con un 24.81% y en 3 a “A veces” con un 24.06%, donde se observa que, Analítica web no es común, así mismo, el 21.05% lo usa en 5 a “Nunca” siendo el tercer porcentaje predominante, conjuntamente con 2 a “Casi

siempre”. Lo que sugiere que, existe un conocimiento o interés poco frecuente en el uso de estas herramientas tecnológicas. Sin embargo, la desviación estándar (σ) es de 1.263, lo que sugiere una disminución en la consolidación de las respuestas, es decir existe desviación respecto a la media de 3.28.

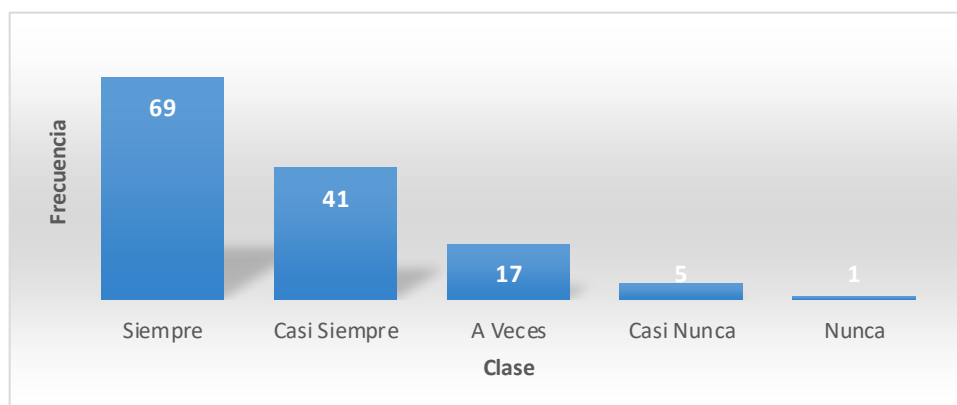
Estadísticos descriptivos para las preguntas en relación con habilidades y destrezas en emprendimiento y gestión

Ahora con la finalidad de abordar la variable dependiente habilidades y destrezas el cuestionario direccionado a los estudiantes usando la misma escala de Likert permitió observar lo siguiente:

1.- ¿Cree usted que la enseñanza a través de las nuevas tecnologías podrá mejorar sus habilidades y destrezas para emprender un nuevo negocio?

Figura 15

Diagrama de frecuencias para la pregunta p13

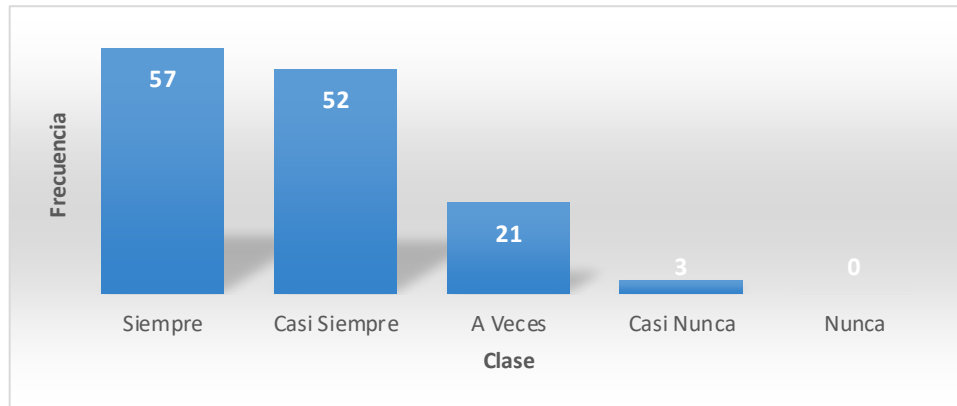


En la Figura 15 se puede observar que, la distribución de frecuencias se presenta sesgada a la derecha (sesgo positivo) con una media (μ) de 1.71 y una desviación estándar (σ) de 0.886, donde se observa que, las respuestas tienden a consolidarse en 1 a “Siempre”. Esto sugiere que, los estudiantes de manera general consideran que la enseñanza a través de las nuevas tecnologías podrá mejorar sus habilidades y destrezas para emprender.

2.- **¿Considera usted que las nuevas tecnologías podrían desarrollar su habilidad para innovar nuevos emprendimientos?**

Figura 16

Diagrama de frecuencias para la pregunta p14

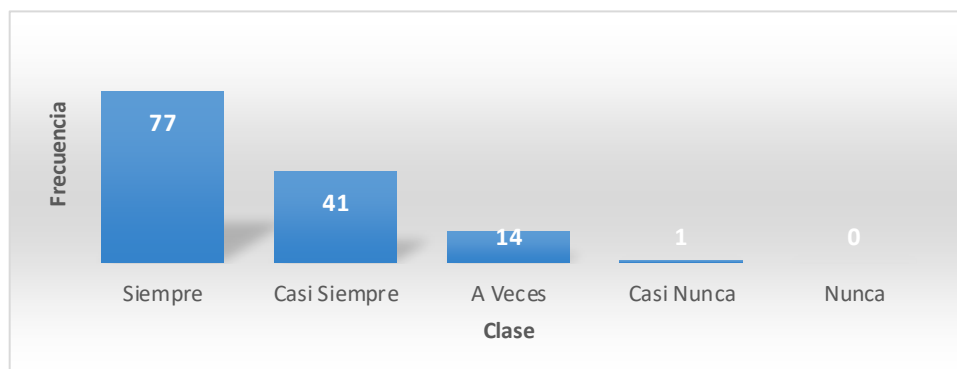


En la Figura 16 se puede observar que, la distribución de las frecuencias es de sesgo positivo con una media (μ) de 1.77 y una desviación estándar (σ) de 0.794, donde se observa que las respuestas tienden a consolidarse en 1 a “Siempre”. Esto sugiere que, los estudiantes consideran que las nuevas tecnologías podrían desarrollar su habilidad para innovar.

3.- **¿Está de acuerdo en qué el marketing digital facilita la promoción de un emprendimiento?**

Figura 17

Diagrama de frecuencias para la pregunta p15

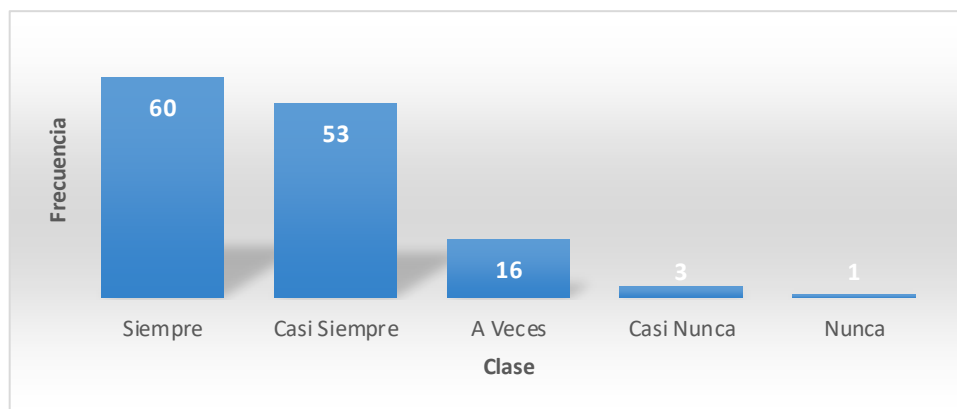


En la Figura 17 puede observar que la distribución de las frecuencias es de sesgo positivo con una media (μ) de 1.54 y una desviación estándar (σ) de 0.713, donde se observa que las respuestas tienden a consolidarse en 1 a “Siempre”. Esto sugiere que, los estudiantes consideran que el marketing digital facilita la promoción de un emprendimiento.

4.- ¿Cree usted que las herramientas tecnológicas permiten personalizar los servicios o productos que ofrece un emprendimiento?

Figura 18.

Diagrama de frecuencias para la pregunta p16

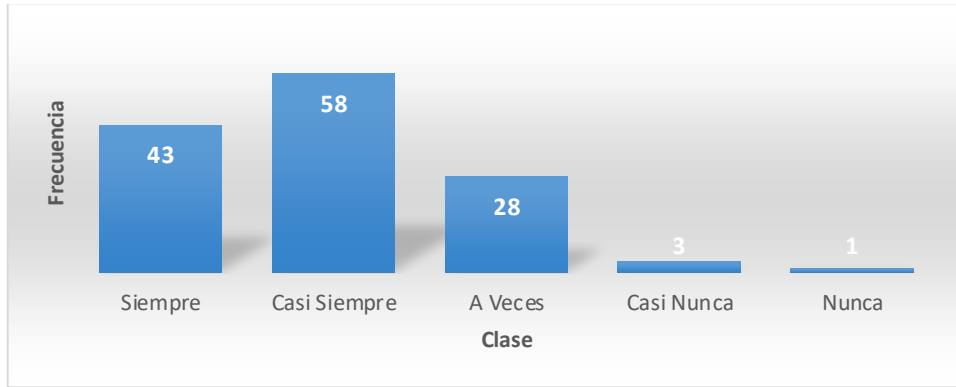


En la Figura 18 se puede observar que, la distribución de las frecuencias es de sesgo positivo con una media (μ) de 1.74 y una desviación estándar (σ) de 0.816, donde se puede observar que, las respuestas tienden a consolidarse en 1 a “Siempre”. Esto sugiere que, los estudiantes consideran que las herramientas tecnológicas permiten personalizar los servicios o productos.

5.-¿Considera que la publicidad digital tiene mayores beneficios que la publicidad física?

Figura 19

Diagrama de frecuencias para la pregunta p17

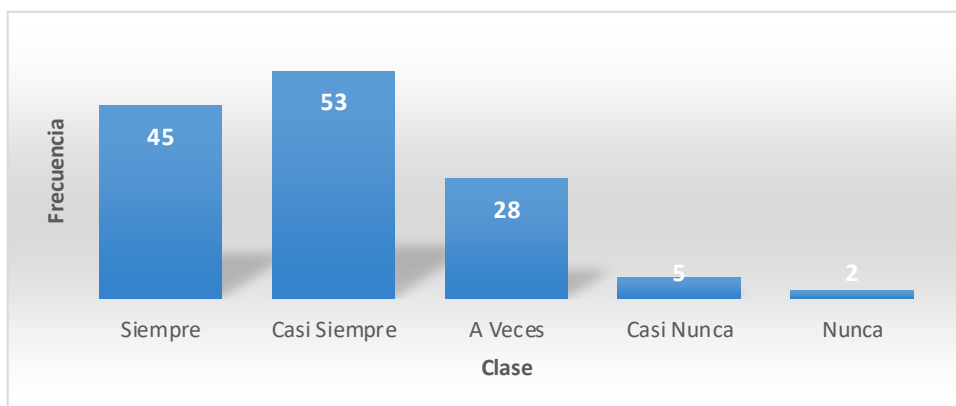


En la Figura 19 se puede observar que, la distribución de las frecuencias es de sesgo positivo con una media (μ) de 1.95 y una desviación estándar (σ) de 0.834, donde se visualiza que, las respuestas tienden a consolidarse en 2 a “Casi siempre”. Esto sugiere que, los estudiantes consideran que la publicidad digital tiene mayores beneficios que la publicidad física.

6.-¿Piensa que tener un aula virtual de aprendizaje interactiva facilitaría el desarrollo de las destrezas de la asignatura de emprendimiento y gestión?

Figura 20.

Diagrama de frecuencias para la pregunta p18

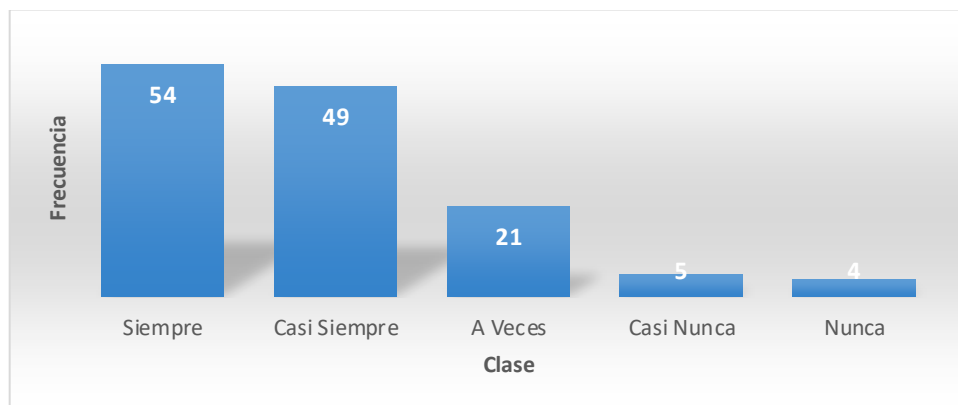


En la Figura 20 se puede observar que, distribución de las frecuencias es de sesgo positivo con una media (μ) de 1.99 y una desviación estándar (σ) de 0.917, donde se observa que, las respuestas tienden a consolidarse en 2 a “Casi siempre”. Indicándonos que los estudiantes consideran que tener un aula virtual de

aprendizaje interactiva facilitaría el desarrollo de las destrezas de la asignatura de emprendimiento y gestión.

7.- ¿Estaría de acuerdo que se implemente un aula virtual para los estudiantes de tercero bachillerato enfocada al plan comunicacional y de promoción de un emprendimiento?

Figura 21. Diagrama de frecuencias para la pregunta p19

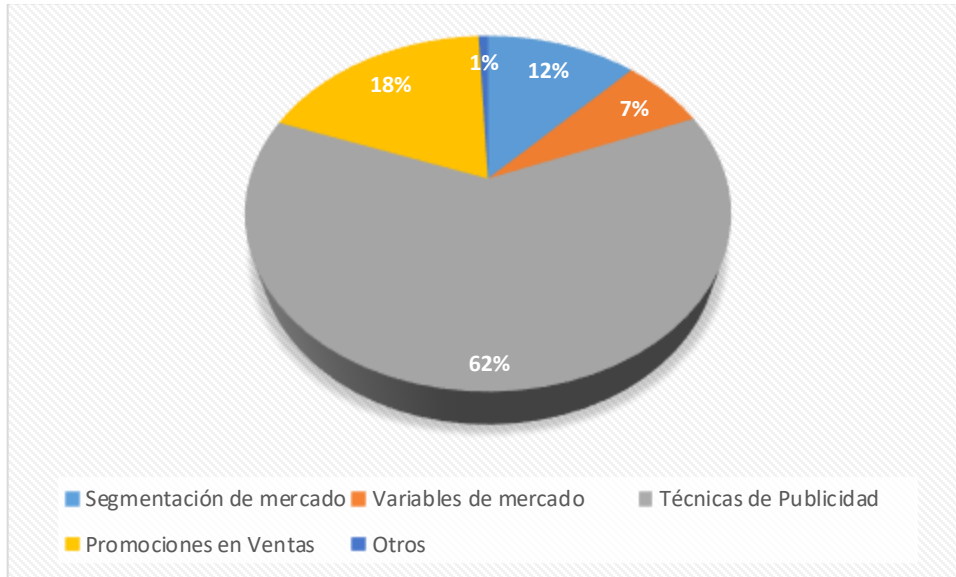


En la Figura 21 se puede observar que, la distribución de las frecuencias es de sesgo positivo con una media (μ) de 1.92 y una desviación estándar (σ) de 0.993, donde se visualiza que, las respuestas tienden a consolidarse en 1 a “Siempre”. Esto sugiere que, los estudiantes consideran que se implemente un aula virtual para los estudiantes de tercero bachillerato enfocada al plan comunicacional y de promoción de un emprendimiento.

8.- ¿Del contenido del plan comunicacional y de promoción que temas te gustaría que contenga un aula virtual?

Figura 22

Diagrama de frecuencias para la pregunta p20



En el gráfico de sectores representado en la Figura 22, se puede visualizar que existe un conocimiento o interés frecuente por herramientas tecnológicas de Diseño Publicitario, Promoción y Segmentación de mercado, con una desviación estándar (σ) es de 0.873 lo que sugiere una consolidación de las respuestas de los participantes respecto a la media de 2.89.

c) Análisis estadístico inferencial del instrumento cuantitativo

El análisis estadístico inferencial del instrumento se ejecutó con el objetivo de validar el instrumento descrito en la sección 4.1.2 y extraer información significativa a partir de la muestra evaluada, Este análisis se ejecutó empleando el lenguaje de programación estadística R. La base de datos obtenida mediante el instrumento estuvo compuesta por 130 encuestas de las cuales se obtuvieron las distancias de Mahalanobis como técnica de tratamiento de datos, para la detección de observaciones atípicas, las cuales fueron removidas de manera que no afecten el proceso inferencial. Para esto se definió un puntaje de corte de 32.679 para un estadístico de la distribución χ^2 de 0.999, el mismo que permite rechazar al 0.1% de las observaciones más alejadas del centroide de los datos. De esta manera se detectaron 26 observaciones atípicas las cuales fueron removidas, por lo que la base de datos final quedó constituida por 104 observaciones multivariadas compuestas por las 19 variables ordinales descritas en las preguntas p_1 a p_{19} de la

sección 4.1.2 y 4 variables categóricas: género, edad paralelo y contenidos del aula. Los estadísticos descriptivos de las variables ordinales se presentan en la Tabla 4.

Tabla 4.

Estadísticos descriptivos de las preguntas ordinales de la muestra

Pregunta	Min.	1er. Cuartil	Mediana	Media	3er. Cuartil	Max.	Desviación Estándar
Factor 1: Percepción de importancia del uso de las TIC							
p_1	1.000	3.000	3.000	3.433	4.000	5.000	0.9529
p_2	2.000	4.000	4.000	4.106	5.000	5.000	0.7994
p_3	2.000	4.000	4.000	4.269	5.000	5.000	0.8387
p_4	1.000	4.000	5.000	4.356	5.000	5.000	0.8466
p_5	1.000	4.000	4.000	4.048	5.000	5.000	0.8963
p_7	1.000	3.000	4.000	3.779	5.000	5.000	1.1143
p_8	1.000	3.000	3.000	3.260	4.000	5.000	1.0793
p_9	1.000	3.000	4.000	3.567	4.000	5.000	1.0498
p_{10}	1.000	2.000	3.000	2.712	3.250	5.000	1.1119
p_{11}	1.000	2.000	3.000	2.894	4.000	5.000	1.1568
p_{12}	1.000	3.000	4.000	3.654	5.000	5.000	1.0682
Factor 2: Nivel de desarrollo de destrezas y habilidades que se está logrando mediante el uso de las TIC							
p_6	1.000	4.000	4.000	4.221	5.000	5.000	0.9132
p_{13}	1.000	1.750	3.000	2.577	3.000	5.000	1.2439
p_{14}	2.000	4.000	4.000	4.173	5.000	5.000	0.8295
p_{15}	2.000	4.000	5.000	4.413	5.000	5.000	0.7582
p_{16}	2.000	4.000	4.000	4.240	5.000	5.000	0.8184
p_{17}	1.000	3.000	4.000	3.981	5.000	5.000	0.8700
p_{18}	1.000	3.000	4.000	3.942	5.000	5.000	0.9329

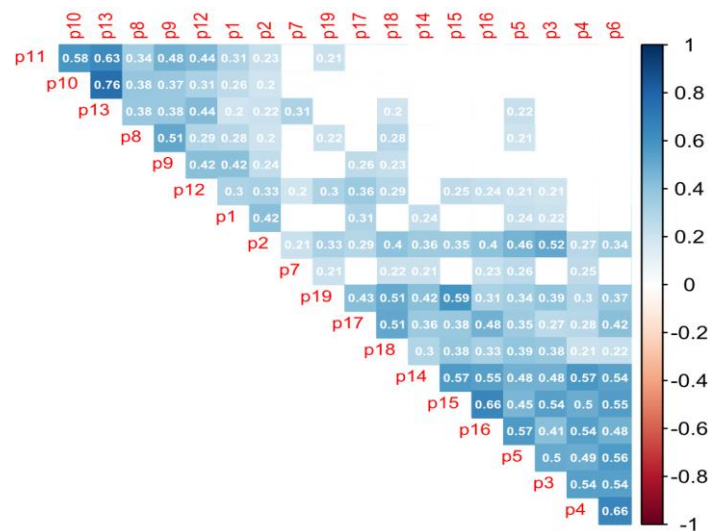
p_{19} 1.000 3.000 4.000 4.019 5.000 5.000 1.0425

A continuación, se verificó que la muestra no presente observaciones atípicas que podrían afectar los resultados de las pruebas estadísticas ejecutadas. De esta manera, se seleccionaron a las distancias de Mahalanobis como técnica de tratamiento de datos multivariada, para esto se definió un puntaje de corte de 43.8202, para un estadístico obtenido a partir de la distribución χ^2 (Chi-Cuadrado) que permite retener el 99.9% de las distancias que se consideran aceptables y remover el 0.1% de las distancias más alejadas. De esta manera se identificaron 2 observaciones atípicas, las cuales fueron removidas de la base de datos, que quedó constituida por 102 observaciones.

Se seleccionó el Análisis Factorial confirmatorio como técnica de verificación de la validez y fiabilidad del instrumento, ya que, el AFC es el estado del arte en validación de instrumentos. Como el AFC es una técnica paramétrica, primero se verificaron los supuestos paramétricos: aditividad, normalidad, linealidad, homogeneidad y homocedasticidad. El supuesto de aditividad se verificó mediante la matriz de correlación multivariada para cada posible pareja de preguntas que conforman el instrumento. La matriz de correlación multivariada se presenta en la Figura 23.

Figura 23

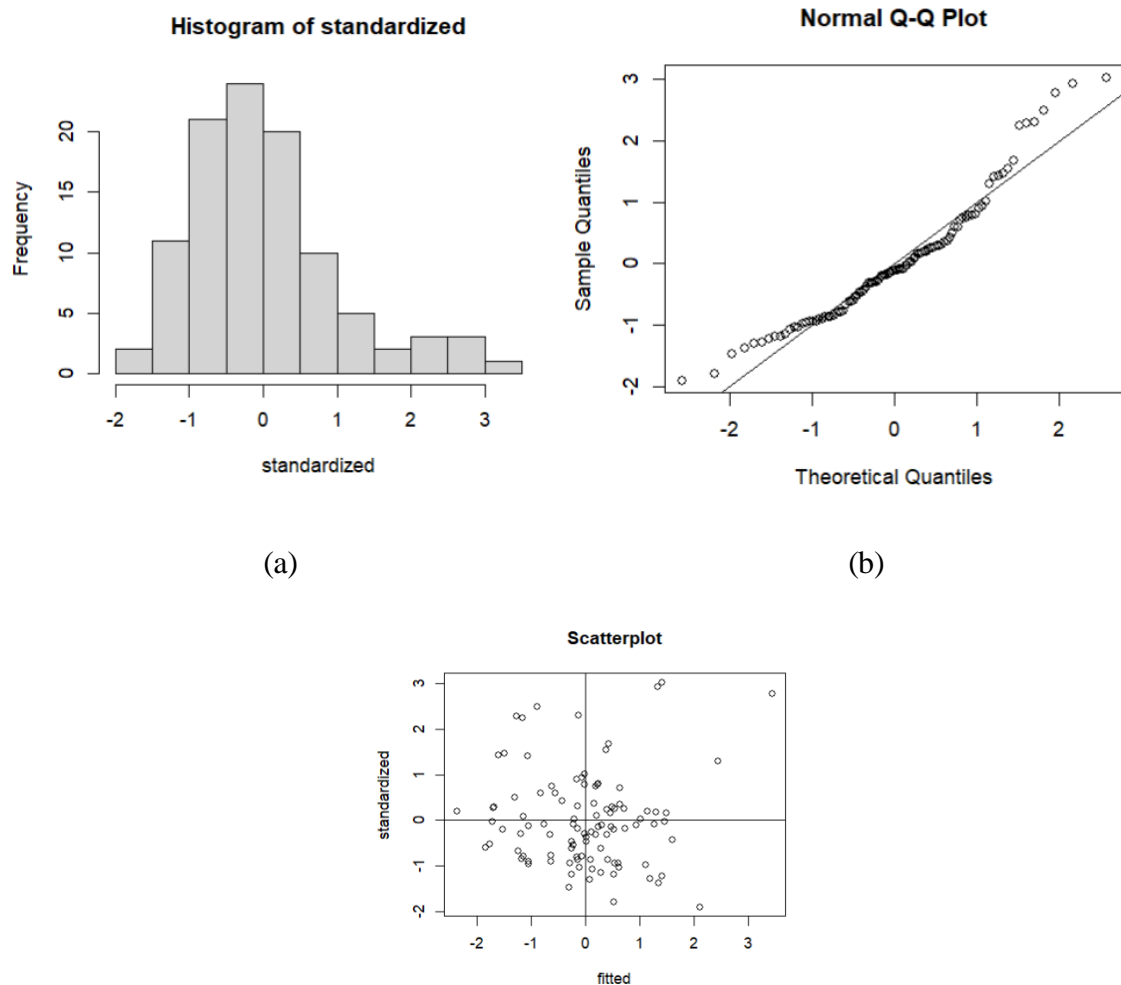
Matriz de correlación multivariada para cada pareja de preguntas del instrumento



Como se puede apreciar en la Figura 23, ninguna de las parejas de preguntas alcanzó un nivel de correlación cercana a la correlación perfecta, por lo que se aceptó el supuesto de aditividad. Se seleccionó el análisis de falsa regresión como técnica multivariada de verificación de los supuestos de normalidad, linealidad, homogeneidad y homocedasticidad. Para esto se obtuvo un modelo de regresión empleando a las 19 variables ordinales como regresores y un conjunto de cuantiles aleatorios basados en la distribución χ^2 como variable de respuesta. Los resultados de este modelo de regresión fueron estandarizados y escalados y se empleó el histograma, Q-Q plot (diagrama cuantil-cuantil) y Scatter-Plot (diagrama de dispersión) para visualizar los supuestos. Los resultados del análisis se presentan en la Figura 24.

Figura 24

Matriz de correlación multivariada para cada pareja de preguntas del instrumento



Como se puede observar en la Figura 25, el histograma obtenido a partir de los datos permite apreciar una curva de densidad similar a la distribución normal, por lo que se aceptó el supuesto de normalidad. Adicionalmente, al proyectar los cuantiles teóricos de la muestra respecto a los cuantiles estandarizados se pudo visualizar que estos se distribuyeron de manera similar a una recta de pendiente uno en el intervalo de -2 a 2, por lo que se aceptó el supuesto de linealidad. Además, en el Scatterplot de la Figura 25c, se pudo visualizar que los residuos de la regresión se distribuyeron de manera homogénea situándose a manera de salpicado aleatorio y no se visualizaron patrones o agrupaciones anómalas en la distribución, por lo que se aceptaron los supuestos de homogeneidad y homocedasticidad.

Una vez verificados los supuestos paramétricos, se procedió a ejecutar el Análisis Factorial Confirmatorio para el instrumento mediante los paquetes *lavaan* y *semPlot* de R. Los resultados se presentan en la Figura 25 y Tabla 7.

Figura 25.

Diagrama de senderos para el Análisis Factorial Confirmatorio del instrumento

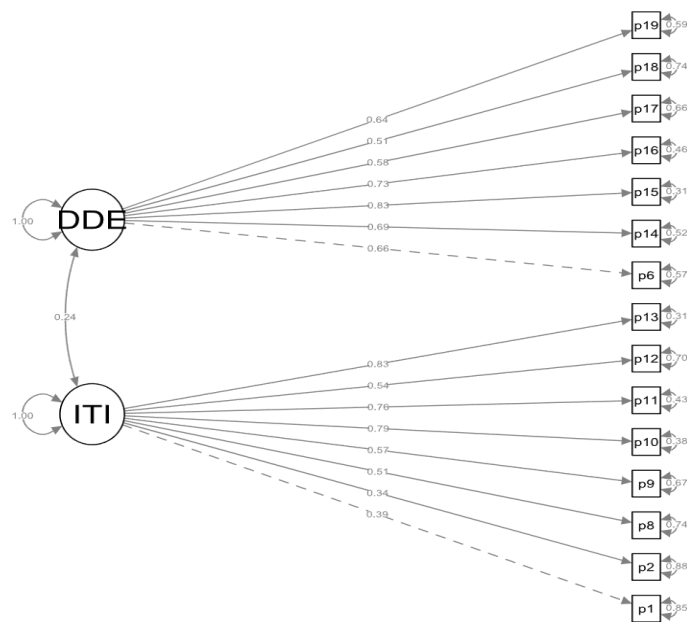


Tabla 5.

Índices de bondad de ajuste obtenidos mediante el AFC

npar	fmin	chisq	df	pvalue
39.000	0.681	210,978	132,000	0,000
cfi	tli	nnfi	rmsea	srmr
0.913	0.905	0.905	0.019	0.012

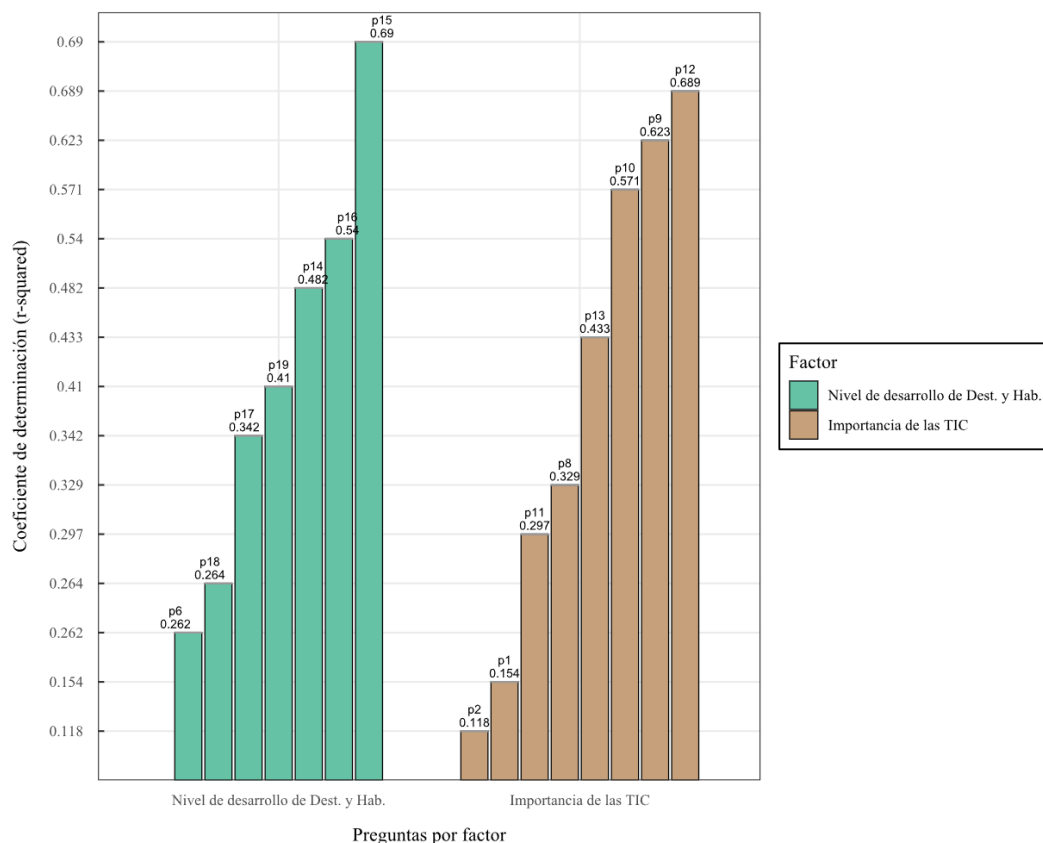
Como se puede apreciar en la Figura 25 y como se describió en la sección anterior, el instrumento fue diseñado a partir de dos factores: la “percepción de importancia del uso de las TIC” para el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión (preguntas 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12 y 13) y el “nivel de desarrollo de destrezas y habilidades que se está logrando mediante el uso de las TIC” en la asignatura de emprendimiento y gestión (preguntas 6, 14, 15, 16, 17, 18 y 19). Las preguntas 3, 4, 5 y 6 fueron removidas del instrumento, ya que, al ejecutar el AFC se identificó que sus saturaciones eran inferiores a 0.3 (0.28, 0.29, 0.07 y 0.15 respectivamente), por lo que la estructura factorial quedó conformada por 15 preguntas. De esta manera, como se puede apreciar en la Figura 25 la correlación entre los factores Importancia de las TIC y Desarrollo de destrezas es baja, mientras todas las saturaciones son positivas y superiores a 0.3 por lo que, no se identificaron indicios de invalidez en el instrumento. Además, como se puede apreciar en la Tabla 5 los índices CFI (Comparative Fit Index), TLI (Tucker and Lewis Index) y NNFI (Not-normed Fit Index) alcanzaron valores superiores a 0.9 (0.913, 0.905 y 0.905 respectivamente), mientras los índices RMSEA (Root mean squared error of approximation) y SRMR (Standardized Root Mean-Square) recibieron valores inferiores a 0.05 (0.019 y 0.012 respectivamente) lo que evidencia que el instrumento ejecutado es válido y fiable.

Adicionalmente, los resultados del AFC permitieron obtener los coeficientes de determinación de cada pregunta lo que permitió considerar que existen preguntas más contribuyentes que otras en el modelo matemático subyacente al instrumento.

Los coeficientes de determinación estimados en el presente estudio se presentan en la Figura 26.

Figura 26.

Coefficientes de determinación para cada pregunta en el modelo del AFC



Como se puede observar en la Figura 26, cada pregunta tuvo un nivel de incidencia diferente para explicar el comportamiento de cada variable latente no observada (factor). De esta manera se pudo identificar que, las preguntas: “¿Está de acuerdo en qué el marketing digital facilita la promoción de un emprendimiento?” y “¿Cree usted que las herramientas tecnológicas permiten personalizar los servicios o productos que ofrece un emprendimiento?”; son las que más permiten evaluar el nivel de desarrollo de destrezas y habilidades alcanzadas mediante las TIC, mientras una correcta valoración de las herramientas para: Diseño Publicitario (Canvas, Photopea, Photoshop, entre otros), Presentaciones (PowerPoint, Prezi, Issuu entre otras) Aplicaciones para crear webs (Blogs, Wiks, Sites, Wordpress, entre otras), permiten explicar la importancia del uso de las TIC en la enseñanza de la asignatura de gestión y emprendimiento.

Tomando en cuenta la incidencia de cada pregunta obtenida mediante el AFC se obtuvo el modelo matemático del instrumento que permitió una adecuada ponderación de los puntajes asignados para cada participante del instrumento en los dos factores:

Importancia de las TIC y Desarrollo de destrezas

$$\lambda_{Desarrollo Dest.} = 6.327112(0.154p_1 + 0.118p_2 + 0.262p_8 + 0.329p_9 + 0.623p_{10} + 0.571p_{11} + 0.297p_{12} + 0.689p_{13}) \quad (1)$$

$$\lambda_{Importancia TIC} = 6.572461(0.433p_6 + 0.482p_{14} + 0.690p_{15} + 0.540p_{16} + 0.342p_{17} + 0.264p_{18} + 0.410p_{19}) \quad (2)$$

Finalmente, mediante el modelo matemático de las ecuaciones 1 y 2, se obtuvieron los puntajes en cada factor para cada usuario, los mismos que fueron estructurados en una nueva base de datos para la ejecución de una prueba de diferencias que permita identificar los problemas referentes al uso de las TIC existentes en la ejecución de la asignatura de emprendimiento y gestión. Para esto se seleccionó a la U de Mann-Whitney como mecanismo posteriori de comparación no emparejada para los dos tipos de puntajes obtenidos. Los resultados se presentan en la Figura 27 y Tabla 7.

Figura 27

Diagramas de caja para los puntajes ponderados obtenidos mediante el AFC

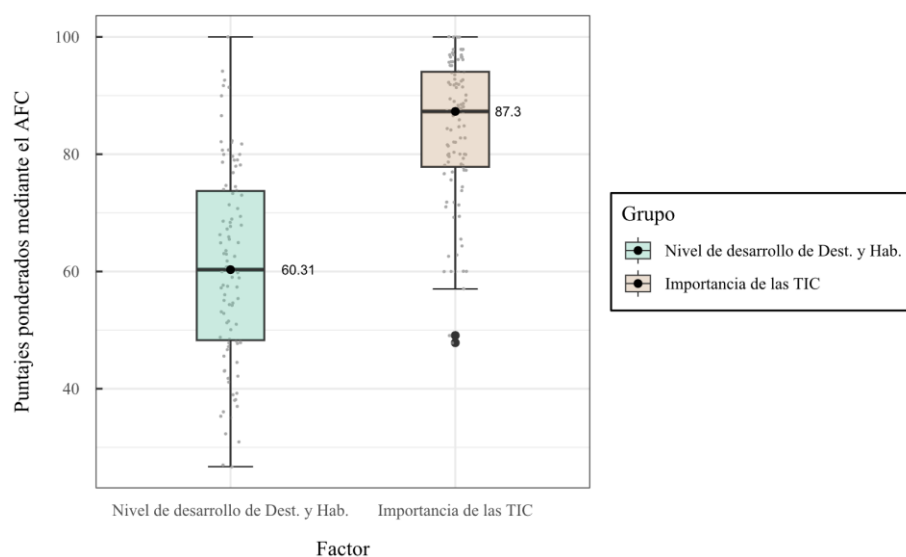


Tabla 6

Prueba U de Mann-Whitney para los puntajes ponderados obtenidos mediante el AFC

Puntajes por factor: Prueba U de Man-Whitney test con corrección de continuidad			
<i>U</i>	1420	<i>p – value</i>	2.2e – 16 ***
<i>Significante</i>			
Intervalo de confianza al 95%			
Min.	-28.34814	Max.	-19.28270

Como se puede apreciar en la Figura 28 y Tabla 6, al realizar el contraste de los puntajes obtenidos para cada factor, se pudo identificar una diferencia significativa entre la percepción que tienen los estudiantes de la importancia del uso de las TIC y el nivel de desarrollo de destrezas y habilidades reportados por los mismos. Como se puede apreciar se alcanzó un p-value de 2.2e-16 lo que demuestra que, a nivel inferencial, los estudiantes puntuaron de manera elevada la importancia del uso de las TIC en la enseñanza de la asignatura, sin embargo, su nivel de desarrollo de destrezas y habilidades es bajo.

4.1.2. Fase 2 -Instrumento Cualitativo

El análisis cualitativo de la información recopilada mediante el instrumento se desarrolló en torno a la variable independiente: Herramientas tecnológicas en la asignatura de emprendimiento y gestión; partiendo de la entrevista dirigida a 5 docentes que pertenecen al área técnica de Emprendimiento y Gestión cuyos resultados obtenidos se presentan a continuación:

La entrevista se la realizó individualmente. A continuación, se presentan las menciones e ideas principales de cada participante:

E1: ¿Desde su experiencia, considera usted que la utilización de las herramientas tecnológicas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión

promueve el desarrollo habilidades emprendedoras en los estudiantes? ¿De qué manera?

Los participantes mencionan algunas ideas relacionadas a las habilidades y destrezas que podrían promoverse a través de las herramientas tecnológicas, a continuación:

- P1:** “Pues si se desarrolla habilidades al haber más información que nosotros podemos dar a través de las TICS, por ejemplo, en los videos de motivación, videos de los emprendimientos que realizan”.
- P2:** “Con herramientas tecnológicas permitimos que el trabajo sea más rápido, promoviendo en el estudiante la creatividad, innovación y el análisis entre cada paso del contenido, como un plan de negocios o una idea de negocios”
- P2:** “Creo que si las herramientas tecnológicas ayudan al desarrollo del emprendimiento y gestión. Debido a que pueden utilizar estas herramientas para publicidad, innovar sus productos y acercarse más al cliente”.
- P3:** “Las herramientas tecnológicas nos permiten acceder a más información y alcanzara más personas a través de una idea de negocio. Las redes sociales sirven de medio para promoción de productos y no solo para eso, también para aprender.”
- P4:** “Las herramientas tecnológicas sí que desarrollan habilidades, especialmente a la hora de obtener información. Ahora es más fácil acceder a bibliografía digital, en mi época teníamos que ir necesariamente a la biblioteca, en este sentido fomenta y facilita la investigación”
- P5:** “La tecnología es necesaria hoy en día en los procesos de enseñanza aprendizaje, con acceso a internet los estudiantes pueden comparar, contrastar información que el docente enseña, es así, que bien encaminada desarrolla pensamiento crítico fácilmente”.

En este sentido (Cevallos *et al.*, 2019) señalan que, las herramientas tecnológicas sirven de apoyo para el desarrollo de destrezas en los procesos de enseñanza

aprendizaje, sin embargo, no son determinantes. Por otro lado, (Granda *et al.*, 2019) se refiere a las herramientas tecnológicas como instrumentos que direccionados a través de la pedagogía pueden provocar adquisición de habilidades pertinentes a las demandas sociales actuales. Por lo tanto, se puede inferir que las herramientas tecnológicas son un apoyo al desarrollo de habilidades en el ámbito del aprendizaje.

E2: ¿Qué herramientas tecnológicas conoce? ¿Y cuál de estas más ha utilizado en el desarrollo de emprendimiento y podría indicar cuál considera usted de mayor efectividad para el aprendizaje y por qué?

P1: Las herramientas tecnológicas se han utilizado mayoritariamente en el ámbito virtual. Pero ahora en modalidad presencial ya no se utilizan. Bueno nosotros hemos utilizado el Power Point, el Prezzi, el Quizzy, la pizarra digital hemos utilizado más y las presentaciones que serían las más efectivas, porque las imágenes y videos son más didácticos.

P2: “Las herramientas que más se utilizan, por ejemplo, son plantillas, como lo de Canva, los archivos Word, para hacer presentaciones el Power Point, las hojas de cálculo para elaborar proyecciones tanto de producción, costos, planificaciones y costos promedios...”

P2: “También se utilizan otras plataformas, o mejor dicho, otras aplicaciones, como el Publisher siendo la más efectiva, porque ayudan mucho a la publicidad de un emprendimiento, pues siempre, en emprendimiento, los estudiantes tienen la posibilidad de desarrollar su creatividad, y demostrar su habilidad”.

P3: “Usamos varias el Canva y sus plantillas, para hacer cálculos financieros Excel, también se usa Word para plantear el Plan Financiero. Hay varias plantillas en el internet que le permiten al estudiante plantear su modelo de negocio...”.

P3: “A través de las redes sociales se puede crear un sitio web donde se da a conocer su producto. También crean Blogs educativos donde puedo enseñar

lo que sé o aprender lo que me interese. Las herramientas más efectivas para aprendizaje son visuales, son las más didácticas para enseñar, con presentaciones y videos”.

- P4:** “Bueno, conozco algunas... Las más comunes son Canva para diseño publicitario, PowerPoint para exposiciones, formularios para realizar encuestas, Word para redacciones de informes y estudios de mercado, Excel para planificación financiera, blogs para subir contenido a la web como productos y también redes sociales”
- P4:** “La mejor para aprendizaje siempre es la que provea video, imagen e interacción. En ese sentido no habría una única aplicación, más bien la suma de Youtube para video, Canva para presentaciones en imágenes y generalmente para juegos interactivos”.
- P5:** “Las que conozco y uso con más frecuencia es la hoja de cálculo, Excel para la planificación financiera, contabilidad, indicadores financieros, balances. También uso presentaciones para exposiciones y redes sociales para publicar los productos o servicios de los estudiantes”

Por otro lado, (Molinero & Chávez, 2019) en su investigación de “Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje” refieren que de 224 estudiantes mexicanos encuestados de licenciatura y posgrado tienden a usar mayoritariamente Microsoft Office, principalmente Word, PowerPoint y finalmente Excel. Además, para comunicarse emplean frecuentemente Skype y Zoom. Siendo estas herramientas digitales las más comunes para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según (Rojas & Días, 2020) se refieren a que la inclusión de herramientas tecnológicas debe ser un cambio de modelo educativo que además de incorporar un punto de vista pedagógico, debe permitir un desarrollo social sostenible dentro del contexto educativo mediante una visión completa de trabajo multi, inter y transdisciplinario, actualizado a las tendencias mundiales. En este sentido la asignatura de emprendimiento y gestión apunta a la sostenibilidad a través de

agregar valor a los usuarios mediante la resolución de problemas y por consecuencia la monetización, que permite sostener en el tiempo un giro de negocio, superando así la iniciativa inicial.

E3: ¿Qué ventajas o desventajas pueden desarrollarse con las herramientas tecnológicas en emprendimiento y gestión?

- P1:** “En ventaja, la creatividad reflejada en el diseño de logotipos, en formular mensajes publicitarios, organizarse para formar una empresa, o sea, todas las herramientas que les ayudan a ser mejores.”
- P1:** “En desventaja, la posibilidad de que te copien la idea de negocio, también los estudiantes pueden distraerse viendo cosas que no son apropiadas a su edad, la facilidad de conseguir información nociva prácticamente depende de ellos si usan las herramientas tecnológicas para desarrollarse o perderse”.
- P2:** “Las herramientas digitales dan una clara ventaja permiten trabajar en grupo, interactuar en diferentes entornos escolásticos y sociales. También acceder a preferencias de los posibles clientes, acceso a publicidad pagada y gratuita”.
- P2:** “La desventaja es que se necesita de infraestructura y nuestro entorno la mayoría paga por acceder a este servicio, al no contar con estos recursos sus capacidades se ven limitadas”.
- P3:** “Las herramientas digitales están para quedarse, nos permiten ahorrar tiempo, comunicarnos con mayor rapidez, agilizar procesos, cálculos, llegar a mayor cantidad de personas o clientes. Facilita la presentación de ideas y características de productos o servicios”.
- P3:** “Como desventaja, las herramientas tecnológicas sin direccionamiento pueden llevar a la pérdida de tiempo, a adormitar las capacidades cognitivas de los estudiantes; al sedentarismo por exceso de tiempo en teléfonos y computadoras. Sin embargo, esto puede ser superado con pedagogía”.

- P4:** “La tecnología trae consigo grandes cambios y si sabemos aprovecharlos y direccionarlos a nuestros estudiantes serán únicamente beneficios. Sin embargo, la realidad no es así, la tecnología demanda autodisciplina por la facilidad en acceder a cualquier contenido. Es así, que se vuelve prioritario trabajar en la mentalidad del estudiante”
- P5:** “La diferencia entre la ventaja y la desventaja está en el individuo, y su uso en las herramientas tecnológicas. La rapidez y facilidad de conseguir información difiere en los intereses y la curiosidad del estudiante. Es fundamental que el docente incentive la investigación con fines sostenibles que traigan consigo actividades significativas”.

En este sentido (Coll & Monereo, 2008) aluden a que la época actual está protagonizada por la integración de las nuevas tecnologías, donde el verdadero reto está en conectar y relacionar las distintas herramientas y servicios para la labor docente, con la finalidad de ofrecer mayor funcionalidad y sencillez a sus estudiantes de forma transparente, así como personalización y adaptabilidad. Con este argumento podemos deducir que la desventaja o ventaja también radica en la habilidad docente en integrar la tecnología en sus procesos de enseñanza aprendizaje.

E4: ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas permiten promocionar un emprendimiento?

- P1:** “En el plan comunicacional se promueve para promocionar las redes sociales y en este momento está de moda el networking, de ahí que puedan ser aplicadas a nivel mundial, por ejemplo: en las redes sociales se puede ofrecer de emprendimiento a nivel mundial no hay limitación de fronteras, si se desea se puede hacer a nivel mundial”.
- P2:** “Antes se utilizaba las llamadas telefónicas, ahora la forma más efectiva es a través de las redes sociales, ahí uno puede darse a conocer. Además, se puede medir cuantas personas me ven y veo el alcance de mis publicaciones”.

- P3:** “Lo que más funciona y no es porque está de moda, es que sí da resultado son las redes sociales, muchos negocios que luego de la pandemia se han disparado, por el uso masivo de acceso a celulares con internet, además es barato, por ejemplo: Instagram, Facebook, Whatsapp; son utilizados por pequeñas y grandes empresas para promocionar sus productos.”
- P4:** “Hay varias herramientas tecnológicas para promocionar un emprendimiento. Y todas ellas están sujetas a estrategias de marketing, por ejemplo: el Marketing de contenido es una opción en la cual se usa las redes sociales. Sin embargo, existe mail marketing mediante el que se envían correos a los posibles clientes, también marketing de contexto a través de banners digitales”.
- P5:** “De las que conozco están ligadas al marketing y planificación. Actualmente el Tiktok es la que más se usa, y es empleada para llegar a público joven, por otro lado, Instagram se usa para personas adultas y finalmente Facebook es usada por todos, pero mayormente por gente de la tercera edad. Aquí podríamos ver a qué público queremos dirigirnos”.

(Navío, 2021), los canales relacionados a las redes sociales son frecuentemente utilizados para exhibir productos audiovisuales a la hora de promocionar los contenidos y generar conversaciones alrededor de sus marcas. Es decir, las redes sociales demandan la capacidad del individuo en generar contenido multimedia sea este una imagen, audio, video, texto o combinaciones de los anteriores.

Por otro lado, (Gálvez, 2022) menciona que “si se implementa el Marketing en redes sociales o la Promoción de ventas se incrementarían las ventas digitales de las pequeñas empresas que comercializan productos” y se basa en el control de indicadores relacionados a la interacción del público con la generación de contenido y el costo de implementación.

E5: ¿Estaría de acuerdo en que se implemente un aula virtual para el desarrollo de habilidades en el módulo del plan comunicacional?

P1: “Si, estaría de acuerdo, Porque en otros lugares... cuando se dictaban las clases virtuales, estas tenían de todo: pizarra digital para los videos, para los juegos, o sea todos interactuaban en una sola clase. Facilitaría mucho crear este recurso para los estudiantes, para fomentar la imagen de Nuestra Empresa, de nuestro emprendimiento en los consumidores, desde luego si fuera buena enseñanza”.

P2: “Si está conforme a la clase del currículum, debe contener objetivos como lanzamiento, posicionamiento, o reposicionamiento, es decir, definir la estrategia y finalmente la técnica, definir costos”

P2: “Ahora el emprendedor tiene una batalla con las empresas grandes y debe quitarle clientes a través de la publicidad, así que deben ser atrevidos con los contenidos”.

P3: “Es una necesidad de formación para la comunidad, durante la pandemia el aula virtual fue una herramienta básica que ha permitido llegar a más personas. El aula para el plan comunicacional debería ser práctica, que permita la comunicación entre estudiantes y docentes, y entre estudiantes. Con enlaces hacia contenidos relacionados significativos exteriores al aula”.

P4: “El aula virtual es un excelente recurso para el trabajo síncrono y asíncrono, que permite que el estudiante pueda revisar los recursos que considera reforzar y desarrollar sus habilidades. Por lo tanto, es pertinente para cualquier tema y asignatura”.

P5: “Hoy por hoy, considero esencial contar con un aula virtual independientemente de la pandemia, porque permite crear un portafolio de las actividades que se realizan, además de dar retroalimentación de las actividades que se desempeñan. Para el plan comunicacional es una herramienta necesaria”,

Según (Mosquera, 2016), se aborda el tema de la inclusión de un aula virtual para que esté contemplada dentro de una estrategia didáctica, de manera que se motive a los estudiantes mediante la interacción y uso de recursos novedosos. Al compartir

sus actividades en el aula virtual los estudiantes pueden llegar a sentirse comprometidos en dejar evidencias representativas ante sus compañeros.

Por otro lado, (Sánchez, 2019), menciona que “las herramientas tecnológicas dentro del aula de clases aumentan la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje y a su vez propician el trabajo autónomo”. Es así como, la innovación educativa corresponde en diseñar nuevas prácticas educativas con recursos didácticos, que motiven y desarrollen el trabajo autónomo del estudiante.

Matriz de Información

A continuación, se presenta la síntesis de la información obtenida de la entrevista realizada a los docentes, donde se sintetizan las ideas recurrentes que respaldan cada subcategoría y categoría representada en la tabla 7.

Tabla 7.

Matriz de Información de la entrevista a docentes

#	Categorías	Subcategoría	Ideas Participante 1	Ideas Participante 2	Ideas Participante 3	Ideas Participante 4	Ideas Participante 5
1	Fuente de Información (FI)	Investigación Académica (IA)	E1P1. Las TICs proveen información a través de video.	E1P2. Facilidad y rapidez en obtener información.	E1P3. Acceder a la información y en mayor cantidad. En formato video es lo más didáctico.	E1P4. Acceso a varias fuentes bibliográficas digitales	E1P5. Posibilidad de comparar información
		Manejo de Publicidad (MP)	E4P1. Acceso al networking a nivel mundial	E2P2. Acercarse más a las preferencias del cliente	E2P3. Acceso a la segmentación de mercado	E2P4. Información sobre los gustos del cliente	E4P5. Indicadores de reactividad ante publicidad
2	Trabajo en Equipo (TE)	Intra Institucional (ITI)	N/A	N/A	E5P3. Permite interactuar a través de entornos virtuales a estudiantes y docentes	E3P4. Posibilidad de trabajos colaborativos entre estudiantes en documentos en línea	N/A

	Inter Institucional (IES)	N/A	E4P2. En redes sociales trabajos colaborativos	N/A	E5P4. El Conectivismo se fortalece gracias a la conectividad social, y a los aportes colaborativos	E4P5. Colaboración entre instituciones para fortalecer el conocimiento y la investigación
3 Herramientas Tecnológicas (HT)	Diseño de marca (DM)	E2P1. Canvas	E2P2. Publisher	E2P3. Canvas	E2P4. Photopea	E2P5. Crello
	Presentaciones (PS)	E2P1. Para exponer contenido PowerPoint, Prezi, Canvas	E5P2. Falta proyectores en presencialidad para continuar con este desarrollo que se aplicaba con mayor frecuencia en virtualidad	E2P3. Existen plantillas para presentaciones más didácticas para dar clase	E2P4. Geneally	E2P5. Google Sites
	Hojas de cálculo (HC)Z	N/A	E2P2. Planificación de costos	E2P3. Plan Financiero	E2P4. Contabilidad, Dashboards	E2P5. Contabilidad y Finanzas
	Redes Sociales (RS)	E4P1. Publicidad en entornos familiares para los estudiantes correspondientes a su época	E4P2. Estrategias para cuentas pagadas y públicas	E4P3. Uso masivo de celulares con acceso a internet, medios sociales barato para promocionar, utilizados por pequeñas y grandes empresas	E4P4. Elaboración de campañas publicitarias y proyección de marketing de contenido	E4P5. Indicadores de KPI para determinar efectividad de campañas publicitarias

Elaborado por: (Tacan, 2023)

Como se puede observar en la Tabla 7, después de la Entrevista con los docentes y sus aportes se determinó que, las herramientas tecnológicas tienen una incidencia en el desarrollo de habilidades. Concretamente, acorde con la Tabla 6 se establecen tres categorías:

- **Fuente de Información (FI)** con fines de Investigación académica (IA) y para el Manejo o Gestión de Publicidad (MP)
- **Trabajar en Equipo (TE)** tanto al interior de la comunidad educativa (ITI), así como con la sociedad (IES) con finalidad de compartir trabajos, criterios y experiencias, básicamente se presenta la esencia del Conectivismo.
- **Herramientas Tecnológicas (HT)** que consolidan aplicaciones específicas para los siguientes fines concretos: Diseño de Marca (DM), Presentaciones (PS), Hojas de cálculo (HC) y Redes Sociales (RS)

4.3. Discusión

Mediante la aplicación de los instrumentos cualitativo y cuantitativo, similar a lo observado en los estudios de (Guevara-Vega *et al.*, 2020; Imbaquingo *et al.*, 2019; Jácome-Ortega *et al.*, 2019), se pudo observar que la aplicación de un protocolo estadístico-inferencial permitió determinar con precisión los componentes, herramientas y tecnologías más apropiadas para construir una propuesta de aula virtual efectiva que permita contribuir a la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión. Es decir, al ejecutar un protocolo estadístico inferencial se puede proceder a con un buen nivel de certeza a-priori que se sustenta en una probabilidad casi inexistente de ocurrencia de la hipótesis nula, lo que garantiza el éxito de la propuesta diseñada. Esto se pudo ratificar al momento de evaluar la propuesta diseñada, que mostró ser tan efectiva que, con tan solo la aplicación de la estrategia propuesta durante una unidad curricular, fue capaz de mejorar significativamente el nivel de habilidad de los estudiantes en: el uso de las TIC, creación de logos, creación de publicidades

digitales, creación de posts de emprendimiento, creación de páginas web, oferta de servicios y creación de contenidos digitales para emprendimiento. De esta manera como era esperado, la propuesta ha demostrado ser efectiva y gracias a un protocolo apropiado de muestreo se puede inferir que este comportamiento se puede extrapolar a cualquier institución de la zona, donde se espera obtener resultados similares a los observados en la Unidad Educativa Tulcán.

Adicionalmente, se puede destacar que, los resultados observados en el presente estudio concuerdan con lo detallado en (Argandoña-Mendoza *et al.*, 2020;), la implementación de las TIC en la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión, cuando esta se realiza de una manera apropiada tiene un elevado potencial para facilitar la mejora del aprendizaje significativo en los estudiantes, ya que esta asignatura en particular requiere en gran medida de la motivación en el estudiante, la misma que, como se pudo apreciar en la presente investigación puede verse considerablemente favorecida gracias al uso de herramientas prácticas contemporáneas como Google Sites, favoreciendo de esta manera la interactividad y acercando a los estudiantes a las herramientas digitales que ellos mismo podrán emplear para desarrollar cualquier emprendimiento que sea de su agrado.

V. Propuesta

5.1. Tema:

Uso de herramientas tecnológicas como Estrategia Didáctica Dinámica a través del aula virtual en Moodle para la enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de Tercero bachillerato de la Unidad Educativa Tulcán.

5.2. Justificación:

Una vez, concluida la investigación de campo se pudo identificar una diferencia significativa entre la importancia del uso de las TIC en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, y el bajo nivel de desarrollo de destrezas y habilidades que tienen los estudiantes en esta asignatura.

Adicional a este escenario el aporte de los docentes del área técnicas no cumple con las expectativas de integrar los recursos digitales en sus planificaciones, existe poco interés de actualizar sus conocimientos, y el uso de esta es muy esporádica.

Como se indicó en la justificación la forma y los procedimientos de incorporar las nuevas tecnologías de la información y comunicación en los procesos de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión es un aspecto de suma importancia. Puesto que la educación actual busca formar a estudiantes emprendedores con un alto nivel de liderazgo, que asuman riesgos, innovadores, creativos, capaces de integrarse a un mundo laboral y productivo (MINEDUC, 2019) .

Para ello, se requiere un cambio en las prácticas educativas donde esté integrada los recursos didácticos dinámicos que motiven a los estudiantes a desarrollar sus tareas de manera independiente.

La propuesta del presente trabajo de investigación tiene como finalidad promover el uso y manejo de las herramientas tecnológicas a través del aula virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión

para los estudiantes de tercero bachillerato, Así como también proponer el modelo pedagógico SAMR que propone ayudar a los docentes a diseñar, desarrollar e integrar tecnologías de educación para alcanzar altos niveles de aprendizaje

Finalmente, lo que se pretende es promover una cultura emprendedora a través de un ambiente propicio para el estudiante de tercero bachillerato puedan desarrollar sus habilidades como: creatividad, innovación, toma de decisiones, búsqueda de oportunidades, liderazgo, entre otras.

5.3. Objetivos

5.3.1. Objetivos General

Implementar un aula virtual en Moodle para mejorar el proceso – enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de Tercero Bachillerato

5.3.2. Objetivos específicos

- Desarrollar los contenidos curriculares, actividades y recursos didácticos para la asignatura de Emprendimiento y Gestión que se utilizará en el aula virtual.
- Dotar de recursos y materiales virtuales necesarios para el fortalecimiento de las habilidades de acuerdo a las destrezas a desarrollarse en el módulo de aprendizaje.
- Promover en los estudiantes el desarrollo de habilidades emprendedoras de manera autónoma a través de la realización de las diferentes actividades propuestas en el aula virtual de la Institución.

5.4. Desarrollo de la propuesta

5.4.1. Estructurada del aula virtual

Con base en los resultados inferenciales del instrumento aplicado y los resultados cualitativos provenientes de las entrevistas ejecutadas a los expertos, se diseñó e implementó un aula virtual en Moodle con el objetivo de satisfacer las necesidades identificadas durante este estudio. El aula virtual de Moodle el mismo que permite

a todos los docentes personalizar los modos de enseñanza, a través de diversos cursos dinámicos, flexibles y disponibles.

Para la presente propuesta la estructura de estuvo compuesta por:

Figura 28

Estructura del aula virtual propuesta

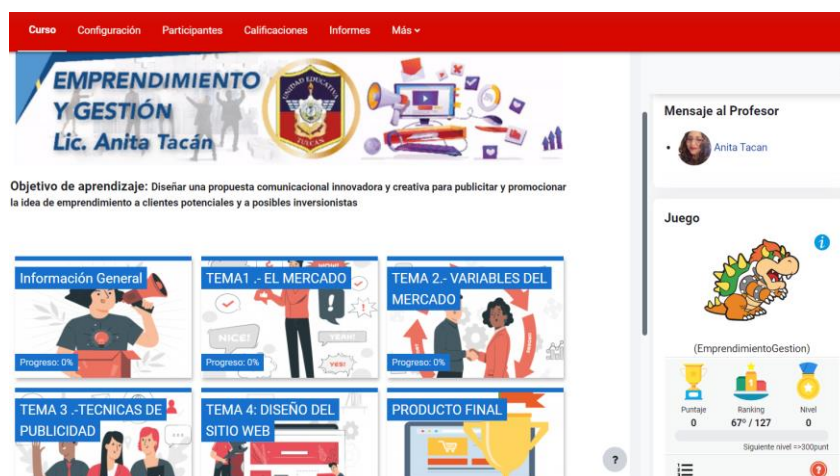


Nota de imágenes es las unidades de aprendizaje de emprendimiento Fuente: (Tacán,2023)

La plataforma virtual fue diseñada en formato mosaico, el cual facilita la visualización y acceso a todos los componentes.

Figura 29

Aula virtual implementada en Moodle



5.4.2. Estructura Planificación Microcurricular de la Propuesta

La aplicación del Currículo Priorizado para la emergencia contempla la flexibilización de las prácticas educativas y promueve la enseñanza y aprendizaje autónomo, a través de la utilización y aplicación de tecnologías de la comunicación e información como son las plataformas virtuales, las cuales disponen de aulas virtuales donde se pueden realizar actividades educativas sincrónicas y asincrónicas con la aplicación de herramientas web 2.0.

Dentro del desarrollo de la planificación curricular la unidad 3 promueve inevitablemente a los docentes incorporar las herramientas tecnológicas cuyo objetivo en esta unidad es que los estudiantes diseñen una propuesta comunicacional innovadora y creativa para publicitar y promocionar la idea de emprendimiento a clientes potenciales y a posibles inversionistas.

Para poder llevar acabo esta propuesta se realizó la planificación microcurricular de la unidad 3 de acuerdo con sus temas y contenidos. A esto se le incorporaron las herramientas virtuales para que los estudiantes puedan mejorar sus habilidades de creatividad, innovación, tomen decisiones, sean lideres de sus propias ideas y diseñen una página web que a través de GoogleSites.

La planificación desarrollada consta de la siguiente estructura:

Tabla 8.

Planificación Microcurricular de la Propuesta

Planificación Microcurricular Unidad N° 3 Plan Comunicacional III BGU							
		<h2>Unidad Educativa Tulcán</h2>				Año Lectivo 2022-2023	
1. Datos Informativos							
Docente:	Ana Tacan	Área/ asignatura:	Módulo interdisciplinar: Emprendimiento y Gestión	Grado/Curso:	III BGU	Paralelo:	A,B,C,D
N° de unidad de planificación:	3	Título de unidad de planificación:	Formulación del proyecto de emprendimiento: Descripción del emprendimiento y plan comunicacional	Objetivos específicos de la unidad de planificación:	Diseñar una propuesta comunicacional innovadora y creativa para publicitar y promocionar la idea de emprendimiento a clientes potenciales y a posibles inversionistas.		



2. Planificación							
CRITERIO DE EVALUACIÓN: CE.EG.5.8. Ofrece un nuevo producto o servicio que impacte un segmento de mercado definido							
DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADAS:				INDICADORES DE EVALUACIÓN:			
<p>EG.5.5.2. Exponer, de forma sintética y sencilla, el bien o servicio seleccionado (idea de emprendimiento) y sus características principales, de tal manera que, en un lapso muy corto, se genere impacto entre quienes escuchan.</p>				<p>IEG.5.8.1. Realiza una mezcla adecuada de las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) para un bien o servicio nuevo que presenta a un segmento de mercado específico mediante mecanismos de comunicación eficaces.</p>			
<p>EG.5.5.9. Establecer las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) del nuevo emprendimiento, para satisfacer las necesidades del segmento de mercado seleccionado</p> <p>EG.5.5.10. Describir y explicar los mecanismos de comunicación (publicidad y promoción) que se implementará en el futuro emprendimiento, en función de la caracterización del segmento de mercado que se aspira alcanzar.</p>							
EJES TRANSVERSALES:	La interculturalidad	No. Semanas de trabajo	4	Carga horaria semana	2	SEMANA DE INICIO:	02/5/2023
3. Desarrollo de la Planificación							



Actividades de Aprendizaje

ACTIVIDADES SEMANA 1

Tema de la semana: Descubriendo nuevas habilidades para segmentar la idea de emprendimiento en el mercado

Actividades

Tema: Segmentación de mercado

Motivación. – Observar y reflexionar sobre el emprendedurismo a través del enlace <https://www.youtube.com/watch?v=IY2eVZ7HSn0>

Sustitución: Lluvia de ideas con la utilización del recurso foros interactivos contestando la pregunta

¿Considera importante realiza un estudio de mercado para desarrollar un emprendimiento? ¿Por qué? Explique

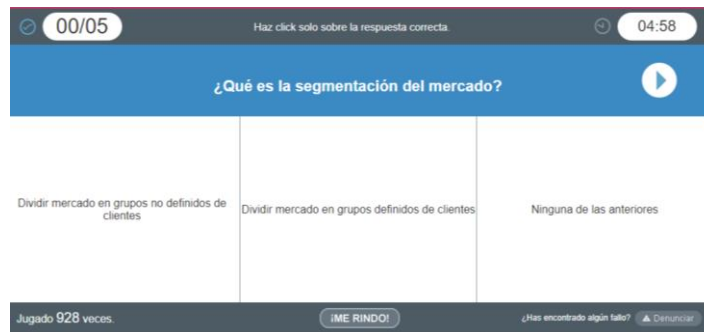
Aumento: Con la utilización de las presentaciones Google drive <https://docs.google.com/presentation/d/1Az7fAF-DlmVI4soANWxeZB6s7OQSH09v/edit#slide=id.p1>, analiza la información y retroalimenta con el docente de clase sobre la segmentación de mercado, y sus variables demográficas, geográficas, psicográficas, variables conductuales y el beneficio buscado



Modificación: Observa y analiza el video <https://www.youtube.com/watch?v=HFLpcoPny48> muestra la aplicación de Segmentación de Mercado, en la cual se pueden identificar la segmentación geográfica, demográfica, psicográfica y de comportamiento en emprendimiento de jóvenes.

Redefinir:

- a) Prueba tus conocimientos y tu aprendizaje contesta las preguntas en el <https://www.cerebriti.com/juegos-de-marcas/segmentacion-del-mercado> .



- b) De acuerdo con su idea de emprendimiento construya el perfil de segmentación de mercado y sube tu documento a la plataforma aprende y emprende.

ACTIVIDADES SEMANA 2

Tema de la semana: Identificar las habilidades para determinar las variables de mercado en base a ideas de emprendimiento


Actividades

Tema: Variables del mercado

Motivación. – Observar y reflexionar sobre las variables de mercado a través del enlace <https://www.youtube.com/watch?v=uIPbiXtLxIE>



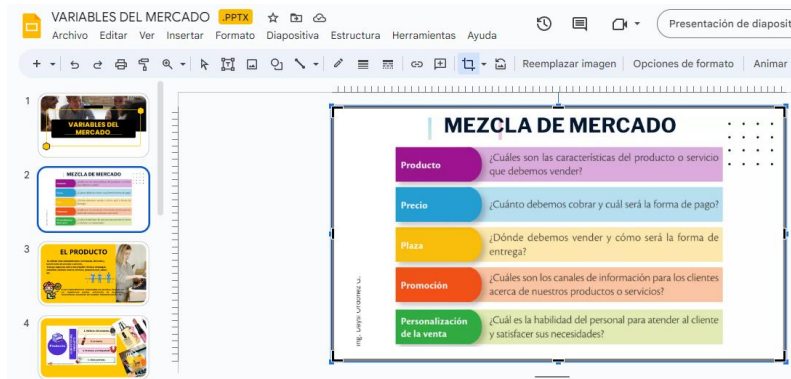
VARIABLES DE MERCADO - PRODUCTO - PRECIO- PLAZA - PROMOCIÓN - MINEDUC

Sustitución: Crea tu glosario investigando en  los términos:

- Mercado
- Promoción
- Precio
- Producto
- Marca

Y crea tu propio significado.

Aumento: Con la utilización de las presentaciones de Google drive https://docs.google.com/presentation/d/1psN4j-V0lzNjaxaq9bggOXcWPkG_swii/edit#slide=id.p1 analiza la información y retroalimenta con el docente de clase sobre las variables del mercado producto, precio, plaza, promoción y personificación del producto.



Modificación: Ingresa al siguiente el apartado de la Actividad 3 e investiga sobre los procesos de producción de los productos.

The screenshot shows a web interface for a SCORM package. At the top, there is a red navigation bar with 'Paquete SCORM', 'Configuración', 'Informes', and 'Más'. Below this is a sidebar menu with categories like 'EVALUACION', 'TAREA', 'TEMA 2 - VARIABLES DEL...', 'VIDEO - Motivación', 'ACTIVIDAD 2 - Consulta lo...', 'RECURSO - LAS VARIABLE...', 'TECNICAS DE PUBLICIDAD', and 'Recursos'. The main content area is titled 'Actividad 3 - Los procesos de producción' and contains a 'Procesos Productivos' tree view with items like 'Procesos de Producción', 'Conceptos', 'Etapas de Producción', 'Ejemplos de Procesos', 'Proceso de producción', and 'Proceso de produccion'. A blue header 'Procesos de Producción' is visible, followed by '★ Unidad 2' and a text box containing 'El proceso de transformación de un producto'.

Redefinir: Tarea

- a) De acuerdo con su idea de emprendimiento construya el perfil de segmentación de mercado y sube tu documento a la plataforma aprende y emprende.

ACTIVIDADES SEMANA 3

Tema de la semana: Identificar las habilidades para crear la imagen corporativa de su emprendimiento

Actividades

Tema: Técnicas de publicidad

Motivación. – Observar y reflexionar sobre el significado de publicidad

<https://youtu.be/Xsemg3p5lXQ>

Sustitución: Lluvia de ideas con la utilización del recurso foros interactivos contestando las preguntas

¿Qué es para ti la publicidad?

¿Cuál es el objetivo que debe tener la publicidad en un emprendimiento?

Aumento: Con la utilización de las presentaciones de Google drive https://docs.google.com/presentation/d/1g98MTxm1KXX3g_4AJJQOtOwTS_nyh82z/edit#slide=id.p1 analiza la información y retroalimenta con el docente de clase sobre las técnicas de publicidad y que herramientas ayudan a desarrollar los materiales necesarios para promocionar un emprendimiento.



Modificación: Una vez conceptualizado lo que es un logotipo con la utilización de herramientas tecnológicas como

<https://create.vista.com/es/home/>

<https://www.canva.com/>

<https://looka.com/>

verifica su funcionalidad y su efectividad para crear y diseñar logotipos e identifica que logotipo puede representar a tu idea de emprendimiento

Redefinir:

a) Prueba tus conocimientos y tu aprendizaje contesta las preguntas en el cuestionario

The screenshot shows a web interface for a questionnaire. At the top, there is a red navigation bar with the following menu items: 'Cuestionario', 'Configuración', 'Preguntas', 'Resultados', 'Banco de preguntas', and 'Más'. The main content area is titled 'Evaluación del módulo' and includes a breadcrumb trail: 'EmprendimientoGestion > Evaluación del módulo > Vista previa'. A message box states: 'Puede previsualizar este cuestionario, pero si éste fuera un intento real, podría ser bloqueado debido a: Este cuestionario no está disponible en este momento'. Below this, 'Pregunta 1' is displayed with the text: 'El precio de un producto se lo fija dependiendo de la demanda de un cliente'. The question has two radio button options: 'Verdadero' and 'Falso'. The interface also features a sidebar on the left with a tree view of the course structure, including 'TEMA 3 -TECNICAS DE P...' and 'TEMA 4: DISEÑO DEL SITL...'. On the right, there is a 'Navegación por el cuestionario' panel with a progress indicator (1-5) and a 'Comenzar una nueva previsualización' button.



b) De acuerdo con su idea de emprendimiento diseña tu logotipo utilizando las herramientas tecnológicas

ACTIVIDADES SEMANA 4

Tema de la semana: Identificar las habilidades para crear sitios web

Actividades

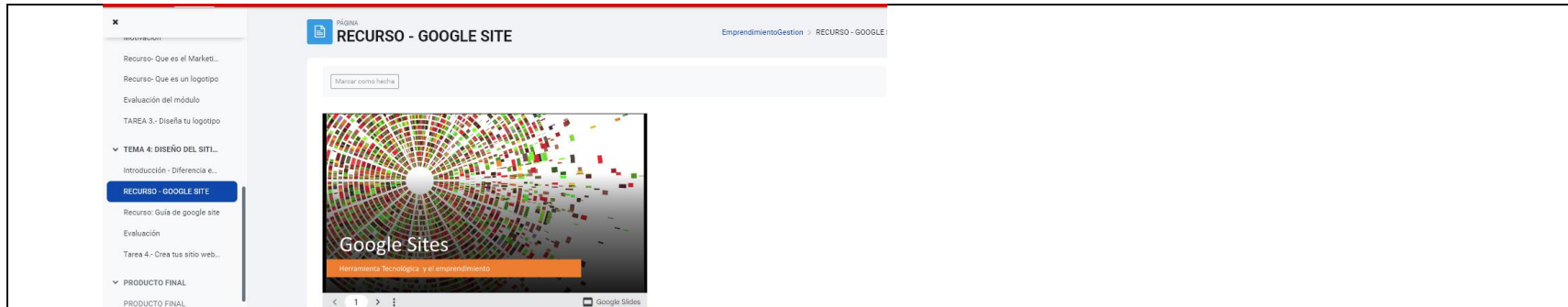
Tema: Creación de sitio web

Motivación. – Observar y reflexionar sobre la diferencia ente página web y sitios web

https://youtu.be/ic5Lpc1_uN4

Sustitución:

Aumento: Con la utilización de las presentaciones de Google drive https://docs.google.com/presentation/d/11ScaJcxFOxGDqyL_Qf2Hk44sXhWYQGQn/edit analiza la información y retroalimenta con el docente de clase sobre Google site como herramienta tecnológica importante en los emprendimientos



Modificación: Una vez conceptualizado que es Google site puedo utilizar la guía de paso a paso de la utilización de esta herramienta tecnológica.

Redefinir:


- a) Prueba tus conocimientos y tu aprendizaje contesta las preguntas en el enlace de <https://wordwall.net/es/resource/29158382> ;
- b) De acuerdo Diseñar una página web que cuente con Encabezado, Cuerpo y Pie de Página, además de Página Principal y Subpáginas, donde se exhiba los productos del emprendimiento modelo

PRODUCTO FINAL

Para finalizar el módulo el estudiante deberá subir a la plataforma de Aula virtual la dirección de la página web creada con su idea de emprendimiento de acuerdo a la lista de cotejo para su calificación final.

Tabla 9

Herramientas tecnológicas en emprendimiento

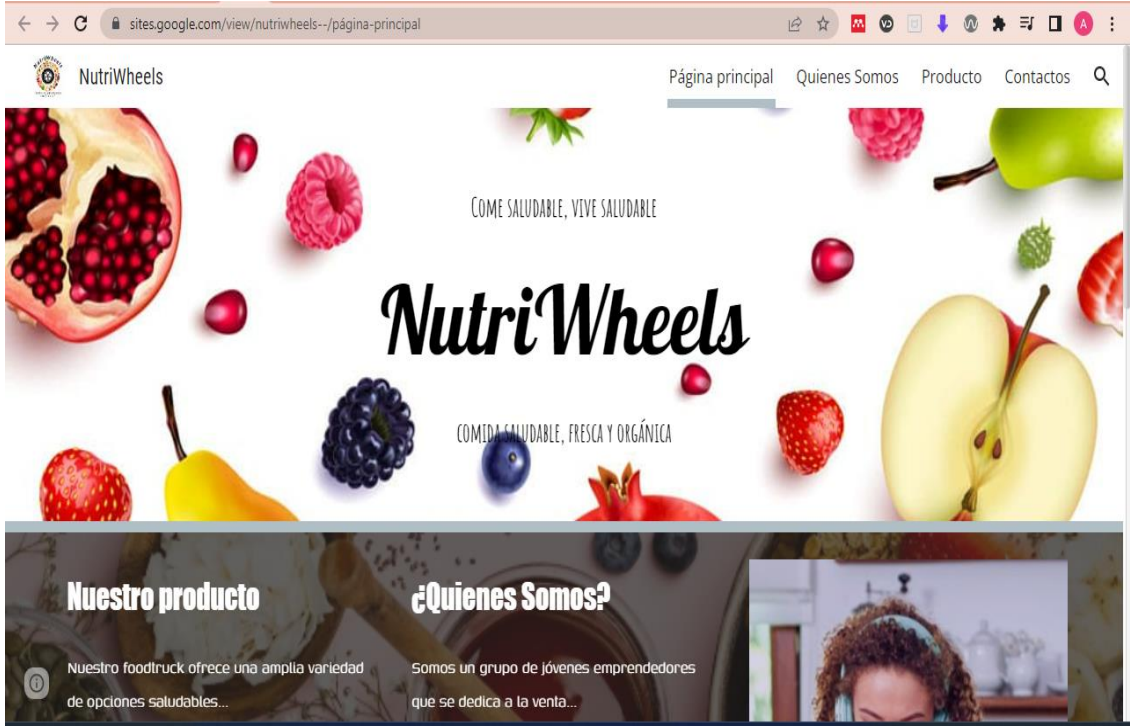
Herramientas Tecnológicas en Emprendimiento y Gestión			
Destrezas	Herramienta tecnológica	Habilidades empresariales	
Elaborar contenido digital a través de herramientas tecnológicas que permitan la creación de post o gif, relacionados a un emprendimiento o modelo de comercialización	Canva 	Es una aplicación de la WEB disponible de forma gratuita y tiene acceso a computadora o teléfonos celulares. Ofrece una gama de plantillas para diseñar logotipos, documentos, folletos, publicidad, infogramas, banners, publicaciones para redes sociales entre otras cosas.	Canva es una herramienta digital que facilita al emprendedor a crear el contenido digital de su producto o servicio, utilizando plantillas profesionales, opciones de gestión de marca y herramientas de marketing que ayudarán a expandir el emprendimiento.
	créate. vista 	Es una herramienta digital que puede agrupar alrededor de 60.000 fotos, 11.000 plantillas, 33 formatos de diseño y hasta 12.000 fotos y vectores gratis.	Crello en emprendimiento facilita A los vendedores de productos y servicios a crear su propios banners y publicidad.
	Photopea 	Photopea es un editor de imágenes online. Esta herramienta permite editar fotografías o imágenes, ayudar a diseñar banners publicitarios, diseño de páginas web, creación de ilustraciones entre otras funciones.	Ayuda al emprendedor a crear diseños de marcas, creación de productos publicitarios, digitales
2.- Diseñar una página web que cuente con Encabezado, Cuerpo y Pie de Página, además de Página Principal y Subpáginas, donde se exhiba los productos del	Google sites  Google Sites	Es una aplicación que la podemos ubicar en línea de manera gratuita. Es parte de las herramientas que Google pone a disposición del público para poder crear sitios web.	Para los emprendedores Google Sites es una herramienta de fácil manejo ayuda a crear un sitio web necesario para poder promocionar un producto servicio.
	Google Map	Google Maps es una herramienta de búsqueda de ubicaciones que permite geolocalizar un punto concreto, calcular rutas, encontrar los lugares de interés más cercanos o ver la apariencia de un	Google maps ayuda a los emprendedores a llegar al cliente. Atraer y ponerse en contacto con un visitante gratuito al buscar pequeñas empresas. –

emprendimiento o modelo		lugar a pie de calle a través de Google Street View.	Llega a más clientes con soluciones de marketing para pequeñas empresas. Aumenta tu productividad con herramientas de productividad
Google formulari o		Es una herramienta de Google que aporta a realizar encuestas o cuestionario dentro de la web. Su función es recolectar datos y graficarlos se puede utilizar en un computador o un celular.	Lleva un registro de clientes ayuda a Comunicarse con tus clientes, recopila información valiosa con Formularios de Google. Ahorra tiempo y crea formularios más inteligentes
Google Analytics	Se puedes observar datos estadísticos al instante, como también se puede observar los datos en organizadores grafico fácilmente.		

Producto final: Como producto de la propuesta se presenta algunos resultados que los estudiantes realizaron en GOOGLE SITES.

Figura 30

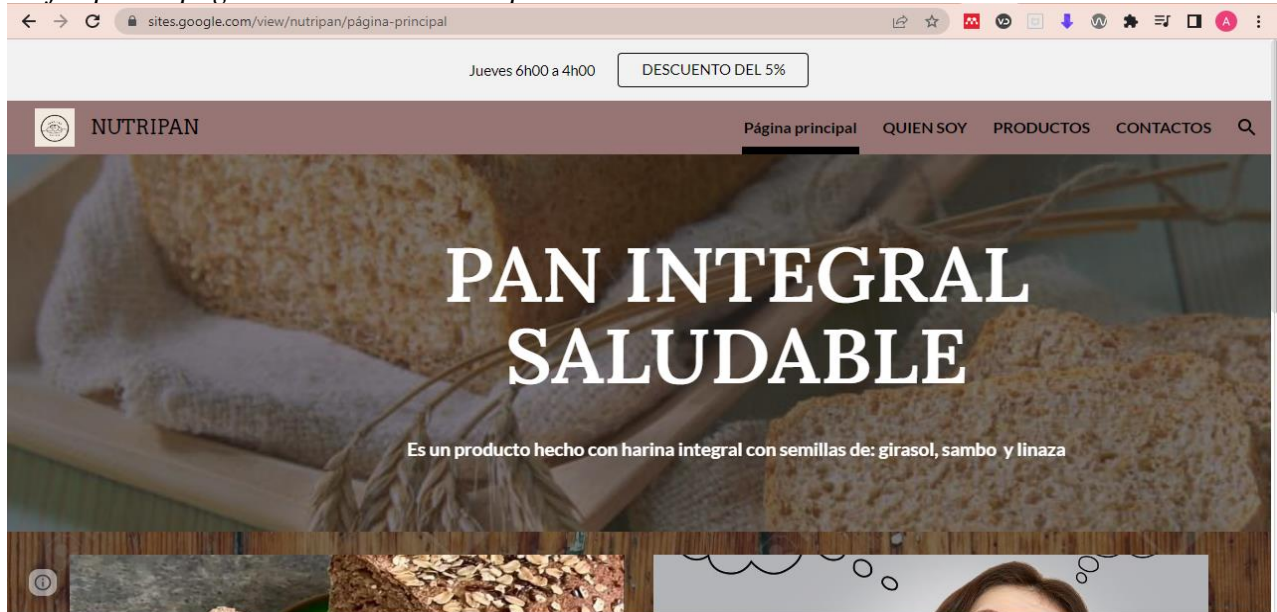
Ejemplo de página web desarrollada por los estudiantes



Estudiante: Sánchez, María José, 2023

Figura 31.

Ejemplo de página web desarrollada por los estudiantes



Estudiante: Canchala Katerine, 2023

5.5. Validación Estadística de la Propuesta Implementada

Finalmente, para la evaluación de la efectividad de la propuesta implementada, se diseñó un instrumento conformado por variables ordinales destinadas a la medición del nivel de habilidades en: el uso de las TIC, creación de logos, creación de publicidades digitales, creación de posts de emprendimiento, creación de páginas web, oferta de servicios y creación de contenidos digitales para emprendimiento. Este instrumento fue aplicado antes y después de la intervención (uso del aula virtual diseñada), con el objetivo de identificar si existieron diferencias significativas entre el antes y el después para el nivel de habilidad de los estudiantes. Para el análisis estadístico se empleó la prueba de Wilcoxon para muestras emparejadas, ya que los datos son de naturaleza ordinal (muestra no paramétrica) y las muestras antes y después corresponden a los mismos individuos por lo que las observaciones estuvieron relacionadas. Los *resultados de la prueba Wilcoxon para cada pregunta se presentan en la Tabla 10 y Figura 32.*

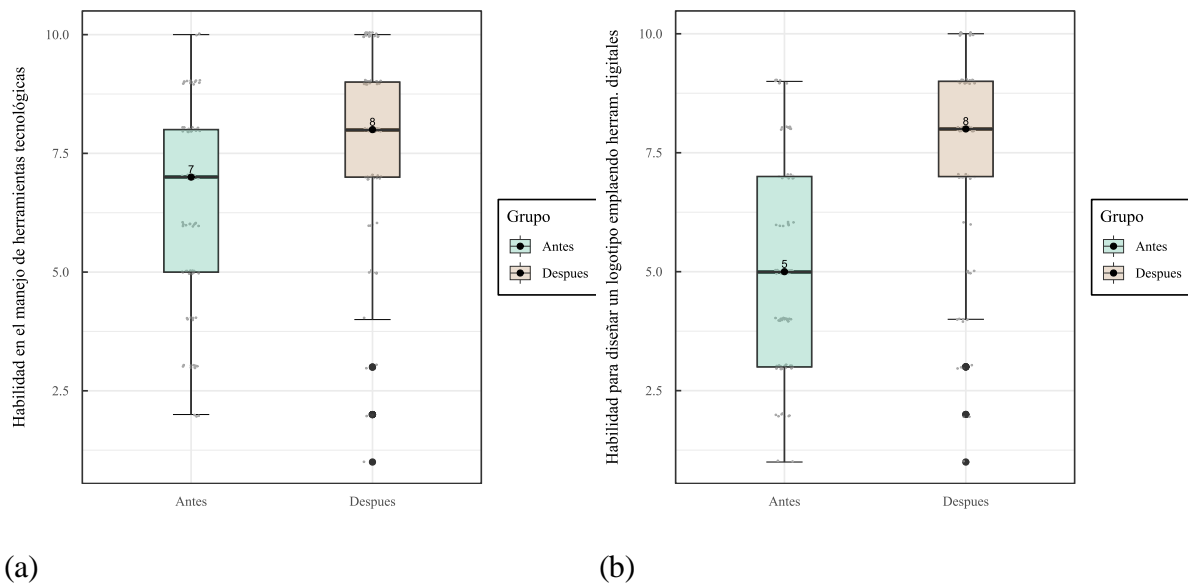
Tabla 10

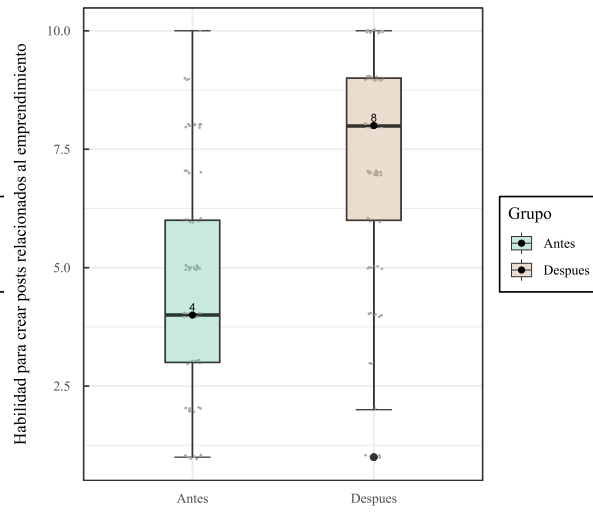
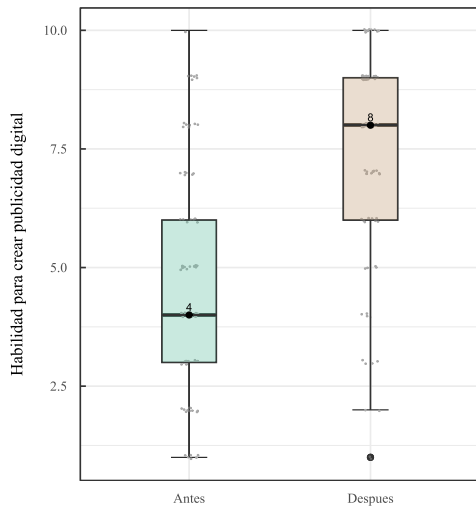
Validación de la propuesta aplicada a un grupo de 130 estudiantes

	Nivel de habilidad en el uso de las TIC	Nivel de habilidad para diseñar un logo	Nivel de habilidad para crear publicidad digital	Nivel de habilidad para crear posts de emprendimiento	Nivel de habilidad para crear páginas web	Nivel de habilidad para promocionar un producto en un medio digital	Nivel de habilidad para crear contenido digital
Estad. V	804.5	443	326	345	270.5	404.5	374
p – value	0.000379	4.198e-08	9.891e-09	1.836e-08	1.449e-10	6.723e-08	9.546e-09
	<i>Significante</i>	<i>Significante</i>	<i>Significante</i>	<i>Significante</i>	<i>Significante</i>	<i>Significante</i>	<i>Significante</i>
Intervalo de confianza	-2.499999 -0.500004	-3.500026 -1.999975	-4.000012 -2.499979	-3.999939 -2.499950	-4.500033 -3.000074	-4.000048 -2.499956	-3.999954 -2.000086
Mediana antes	7	5	4	4	3	5	5
Mediana después	8	8	8	8	8	8	8

Figura 32.

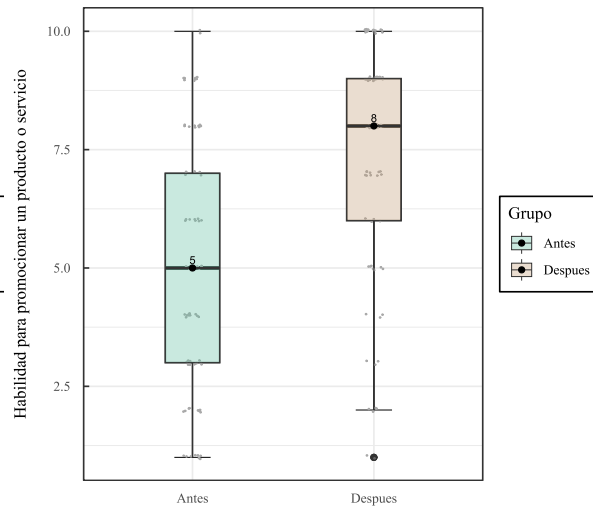
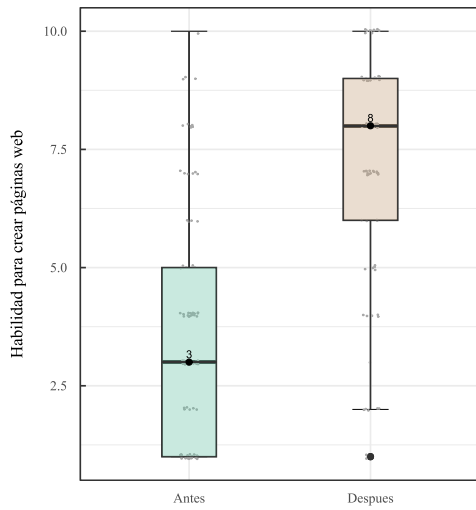
Diagramas de caja, y dispersión para cada pregunta ordinal del instrumento de evaluación de la propuesta





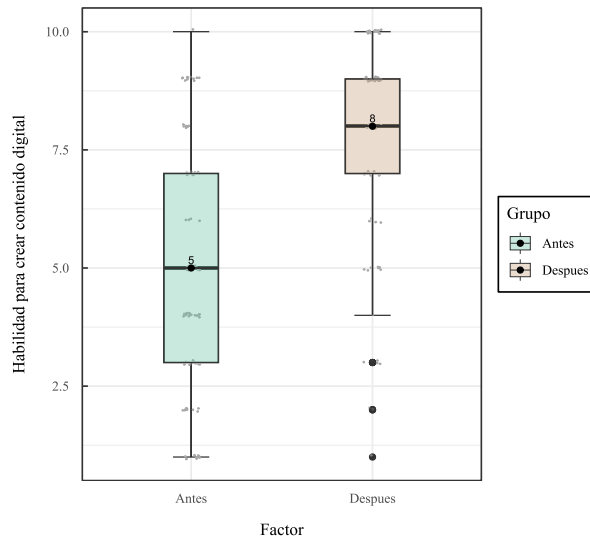
€

(d)



€

(f)



(g)

Como se puede apreciar en la Tabla 10, todas las variables ordinales que constituyeron el instrumento de validación de la propuesta alcanzaron el nivel de significancia con p-values de 0.000379, 4.198e-08, 9.891e-09, 1.836e-08, 1.449e-10, 6.723e-08 y 9.546e-09, respectivamente. De esta manera se demostró que después de recibir una capacitación el aula virtual, el nivel de habilidades de los estudiantes, en el uso de las TIC, diseño de logotipos, creación de publicidades digitales, creación de posts, creación de páginas web, oferta de productos y creación de contenido digital, fue significativamente mayor; fue significativamente mayor que el nivel de habilidades que presentaban los estudiantes antes de emplear la propuesta diseñada en este estudio, lo que demuestra que la propuesta es eficaz y contribuye significativamente al proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión en alumnos de segundo año de bachillerato.

VI. Conclusiones y Recomendaciones

6.1. Conclusiones

- Los fundamentos teóricos estudiados en la investigación aplicados a la educación integrando las TIC, fueron de vital importancia a la hora de identificar correctamente el estado del arte, mediante el análisis y revisión minuciosa de estudios de vanguardia contemporáneos, facilitando la identificación de las tecnologías, herramientas digitales y teorías del aprendizaje, base primordial para construir apropiadamente una propuesta efectiva y válida.
- En el presente estudio se exploró el uso de herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión aplicadas a alumnos de Tercer año de bachillerato, bajo un estudio investigativo de enfoque mixto, en el cual se combinaron herramientas cuantitativas y cualitativas a fin de identificar los desafíos, componentes y necesidades que se deben satisfacer al momento de realizar una implementación tecnológica para mejorar la experiencia de aprendizaje.
- En el aspecto cuantitativo, se desarrolló una encuesta que permitió recolectar 104 observaciones multivariadas de personas vinculadas con la asignatura de emprendimiento y gestión, cuyos resultados obtenidos mediante el análisis factorial confirmatorio AFC permitieron identificar y evidenciar las diferencias significativas entre un bajo nivel de desarrollo de habilidades y destrezas, y la alta importancia de implementar las TIC en la asignatura. Por su parte, el análisis cualitativo basado en entrevistas aplicadas a expertos permitió identificar las necesidades que debía solventar la propuesta de aula virtual y sus principales contenidos.
- De la propuesta se puede concluir que el aula virtual efectiva que integra las TIC para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión se diseñó

acorde con: los requerimientos teóricos; los requerimientos prácticos y los requerimientos profesionales. La conjunción de estos tres tipos de requerimiento es capaz de brindar la información suficiente para garantizar la efectividad de la propuesta desarrollada.

- El aula virtual diseñada y propuesta se articuló a las necesidades de los estudiantes, los docentes y el currículo de emprendimiento y gestión de Tercero Bachillerato, motivando a los estudiantes a desarrollar su creatividad, su imaginación, cada módulo y sus componentes despertaron la curiosidad y desafío, por su facilidad de manejo, disponibilidad de recursos. Y sobre todo por la inducción de herramientas tecnológicas como Google site que ayudaron a los estudiantes a crear páginas web, donde publicaron sus productos, reflejando ese espíritu esencial para emprender.
- De los resultados se puede concluir que, la propuesta diseñada fue capaz de contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura. Esto se puede evidenciar al aplicar las pruebas estadísticas pertinentes donde mediante un contraste de hipótesis en la prueba de Wilcoxon un nivel de significancias menor a 0.05, se logró demostrar en un periodo mínimo de intervención correspondiente a una unidad curricular, los estudiantes mejoraron sus habilidades y sus destrezas.

6.2. Recomendaciones

Se considere el uso de metodologías mixtas en el desarrollo de investigaciones educativas, para poder obtener respuestas significativas a problemas educativos, la combinación de sus componentes cuantitativos y cualitativos, garantizan una apropiada recopilación de información para la comprensión tema en estudio.

Para futuras investigaciones y contribuciones, se recomienda abordar un estudio estadístico considerando siempre el componente cuantitativo inferencial, que permite realizar un análisis profundo de la información existente y seleccionar las variables, herramientas o estrategias, que realmente tendrán un impacto significativo y permitirán el éxito de la propuesta diseñada acorde a la realidad de aprendizaje.

Se recomienda a las instituciones educativas que se implementen estrategias de fortalecimiento en programas de capacitación de herramientas tecnológicas para las asignaturas técnicas en especial en la materia de emprendimiento y gestión, se pudo evidenciar las carencias en cuanto al dominio de este tema en los docentes, mismo que se ha tornado fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje llevado a cabo en la actualidad.

Durante el desarrollo de propuestas tecnológicas para la contribución al proceso de enseñanza aprendizaje, se recomienda emplear herramientas de libre acceso y que perduren en el tiempo, como Moodle, lo cual facilitará que la propuesta pueda ser implementada con facilidad en varias instituciones.

A los directivos de la Unidad Educativa “Tulcán” es necesario que brinden las facilidades en los laboratorios de computación para la implementación de plataformas educativas que vayan a la vanguardia de la realidad actual.

Referencias

- Alcarraz, G. (2022). Estrategias metodológicas desde una perspectiva constructivista de aprendizaje aplicada desde los entornos virtuales. *DSPACE*, 5, 9.
- Ally, M., & Wark, N. (2020). Sustainable Development and Education in the Fourth Industrial Revolution. *Commonwealth of Learning (COL)*.
- Aprinaldi, A., Widiaty, I., & Abdullah, A. G. (2018). Integrating SAMR learning model in vocational education. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 434(1), 12309. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/434/1/012309>
- Argandoña-Mendoza, M. F., Villavicencio-Cedeño, J. L., Briones-Párraga, W. S., & Cedeño-Zambrano, M. E. (2020). Virtualización educativa y su aplicación en la asignatura de emprendimiento y gestión para los estudiantes de bachillerato en la provincia de Manabí, Ecuador. *Domino de Las Ciencias*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1214>
- Arias, F. (2006). *Marco metodológico*. Virtual URBE. <http://virtual.urbe.edu/tesispub/0106891/cap03.pdf>
- Bagur, S., Rosselló, M., Paz, B., & Verger, S. (2021). El enfoque integrador de la metodología mixta en la investigación educativa. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 27, 22.
- Boelens, R., De Wever, B., & Voet, M. (2017). Four key challenges to the design of blended learning: A systematic literature review. *Educational Research Review*, 22, 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.edurev.2017.06.001>
- Cahuascano, E. (2022). Recursos digitales y logros de aprendizaje en estudiantes de secundaria en una Institución Educativa del Manu, 2021. *Repositorio UCV*.
- Cayachoa, I., Alvarez, W., & Mary, B. (2020). El modelo TPACK como estrategia para integrar las TIC en el aula escolar a partir de la formación docente. *Revista Espacios*, 41(16), 6.

- Cevallos, J., Lucas, X., Paredes, J., & Tomalá, J. (2019). Beneficios del uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en los estudiantes. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 7(2 SE-Artículos científicos). <https://doi.org/10.26423/rcpi.v7i2.304>
- Chan, G., & Rodríguez, J. de la C. (2022). Retos y dificultades de docente de nivel secundaria en tiempos de Covid-19. *Revista de Investigación En Tecnologías de La Información*, 10(20 SE-Artículos), 107–118. <https://doi.org/10.36825/RITI.10.20.009>
- Cobo Granda, E. A., & Martínez Martínez, D. L. (2021). *Aplicación de las TICS para mejorar el aprendizaje de emprendimiento y gestión*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Coelho, F. (2023). *Investigación documental*. <https://www.significados.com/investigacion-documental/#:~:text=La investigaci3n documental o bibliogr3fica,%2C registros audiovisuales%2C entre otros.>
- Coll, C., & Monereo, C. (2008). Educación y aprendizaje en el siglo XXI: nuevas herramientas, nuevos escenarios, nuevas finalidades. *Torrossa, Morata*, 19–53.
- Cruz, E. D. C. (2018). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES). *Revista Educación*, 43(1 SE-Artículos científicos), 196–218. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i1.27120>
- Cruz, E., Terán, P., & Erazo, H. (2020). *UNIDAD EDUCATIVA TULCÁN 75 AÑOS BODAS DE DIAMANTE.pdf*. <https://www.publicacionesupec.org/index.php/carchi/catalog/view/24/22/137>
- Curum, B., & Khedo, K. K. (2021). Cognitive load management in mobile learning systems: principles and theories. *Journal of Computers in Education*, 8(1), 109–136. <https://doi.org/10.1007/s40692-020-00173-6>

- Donaduzzi, D. S. da S., Fettermann, F. A., Colomé, J. S., & Beck, C. L. C. (2021). Permanent health education as a device for the transformation of health practices in basic care. *Research, Society and Development*, 10(5 SE-), e12010514648. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i5.14648>
- Gálvez, P. (2022). Influencia del marketing en redes sociales y de la promoción de ventas en las ventas digitales de las pequeñas empresas que comercializan productos orgánicos. *Repositorio Institucional de La Universidad de Lima*.
- Game, C., Castellanos, D., Bravo, M., Bedón, A., Pazmiño, V., Cabrera, H., Ñacato, P., Carrera, J., Cadena, G., & Montalvo, S. (2021). Agenda Educativa Digital. *Ministerio de Educación*, 1, 36.
- Gogus, A., Bahadır, E., & Gökhan Göğüş, N. (2020). Intersections between Critical Thinking Skills and Reflective Thinking Skills toward Problem Solving. *Journal*, 49, 1–19.
- Granda, L., Espinoza, E., & Mayon, S. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Scielo*, 15, 104–110.
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO, Saberes del Conocimiento*, 163–173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Guevara-Vega, C. P., Chamorro-Ortega, W. P., Herrera-Granda, E. P., García-Santillán, I. D., & Quiña-Mera, J. A. (2020). Incidence of a web application implementation for high school students learning evaluation: A case study. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, E32, 509–523.
- Hernández, S., & Samperio, T. (2018). Enfoques de la Investigación. *Boletín Científico de Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 7(13 SE-Resúmenes, mapas o diagramas de aplicación del conocimiento). <https://doi.org/10.29057/icea.v7i13.3519>

- Imbaquingo, D. E., Herrera-Granda, E. P., Herrera-Granda, I. D., Arciniega, S. R., Guamán, V. L., & Ortega-Bustamante, M. C. (2019). Evaluation of university informatic security systems: Teacher evaluation system a case study. *RISTI - Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao*, 2019(E22), 349–362.
- INEC. (2022). *Coordinación Técnica de Producción Estadística*.
- Jácome-Ortega, A. E., Herrera-Granda, E. P., Herrera-Granda, I. D., Caraguay-Procet, J. A., & Basantes-Andrade, A. V. (2019). Análisis temporal y pronóstico del uso de las TIC, a partir del instrumento de evaluación docente de una Institución de Educación Superior. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, E22, 399–412.
- Khvilon, E., & Patru, M. (2002). Las Tecnologías de la información y la comunicación en la formación docente: guía de planificación. *UNESCO*, 240.
- Mayorga, M. (2020). Conocimiento, aplicación e integración de las TIC – TAC y TEP por los docentes universitarios de la ciudad de Ambato. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 9(1 SE-Artículos), 5–11. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i1.101>
- Mejia, T. (2020). Investigación descriptiva: características, técnicas, ejemplos. *Lifeder*.
- Mendoza, L. P., Velásquez, G. del M., Llantoy, B. E., Carrasco, N. E., Cruz, J. L., Arteaga, J. D., & Minchola, A. M. (2022). Las Tics como soporte en el aprendizaje autónomo en estudiantes de nivel secundario: retos a alcanzar en la educación digital. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2 SE-Artículos). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.1960
- Meza, E. (2020). Herramientas tecnológicas de enseñanza – aprendizaje utilizadas por los docentes de educación básica regular. *Cybertesis UNMSM*.
- MINEDUC. (2019). *Guía de Implementación del Currículo de Emprendimiento y Gestión*. <https://educacion.gob.ec/wp>



content/uploads/downloads/2017/02/Guia-de-implementacion-del-Curriculo-de-
Emprendimiento-y-Gestion-BGU.pdf

Ministerio de Educación. (2021). Currículo Priorizado. *Educacion.Gob.Ec*.

Molinero, M. del C., & Chávez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 10(19 SE-Artículos Científicos). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>

Mosquera, C. (2016). Relación del uso de aulas virtuales y aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de sexto grado del centro educativo Laureles. *Universidad Norbert Wiener*.

Navío, M. (2021). Contenidos eficientes en redes sociales. *Dianet*, 11(1), 239–270.

Onyango, G., & Gitonga, R. (2017). Exploring how technology complements constructivism using a lesson plan. *2017 IST-Africa Week Conference (IST-Africa)*, 1–11. <https://doi.org/10.23919/ISTAFRICA.2017.8102351>

Palomares, I., Sanz, M., Bedate, J., Pinillos, A., & Franco Sara. (2021). Perfil de competencias digitales en alumnos universitarios e influencia por el confinamiento COVID-19. *VII Congreso de Innovación Edicativa y Docencia En Red*. <https://doi.org/10.4995/INRED2021.2021.13765>

Pedregal, L. (2022). Aprendizaje cooperativo y recursos TIC en Tecnología de ESO. Percepciones del alumnado y profesorado en Asturias. *Repositorio Institucional de La Universidad de Oviedo*, 308.

Reyes, G., & Avalos, C. (2018). Uso de las Tecnología de la Información y Comunicación Open Office Cole y Google Web Designer para contribuir al logro de las Capacidades de Aprendizaje en los Estudiantes del 3er Grado de Secundaria en el Área de EPT de La Institución Educativa Liceo Nav. *UNPRG*.

- Rojas, O., & Días, J. (2020). COVID-19. La transformación de la educación en el Ecuador mediante la inclusión de herramientas tecnológicas para un aprendizaje significativo. *Dianet*, 7(2), 64–74.
- Ruiz, U. (2022). Las herramientas Google para la enseñanza en el siglo XXI. *Revista RedCA; Vol. 5 Núm. 13 (2022): Revista RedCA (Junio-Septiembre 2022)*. <https://doi.org/10.36677/redca.v5i13.18684>
- Sánchez, A. (2019). La educación inclusiva : mejora escolar y retos para el siglo XXI. *Participación Educativa. 2019, Segunda Época, v. 6, n. 9, Septiembre; p. 41-51*. <https://doi.org/10.4438/1886-5097-PE>
- Sánchez, P. (2021). Aplicaciones móviles off-line en la enseñanza de emprendimiento y gestión en bachillerato. *Repositoria UTI, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica*, 129.
- Scagliusi, V. F. (2023). Competencias digitales clave en el emprendimiento juvenil: una revisión sistemática de los últimos 6 años. *RITE* , 14, 2529–9638. <https://doi.org/10.6018/riite.565401>
- Silva, M. (2020). The pedagogical dimension of equity in higher education. *Education Policy Analysis Archives*, 28(0 SE-), 46. <https://doi.org/10.14507/epaa.28.5039>
- Suriawati, S., & Mundilarto, M. (2019). SETS approach -based audiovisual media for improving the students' critical thinking skills. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 1(2 SE-Articles), 95–103. <https://doi.org/10.33292/petier.v1i2.15>
- Vélez, C., Bustamante, M., Loor, B., & Afcha, S. (2020). La educación para el emprendimiento como predictor de una intención emprendedora de estudiantes universitarios. *SciELO Analytics*, 13(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000200063>

ANEXOS

Anexo 1. Certificado o Acta del Perfil de Investigación

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Primera cohorte

Reporte de la sustentación pública del TDT

Código UPEC-P09-S11-RU02-2; Versión: 02; 14 de abril de 2023

Maestrante: Ana Lucia Tacan Meneses
Cédula de identidad: 0401257860
Lugar: Edificio de posgrado, primer piso, sala de defensa de Posgrado
Tema del Trabajo de titulación: Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión

CATEGORÍA	NOTA PROMEDIO
I. Organización de la información	9,67
II. Exposición oral	9,67
III. Referencias	10,00
IV. Dominio	10,00
V. Lenguaje Técnico	9,33
VI. Lenguaje corporal	9,67
VII. Argumentación	10,00
NOTA FINAL (aproximado al inmediato superior)	9,76
APRUEBA	

El maestrante:
Observaciones:

MSc. Maritza Genoveva Méndez Ortega
Examinador 1
1002416244

MSc. Jorge Humberto Miranda Realpe
Tutor de TDT
1001580875

MSc. Jhony Vicente Enríquez Herrera
Examinador 2
1003269840

Anexo 2. Certificado del abstract por parte de idiomas



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE CENTER

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Ana Lucia Tacan Meneses				
DATE: 25 de julio de 2023				
TOPIC: “Herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas de la asignatura de Emprendimiento y gestión”				
MARKS AWARDED		QUANTITATIVE AND QUALITATIVE		
VOCABULARY AND WORD USE	Use new learnt vocabulary and precise words related to the topic	Use a little new vocabulary and some appropriate words related to the topic	Use basic vocabulary and simplistic words related to the topic	Limited vocabulary and inadequate words related to the topic
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1 Vera Jativa Edwin Andrés,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
WRITING COHESION	Clear and logical progression of ideas and supporting paragraphs.	Adequate progression of ideas and supporting paragraphs.	Some progression of ideas and supporting paragraphs.	Inadequate ideas and supporting paragraphs.
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
ARGUMENT	The message has been communicated very well and identify the type of text	The message has been communicated appropriately and identify the type of text	Some of the message has been communicated and the type of text is little confusing	The message hasn't been communicated and the type of text is inadequate
	EXCELLENT: 2 <input checked="" type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
CREATIVITY	Outstanding flow of ideas and events	Good flow of ideas and events	Average flow of ideas and events	Poor flow of ideas and events
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
SCIENTIFIC SUSTAINABILITY	Reasonable, specific and supportable opinion or thesis statement	Minor errors when supporting the thesis statement	Some errors when supporting the thesis statement	Lots of errors when supporting the thesis statement
	EXCELLENT: 2 <input type="checkbox"/>	GOOD: 1,5 <input checked="" type="checkbox"/>	AVERAGE: 1 <input type="checkbox"/>	LIMITED: 0,5 <input type="checkbox"/>
TOTAL/AVERAGE	9 - 10: EXCELLENT 7 - 8,9: GOOD	TOTAL 9,5		



5 - 6,9: AVERAGE

0 - 4,9: LIMITED



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DELCARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGECENTER

Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o Investigación.

Autor: Ana Lucia Tacan Meneses

Fecha de recepción del abstract: 25 de julio de 2023

Fecha de entrega del informe: 25 de julio de 2023

El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

Si la traducción no está dentro de los parámetros de 9 – 10, el autor deberá realizar las observaciones presentadas en el ABSTRACT, para su posterior presentación y aprobación.

Observaciones:

Después de realizar la revisión del presente abstract, éste presenta una apropiada traducción sobre el tema planteado en el idioma Inglés. Según los rubrics de evaluación de la traducción en Inglés, ésta alcanza un valor de 9 por lo cual se valida dicho trabajo.

Atentamente



Firmado electrónicamente por:

EDISON
BOANERGES
PEÑAFIEL ARCOS

Ing. Edison Peñafiel Arcos MSc
Coordinador del CIDEN

Anexo 3. Manual de Uso del Aula Virtual

AULA VIRTUAL EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN



Manual del Estudiante

Dra. Ana Lucía Tacán

AULA VIRTUAL EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN

PRESENTACIÓN

Estimado Estudiante,

La presente guía es para uso de los estudiantes de Tercero Bachillerato cuyo objetivo es brindarles un espacio virtual donde puedan desarrollar actividades académicas que fortalezcan el espíritu emprendedor. Motivarles a los alumnos a crear e innovar sus ideas de emprendimiento a través de métodos activos y colaborativos actuales que les sirvan como soporte para su vida profesional y laboral.

Para poder acceder a este espacio virtual deberás seguir el paso a paso de las instrucciones de la guía de uso.

1. ACCESO AL AULA

1.1. Ingresamos a la dirección <https://aula.eulereducacion.online/login/inc>

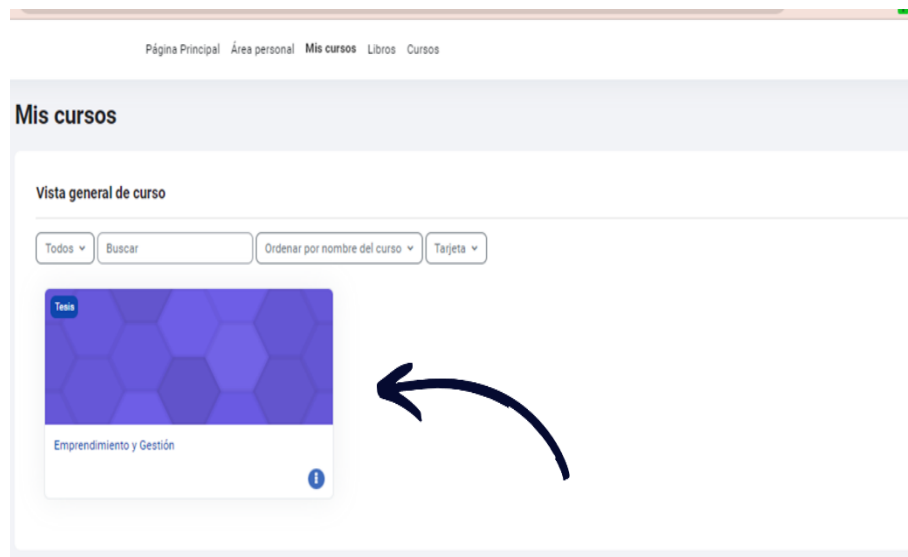


1.2. Ingresamos el nombre de usuario y contraseña que corresponda. Luego, damos clic en el botón “Acceder”



2.- DESARROLLO DEL CURSO

2.1 Una que vez ingresamos al aula virtual selecciona el curso de Emprendimiento y Gestión damos un clic.



2.2 A continuación usted encontrará los módulos que su docente ha ingresado en su aula virtual.

Curso Participantes Calificaciones Competencias Usage Statistics

EMPREDIMIENTO Y GESTIÓN

Lic. Anita Tacán

Objetivo de aprendizaje: Diseñar una propuesta comunicacional innovadora y creativa para publicar y promocionar la idea de emprendimiento a clientes potenciales y a posibles inversionistas

Información General Progreso: 0%	TEMA 1 - EL MERCADO Progreso: 0%	TEMA 2 - VARIABLES DEL MERCADO Progreso: 14%	TEMA 3 - TECNICAS DE PUBLICIDAD Progreso: 0%
TEMA 4: DISEÑO DEL SITIO WEB Progreso: 0%	PRODUCTO FINAL Progreso: 0%		

2.3 Usted puede navegar libremente en cada módulo y encontrar todos los contenidos que han sido cargada previamente por su tutor. los cuales tienen que ser socializados por él mismo.

Información General

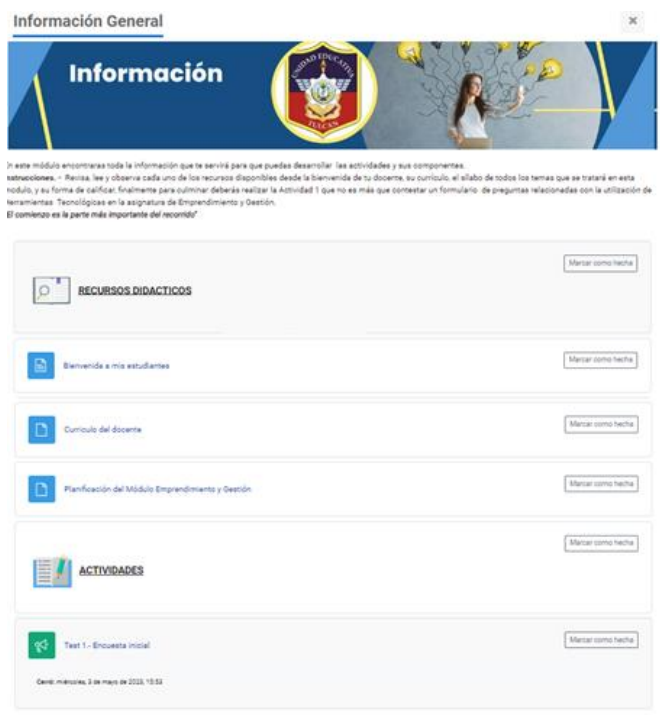
Información

En este módulo encontrarás toda la información que te servirá para que puedas desarrollar las actividades y sus componentes.
 Independiente - Buscar, leer y observar todo uno de los recursos disponibles desde la herramienta de tu docente, así como, en todos los temas que se tratan en este módulo y su forma de realizarlos, finalmente para conformar debidamente realizar la Actividad 1 que no va más que contestar un formulario de preguntas relacionadas con la utilización de herramientas tecnológicas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
 "El contenido es la parte más importante del recorrido"

- RECURSOS DIDACTICOS** Mirar como hecho
- Simulador a nivel estudiante** Mirar como hecho
- Curso de los docentes** Mirar como hecho
- Planificación del Módulo Emprendimiento y Gestión** Mirar como hecho
- ACTIVIDADES**
- Test 1 - Entrenamiento inicial** Mirar como hecho

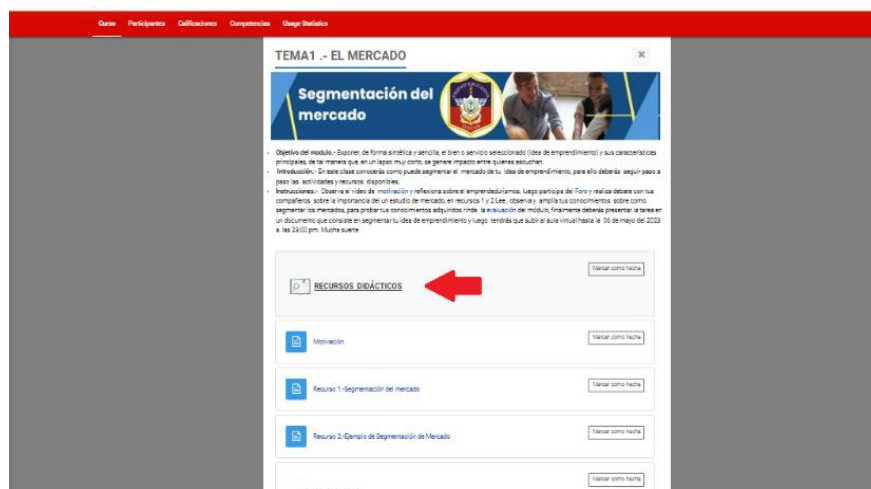
Contó minutos: 3 de mayo de 2022 - 15:59

2.4 En el Módulo de Información General. – Usted encontrará toda la información necesaria previa al inicio de la unidad, desde la presentación del docente, el sílabo de la materia y la forma de calificación.

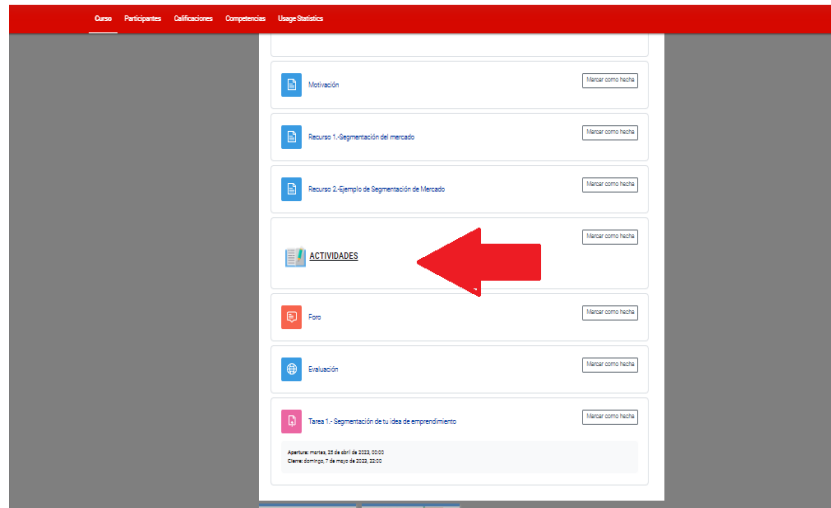


2.5 En cada módulo o tema de clase está compuesta por: La Sección de RECURSOS DIDÁCTICOS Y La Sección de ACTIVIDADES.

- En RECURSOS DIDÁCTICOS usted encontrará videos, presentaciones y contenidos referente a tema de clase.

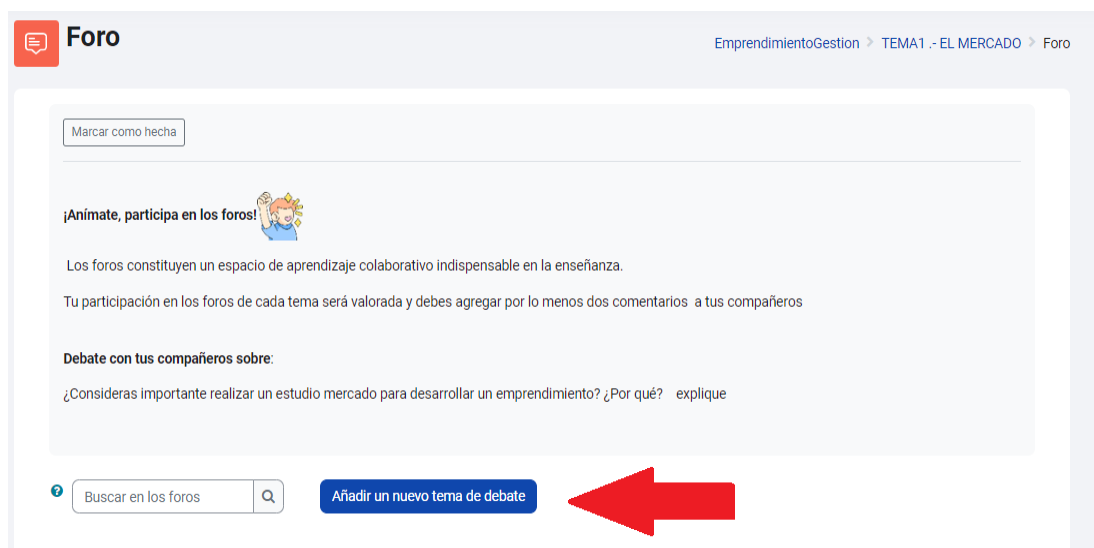


- En **ACTIVIDADES** son diversas herramientas que usted deberá utilizar para desarrollar actividades autónomas o grupales las mismas que tendrán un tiempo determinado para poder realizarlas o presentarlas



2.6 A continuación, usted podrá observar las **ACTIVIDADES** más usados que su docente utilizará dentro de su aula virtual.

- **FORO** .- Actividad foro permite a los participantes tener debates asincrónicos, en un determinado tiempo donde el criterio o concepto personal entran a debate.



- **GLOSARIO.-** La actividad glosario permite a los participantes crear y mantener una lista de definiciones, de forma similar a un diccionario, o para recoger y organizar recursos o información.

Actividad 1.-Consulta los siguientes términos de mercado

EmprendimientoGestion > TEMA 2.- VARIABLES DEL MERCADO > Actividad 1.-Consulta los siguientes términos de mercado

Marcar como hecha

Mercado
Promoción
Precio
Producto
Marca

Add entry ←

Buscar ¿Buscar en conceptos y definiciones?

Navegue por el glosario usando este índice.

[Especial](#) | [A](#) | [B](#) | [C](#) | [D](#) | [E](#) | [F](#) | [G](#) | [H](#) | [I](#) | [J](#) | [K](#) | [L](#) | [M](#) | [N](#) | [Ñ](#) | [O](#) | [P](#) | [Q](#) | [R](#) | [S](#) | [T](#) | [U](#) | [V](#) | [W](#) | [X](#) | [Y](#) | [Z](#) | [TODAS](#)

Una vez que ingrese los concepto o definiciones el glosario se reflejara de la siguiente forma

[Especial](#) | [A](#) | [B](#) | [C](#) | [D](#) | [E](#) | [F](#) | [G](#) | [H](#) | [I](#) | [J](#) | [K](#) | [L](#) | [M](#) | [N](#) | [Ñ](#) | [O](#) | [P](#) | [Q](#) | [R](#) | [S](#) | [T](#) | [U](#) | [V](#) | [W](#) | [X](#) | [Y](#) | [Z](#) | [TODAS](#)

Página: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ... 15 (Siguiente) [TODAS](#)

P

PALABRAS Y SIGNIFICADOS
envio documento con significados!

3

[Definicion.docx](#)

Palabra(s) clave:

plaza de mercado
lugar o situación donde compradores y vendedores de bienes y servicios, a partir de estas interacciones, originan relaciones comerciales con el fin de intercambiar transacciones de algún tipo.

precio ...
elemento y cantidad que produce ingresos, que se requiere para adquirir un producto o servicio

Precio
expresa el valor del producto o servicio en términos monetarios. Las materias primas, el tiempo de producción, la inversión tecnológica y la competencia en el mercado son algunos de los factores que inciden en la formación del precio.

- **TAREAS.-** Las tareas permiten profesor evaluar el aprendizaje de los alumnos mediante la creación de una tarea a realizar que luego revisará, valorará, calificará y a la que podrá dar retroalimentación. Para ello deberá subir un documento en PDF, PNG, HTML o el formato que designe el tutor.

Tarea 2.- Variables del emprendimiento

EmprendimientoGestion > TEMA 2.- VARIABLES DEL MERCADO > Tarea 2.- Variables del emprendimiento > Editar entrega

Marcar como hecha

Apertura: miércoles, 26 de abril de 2023, 00:00
Cierre: domingo, 7 de mayo de 2023, 22:00

La puntualidad, es un hábito importante en el gente exita

En el modelo de presentación de tarea describe cada una de la variables del mercado donde tu idea de emprendimiento tienen sus mayor fortaleza.
La puntualidad, es un hábito importante en el gente exita

En el modelo de presentación de tarea describe cada una de la variables del mercado donde tu idea de emprendimiento tienen sus mayor fortaleza.
[TAREA 2.docx](#) 26 de abril de 2023, 00:27

▼ Agregar entrega

Archivos enviados

Tamaño máximo de archivo: 2 GB, número máximo de archivos: 20

Archivos

Puede arrastrar y soltar archivos aquí para añadirlos

- **EVALUACIÓN.-** La actividad Cuestionario permite al profesor diseñar y plantear cuestionarios con preguntas tipo opción múltiple, verdadero/falso, coincidencia, respuesta corta y respuesta numérica, los cuestionarios pueden usarse para realizar exámenes

En los módulos de temas puedes expedientar evaluación herramientas externas como wordwall o <https://www.cerebriti.com/>

Esta guía fue realizada para una mejor comprensión del estudiante sobre los recursos que se usan en el aula virtual, si tiene más dudas, puede consultar al docente sobre las actividades a realizar dentro de la plataforma y su correcto uso.

Anexo 4. Validación de los instrumentos.

EXPERTO 1



Encuesta para los estudiantes

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI**

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS**

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es "Proponer estrategias socioeconómicas que permitan el fortalecimiento de la asociatividad en el sector turístico como política pública, en la provincia del Carchi", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala:

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTAJACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					x		
Validez de criterio metodológico					x		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					x		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					x		
Total parcial					20		
TOTAL					20		

PUNTAJACIÓN
De 4 a 11: No Válida Reformular
De 12 a 14: No Válida Modificar
De 15 a 17: Válida mejorar
De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	MSc. Jorge Miranda
Grado Académico	Magister

MSc. Jorge Miranda
 Nombres: JORGE HERRERA HIRANDA REALFE
 CC: 1001580875



Entrevista para

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI**

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS**

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es "Proponer estrategias socioeconómicas que permitan el fortalecimiento de la asociatividad en el sector turístico como política pública, en la provincia del Carchi", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala:

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTAJACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					x		
Validez de criterio metodológico					x		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					x		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					x		
Total parcial					20		
TOTAL					20		

PUNTAJACIÓN
De 4 a 11: No Válida Reformular
De 12 a 14: No Válida Modificar
De 15 a 17: Válida mejorar
De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	MSc. Jorge Miranda
Grado Académico	Magister

MSc. Jorge Miranda
 Nombres: JORGE HERRERA HIRANDA REALFE
 CC: 1001580875

docentes

EXPERTO 2

Encuesta para los estudiantes
docentes

Entrevista para

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI**

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS**

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es "Proponer estrategias socioeconómicas que permitan el fortalecimiento de la asociatividad en el sector turístico como política pública, en la provincia del Carchi", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala:

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTAJACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					x		
Validez de criterio metodológico					x		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					x		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					x		
Total parcial					20		
TOTAL					20		

PUNTAJACIÓN
De 4 a 11: No Válida Reformular
De 12 a 14: No Válida Modificar
De 15 a 17: Válida mejorar
De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	PhD. Erick Herrera
Grado Académico	Magister

PhD. Erick Herrera
 Nombres: ERICK HERRERA
 CC: 1003850136

EXPERTO 3

Encuesta para los estudiantes

**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI**

**VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS**

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es "Proponer estrategias socioeconómicas que permitan el fortalecimiento de la asociatividad en el sector turístico como política pública, en la provincia del Carchi", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala:

1 Muy Poco	2 Poco	3 Regular	4 Aceptable	5 Muy aceptable
------------	--------	-----------	-------------	-----------------

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTAJACIÓN					ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1	2	3	4	5		
Validez de contenido					x		
Validez de criterio metodológico					x		
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación					x		
Las preguntas responden a los objetivos de investigación					x		
Total parcial					20		
TOTAL					20		

PUNTAJACIÓN
De 4 a 11: No Válida Reformular
De 12 a 14: No Válida Modificar
De 15 a 17: Válida mejorar
De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombres y apellidos	PhD. Erick Herrera
Grado Académico	Magister

PhD. Erick Herrera
 Nombres: ERICK HERRERA
 CC: 1003850136

Entrevista para docentes



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información valiosa, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y coadyuvar el instrumento de investigación cuyo objetivo es "Proponer estrategias socioeconómicas que permitan el fortalecimiento de la asociatividad en el sector turístico como política pública, en la provincia del Carchi", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala:

1 Muy Pobre 2 Pobre 3 Regular 4 Aceptable 5 Muy aceptable

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTAJACIÓN	ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1 2 3 4 5		
Validez de contenido			
Validez de criterio metodológico			
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación			
Las preguntas responden a los objetivos de investigación			
Total parcial			
TOTAL			

PUNTAJACIÓN
De 4 a 11: No Válida Reformular
De 12 a 14: No Válida Modificar
De 15 a 17: Válida mejorar
De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombre y apellidos: Ramiro Urteiza
Grado Académico: MSc.

Nombre: MSc. Ramiro Urteiza
CC: 0400909362

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
JUICIO DE EXPERTOS

Estimado profesional, usted ha sido elegido a participar en el proceso de evaluación del instrumento de investigación.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información valiosa, criterio requerido para la investigación. A continuación, le presentamos una lista de cotejo, sírvase analizar y coadyuvar el instrumento de investigación cuyo objetivo es "Proponer estrategias socioeconómicas que permitan el fortalecimiento de la asociatividad en el sector turístico como política pública, en la provincia del Carchi", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumento para su aplicación.

Para cada criterio se debe considerar la siguiente escala:

1 Muy Pobre 2 Pobre 3 Regular 4 Aceptable 5 Muy aceptable

CRITERIO DE VALIDEZ	PUNTAJACIÓN	ARGUMENTO	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
	1 2 3 4 5		
Validez de contenido			
Validez de criterio metodológico			
Validez de intención y objetividad de medición y/o observación			
Las preguntas responden a los objetivos de investigación			
Total parcial			
TOTAL			

PUNTAJACIÓN
De 4 a 11: No Válida Reformular
De 12 a 14: No Válida Modificar
De 15 a 17: Válida mejorar
De 18 a 20: Válida Aplicar

Nombre y apellidos: Ramiro Urteiza
Grado Académico: MSc.

Nombre: MSc. Ramiro Urteiza
CC: 0400909362

Anexo 5. Instrumentos de investigación

Encuesta aplicada a docentes



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

CENTRO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

ENTREVISTA A DOCENTES

OBJETIVO: Identificar las herramientas tecnológicas que utilizan los docentes expertos que imparten la asignatura de Emprendimiento y Gestión a los estudiantes de terceros bachilleratos de la Unidad Educativa Tulcán.



MOTIVACIÓN: Saludos cordiales, le invitamos a contestar con la mayor seriedad el siguiente cuestionario a fin de obtener información valiosa y confiable, que será de uso oficial y de máxima confidencialidad, con miras a conocer la percepción que tienen los docentes sobre el uso de las herramientas tecnológicas aplicadas al emprendimiento.

VALIDACIÓN. - Ud., ha sido considerado un experto en la temática que se está investigando. Solicito comedidamente emita su juicio de valor con respecto a la formulación de cada uno de los ítems, para lo cual utilizamos la escala de Likert (1 al 5), en donde 1 es pésima formulación de la pregunta y 5 corresponde a excelente formulación. Marque con una X en el número según corresponda su valoración a cada ítem. La entrevista estará diseñada conforme a la siguiente estructura:

Para Docentes (Entrevista):

¿Desde su experiencia, considera usted que la utilización de las herramientas tecnológicas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión promueve el desarrollo habilidades emprendedoras en los estudiantes? ¿De qué manera?

¿Qué herramientas tecnológicas conoce usted y cuáles ha utilizado para el desarrollo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión? ¿Podría indicar cual considera usted de mayor efectividad para el aprendizaje y por qué?

¿Qué habilidades y destrezas cree usted, que los estudiantes pueden desarrollar con la utilización de herramientas tecnológicas dentro de la asignatura de emprendimiento y gestión? ¿De qué manera desarrollan?

En el proceso de enseñanza del plan comunicacional y promoción de un emprendimiento. ¿Qué herramientas tecnológicas utiliza usted, y cuáles son los beneficios del uso de esa herramienta?

¿Qué tipos de herramientas tecnológicas según su experiencia permiten promocionar un emprendimiento? Mencione alguna de estas herramientas y destaque ¿Cuál ha sido la más efectiva?



Desde su punto de vista ¿Qué ventajas y desventajas tendría la aplicabilidad de herramientas tecnológicas en la asignatura de Emprendimiento en la Institución Educativa?

¿Cree usted que los entornos virtuales de aprendizaje (plataforma virtual) pueden aportar en el proceso de enseñanza aprendizaje? Según el módulo del plan comunicacional y promoción de la asignatura de emprendimiento y gestión ¿Qué debería contener este entorno virtual?

¿Estaría de acuerdo en implementar un aula virtual que aporte al desarrollo de habilidades en el módulo del plan comunicacional y promoción? ¿Me podría indicar en que le facilitaría a usted la utilización de este recurso digital?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

CENTRO DE POSTGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

CUESTIONARIO -ENCUESTA

Objetivo: Determinar las herramientas tecnológicas que los estudiantes usan y dominan en el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.

- *Este cuestionario está enfocado a los estudiantes de tercer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Tulcán.*
- *La información es confidencial y será utilizada estrictamente para el proceso de investigación*
- Instrucción: Marque con una X su respuesta

DATOS INFORMATIVOS

Sexo

() Masculino

() Femenino



Edad:

- Menor de 16 años
- 17 a 18 años
- 19 y más



1. ¿En la asignatura de emprendimiento y gestión con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas?

- Siempre
- Casi siempre
- Alguna veces
- Casi nunca
- Nunca

2.- ¿Considera necesario el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

- Siempre
- Casi siempre
- Alguna veces
- Casi nunca
- Nunca

3.- ¿Cree usted que la tecnología puede proporcionar alguna ventaja para la búsqueda de nuevos mercados?

- Siempre
- Casi siempre
- Alguna veces
- Casi nunca
- Nunca

4.- ¿Considera que las redes sociales aportan al desarrollo de un emprendimiento?

- Siempre
- Casi siempre
- Alguna veces



- Casi nunca
- Nunca**

5.- ¿Esta de acuerdo con la automatización de procesos en un emprendimiento a través de la tecnología?

- Siempre
- Casi siempre
- Alguna veces
- Casi nunca
- Nunca

6.- ¿Cree usted que la enseñanza a través de las nuevas tecnologías podrá mejorar sus habilidades y destrezas para emprender un nuevo negocio?

- Siempre
- Casi siempre
- Alguna veces
- Casi nunca
- Nunca

7.- Señale ¿Cuál de las siguientes herramientas tecnológicas utiliza con mayor frecuencia en la asignatura de emprendimiento y gestión?

- Redes Sociales
- Aulas Virtuales
- Presentaciones
- Aplicaciones para crear webs
- Formularios
- Diseño Publicitario
- Herramientas Analíticas web

8.- ¿Considera usted que las nuevas tecnologías podrían desarrollar su habilidad para innovar nuevos emprendimientos?

- Siempre

- Casi siempre
- Alguna veces
- Casi nunca
- Nunca

9.- ¿Está de acuerdo en qué el marketing digital facilita la promoción de un emprendimiento?

- Siempre
- Casi siempre
- Alguna veces
- Casi nunca
- Nunca

1. -¿Cree usted que las herramientas tecnológicas permiten personalizar los servicios o productos que ofrece un emprendimiento?

- Siempre
- Casi siempre
- Alguna veces
- Casi nunca
- Nunca

11.- ¿Considera que la publicidad digital tiene mayores beneficios que la publicidad física?

- Siempre
- Casi siempre
- Alguna veces
- Casi nunca
- Nunca

12.- ¿Piensa que tener un aula virtual de aprendizaje interactiva facilitaría el desarrollo de las destrezas de la asignatura de emprendimiento y gestión?



- Siempre
- Casi siempre
- Alguna veces
- Casi nunca
- Nunca

13.- ¿Estaría de acuerdo que se implemente un aula virtual para los estudiantes de tercero bachillerato enfocada al plan comunicacional y de promoción de un emprendimiento?

- Siempre
- Casi siempre
- Alguna veces
- Casi nunca
- Nunca

14.- ¿Del contenido del plan comunicacional y de promoción que temas te gustaría que contenga un aula virtual?

- Segmentación de mercado
- Variables de Mercado
- Técnicas de Publicidad
- Promociones en Ventas

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 6. Aprobación para aplicación de los instrumentos de investigación a docentes y estudiantes.

Oficio Nro. MINEDUC-CZ1-04D01-2023-025-DES
Tulcán, 02 de febrero del 2023

Doctora
Ana Lucía Tacan Meneses
MAESTRANTE DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
En su Despacho:

De mi consideración:

En atención al oficio sin número de fecha 01 de febrero del 2023 mediante el cual solicita autorización para realizar el proyecto de tesis denominado "**Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión**" mediante la realización de entrevistas a docentes del área técnica y una encuesta a estudiantes de tercer año de bachillerato en la Unidad Educativa Tulcán. Al respecto, me permito otorgar la autorización respectiva para lo cual debe coordinar con la autoridad de la Institución educativa.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

MSc. Sandino Guerrón Calcedo
DIRECTOR DISTRITAL DE EDUCACIÓN 04D01
SAN PEDRO DE HUACA - TULCÁN

Elaborado por:	Verónica Parodi, Apoyo Dirección	
Brevado por:	Tatiana Lobos, Analista Técnica de ADM	
Aprobado por:	Sandino Guerrón, Director Distrital	



Oficio No. UPEC-DP-2023-006-O
Tulcán, 01 de febrero del 2023

MSc. Sandino Guerrón
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN 04 D01 SAN PEDRO DE HUACA – TULCÁN

De mi consideración:

Reciba un atento saludo de quienes hacemos la Dirección de Posgrado de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, a la vez expresamos los mejores deseos en el desempeño de tan delicadas funciones.

El presente tiene como finalidad informar que **Ana Lucía Tacán Meneses**, con cédula de identidad N° **0401257860**, estudiante del programa de Maestría en Educación, Tecnología e Innovación, primera cohorte, se encuentra realizando el Trabajo de Titulación cuyo tema es: **"Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión"**; en tal virtud y, conocedores de su alto espíritu de cooperación, solicito autorizar a quien corresponda, se dé las facilidades para el desarrollo del Trabajo de Titulación en la Unidad Educativa Tulcán. Este trabajo investigativo esta dirigido a estudiantes de Tercero Bachillerato General Unificado y docentes del área técnica.

En la seguridad de que este requerimiento sea atendido favorablemente, anticipo mis sinceros agradecimientos.

Atentamente,



WILSON JENNY
YAMBAY
VALLEJO

Dra. Jenny Yambay MSc.
DIRECTORA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
"Educamos para transformar el mundo"

RECEBIDO 01-02-2023
15:02
TULCÁN - ECUADOR

BP