

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI

POSGRADO



MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Herramienta digital CRELLO en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Trabajo de titulación previa la obtención del
Título de Magister en educación, tecnología e innovación

Autora: Gabriela Milena Ibarra Romo

Tutor: MSc. Wilson Andrés Zabala Villarreal

Tulcán, 2024

CERTIFICADO DEL TUTOR

CERTIFICADO DEL TUTOR

Certifico que la maestrante Gabriela Milena Ibarra Romo, con el número de cédula 0401317268, ha elaborado el Trabajo de Titulación: "Herramienta digital CRELLO en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión".

Este trabajo se sujeta a las normas y metodología dispuestas en la Codificación del Reglamento de Régimen Académico y de Estudiantes de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi con RESOLUCIÓN No. 171-CSUP-2023, por lo tanto, autorizo su presentación para la sustentación respectiva.



MSc. Andrés Zabala Villarreal

Tulcán, enero 2024

AUTORÍA DE TRABAJO

AUTORÍA DE TRABAJO

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

Yo, Gabriela Milena Ibarra Romo, con cédula de identidad número 0401317268, declaro: que la investigación es absolutamente original, autentica, personal y los resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.



Ibarra Romo Gabriela Milena

Tulcán, enero 2024

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Gabriela Milena Ibarra Romo, declaro ser autor/a de los criterios emitidos en el trabajo de titulación "Herramienta digital CRELLO en el proceso de enseñanza y aprendizaje de 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.



Ibarra Romo Gabriela Milena

Tulcán, enero 2024

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por guiar mi camino con infinitas bendiciones, por permitirme cumplir mis sueños en compañía de mi familia.

A mi familia por ser mi pilar fundamental en el proceso de elaboración de mi trabajo de titulación.

A mi tutor MSc. Andrés Zabala Villarreal por ser un excelente ser humano y profesional que supo guiarme durante el tiempo que duro la realización de mi proyecto de investigación, mi eterna gratitud.

A la Universidad por haberme abierto sus puertas y brindarme la oportunidad de llevar a cabo este proceso de aprendizaje, por último, a mis docentes por sus conocimientos impartidos.

DEDICATORIA

Con infinito amor dedico este trabajo a mi esposo Jorge Mejía por brindarme su apoyo incondicional sin importar las circunstancias de la vida, a mi hijo Jorge Gabriel Mejía por ser mi más grande inspiración, por quien cada día deseo ser mejor.

A mis padres y hermana German Ibarra, Magaly Romo y Joselyn Ibarra, por ser quienes me motivaron con mucho amor en este arduo proceso y por demostrarme que con perseverancia, responsabilidad y dedicación todo sueño es alcanzable en la vida.

ÍNDICE

CERTIFICADO DEL TUTOR	iii
AUTORÍA DE TRABAJO	iv
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
DEDICATORIA.....	vii
ÍNDICE	viii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xi
ÍNDICE DE ANEXOS	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv
CAPÍTULO I	1
PROBLEMA	1
1.1. Planteamiento del problema	1
1.2. Preguntas de investigación.....	3
1.3. Objetivos de la investigación.....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos	3
1.4. Justificación.....	4
CAPÍTULO II	6
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
2.1 Antecedentes de investigación	6
2.2. Marco Teórico.....	9
2.3. Marco Legal	18
CAPÍTULO III	21
MARCO METODOLÓGICO	21
3.1. Descripción del área de estudio / grupo de estudio	21

3.2. Enfoque y tipo de investigación	23
3.3. Definición y operacionalización de variables.....	25
3.4. Procedimientos	29
3.5. Consideraciones bioéticas	30
CAPÍTULO IV	31
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	31
CAPÍTULO V	44
PROPUESTA	44
5.1. Objetivo de la propuesta	44
5.2. Justificación.....	44
5.3. Descripción de la herramienta.....	45
5.3.1. Funcionalidad.....	45
5.4. Gráfico operativo del proceso	45
5.5. Planificación Curricular Anual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión con la herramienta CRELLO.....	47
5.6. Diseño de un aula virtual para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión	57
5.7. Desafíos de la aplicabilidad de la propuesta	63
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	64
Conclusiones	64
Recomendaciones	65
REFERENCIAS.....	66
ANEXOS	73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de la variable del estudio.....	26
Tabla 2. Comparativa de medias, docentes y estudiantes.....	43
Tabla 3. Análisis de ANOVA de un factor	43
Tabla 4. PCA, asignatura de Emprendimiento y Gestión	47
Tabla 5. Descripción paso a paso de la construcción del aula virtual	58

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Mapa Geográfico de la Unidad Educativa “El Carmelo”.....	21
Figura 2. Acceso principal de la Unidad Educativa “El Carmelo”	22
Figura 3. Porcentajes referentes a la importancia de la asignatura de E y G ..	32
Figura 4. Porcentaje sobre la importancia del uso de recursos digitales	33
Figura 5. Porcentaje sobre la contribución de las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje de E y G	34
Figura 6. Porcentaje referente a la utilidad de las herramientas digitales en la realización de tareas	35
Figura 7. Porcentaje de la aplicabilidad de la asignatura de E y G en el diseño de proyectos.....	36
Figura 8. Conveniencia de los estudiantes en realizar actividades innovadoras con herramientas digitales.....	37
Figura 9. Porcentaje del uso de ordenadores como recurso para la enseñanza de herramientas digitales	38
Figura 10. Porcentaje referente a la importancia de implementar herramientas digitales	39
Figura 11. Porcentaje sobre la Importancia de las capacitaciones en el manejo de herramientas digitales	41
Figura 12. Predisposición para capacitarse en el manejo de herramientas digitales	42
Figura 13. Operatividad de la propuesta.....	46

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Acta de aprobación de defensa	73
Anexo B. Aprobación del abstract del TFT.....	74
Anexo C. Validación del instrumento de recolección de datos.	76
Anexo D. Autorizaciones para el levantamiento de información.....	79
Anexo E. Evidencia fotográfica del aula virtual.....	81

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es proponer un aula virtual con recursos didácticos elaborados con la herramienta digital de diseño CRELLO, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, con los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “El Carmelo”. El enfoque es mixto, de tipo descriptivo, documental, de campo y transversal. El grupo de estudio fue 54 estudiantes y 20 docentes de la asignatura, a quienes se les aplicó un cuestionario estructurado con 10 preguntas referentes a la temática. Los principales resultados mostraron que el 89% de los docentes y el 75% de los estudiantes están de acuerdo y muy de acuerdo en valorar la importancia de las TIC en los procesos educativos, así como la necesidad de incorporar éstas en las aulas de clase. Se diseñó un aula virtual que incorpora recursos con la herramienta CRELLO para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Se concluye que, los docentes participantes en esta investigación consideran relevante el uso de la herramienta de diseño CRELLO en la enseñanza de algunos componentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, especialmente en el desarrollo de publicidad de los proyectos desarrollados con sus estudiantes.

Palabras claves: Herramienta digital, CRELLO, enseñanza y aprendizaje, Emprendimiento y Gestión

ABSTRACT

The objective of this research is to propose a virtual classroom with didactic resources developed with the digital design tool CRELLO, in the teaching and learning process of the subject of Entrepreneurship and Management, with the students of the Unified General Baccalaureate of the Educational Unit "El Carmelo". The approach is mixed, descriptive, documentary, field and transversal. The study group was 54 students and 20 teachers of the subject, to whom a structured questionnaire with 10 questions related to the subject was applied. The main results showed that 89% of the teachers and 75% of the students agree and strongly agree on the importance of ICTs in educational processes, as well as the need to incorporate them in classrooms. It was designed a virtual classroom that incorporates resources with the CRELLO tool for teaching the subject of Entrepreneurship and Management. It is concluded that the teachers involved in this research consider relevant the use of the CRELLO design tool in the teaching of some components of the subject of Entrepreneurship and Management, especially in the development of advertising projects developed with their students.

Keywords: Digital tool, CRELLO, teaching and learning, Entrepreneurship and Management.

CAPÍTULO I

PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En el proceso de enseñanza y aprendizaje, las herramientas digitales toman un papel imprescindible permitiendo dinamizar los procesos y lograr mayor efectividad en los resultados. Caicedo Ibarra (2020) considera que la principal ventaja, a la hora de utilizar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) dentro de las aulas, es el abanico de posibilidades que ofrecen al momento de establecer las estrategias metodológicas de enseñanza. Esto, de la mano de la experticia y capacidad innovativa de las docentes, para lograr los resultados de aprendizaje deseados en los estudiantes.

Sin embargo, pese a la notable importancia de dichas herramientas. Loja (2020) en su trabajo relacionado en la inclusión de las TIC en la educación del Ecuador, encontró elementos críticos para su implementación. Estos elementos están relacionados tanto al gobierno y sus políticas públicas ineficientes (nivel diseñador), como a los centros educativos y su bajo nivel actitudinal en lo referente a TIC (nivel ejecutor). Además, pese a que los docentes se muestran positivos ante la implementación de las TIC en las aulas, este esfuerzo continúa siendo deficiente si no se cuenta con un verdadero liderazgo por parte de las autoridades de cada institución y una adecuada provisión de equipamiento por parte de las autoridades gubernamentales.

Adicionalmente González Bajaña (2020) menciona que los procesos pedagógicos orientados a la utilización de libros, cuaderno, pizarra, tiza, borrador y marcador generan poca innovación en los estudiantes a la hora de presentar tareas o dar soluciones creativas a los problemas cotidianos de su entorno. Por lo cual, el uso de herramientas digitales es indispensable a la hora de comunicar visualmente información, hechos, ideas y valores útiles a los estudiantes dentro de su contexto y, a su vez, generar creatividad, innovación y criticidad sobre la práctica de estos.

Por su parte, las herramientas de diseño han venido tomando un papel importante en los últimos años, permitiendo la edición de imágenes y fotos en un espacio dinámico basado en plantillas prediseñadas. Lo cual, permite realizar diseños semi profesionales de manera rápida y fácil, además, están disponibles en la web como diseñadores intuitivos de fácil acceso que, en su mayoría, se encuentran en una versión gratuita o de prueba. Para Bastida Izaguirre (2019) una herramienta de diseño es crucial al momento de desarrollar un proyecto de emprendimiento. Esto, tomando en cuenta el componente publicitario y el mercado objetivo al que va dirigido, estas herramientas permiten transformar las ideas y conceptos en una representación y estructura visual, englobando el arte de hacer pancartas, envases, libros, revistas, anuncios, logos, páginas web, símbolos, entre otros. Pese a ello, en la Unidad Educativa “El Carmelo” los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión tienen un bajo conocimiento en el uso y aplicación de este tipo de herramientas dentro del aula de clase, lo cual representa una limitante a la hora de enseñar esta materia. Además, la disponibilidad de equipos tecnológicos es otra limitante, la institución cuenta con un laboratorio equipado con solo 10 computadores funcionales para un total de 116 estudiantes, con un punto de acceso a internet de 20 megas de velocidad.

Por otra parte, se evidencia una educación tradicionalista caracterizada por la aplicación de la teoría del conductismo, misma que convierte al estudiante en un individuo receptor de información. Lo cual, lo obliga de cierta manera a llenar cuadernos y libros, dando como consecuencia un proceso educativo monótono, pasivo y rutinario. En realidad, los docentes no utilizan material didáctico adecuado para impartir su cátedra, obteniendo como resultado un aprendizaje no significativo. El limitado uso de herramientas digitales de diseño como CRELLO en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, genera una baja motivación de los estudiantes en el aprendizaje de esta.

1.2. Preguntas de investigación

- ¿Qué nivel de conocimiento tienen los docentes y estudiantes, en el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en la Unidad Educativa “El Carmelo”?
- ¿Tiene relación el nivel de conocimiento de los docentes y estudiantes sobre herramientas tecnológicas, con la aplicabilidad de la herramienta digital CRELLO en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Proponer un aula virtual con recursos didácticos elaborados con la herramienta digital de diseño CRELLO, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión con los estudiantes de Bachillerato General Unificado, de la Unidad Educativa “El Carmelo”.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de conocimiento de docentes y estudiantes, en el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en la Unidad Educativa “El Carmelo”.
- Elaborar recursos didácticos digitales con la herramienta CRELLO, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de Bachillerato General Unificado en la unidad educativa “El Carmelo”.
- Diseñar un aula virtual con recursos didácticos elaborados con la herramienta digital de diseño CRELLO, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de Bachillerato General Unificado, de la Unidad Educativa “El Carmelo”.

1.4. Justificación

En la actualidad, las herramientas digitales han movido los paradigmas de la educación tradicional, pasando de la permanencia en las aulas y el contacto con los docentes, a una comunicación continua a través de un medio tecnológico que resulta más atractivo e interactivo para el estudiante. Además, en la presente era digital existen una gran variedad de herramientas tecnológicas de fácil acceso que permiten al docente dinamizar su actividad pedagógica de manera multidimensional en de las aulas. Por tal motivo, la educación a nivel mundial a migrado a un entorno digital con el uso de internet como un recurso imprescindible (Ponce Mero, 2021).

De acuerdo con lo mencionado en el párrafo anterior, La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2023) manifiesta la importancia del uso de herramientas tecnológicas en el profesorado, tanto para procesos de conectividad global, como en la vinculación de personas y objetos de todo el mundo a través de las redes telemáticas. A su vez, hace énfasis en la importancia de la innovación tecnológica para favorecer, enriquecer y transformar los procesos educativos, acelerando la consecución de los objetivos de desarrollo y sostenibilidad (ODS).

Adicional a ello, es innegable que las herramientas tecnológicas pueden ser aplicables para la enseñanza y aprendizaje de cualquier materia. Así, para Velezmoro y Carcausto (2020) estas permiten tanto a profesores como a estudiantes mejorar el rendimiento y dinamismo de su trabajo académico. Asimismo, en el ámbito de Emprendimiento y Gestión, se pueden utilizar para explicar temas específicos de la materia, así como para generar proyectos creativos e innovadores en el aula. Por lo tanto, los docentes deben encontrar formas de implementar nuevas estrategias que apoyen la enseñanza y el aprendizaje, incluyendo el uso de recursos tecnológicos en sus prácticas pedagógicas.

Por lo antes mencionado, esta investigación pretende, mediante el uso de las TIC, plantear nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje. Esto, en vista de que en la Unidad Educativa “El Carmelo” existe la necesidad

inminente de mejorar el rendimiento académico y, además, promover procesos colaborativos, creativos, dinámicos e innovadores de la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de Bachillerato General Unificado.

Mediante el desarrollo de este trabajo investigativo se pretende acercar a los estudiantes de la Unidad Educativa “El Carmelo” a un entorno tecnológico educativo, empleando para ello un enfoque tanto de constructivismo, como de conectivismo como teoría del aprendizaje modernista. Logrando, así, que el estudiante construya nuevos conocimientos a partir de la experiencia y, además, participe activamente mediante la manipulación de recursos tecnológicos a su disposición. Para ello, se plantea como recurso base de aprendizaje a la herramienta de diseño CRELLO, con la cual se procura contribuir con el desarrollo de destrezas inherentes a la materia de los educandos.

Esta investigación permite, además, generar un estadístico sobre el nivel de conocimiento de los docentes en el uso de herramientas tecnológicas, relacionar ese conocimiento con la aplicación de estas dentro de las aulas de clase, así como identificar si se está utilizando herramientas de diseño para la enseñanza de la materia de Emprendimiento y Gestión. Lo cual servirá como un compendio de información técnico-científica utilizable en posteriores investigaciones, además de servir como guía para replicar el proyecto en otras instituciones.

Por otro lado, la investigación es viable al contar con la autorización de la institución educativa que va a ser objeto de análisis y, adicional a ello, está relacionada directamente con el Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025 (SENPLADES, 2021) con el eje social, objetivo 7 que establece “Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles”. A su vez, se encuentra dentro de la línea de investigación de la Universidad Politécnica Estatal del Carchi, que establece como eje principal la innovación en la mediación pedagógica, aprendizaje y desarrollo. Formación docente en el aula, la escuela y la comunidad.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Antecedentes de investigación

En este capítulo se presenta una serie de antecedentes relacionados al tema de investigación, con el propósito de tener una referencia teórico-científica de estudios previos al desarrollo de esta. Éstos, reflejan la importancia del uso de herramientas digitales en el proceso educativo, especialmente en la materia de Emprendimiento y Gestión. Los autores citados en este trabajo han planteado el estudio de problemáticas similares, formulando objetivos y llegando a resultados y conclusiones de alto interés para este trabajo investigativo.

Reyes Sornoza (2020) en su investigación sobre las tecnologías educativas para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, buscó analizar el impacto de esta en la enseñanza de esta materia con los estudiantes de tercero de bachillerato en el año 2020. El estudio se planteó con una metodología de análisis bibliográfico, exploratorio y con un diseño de enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), el instrumento utilizado en la recolección de datos fue una encuesta en línea con la ayuda de Google Forms, aplicada a 144 estudiantes y 5 docentes. Los resultados del estudio arrojaron la necesidad de utilizar una guía metodológica como material de apoyo didáctico. Como conclusión, el investigador encontró que la tecnología es escasamente utilizada en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, lo cual genera un bajo rendimiento académico. Por ello, recomienda a los docentes implementar herramientas tecnológicas en sus planificaciones diarias, con el propósito de mejorar las habilidades y destrezas de los estudiantes en el uso de las TIC.

En el mismo sentido Torres Benavides (2022) en su estudio enfocado en analizar los organizadores gráficos interactivos como herramienta didáctica para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión. El autor propuso herramientas didácticas para integrar los organizadores gráficos interactivos en el proceso de aprendizaje de esta asignatura con estudiantes de primero

de Bachillerato. La investigación se planteó con un enfoque mixto, empleando como técnicas de recolección de datos la encuesta y la observación y, a su vez, con un diseño investigativo de campo, descriptivo, documental, tecnológico y estadístico. El grupo focal del estudio estuvo compuesto por 23 estudiantes de primero de bachillerato. Los resultados ayudaron a determinar la necesidad de establecer una guía práctica de herramientas colaborativas con aplicaciones actuales y accesibles, utilizables en cualquier parte del proceso educativo. Además, se concluyó que, pese a que los estudiantes emplean con frecuencia los mapas mentales, conceptuales, cuadros sinópticos o comparativos, éstos lo hacen de una forma inadecuada al no tener la habilidad para identificar las ideas esenciales o conceptos básicos.

Por su parte Tacan *et al.* (2022) en su artículo científico denominado “las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión”. Los autores presentaron un análisis sobre el uso de herramientas tecnológicas para el desarrollo de habilidades y destrezas de esta asignatura. En la parte metodológica, la investigación tuvo un enfoque cualitativo y documental, este último reflejado en el análisis de un total de 2800 documentos. Los resultados mostraron que muchas herramientas tecnológicas se manejan de manera intermedia en el sistema educativo, además, muchas tienen un bajo desarrollo. Como conclusión, los autores determinaron que el uso de herramientas tecnológicas permite a los estudiantes crear un conocimiento de manera autónoma, colaborativa y a su vez, alcanzar muchas de las destrezas requeridas, habilidades y competencias, los mismos recalcan que todo esto se puede lograr si el proceso de enseñanza y aprendizaje se desarrolla en ambientes acogedores, con estrategias didácticas atractivas e innovadoras y con contenidos educativos más accesibles. Por consiguiente, el estudiante, bajo esta preparación académica, podrá generar ideas de emprendimientos que mejoren su nivel de vida tanto personal como profesional.

Del mismo modo Zambrano y Vera (2020) propusieron un estudio centrado en el análisis del aprendizaje virtual en el campo de las ciencias sociales durante la pandemia de Covid-19 para estudiantes de secundaria. El objetivo del estudio fue analizar entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y su aplicación en el campo

de las ciencias sociales para estudiantes de secundaria de Portoviejo, Ecuador. Para ello, revisaron una serie de investigaciones relacionadas con el tema. Desde el punto de vista metodológico, se utilizó el análisis de contenido a través de una revisión de bibliografías de estudios publicados en el período 2015-2019, teniendo en cuenta información de años anteriores considerada útil para la investigación. Para seleccionar los documentos a analizar se toma como puntos relevantes; idioma, año de publicación, lugar de origen, entre otros. Para sintetizar las fuentes de información los autores utilizaron una base de datos de Internet de páginas de información académica especializada de fuentes confiables. A partir de la investigación, realizaron un análisis de contenido bibliométrico y cualitativo, determinando que, de un total de 25 publicaciones nacionales e internacionales examinadas, 10 de ellas son las más adecuadas porque abordan con mayor precisión las inquietudes del estudio. Los resultados más relevantes muestran que los EVA son una herramienta valiosa al ofrecer a los docentes y estudiantes muchas posibilidades para desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje en un entorno adecuado a las exigencias educativas actuales. Por lo cual, concluyen que este tipo de entornos promueven y mejoran las formas de enseñar y aprender, son fáciles de aplicar en todos los niveles del sistema educativo y son aptos para la enseñanza de cualquier materia, a su vez, constituyen una fuente de soporte tecnológico que se adaptaba a la búsqueda de una educación de calidad.

Guevara Monar (2021) en su trabajo investigativo relacionado al análisis de herramientas 2.0 en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, enfocó su propósito en reducir la brecha digital en áreas rurales a través de la implementación de herramientas web 2.0 en la enseñanza de esta asignatura. Para ello, comenzó analizando la problemática en el propio contexto, planteando un paradigma de investigación de tipo mixta (cuali - cuantitativa) y aplicando una investigación aplicada, llevada a cabo con una muestra compuesta por 16 docentes de segundos años de bachillerato. Entre los resultados encontró que aún existe una enseñanza tradicionalista provocada por un bajo conocimiento de estrategias metodológicas apoyadas con el uso de, lo cual genera una baja motivación en los estudiantes. Por lo anterior, concluye que la carencia de conocimientos, habilidades y competencias digitales por parte del personal

docente deriva en las mismas barreras hacia los estudiantes y, del mismo modo, el bajo uso de herramientas digitales en las aulas provoca una deficiente calidad educativa. Como alternativa de solución, la autora plantea poner en funcionamiento una Aula Virtual de Emprendimiento y Gestión, empleando herramientas web 2.0 mediante la plataforma de gestión de aprendizaje Moodle.

Finalmente Seas y Clerque (2021) plantearon un estudio sobre la gamificación como estrategia para la enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión, considerando que la gamificación es una herramienta, perteneciente a la web 3.0, importante en educación porque ayuda como un guion digital para que se pueda trabajar con diferentes herramientas y aplicaciones móviles, explícitamente diseñadas y utilizadas para lograr un aprendizaje interactivo y significativo. Los autores se plantearon como objetivo de la investigación, analizar cómo aplicar la gamificación en la enseñanza y el aprendizaje de asignaturas de Emprendimiento y Gestión en el primer año de secundaria intensiva. La investigación propuesta utiliza métodos descriptivos, diseño no experimental, métodos cuantitativos y transversales en la recolección y análisis de datos. La población estuvo compuesta por 27 estudiantes de primer año de BGU intensivo a quienes se les administró una encuesta de 13 preguntas. El 96,3% de los resultados obtenidos en la encuesta mostró satisfacción de los estudiantes al evaluar la importancia y necesidad de identificar y saber utilizar la gamificación en la educación. En conclusión, se considera que todos los estudiantes quieren trabajar con diferentes elementos de gamificación, ya que dentro de cada elemento se pueden utilizar diferentes formas de incentivar y así realizar las actividades planificadas.

2.2. Marco Teórico

Proceso de enseñanza y aprendizaje en la era moderna

Si bien, el proceso de enseñanza es entendido esencialmente como el conjunto de estrategias o recursos que emplea el docente para impartir su cátedra a los estudiantes y, a su vez, el aprendizaje es la manera en cómo el estudiante recibe, procesa y retiene la información para aplicarla en su propio ámbito, estos conceptos terminan siendo algo caducos frente a las nuevas teorías del aprendizaje las cuales sugieren, como estrategia de valor agregado, el

uso de herramientas tecnológicas (Baque y Portilla, 2021).

Para Casasola Rivera (2020) uno de los principales focos de la investigación educativa actual es la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje, como también la calidad profesional de los docentes, la enseñanza se entiende como el conocimiento formal impartido por el docente que abarca lo teórico y práctico en la misma metodología, impartiendo además de conocimiento, la habilidad para la solución de problemas reales y cotidianos. A su vez Vargas (2020) señala que la enseñanza depende en gran medida de las habilidades que el docente ponga en práctica para lograr en el estudiante un conocimiento significativo y, de esta forma, sea capaz de resolver problemas de la vida con un análisis crítico y reflexivo.

Por su parte, el aprendizaje depende de cómo el estudiante decide adquirir y construir su conocimiento, qué herramientas utiliza y con qué teoría del aprendizaje se identifica mejor para lograr una formación académica adecuada. Lo anterior, fundamentado en la Figura del docente como pieza clave en este proceso, al ser parte motivacional y proveedora de las estrategias metodológicas que use el aprendiz. Todo, con el propósito de formar alumnos con un perfil justo, innovador, solidario y con las aptitudes necesarias para enfrentar y resolver problemas del mundo real (Vargas, 2020).

Estrategias de aprendizaje en el ámbito académico

Las estrategias de aprendizaje abarcan un conjunto de procesos, materiales y recursos cognitivos que el estudiante efectúa con el propósito de conseguir un aprendizaje significativo. En ese sentido, se identifican seis tipos de estrategias generales en el ámbito educativo. Entre ellas; las estrategias de ensayo, enfocadas en la repetición activa del aprendizaje mediante métodos de repetir en voz alta, copiar las partes más importantes, el subrayado entre otras; estrategias de elaboración, son aquellas que relacionan el conocimiento adquirido con el nuevo conocimiento gracias a la experiencia, de esta manera, se ejecutan conexiones reflexivas y analíticas referentes a cada tema tratado; estrategias de organización, enfocadas en organizar y agrupar la información adquirida en organizadores gráficos de acuerdo a su importancia y jerarquía,

logrando resumir los contenidos para un mejor entendimiento y, por ende, generar un aprendizaje significativo; estrategias de control de la comprensión, están orientadas a ayudar al estudiante a mantener una autorregulación de sus objetivos planteados para poder medir el desarrollo y logro de los mismos, de una manera reflexiva y crítica; estrategias de apoyo o afectivas, la misión de esta estrategia es mejorar la salud mental a través de rincones o espacios educativos que brinden armonía para mantener activa la motivación, atención, concentración y un equilibrio de la ansiedad dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje; estrategias para el aprendizaje significativo, esta estrategia recomienda mantener una retroalimentación activa y analítica constante del contenido aprendido de forma autónoma, con el objetivo de desarrollar nuevas destrezas en el proceso de enseñanza y aprendizaje (Vásquez Córdova, 2021).

Teorías del aprendizaje

Vega *et al.* (2019) manifiestan que las teorías del aprendizaje nacen gracias al estudio del comportamiento humano y hacen referencia a cómo el estudiante adquiere el conocimiento en torno a todo lo que sucede a su alrededor. Así, una de estas teorías que se ha venido aplicando en las aulas a lo largo de los años es el Conductismo. Antolínez (2020) manifiesta que esta teoría se enfoca en una de las tres funciones vitales del ser humano llamada relación, misma que funciona mediante la recepción de estímulos del exterior, para luego ser procesados a través de los sentidos con el propósito de dar una respuesta. Por lo tanto, esta conducta es establecida en base a refuerzos positivos o negativos externos.

Otra de las teorías más representativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro del proceso educativo, es el Constructivismo. Para Benítez Vargas (2023) la actividad mental constructiva de los estudiantes se aplica a contenidos que son inherentemente complejos, es decir, son resultado de un determinado proceso de construcción a nivel social. Dentro de esta teoría, el estudiante es el protagonista de la construcción del conocimiento, quien sistematiza la información previamente adquirida de las experiencias y prácticas dentro de su entorno, y la relaciona con información nueva, convirtiendo al

docente en simplemente un guía en el proceso de construcción de un nuevo conocimiento.

Además de las dos teorías mencionadas anteriormente se encuentra la teoría del Conectivismo, entendida como el proceso pedagógico enfocado en el desarrollo de procesos de aprendizaje que pueden generarse a partir de las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación. esta teoría nace como respuesta a las exigencias educativas en la era digital, su propósito es generar un valor agregado a través de las redes de inteligencia artificial para crear conocimiento. Lo mencionado, configura la creación de nuevos escenarios de aprendizaje donde las redes digitales juegan un papel fundamental, siendo el principal factor de expansión tecnológica, la globalización. En ese contexto, la educación es entendida como un medio de mercado en la cual el estudiante pasa a ser un consumidor, el docente un oferente del servicio y la tecnología el canal logístico de respuesta inmediata y eficaz para generar conocimiento (Bernal Garzón, 2020).

Concepto educativo del emprendimiento

El emprendimiento puede entenderse como el desarrollo de un proyecto de cualquier índole con el propósito de conseguir un fin económico, social o político. Sin embargo, hablar de emprendimiento en los actuales, es hablar de cambios estructurales y propuestas de modelos innovadores cada vez más apegados a la era digital. Dentro de esto, son fundamentales los conceptos de incertidumbre, al no saber con certeza de los resultados a obtener, así como la innovación (Ávila Angulo, 2021).

Del mismo modo, el emprendimiento en la era digital es entendido como la práctica de llevar a cabo procesos creativos e innovadores, pero con el uso de redes telemáticas. Estos procesos digitales permiten a los emprendedores estar más cerca de su público objetivo, ya sea para la oferta de un producto tangible o un servicio, con lo cual se eliminan las limitaciones de tiempo y espacio a la hora de ofrecer al consumidor una solución a sus necesidades (Reyes *et al.*, 2019).

En las aulas, este proceso se genera poniendo en práctica el desarrollo de

actividades basadas en el conocimiento teórico adquirido, llevándolo a la práctica diaria con el uso simuladores virtuales. Todo, con el propósito de proporcionar a los estudiantes experiencias significativas, realistas y medibles, motivando en ellos un espíritu emprendedor, creativo e innovador, orientado a generar un crecimiento económico, social y político que contribuya a mejorar la realidad del país.

Las TIC en la enseñanza de gestión de proyectos

En la actualidad, se entiende que todo lo que gira alrededor del individuo es una organización y, por ende, todo necesita de una gestión en cada proceso. Este concepto ha evolucionado en la medida en que lo ha hecho la tecnología, con lo cual, la exigencia de los oferentes por encontrar nuevas y mejores formas para llegar a su público ha incrementado drásticamente. Por ende, la virtualización de la educación en el tema de emprendimiento y gestión tiene como objetivo preparar a los estudiantes para crear, construir, innovar, asumir riesgos, planificar, implementar y evaluar proyectos, como ejes de aprendizaje que les permitan adquirir verdaderas competencias digitales bajo una visión integral, basada en el conocimiento, las habilidades comunicativas y la gestión de contenidos (Mendoza *et al.*, 2020).

Por su parte, la gestión en los procesos educativos hace referencia a la preparación y actualización constante de las nuevas tendencias administrativas por parte de los docentes, así como en la práctica continua por parte de los estudiantes. Por consiguiente, está enfocada en la preparación, así como la implementación de nuevas tecnologías de la era digital para, de esa manera, lograr que el estudiante se encuentre en capacidad de enfrentarse a los nuevos desafíos del mundo globalizado.

Enseñanza del emprendimiento con herramientas digitales

El Ministerio de Educación del Ecuador (MINEDUC, 2016) establece la asignatura de Emprendimiento y Gestión dentro de los niveles de Bachillerato General Unificado (BGU), respondiendo a los lineamientos de la normativa jurídica actual que busca, entre otras cosas, formar estudiantes con capacidad de crear, construir, innovar, asumir posibles riesgos, planificar,

ejecutar y evaluar proyectos de cualquier índole. Esto, en búsqueda del macroobjetivo; formar entes comprometidos con la realidad política, social y económica del país. Para, que, apoyado con las nuevas tecnologías, puedan ser entes activos y propositivos de cambios estructurales, basados en los campos del saber, saber hacer y saber ser.

Además, el enfoque de esta asignatura se basa en la creación y realización de un servicio o producto atractivo para el estudiante, ya sea en el ámbito artístico, económico, deportivo, social, religioso o político, el cual puede ser realizado de manera individual o grupal. Por ende, el docente debe explicar al estudiante los múltiples pros y contras que conlleva la ejecución de un emprendimiento. Adicional a ello, esta asignatura responde a la implementación de un sistema económico, social y solidario, enfatizando en la importancia de generar un equilibrio constante entre la sociedad, el estado y el mercado, como también en la perfecta armonía con la naturaleza que garantice las condiciones de un buen vivir para todos (MINEDUC, 2016).

Para Guerrero y Villamar (2019) la enseñanza de esta asignatura debe ir de la mano con la práctica de valores como la ética y la toma de conciencia sobre las obligaciones y derechos de los ciudadanos. Esto, con el propósito de generar una enseñanza activa, pero a la vez productiva y en beneficio de la sociedad en general.

Importancia del Emprendimiento en el proceso formativo

La incesante evolución tecnológica, de la llamada era digital, ha logrado disminuir brechas en diversos campos, entre ellos, el emprendimiento. Esto, en vista de las múltiples herramientas digitales disponibles para su desarrollo, las cuales permiten al emprendedor, desempeñar todos los componentes de la administración al ofrecer un sinnúmero de aplicaciones que facilitan labores anteriormente efectuadas solo por expertos. Con lo cual, los emprendedores se convierten fácilmente en publicistas o diseñadores de sus propios productos y gestores de sus propios canales de comunicación (Jara *et al.*, 2023). Lo anterior, permite vislumbrar la gran contribución de las TIC en el crecimiento económico de grandes y pequeños emprendimientos, gracias a la optimización de recursos como tiempo, dinero y capital humano,

lo cual, significa una mayor rentabilidad.

Para Araya Pizarro (2021) la educación empresarial es de vital importancia para el desarrollo socioeconómico de los países, especialmente porque impacta las intenciones empresariales de los estudiantes, manifiesta, además, que esta enseñanza debe estar basada o fundamentada en la teoría. Actualmente, es posible encontrar muchos escritos referentes a pautas o reglas de como generar un emprendimiento o como formar personas emprendedoras. Sin embargo, los primeros cursos sobre esta temática eran realizados a través de invitaciones de empresarios exitosos quienes contaban sus historias. Así, a lo largo de las últimas tres décadas, se han creado diferentes modelos basados en las teorías del emprendimiento aplicables a las múltiples realidades de cada entorno.

En relación con el párrafo anterior, para la enseñanza del emprendimiento como asignatura de bachillerato, los docentes deben considerar dos aspectos fundamentales dentro de sus planificaciones; primero investigar o empaparse a profundidad sobre la temática, y segundo asegurarse de que los estudiantes entiendan los conceptos y las bases teóricas que expliquen el por qué muchos emprendedores son exitosos y otros no (Araya Pizarro, 2021). Esto, con el objetivo de entender los aportes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión dentro del proceso educativo y su aplicabilidad como práctica cotidiana.

Para Lucero *et al.* (2021) la asignatura de Emprendimiento y Gestión aporta en el desarrollo de actitudes y aptitudes emprendedoras, pensamiento crítico y, además, fomenta capacidad de imaginación sobre la creación de un negocio propio para la oferta de un producto o servicio. Por ende, con estas pautas el estudiante estaría desarrollando las habilidades necesarias para generar un crecimiento económico dentro de su entorno, región o país.

Impactos de la tecnología en la educación

Las TIC se han convertido en un factor indispensable dentro del proceso formativo, asegurando una enseñanza de calidad dentro de ambientes armónicos, innovadores y flexibles. Logando, como eje transversal del aprendizaje, que el estudiante adquiera autonomía y generación de conocimiento significativo. El uso de las TIC en educación, no solo se limita al

uso de las herramientas informáticas como la telemática o multimedia, sino, además, a los medios de comunicación tradicionales con soporte tecnológico y los medios de comunicación sociales de gran alcance o masivos (Quiroga *et al.*, 2019).

Para Aguiar *et al.* (2019) a lo largo de la historia se ha tratado de integrar la tecnología en los procesos educativos, introduciendo la multimedia, la informática y modelos de aprendizaje como el e-learning y el aprendizaje mixto. La tecnología hace parte de la sociedad del conocimiento y la era digital, así, el internet, juntamente con los dispositivos electrónicos, cambió la forma de vida al convertirse en una necesidad. Los primeros indicios del uso de tecnología en procesos formativos se dieron a partir de los años cincuenta, con la utilización de medios audiovisuales. Posteriormente, para los años sesenta, se dio el gran despliegue de los medios de comunicación en masa, la radio y televisión dieron lugar a una revolución e influencia sobre millones de personas. Mas adelante, hasta los actuales días, los medios telemáticos han permitido la comunicación global en tiempo real. Lo cual, ayudado con disciplinas de enseñanza, permite un alcance formativo global.

Herramientas didácticas para el diseño de material audiovisual

Culanata y Maldonado (2023) consideran que pese a los grandes beneficios brindados por las herramientas digitales en el desarrollo de diseños y material didáctico dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. Aún en la actualidad, muchos docentes continúan utilizando métodos de enseñanza tradicionales, basados en el texto, la memorización y la teoría. Sin embargo, existen una leve tendencia de algunos de ellos en migrar a procesos formativos basados en el uso de TIC. Esto, gracias a la gran variedad de soportes visuales que pueden ser empleados en el aula para poder interactuar de una manera creativa e innovadora, logrando transmitir los conocimientos requeridos por los estudiantes de una manera dinámica y eficaz.

Sánchez Ever (2022) sugiere también, que las estrategias educativas, con el uso de herramientas digitales, necesariamente deben centrarse en nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje que sean activos, dinámicos y participativos. Esto

sabiendo que estas herramientas facilitan el trabajo y pueden ser utilizadas de acuerdo con las necesidades de los estudiantes. Algunas de las herramientas más utilizadas en el diseño EVA son:

CANVA

Canva es un sitio web intuitivo de diseño de materiales que incorpora una interfaz sencilla para facilitar las tareas creativas de los usuarios al proporcionar plantillas listas para usar según el tipo de material a utilizar. La herramienta Canva es muy útil en el ámbito de la educación porque facilita a profesores y estudiantes la creación de sus propios contenidos, de una forma diferente utilizando la innovación y la creatividad. Es una herramienta digital de diseño que facilita la creación desde logos básicos para instituciones, hasta pancartas o vallas publicitarias, además, está disponible en una versión gratuita para diseños básicos y una versión de paga para elaboración de material semi profesional (Ruiz *et al.*, 2022).

MOODLE

Para Cabero *et al.* (2019) La plataforma Moodle, desde el punto de vista funcional, cuenta con características fácilmente configurables que permiten la creación de procesos de evaluación de los estudiantes (cuestionarios y pruebas online), así como la gestión de sus tareas. También puede enriquecer el aprendizaje proporcionando una evaluación formativa automatizada y adaptativa. Estas plataformas permiten desarrollar nuevas estrategias de carácter participativo, logrando que los estudiantes se centren en su propio proceso de aprendizaje y desarrollando estrategias metacognitivas que fortalezcan su autonomía. Del mismo modo Maldonado Amezquita (2019) consideran que Moodle es una plataforma muy útil dentro del proceso escolar, motiva el aprendizaje autónomo, además facilita la evaluación, autoevaluación, coevaluación y control de la enseñanza y aprendizaje, la misma ayuda a mantener una interacción colaborativa y dinámica entre el docente y estudiante.

CRELLO

El desarrollo de módulos electrónicos soportados con Crello ayuda a

desarrollar habilidades de pensamiento crítico, lo cual es adecuado para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Los módulos electrónicos pueden incluir contenido de voz, texto, gráficos y video, así como estrategias metodológicas de los docentes para mejorar el pensamiento crítico y las habilidades de aprendizaje creativo de los estudiantes (Rahmayanti *et al.*, 2023).

CRELLO es una herramienta de diseño muy similar a CANVA, ofrece la misma variedad de funciones y disponibilidad de plantillas para todo tipo de diseño, ya sea semi profesional y profesional. Para el registro en la aplicación se debe tener una cuenta de Gmail o Facebook, es una herramienta extremadamente intuitiva que ofrece tutoriales para empezar a realizar algún diseño, por lo cual, CRELLO se ha convertido en un soporte fundamental a la hora de enseñar a crear contenido visual de cualquier asignatura (Avalos, 2021).

2.3. Marco Legal

Esta investigación está relacionada directamente con los artículos 26, 27 y 28 de la Constitución de la República del Ecuador, mismos que establecen, a manera general, el derecho a la educación, la obligatoriedad del estado en garantizar una educación de calidad para sus ciudadanos y, además, la gratuidad de la educación como un bien común y no un bien del mercado.

“Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo” (Asamblea Nacional del Ecuador [Asamblea Nacional], 2008).

“Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y

calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar” (*op.cit.*).

“Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente” (*op.cit.*).

Asimismo, está estrechamente ligada con el artículo 2, literales b y h y con el artículo 6, literal b de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, mismos que establecen, a manera general, el fin primordial de la educación en la sociedad, como también la obligatoriedad de planificar y aplicar eficazmente del currículo nacional.

“Artículo 2. Numeral b. Educación para el cambio. - La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales” (Asamblea Nacional, 2015).

“Artículo 2. Numeral h. Interaprendizaje y multiaprendizaje. - Se considera al interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo” (*op.cit.*).

“Artículo 6. Obligaciones, numeral g. Garantizar la aplicación obligatoria de un currículo nacional, tanto en las instituciones públicas, municipales, privadas y fiscomisionales, en sus diversos niveles: inicial, básico y bachillerato; y, modalidades: presencial, semipresencial y a distancia. En relación con la diversidad cultural y lingüística, se aplicará en los idiomas

oficiales de las diversas nacionalidades del Ecuador. El diseño curricular considerará siempre la visión de un Estado plurinacional e intercultural. El currículo se complementa de acuerdo con las especificidades culturales y peculiaridades propias de las diversas instituciones educativas que son parte del Sistema Nacional de Educación” (*op.cit.*).

De igual manera, se encuentra relacionada con el Código de la niñez y adolescencia, artículo 37, en sus numerales 1 y 4. Que establecen, de manera general, el derecho a la educación de los niños, niñas y adolescentes, además de la obligatoriedad del sistema educativo en garantizar su permanencia en el sistema educativo.

“Art.- 37, numeral 1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente” Congreso Nacional del Ecuador [Congreso Nacional], 2008).

“Art.- 37, numeral 4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos” (*op.cit.*).

Finalmente, la investigación, al proponer el uso de herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se encuentra relacionada directamente con el Plan de Creación de Oportunidades 2021-2025 (SENPLADES, 2021) específicamente con el eje social, objetivo 7 que establece “Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles”.

CAPÍTULO III

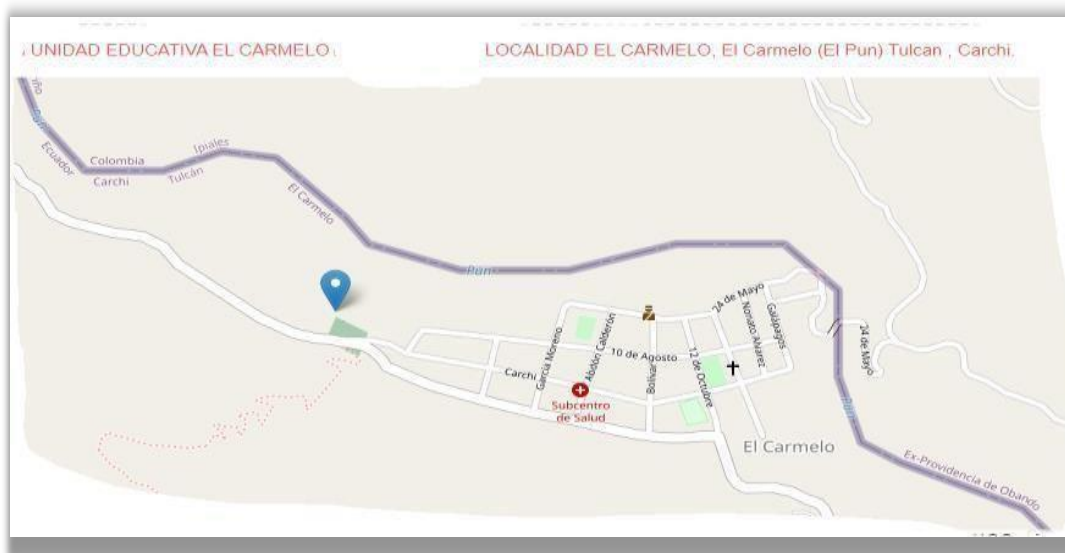
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Descripción del área de estudio / grupo de estudio

La presente investigación se realizó en la Unidad Educativa “El Carmelo”, regularizada por el Distrito de Educación 04D01 San Pedro de Huaca – Tulcán. La población objeto de estudio estuvo compuesta por 54 estudiantes la asignatura de Emprendimiento y Gestión y 20 docentes de esta. Ubicación geográfica de la Unidad Educativa “El Carmelo”, sede administrativa Av. Carchi S/N, vía Cartagena y 15 de Julio.

Figura 1.

Mapa Geográfico de la Unidad Educativa “El Carmelo”



Nota: Adaptado de Archivos de la Unidad Educativa (2015 – 2020).

Figura 2.

Acceso principal de la Unidad Educativa “El Carmelo”



Nota: Adaptado de *Archivos de la Unidad Educativa (2015 – 2020)*.

Misión

La unidad educativa “El Carmelo”, hasta el año 2024, brindará una educación centrada en el ser humano, con la calidad y calidez, integral, holística, crítica, participativa, democrática, inclusiva e interactiva, con equidad de género, con una infraestructura adecuada para satisfacer las necesidades educativas que permitan aplicar procesos de aprendizaje acordes a la realidad actual, con docentes comprensivos, pacientes, capacitados, comprometidos con el cambio; con padres defamilia organizados, involucrados con la institución y la educación de sus hijos; con estudiantes unidos, responsables, respetuosos, colaboradores, solidarios y protectores del medio ambiente; para lograr entes creativos, competentes, capaces de resolver los problemas de su diario vivir, de su comunidad y de la sociedad en general.

Visión

La Unidad Educativa “El Carmelo”, ofrece a la comunidad una educación integral e inclusiva con calidad y calidez basada en la práctica de valores con una sólida preparación científica, tecnológica y humanista para obtener estudiantes críticos, creativos, emprendedores, capaces de tomar decisiones para resolver problemas cotidianos.

3.2. Enfoque y tipo de investigación

Enfoque

Los métodos mixtos, en procesos investigativos, hacen referencia a la integración sistemática de métodos cuantitativos y cualitativos en un solo estudio para obtener una “radiografía” más completa del fenómeno. Además, estos métodos se pueden adaptar, modificar o sintetizar para realizar investigaciones y cubrir los costos de la investigación. (Torres, 2019).

Según Hernández y Mendoza (2020), Existen enfoques mixtos que representan un conjunto de procesos de investigación sistemáticos, empíricos y críticos, que incluyen la recolección y análisis de datos cuantitativos e información cualitativa, así como su integración y discusión general para sacar conclusiones de toda la información recolectada y lograr una mejor comprensión del fenómeno en estudio.

En referencia a los conceptos anteriores, el trabajo de investigación se establece con un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo). Cuantitativo, en el proceso de recolección y análisis descriptivo de información referente al proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión y, a su vez, cualitativo, al trabajar con los datos obtenidos para generar una propuesta de valor en relación con mejorar los procesos de aprendizaje.

Tipo de Investigación

Descriptiva

La investigación descriptiva se utiliza cuando existe la necesidad de describir características específicas de los resultados de los estudios de investigación. Esta descripción se puede hacer utilizando métodos cualitativos y, en un nivel más profundo, métodos cuantitativos (Ochoa *et al.*, 2020).

En base a lo anterior, este estudio planteó una investigación descriptiva, enmarcada en el propósito de planificar de manera efectiva la recolección y análisis de datos estadísticos para, mediante este análisis, poder describir los resultados y llegar conclusiones y recomendaciones sobre la temática.

Documental

Para Reyes y Carmona (2020) la investigación documental es una de las técnicas de investigación cualitativa responsable de recolectar y seleccionar información a partir de la lectura de documentos, revistas, libros, grabaciones de audio, películas, periódicos, artículos y conclusiones, argumentos, resultados de investigaciones, recuerdos de eventos, entre otros. Está orientada exhaustivamente en la recolección de datos de diversas fuentes científicas o documentos de alto interés e inherentes al tema de investigación, pudiendo ser los mismos documentos escritos o información audio visual, permitiendo ampliar y profundizar varias teorías documentales. Por lo cual, es aplicable en el presente estudio al llevar a cabo la recopilación y análisis de artículos científicos relacionados a la temática, así como las planificaciones de los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

De campo

Según (Reyes, 2022) este tipo de investigación implica recolectar datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, por lo que el investigador debe investigar directamente en el entorno natural donde conviven las personas o fuentes consultadas. A su vez, es una investigación encaminada a resolver un problema, necesidad o situación específica en un contexto dado.

La Investigación de campo es aplicada para interpretar y solucionar alguna situación o necesidad específica. Por ende, en el presente trabajo se emplea esta investigación con el propósito de recolectar, de manera directa, información de las fuentes principales representadas por los estudiantes y docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en la unidad educativa “El Carmelo”.

Transversal

Por su parte, se determina que la investigación tiene un componente de transversalidad al cubrir un lugar y tiempo específico en el cual se llevaron a cabo encuestas tanto a los docentes, como a los estudiantes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

3.3. Definición y operacionalización de variables

Definición de variables

El estudio muestra como variable dependiente el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

A su vez, se determina como variable independiente al conocimiento de los docentes y estudiantes sobre la herramienta digital CRELLO.

Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable del estudio.

Variables de la investigación	Indicador	Preguntas	Técnica de recolección de datos	Unidad de análisis	Instrumento de recolección de datos	Técnica de procesamiento y análisis
Variable dependiente: Proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	Importancia de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	<p>¿La formación en Emprendimiento y Gestión podría enriquecer el perfil profesional de los alumnos?</p> <p>¿Los alumnos pueden aplicar los conocimientos adquiridos sobre Emprendimiento y Gestión para diseñar proyectos digitales innovadores?</p> <p>¿Con ayuda de las herramientas digitales se pueden mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión?</p>	Encuesta	Docentes y estudiantes de BGU	Cuestionario	Análisis descriptivo, mediante el uso de software SPSS y Microsoft Excel para generar estadísticos.

		¿Se debería recibir frecuentemente capacitación sobre el manejo y aplicación de herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión?
Variable Independiente:	Importancia del uso de la herramienta CRELLO en el proceso de enseñanza y aprendizaje.	¿Se debe desarrollar recursos digitales para usar como estrategias de aprendizaje en el aula?
Conocimiento de los docentes y estudiantes sobre la herramienta digital CRELLO.		¿Considera que las herramientas digitales son útiles dentro de la realización de las tareas de los estudiantes?
		¿Es conveniente que los estudiantes realicen actividades innovadoras con herramientas digitales de diseño?
		¿Se debe utilizar los ordenadores como

recurso para enseñar al manejar herramientas digitales?

¿Deberían existir un software de calidad para implementar herramientas digitales en el laboratorio de computación de su unidad educativa?

¿Estaría de acuerdo en capacitarse sobre el uso y manejo herramientas digitales de diseño para fortalecer su proceso de enseñanza de Emprendimiento y Gestión?

3.4. Procedimientos

Fase 1. Nivel de conocimiento de docentes y estudiantes, en el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Para dar cumplimiento a la fase uno del presente estudio, se llevó a cabo una encuesta previamente evaluada por profesionales afines a la temática de investigación, quienes analizaron cada una de las interrogantes y su relación con los objetivos, generando informes de validez y confiabilidad para el instrumento. A su vez, el proceso de recolección de datos se llevó a cabo tomando como grupo de estudio a 54 estudiantes y 20 docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. El cuestionario fue estructurado con 10 preguntas para cada uno de los grupos, cada pregunta con alternativas de respuesta en escala de Likert con opciones entre muy de acuerdo hasta muy en desacuerdo. Al ser una población reducida no se realizó el cálculo de muestra. Adicionalmente, para el procesamiento de datos se utilizó los programas estadísticos SPSS (Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales) y Microsoft Excel y, posterior a ello, se realizó un análisis descriptivo con los datos recolectados. Esto, partiendo del conteo de casos de acuerdo con las categorías investigadas. Con lo cual, se presentó un estadístico de frecuencias tanto en Tablas como en Figuras, mismas que presentan los resultados en relación con el objetivo uno.

Fase 2. Recursos didácticos digitales con la herramienta CRELLO, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento.

En lo referente a la fase dos del presente estudio, se desarrolló una planificación referente a la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión tomando, como estrategia metodológica principal, a la herramienta digital CRELLO para el desarrollo de diversos recursos de soporte en el aprendizaje de esta asignatura. Esto, con el propósito de presentar a los docentes una guía que describa paso a paso cómo planificar las actividades con el uso de TIC y que, a su vez, permitan al estudiante tener mayor dinamismo, interactividad y agilidad en los procesos de aprendizaje.

Fase 3. Aula virtual con recursos didácticos elaborados con la herramienta digital de diseño CRELLO, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Para el cumplimiento de la fase tres, se desarrolló un aula virtual, como un entorno de aprendizaje en línea. Esto, con el propósito de brindar al docente una plataforma de interacción con el estudiante, que permita no solo hacer un seguimiento constante de las actividades, sino, además, proveer de recursos de aprendizaje, retroalimentar y evaluar los resultados de forma más eficiente.

3.5. Consideraciones bioéticas

El estricto apego a las normas morales y éticas son la base para el desarrollo de esta investigación. Por lo cual, para dar cumplimiento a cada una de las fases se gestionó los permisos respectivos de la comunidad educativa objeto de análisis, tanto en el manejo de la información recolectada, como en el respeto a la confidencialidad de esta, además del derecho al anonimato de cada uno de los informantes. Por otra parte, cada fase investigativa se realizó con apego absoluto a los reglamentos internos de la institución, como también a las normas y leyes que rigen el buen vivir comunitario.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el siguiente apartado se muestran los resultados obtenidos de la encuesta realizada tanto a los estudiantes, como a los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa “El Carmelo”. Los resultados se presentan en gráficos porcentuales referentes a cada una de las categorías de respuesta. A su vez, se presenta la discusión contrastando estos datos con los de otras investigaciones similares.

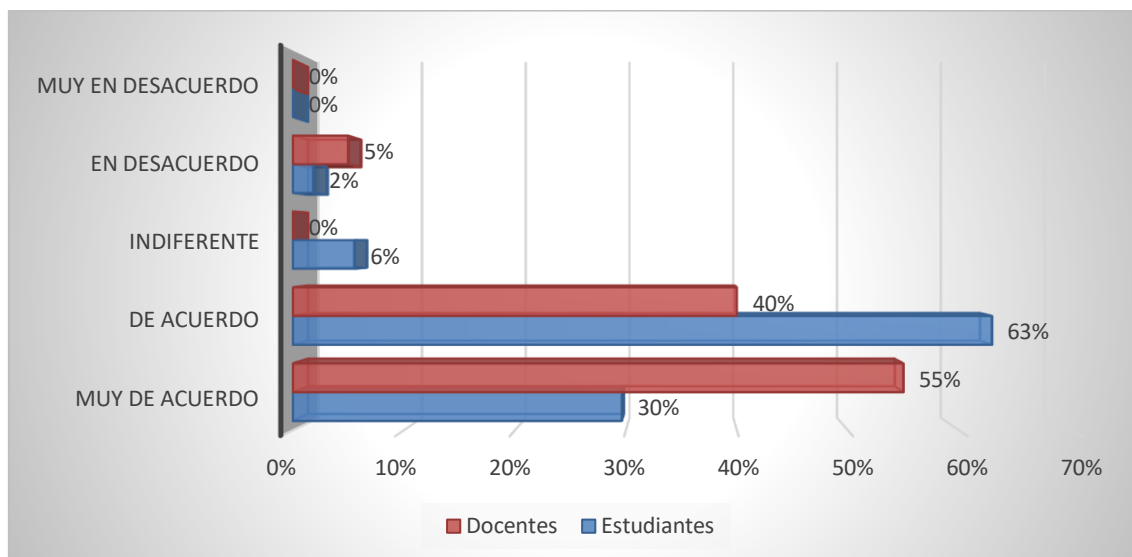
Fase 1. Nivel de conocimiento de docentes y estudiantes, en el uso de herramientas digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

1. Emprendimiento y gestión en el perfil profesional

En la Figura 3 se muestran los porcentajes referentes a la importancia de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el perfil profesional de los estudiantes. La mayor concentración porcentual se ubica en las opciones entre; de acuerdo y muy de acuerdo, así, el 63% de estudiantes y 40% de docentes respondieron estar de acuerdo y, del mismo modo, el 30% de estudiante y el 55% de docentes sugieren estar muy de acuerdo, reflejando un menor rango porcentual en las opciones de indiferente, en desacuerdo y muy en desacuerdo, dónde la suma porcentual es del 8% en estudiantes y 5% en docentes. Estos porcentajes hacen referencia a las frecuencias de respuesta obtenidas de cada uno de los grupos de estudio compuestos por 54 estudiantes y 20 docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Figura 3

Porcentajes referentes a la importancia de la asignatura de E y G



Análisis y discusión

Como se puede observar, tanto los docentes como estudiantes se muestran de acuerdo y muy de acuerdo en relación con evaluar la importancia de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el perfil profesional de los estudiantes. Estos datos semejan a los obtenidos por Molina *et al.* (2019) quienes resaltan la importancia de la introducción de herramientas digitales en estos procesos formativos, debido a los diversos cambios que está atravesando la sociedad en los actuales días. El autor menciona que las TIC pueden entenderse como estrategias didácticas aplicables en cualquier asignatura para promover un aprendizaje significativo.

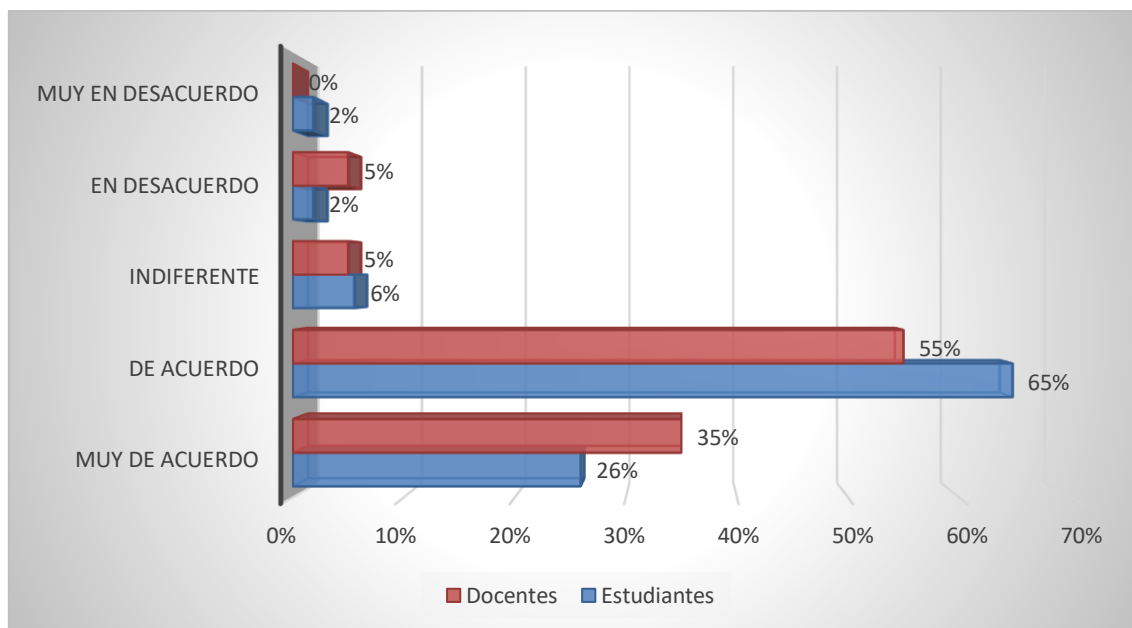
2. Importancia del uso de recursos digitales

En el mismo sentido, la Figura 4 muestra los porcentajes referentes a la importancia de los recursos digitales como estrategia de aprendizaje. En ésta se observa que el 65% de los estudiantes y 55% de los docentes, como mayoría porcentual, muestra acuerdo a la hora de evaluar los recursos digitales como estrategias de aprendizaje y, a su vez, el 26% de estudiantes y 35% de docentes sugieren estar muy de acuerdo, siendo un menor rango porcentual los que se mostraron indiferentes, en desacuerdo y muy en desacuerdo, representando el

10% de estudiantes y 10% de los docentes.

Figura 4

Porcentaje sobre la importancia del uso de recursos digitales



Análisis y discusión

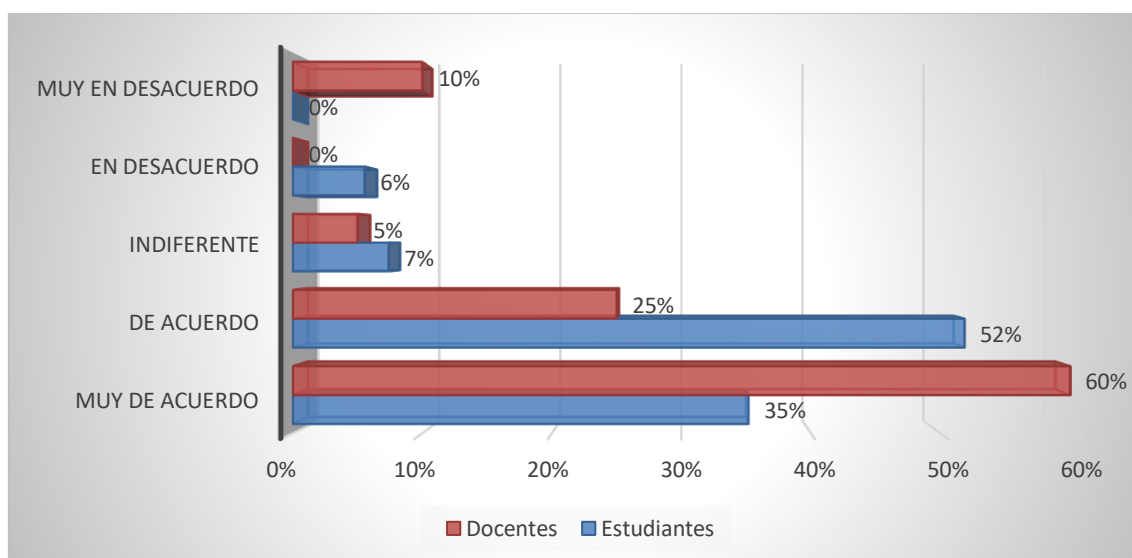
Estos porcentajes muestran una mayor concentración en las opciones entre; de acuerdo y muy de acuerdo. Lo cual sugiere que tanto docentes como estudiantes consideran que se debe desarrollar recursos digitales como estrategia de aprendizaje. Sagñay *et al.* (2019) en un estudio centrado en analizar las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, encontró que al 100% de los docentes les gustaba usar programas de presentación de diapositivas y solo el 66% usaba plataformas virtuales. Además, observó que el 54% de los docentes asiste a dos cursos de formación al año. Si bien los resultados reflejan el moderado interés de los docentes por la formación técnica, el rápido desarrollo de la tecnología educativa requiere mayor dedicación de la que se ha visto hasta ahora. Esto permite determinar que existe una tendencia a utilizar técnicas y herramientas de aprendizaje adecuadas para estimular la creatividad y la innovación en actividades formativas asociadas a campos especializados de la educación.

3. Contribución de las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje de E y G

La Figura 5 muestra las herramientas digitales y su contribución en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, medido desde la percepción de 55 estudiantes y 20 docentes que hicieron parte del grupo de estudio. En la figura se observa que un 52% de estudiantes y 25% de docentes están de acuerdo con la interrogante planteada, a su vez, un 35% de estudiantes y 60% de docentes manifiestan estar muy de acuerdo, quedando con menor rango porcentual las opciones entre; indiferente, en desacuerdo y muy en desacuerdo con un 13% en estudiantes y 15% en docentes.

Figura 5

Porcentaje sobre la contribución de las herramientas digitales en el proceso de aprendizaje de E y G



Análisis y discusión

Estos porcentajes están mayormente concentrados en las opciones; de acuerdo y muy de acuerdo, sugiriendo una percepción significativa sobre la importancia de las herramientas digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Del mismo modo Roncal *et al.* (2022) en su estudio de las herramientas digitales y la investigación científica entre estudiantes de secundaria, encontraron que los estudiantes enfatizaron la

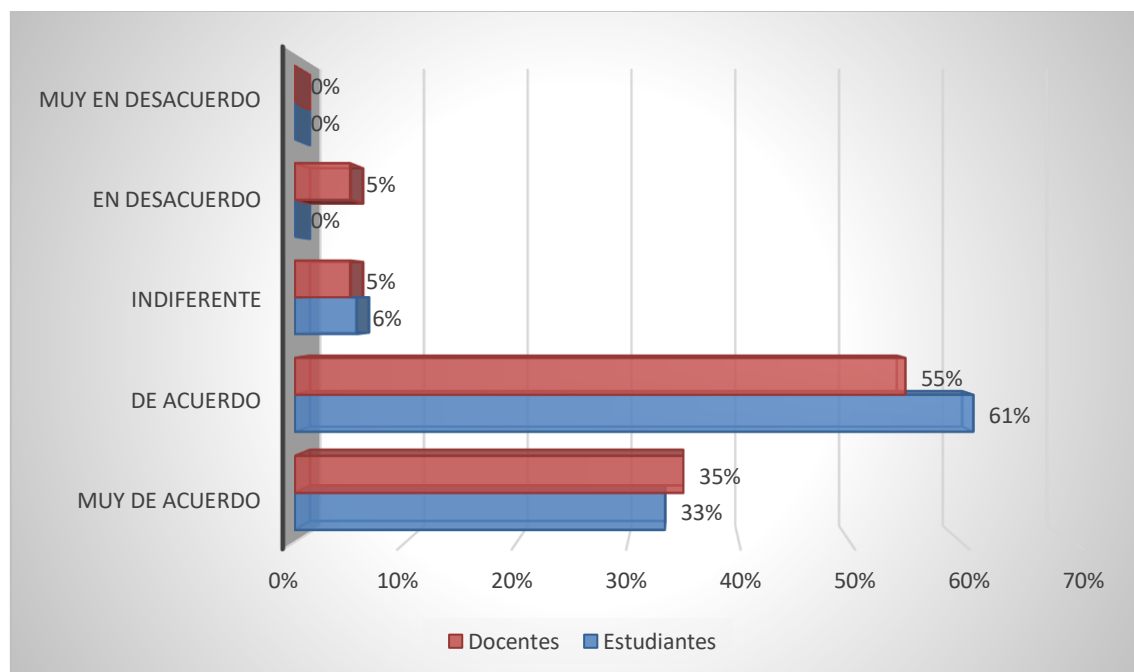
importancia de las TIC en estos procesos educativos.

4. Utilidad de las herramientas digitales en la realización de tareas

La Figura 6 muestra los porcentajes referentes a la utilidad de las herramientas digitales en la realización de tareas estudiantiles. Los porcentajes se concentran en mayor representatividad entre las opciones; de acuerdo y muy de acuerdo, así, el 61% de estudiantes y 55% de los docentes manifiesta estar de acuerdo, mientras que 33% de estudiantes y 35% de docentes respondieron estar muy de acuerdo, quedando con menor grado porcentual las opciones entre; indiferente, en desacuerdo y muy en desacuerdo con el 6% para estudiantes y 10% para docentes.

Figura 6

Porcentaje referente a la utilidad de las herramientas digitales en la realización de tareas



Análisis y discusión

Como se puede observar, la mayoría porcentual se ubica en las opciones; de acuerdo y muy de acuerdo. Lo cual representa la gran utilidad de las herramientas digitales en el desarrollo de las tareas estudiantiles. Roncal *et al.* (2022) a su vez, describen que las herramientas más utilizadas por los

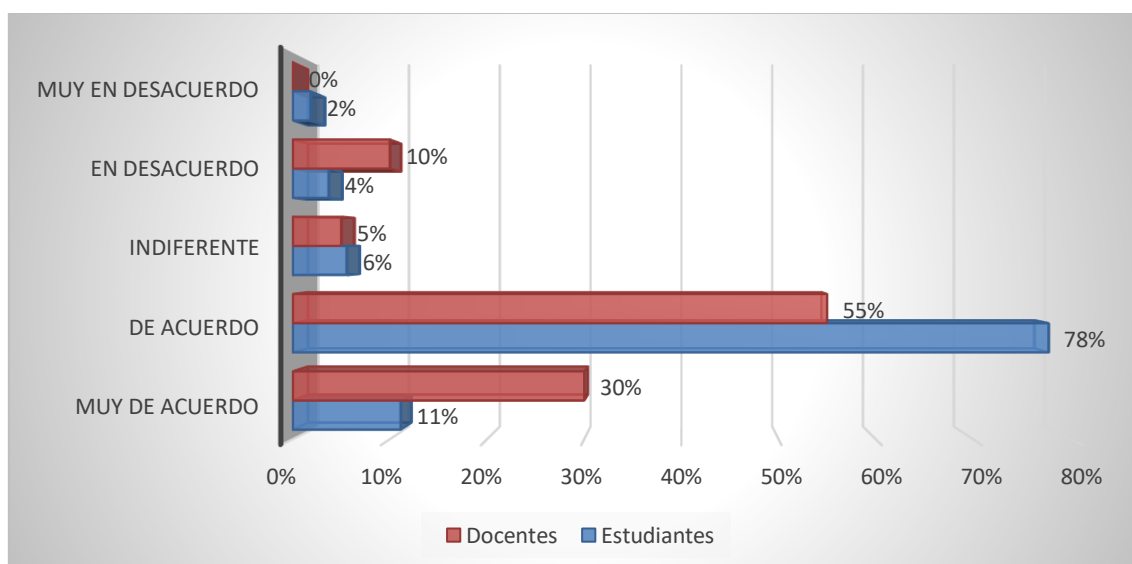
estudiantes son Google Docs y Google Drive. Con los resultados alcanzados, los autores concluyen que las herramientas digitales aplicadas al proceso de investigación científica contribuyen a mejorar el desarrollo del pensamiento científico. Permiten, además, la adquisición colectiva de conocimientos en modalidades de aprendizaje virtual, semipresencial y presencial, en procesos sincrónicos y asincrónicos.

5. Aplicabilidad de la asignatura de E y G en el diseño de proyectos

Asimismo, en la Figura 7 se presentan los porcentajes en relación con la aplicabilidad de la asignatura de Emprendimiento y Gestión para diseñar proyectos digitales innovadores. En ella, se observa la mayor concentración porcentual entre las opciones; de acuerdo y muy de acuerdo, así, el 78% de estudiantes y 55% de docentes manifiestan estar de acuerdo, asimismo, el 11% de estudiantes y 30% de docentes sugieren estar muy de acuerdo, quedando al rezago porcentual las opciones entre; indiferente, en desacuerdo y muy en desacuerdo con solo el 12% de representatividad para estudiantes y 15% para docentes.

Figura 7

Porcentaje de la aplicabilidad de la asignatura de E y G en el diseño de proyectos



Análisis y discusión

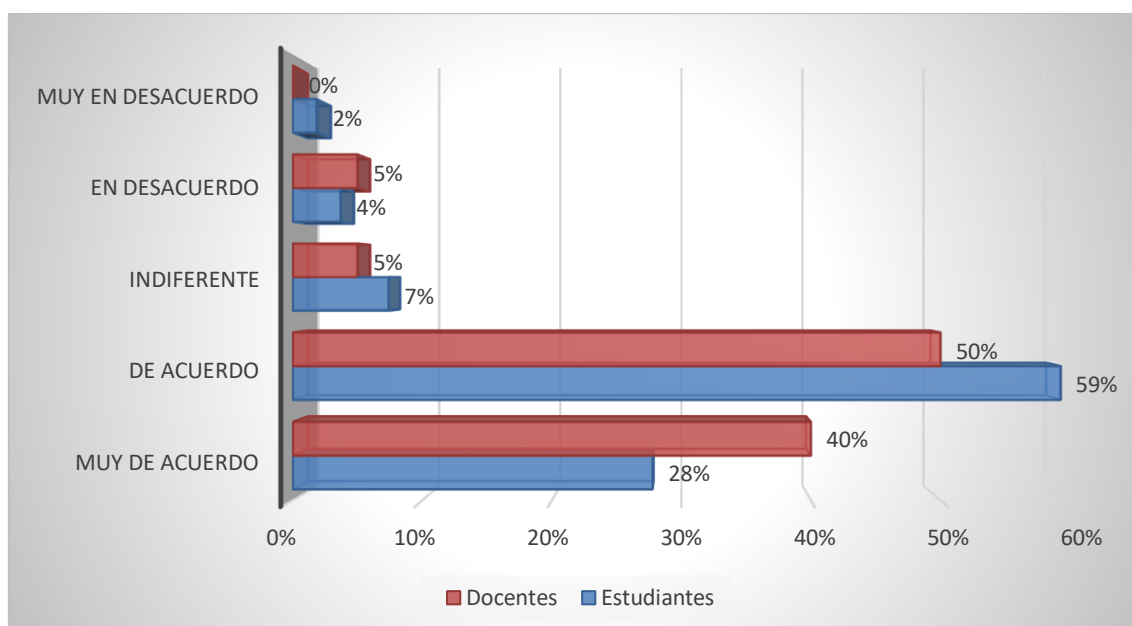
Como se puede observar, la concentración porcentual se ubica en las opciones de respuesta entre; de acuerdo y muy de acuerdo sugiriendo, entre otras cosas, que los docentes y estudiantes consideran una elevada aplicabilidad de los conocimientos de la asignatura para generar proyectos digitales innovadores. La UNESCO plantea como un eje fundamental de la innovación educativa el uso de las nuevas tecnologías, esto, en vista de su gran relevancia para garantizar los procesos educativos en un mundo cada vez más conflictivo y cambiante (UNESCO, 2023).

6. Conveniencia del uso de herramientas digitales en actividades innovadoras

La Figura 8, a su vez, muestra los porcentajes obtenidos en relación con la conveniencia de los estudiantes para realizar actividades innovadoras con herramientas de diseño. En esta, se observa una mayor representatividad porcentual en las opciones entre; de acuerdo y muy de acuerdo, sumando un total porcentual del 87% en estudiantes y 90% en docentes.

Figura 8

Conveniencia de los estudiantes en realizar actividades innovadoras con herramientas digitales



Análisis y discusión

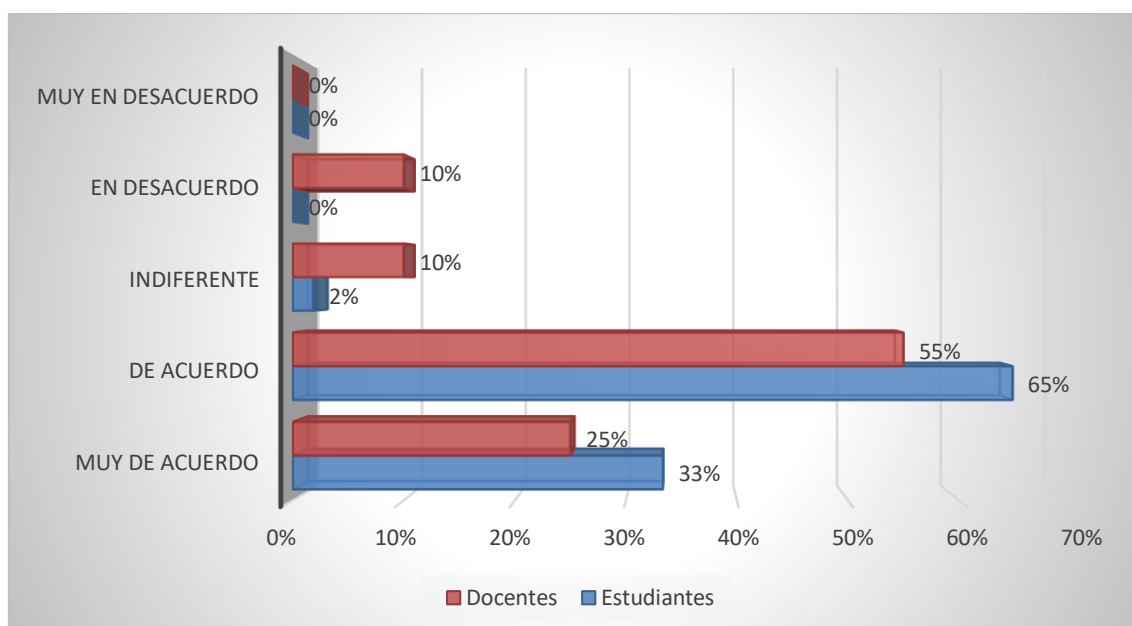
De igual manera, la concentración porcentual se ubica mayormente en las opciones de respuesta entre; de acuerdo y muy de acuerdo. Esto, haciendo referencia a una elevada conveniencia de los estudiantes para realizar actividades innovadoras con la ayuda de herramientas digitales. Roncal *et al.* (2022) encontró en su estudio, además, que la integración en el proceso de enseñanza y aprendizaje estimula la innovación y la creatividad de los docentes y despierta el interés de los estudiantes en las actividades de aprendizaje. Además, su uso con estudiantes de secundaria se convierte en una estrategia importante para construir aprendizajes significativos en el campo de las ciencias.

7. Uso de ordenadores como recurso para la enseñanza de herramientas digitales

La Figura 9 muestra los porcentajes en relación con la utilización de ordenadores como recurso de enseñanza de herramientas digitales. En esta figura, la mayoría porcentual está ubicada en las opciones entre; de acuerdo y muy de acuerdo, con un total del 98% en estudiantes y 80% en docentes.

Figura 9

Porcentaje del uso de ordenadores como recurso para la enseñanza de herramientas digitales



Análisis y discusión

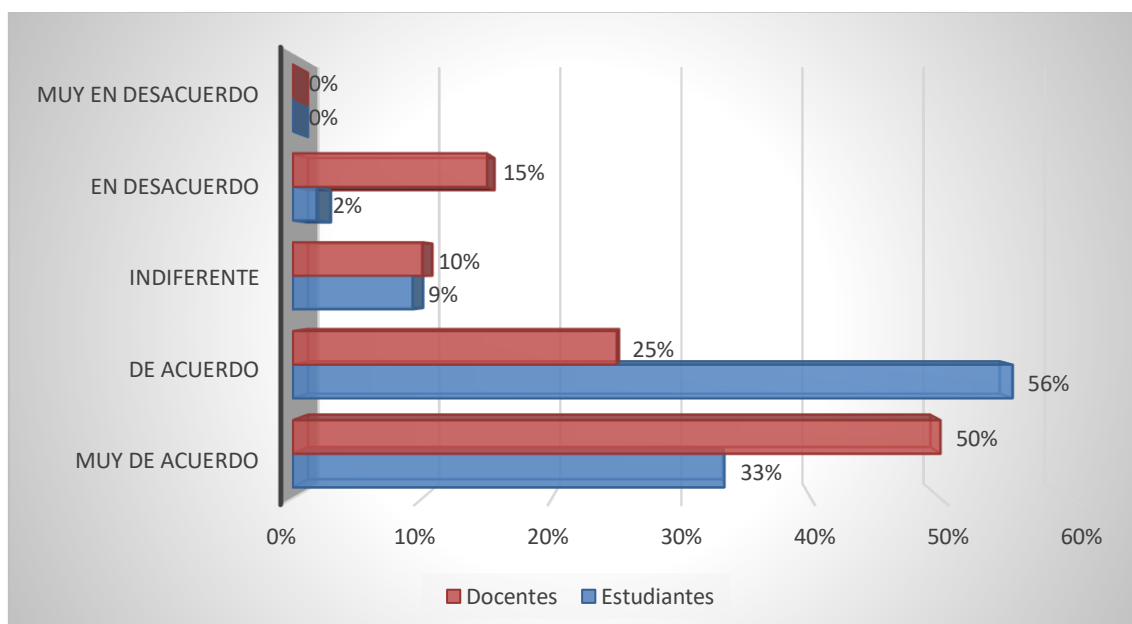
Los porcentajes más elevados se encuentran entre las opciones; de acuerdo y total acuerdo, determinando la factibilidad de utilizar ordenadores para la enseñanza de herramientas digitales. Contrario a ello, un estudio realizado por Vaillant *et al.* (2020) muestra que la mayoría de las y los docentes consideran el uso de dispositivos electrónicos y ordenadores con una frecuencia baja (71%), seguido de una frecuencia media (24%) y, finalmente, los que respondieron utilizar este tipo de recursos con una frecuencia alta (5%).

8. La importancia de implementar herramientas digitales

La Figura 10, por su parte, muestra el porcentaje en relación con la importancia de implementar herramientas digitales. La mayoría porcentual se encuentra entre las opciones; de acuerdo y muy de acuerdo, sumando en total el 89% para estudiantes y 75% para docentes y, a su vez, se muestra un menor rango porcentual en las demás opciones de respuesta con el 11% para estudiantes y 25% para docentes.

Figura 10

Porcentaje referente a la importancia de implementar herramientas digitales



Análisis y discusión

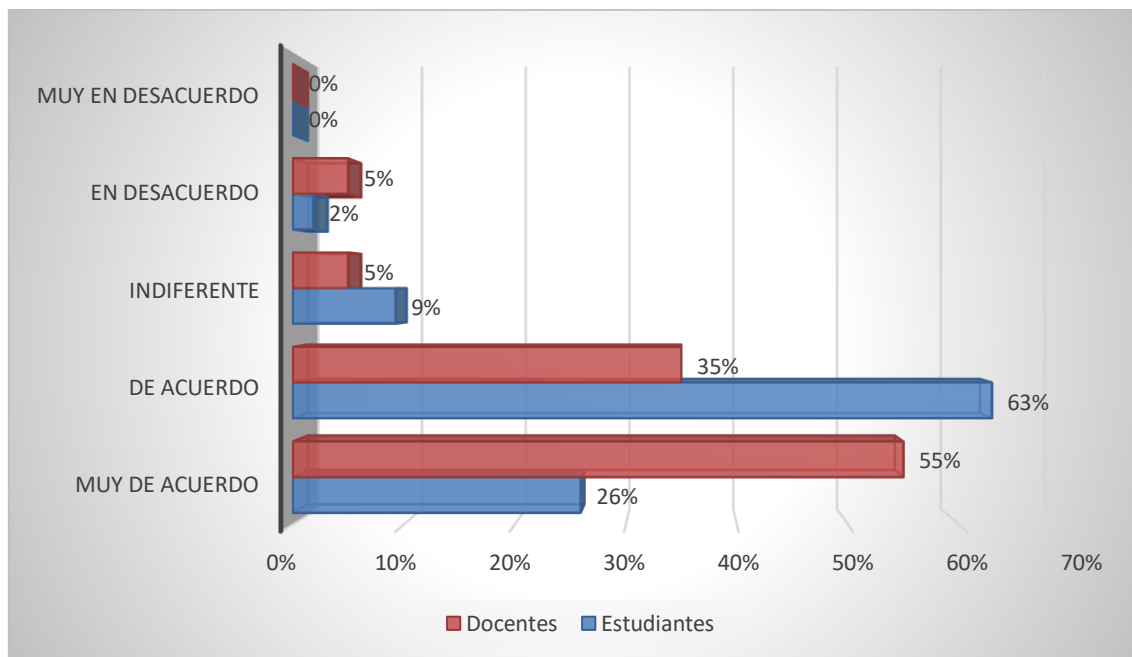
Como se observa, la mayoría porcentual se ubica entre las opciones; de acuerdo y muy de acuerdo. Lo cual sugiere la importancia de implementar herramientas digitales en el laboratorio de computación de la unidad educativa. Delgado *et al.* (2020), en su investigación sobre la influencia del conexionismo en el uso de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se centró en proponer un modelo sobre la influencia del conexionismo en la educación, en el establecimiento de nuevas relaciones entre los componentes del modelo y sus características básicas. El principal resultado es que la teoría propuesta permite un proceso de enseñanza y aprendizaje activo y evolutivo, en el que el estudiante es el protagonista, aumentando el nivel de motivación, el interés por la investigación, así como las habilidades de interacción con sus pares. Por lo tanto, los autores concluyen que la tecnología es útil en la búsqueda de información, la resolución de problemas y la comunicación colectiva en red, factores que permiten la interacción activa y la toma de decisiones informadas.

9. Importancia de las capacitaciones en el manejo de herramientas digitales

A su vez, la Figura 11 muestra el porcentaje en referencia a la importancia de recibir capacitaciones sobre el manejo de herramientas digitales en el proceso de enseñanza de Emprendimiento y Gestión. En la figura se puede observar una mayor concentración porcentual entre las opciones; de acuerdo y muy de acuerdo, así, el 63% de estudiantes y 35% de docentes sugieren estar de acuerdo, mientras que el 26% de estudiantes y 55% de docentes mostraron estar muy de acuerdo, reflejando un menor rango porcentual entre las opciones; indiferente, en desacuerdo y muy en desacuerdo con el total de 11% para docentes y 10% para estudiantes.

Figura 11

Porcentaje sobre la Importancia de las capacitaciones en el manejo de herramientas digitales



Análisis y discusión

Se puede observar una alta concentración porcentual en las opciones de respuesta entre; de acuerdo y muy de acuerdo, reflejando la importancia que le dan los docentes y estudiantes a la capacitación sobre la temática. Suárez *et al.* (2020) en su investigación relacionada con la evaluación de habilidades digitales de estudiantes de alto rendimiento, destacó que existen diferencias significativas en la evaluación de habilidades digitales dependiendo del género, lugar de nacimiento y tipo de institución educativa.

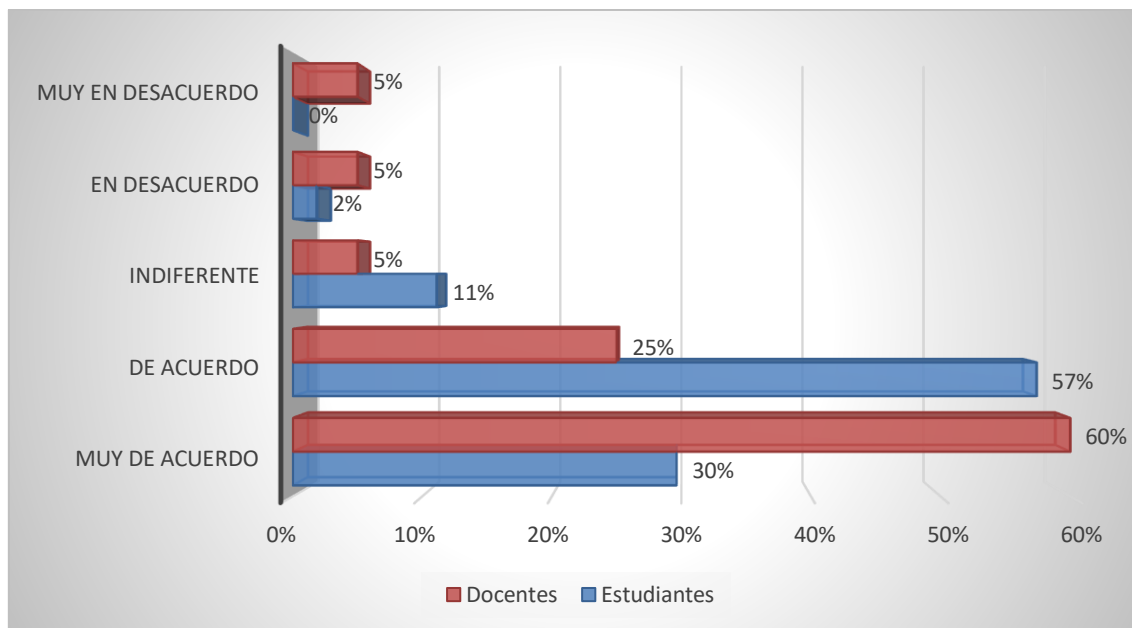
10. Predisposición para capacitarse en el manejo de herramientas digitales

Asimismo, en la Figura 12 se muestran los porcentajes en relación con predisposición de los docentes y estudiantes para recibir capacitación sobre el manejo de herramientas digitales, que les permitan fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Los porcentajes obtenidos reflejan una mayor concentración entre las opciones; de acuerdo y muy de acuerdo con un 87% para los estudiantes y 85% para los docentes en el total porcentual de las dos opciones, mostrando un menor

porcentaje en las opciones; indiferente, en desacuerdo y muy en desacuerdo con un total de 13% para los estudiantes y 15% para los docentes.

Figura 12

Predisposición para capacitarse en el manejo de herramientas digitales



Análisis y discusión

Los porcentajes muestran una mayor concentración entre las opciones; de acuerdo y muy de acuerdo. Lo que sugiere una amplia predisposición de los docentes y estudiantes para capacitarse en el manejo de herramientas digitales. Suárez *et al.* (2020) encontró, que la predisposición para capacitarse en el manejo de herramientas digitales está directamente relacionada con el desarrollo y de las habilidades de los estudiantes, siendo un factor fundamental la capacidad del docente para utilizar herramientas digitales para enseñar. En definitiva, los equipos de éxito tienen una visión de las capacidades digitales que no se limita a aspectos técnicos, sino que está claramente ligada a elementos como la creatividad y la innovación.

La Tabla 2 muestra la comparativa de medias obtenida, tanto en la medición desde la perspectiva de los estudiantes y docentes, en relación con las diez preguntas que componen el instrumento de recolección de datos.

Tabla 2

Comparativa de medias, docentes y estudiantes

	N	Media	Desviación típica
Estudiantes	54	1,8444	,40220
Docentes	20	1,7850	,76246
Total	74	1,8284	,51909

A su vez, la Tabla 3 muestra el análisis ANOVA. Este refleja que, estadísticamente, las medias obtenidas en cada uno de los grupos de estudio (docentes y estudiantes), tienen una correlación altamente significativa. Lo cual estadísticamente significa que los dos grupos siguen la misma tendencia de respuestas.

Tabla 3

Análisis de ANOVA de un factor

	Suma de cuadrados	degl	Media cuadrática	F	p.
Inter-grupos	,052	1	,052	,189	,665
Intra-grupos	19,619	72	,272		
Total	19,670	73			

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1. Objetivo de la propuesta

Diseñar un aula virtual con recursos didácticos elaborados con la herramienta digital de diseño CRELLO, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de Bachillerato General Unificado, de la Unidad Educativa “El Carmelo”.

5.2. Justificación

En la actualidad, existen muchas herramientas digitales utilizables para varios fines. Espitia *et al.* (2023) planteó una categorización de más de 150 herramientas utilizables en el aula de clase. Dentro de su clasificación, el autor identificó herramientas para realizar formularios y encuestas, plataformas educativas, plataformas para procesos de evaluación, herramientas de cuestionarios, gestores de audio y video, revistas y libros digitales, mapas conceptuales y mapas mentales, elaboradores de histogramas, gestores de historietas, gestores para líneas de tiempo, modelados en 3D, entre otros.

Cada una de estas herramientas digitales están desarrolladas para cumplir un fin específico, enmarcado dentro del abanico de su propia funcionalidad. Así, la herramienta digital CRELLO ofrece al usuario, una amplia variedad de funcionalidades dentro de su misma plataforma. Además, es altamente intuitiva, pudiendo ser utilizable por los estudiantes desde edades muy tempranas, hasta estudiantes de formación profesional.

En ese sentido, el diseño de un aula virtual con recursos educativos elaborados con la herramienta digital CRELLO, adquiere una importancia sustancial a la hora de propiciar una enseñanza participativa, dinámica y colaborativa en el aula de clase. A su vez, propicia la creatividad e innovación a la hora de desarrollar proyectos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, en los estudiantes de la Unidad Educativa “El Carmelo”.

5.3. Descripción de la herramienta

La presente propuesta está enfocada en diseñar un aula virtual con recursos educativos elaborados con la herramienta digital CRELLO. Esta herramienta digital permite, al estudiante, crear contenido audio visual, así como material de diseño gráfico de manera fácil y rápida.

5.3.1. Funcionalidad

CRELLO ofrece todo tipo de diseño de manera fácil y rápida, es una herramienta digital accesible y multipropósito. Dentro de sus funcionalidades se encuentra el diseño de páginas web, redes sociales, posters, invitaciones, logotipos y cualquier otro tipo de diseños mediante el uso de plantillas personalizables.

Además, la accesibilidad a la plataforma CRELLO es rápida y dinámica, para ello, el usuario solo necesita un correo electrónico y contraseña, también es posible vincular cuentas de Gmail o Facebook para acceder. Adicional a ello, CRELLO ofrece un panel de control configurable a nueve idiomas distintos. La plataforma cuenta con una versión gratuita y de paga.

5.4. Gráfico operativo del proceso

La Figura 13 muestra el proceso cíclico de los factores que intervienen en la propuesta. Cada uno de estos factores, partiendo del currículo nacional del año 2016, hasta los niveles de logro imprescindibles y deseables en el estudiante, están relacionados entre sí, siendo dependientes uno del otro para, en conjunto, alcanzar los objetivos de un aprendizaje significativo de los estudiantes, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. A su vez, se toma en cuenta a la herramienta digital CRELLO como parte fundamental en las estrategias metodológicas del docente. Esto, al ser una de las herramientas más dinámica y de fácil acceso, aplicable en esta asignatura.

Figura 13

Operatividad de la propuesta



Fase 2. Recursos didácticos elaborados con la herramienta digital de diseño CRELLO, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

5.5. Planificación Curricular Anual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión con la herramienta CRELLO

Tabla 4

PCA, asignatura de Emprendimiento y Gestión

ESPACIO PARA LOGO INSTITUCIONALES

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR DEL SEGUNDO PARCIAL SEGUNDO QUIMESTRE 2022-2023

DATOS INFORMATIVOS

Asignatura: Emprendimiento y Gestión	Área: Emprendimiento y Gestión	Fecha de inicio: 17 de abril del 2023
	Curso: 1, 2, 3º BGU	Fecha de finalización: 21 de junio del 2023
	Paralelos: "A"	
Docente: Gabriela Ibarra		

APRENDIZAJE DISCIPLINAR

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: PLAN DE MARKETING O PUBLICITARIO

Capacitar a los estudiantes de la Unidad Educativa "El Carmelo" en etiquetado para la creación e innovación de productos y servicios, los cuales serán exhibidos y comercializados con el objetivo de formar futuros emprendedores.

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

Destrezas con criterios de desempeño	Indicadores de evaluación	Estrategias metodológicas activas del docente	Actividades evaluativas
--------------------------------------	---------------------------	---	-------------------------

SEMANA 1 Y 2

EG.5.3.2 Describir y explicar los componentes del diseño de la investigación de campo para obtener información certera sobre el tema que se desea investigar o profundizar.

EG.5.3.4 Ejecutar una investigación de campo entre los potenciales clientes/usuarios determinados para establecer las necesidades de la zona geográfica, de tal manera que se determinen las potenciales ideas de emprendimiento.

Describe y explica los componentes del diseño de la investigación de campo para ejecutar investigaciones de campo (Ref.I.EG.5.4.2.) (I.1., S.2.)
I.EG.5.4.2. Ejecuta investigaciones de campo y diseña instrumentos de investigación para seleccionar las ideas de emprendimiento que presenten mayor factibilidad en el mercado. (I.1., S.2.)

Tema:

La etiqueta de Shampoo natural



La etiqueta es una pieza del empaque que se coloca en la parte externa del producto. En el envase o empaque de un producto cosmético debe figurar de forma impresa o en una etiqueta firmemente adherida con caracteres indelebles, fácilmente legibles y visibles, con los requisitos de información de etiquetado.

La etiqueta de origen, el envase o empaque, debe poseer caracteres indelebles y legibles, y ser coherente con la naturaleza del producto.

En el etiquetado de los productos cosméticos no se utilizarán textos o denominaciones, imágenes o cualquier otro símbolo figurativo que atribuyan propiedades terapéuticas, o afirmaciones en salud que induzcan a error o confusión al consumidor con otra categoría de productos.

En el etiquetado de los productos cosméticos no se utilizarán bondades, proclamas y efectos de carácter cosmético atribuibles al producto, cuya no veracidad pueda representar un problema para la salud, que no hayan sido justificadas con los debidos estudios técnicos, experimentales y

Actuación en clase

Presentación de idea de Negocio.

Archivos.

Avance del proyecto grupal.

Presentación del trabajo grupal.

científicos, conforme con el literal m) del artículo 9 de la Decisión 833.

ACTIVIDADES PROPUESTAS

Mirar el video:

<https://www.youtube.com/watch?v=EUSE9qYcNA8>

y realizar un video para estado de WhatsApp, con la ayuda de la herramienta digital de diseño CRELLO. Básate en el ejemplo provisto sobre el comportamiento del consumidor en tu aula virtual.

Analizar el video de segmentación de mercado

<https://www.youtube.com/watch?v=-MI8RMP98kk> y

realizar una publicación para blog.

Realizar una investigación de mercados de al menos cinco Shampoo natural y verificar las características de las etiquetas, presentar una imagen animada con la herramienta digital de diseño CRELLO.

Ejemplos:



SEMANA 3 Y 4

EG.5.5.8. Describir y explicar de forma sencilla el segmento de mercado que se desea alcanzar y sus características, para establecer estrategias adecuadas para convertirlo en cliente/usuario.

Ejecuta investigaciones de campo para seleccionar las ideas de emprendimiento que presenten mayor factibilidad en el mercado. (Ref.I.EG.5.4.2.) (I.1., S.2.) CD

LA FUNCIÓN DE LA ETIQUETA

La función principal de la etiqueta es revelar el contenido del producto, con la finalidad de que el posible comprador esté seguro de que sus ingredientes son los adecuados o recomendados.

ACTIVIDADES PROPUESTAS

Leer el siguiente documento, "D:\Downloads\RESOLUCION1905_Por-la-que-se-prohibe-el-uso-de-los-parabenos-de-cadena-larga-como-ingredientes-para-productos-cosmeticos-en-laComunidad-Andina.pdf" y realizar un Banner con la utilización de Crello.

Mirar el video: <https://www.youtube.com/watch?v=HDZKQ0V4Wyg> y pausar para analizar las principales características de las etiquetas, finalmente realizar una infografía con la información presentada, mediante la herramienta de diseño CRELLO.

Ejemplos:



SEMANA 5 Y 6

EG.5.3.1 Proponer y definir productos o servicios determinados por necesidades de su entorno

Propone un bien o servicio a través de la necesidad de un determinado entorno.

(Ref.I.EG.5.4.1.)
(S.4., S.1.)

CARACTERISTICAS DE LAS ETIQUETAS

CAPÍTULO II DE LOS REQUISITOS DE ETIQUETADO

Artículo 5.- Requisitos.

5.1 En el envase o empaque de un producto cosmético debe figurar de forma impresa o en una etiqueta firmemente adherida con caracteres indelebiles, fácilmente legibles y visibles, con los requisitos de información de etiquetado que se detallan a continuación:

a) Nombre del producto, el cual no debe contradecir la naturaleza ni la función del producto;

b) Denominación genérica que permita su identificación, esta debe ser acorde con la naturaleza y permitir información sobre función del producto;

c) Grupo cosmético cuando corresponda;

d) Marca comercial del producto cuando corresponda;

e) Nombre o razón social del titular de la NSO o del importador que solicita acogerse al código de la NSO existente, acorde al

artículo 11 de la Decisión 833, según corresponda. Podrán utilizarse abreviaturas, siempre y cuando

pueda identificarse fácilmente en todo momento a la empresa;

f) Nombre del país de origen;

g) El contenido nominal en peso o en volumen o unidades, según corresponda;

h) Las precauciones particulares de empleo sobre sustancias o ingredientes y las restricciones o condiciones de uso incluidas en las listas internacionales, de acuerdo a lo establecido en la Decisión 833 y sus modificatorias o la normativa que la sustituya;

i) El número de lote;

j) El código de la NSO con indicación del país de expedición;

k) La lista de ingredientes en nomenclatura internacional o genérica International Nomenclature of Cosmetic Ingredients (INCI), precedida de la palabra "ingredientes". La lista de ingredientes se hará por orden decreciente de importancia ponderal al producto cosmético. Los ingredientes de concentración inferior al 1 % podrán mencionarse sin orden después de los que tengan una concentración superior al 1 %;

l) Fecha de vencimiento o vida útil del producto, según lo señalado en el numeral 5.7 del presente Reglamento Técnico Andino;

m) Instrucciones de uso, cuando corresponda;

n) Las condiciones de almacenamiento, cuando corresponda; y

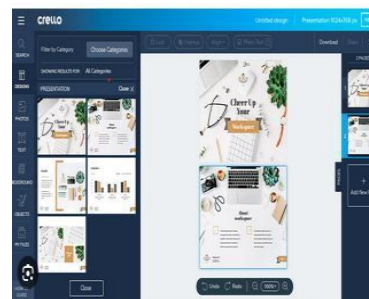
o) Advertencias, precauciones y restricciones del producto establecidas por el fabricante, cuando corresponda.

ACTIVIDADES PROPUESTA

Investigar la normativa legal vigente sobre rotulado de cosméticos (Shampoo) en la Agencia Nacional de Regulación, Control y Vigilancia Sanitaria y realizar un boletín digital con la ayuda de la herramienta digital CRELLO.

Elaborar la etiqueta del proyecto de Emprendimiento, sobre el Shampoo de SACHA INCHI, utilizando la herramienta digital de diseño CRELLO.

Ejemplos:



COMUNIDAD
ANDINA
SECRETARÍA GENERAL



RESOLUCIÓN N° 2310

Reglamento Técnico Andino
para el Etiquetado de
Productos Cosméticos.



SEMANA 7 Y 8

EG.5.5.9 Establecer las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) en el emprendimiento a crearse, que permita satisfacer las necesidades del segmento de mercado seleccionado

Establece las variables de mercado (producto, precio, plaza, promoción y personalización) hará un bien o servicio nuevo que presenta a un segmento de mercado específico mediante mecanismos de comunicación eficaces.
(Ref. I.EG.5.8.1.)
(I.3., S.1.)

Clasificación de las etiquetas

Persuasivas: Predomina la marca, el mensaje y la seducción a la compra.

Descriptivas: Informan acerca del uso del producto y sus características, así como de la información nutricional e ingredientes, en el caso de que sean productos comestibles.

De grado: Indican la calidad del producto.

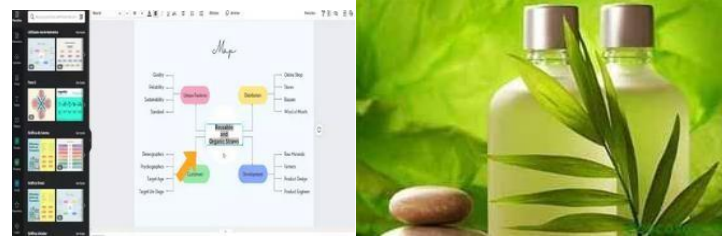
Generalmente, las etiquetas son de papel y este papel puede ser térmico soluble, que es más ecológico, de tela, de cartón o de plástico.

Las etiquetas pueden estar adheridas, colgadas o a manera de rótulo según el tipo de producto

ACTIVIDADES PROPUESTAS

Verificar varios tipos de etiquetado en diversos Shampoo naturales, para identificar la clasificación de las etiquetas; y a través de la herramienta digital de diseño CRELLO, ejecutar un mapa conceptual.

Ejemplos:



APRENDIZAJE INTERDISCIPLINAR: Esta sección debe planificarse en el marco del trabajo cooperativo, es decir, entre todos los docentes que participarán en el desarrollo del proyecto, experiencia de aprendizaje o reto.

NOMBRE DEL PROYECTO INTERDISCIPLINAR, EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE, RETO:

En esta sección corresponde al nombre del proyecto, experiencia de aprendizaje o reto que se implementará de manera interdisciplinar.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Corresponde a los propuestos para cada proyecto.

DESTREZAS CRITERIOS DESEMPEÑO	CON INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	METODOLÓGICAS ACTIVAS	ACTIVIDAD
-------------------------------------	----------------------------------	--	--------------------------	-----------

HORAS DE ACOMPAÑAMIENTO DOCENTE PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS PARA EL REFUERZO Y FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES

ACTIVIDADES PLANIFICADAS PARA LAS HORAS DE ACOMPAÑAMIENTO DOCENTE PARA EL REFUERZO Y FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	ESTRATEGIAS PARA EL REFUERZO Y FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	METODOLÓGICAS ACTIVAS	ACTIVIDAD
--	--	-----------------------	-----------

1-Acompañar como docente en las diferentes actividades que deben participar los estudiantes del curso.

2-Proporcionar información relevante para el buen desempeño de rendimiento y comportamiento.

3-Proporcionar información y acompañamiento en el período escolar 2022-2023, a través de la

Cronograma de actividades.
Planificación de refuerzo.

Cumplimiento de actividades según se vayan desarrollando.

convivencia y el reconocimiento de actitudes, aptitudes, valores.

4-Seguimiento en los resultados de evaluaciones cuantitativas con el fin de lograr su meta de terminar su instrucción de bachillerato.

5.Espacio de socialización de actividades a realizarse dentro de la Institución.

6. Espacio de recreación mediante organización de trabajo de limpieza del aula con la participación de todos los estudiantes

7. Participación estudiantil, desarrollo de actividades de interés de los estudiantes.

DOCENTES Lcda.	COORDINADORA DE AREA	RECTORA
Gabriela Ibarra	Lcda. Silvia Patiño	Lcda. Silvia Patiño

Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

Nota: elaboración propia, adaptado de (MINEDUC, 2016).

Fase 3. Aula virtual con recursos didácticos elaborados con la herramienta digital de diseño CRELLO, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

5.6. Diseño de un aula virtual para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión

Para la creación del aula virtual se utilizó la plataforma digital de aprendizaje Moodle Mil aulas. En la cual, se procedió paso a paso a la construcción de las actividades, recursos, foros, evaluaciones y retroalimentación para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Todo, enfocando el aprendizaje a través del uso de la aplicación CRELLO para el desarrollo y cumplimiento de la mayor parte de tareas asignadas a los estudiantes.

Mil aulas, es un sitio web de alojamiento que permite la creación de múltiples cursos o aulas de aprendizaje. Este servicio pertenece a la plataforma Moodle, una de las plataformas de aprendizaje más potentes en el mercado por su alcance y aceptación a nivel mundial (Gutiérrez, (2020).

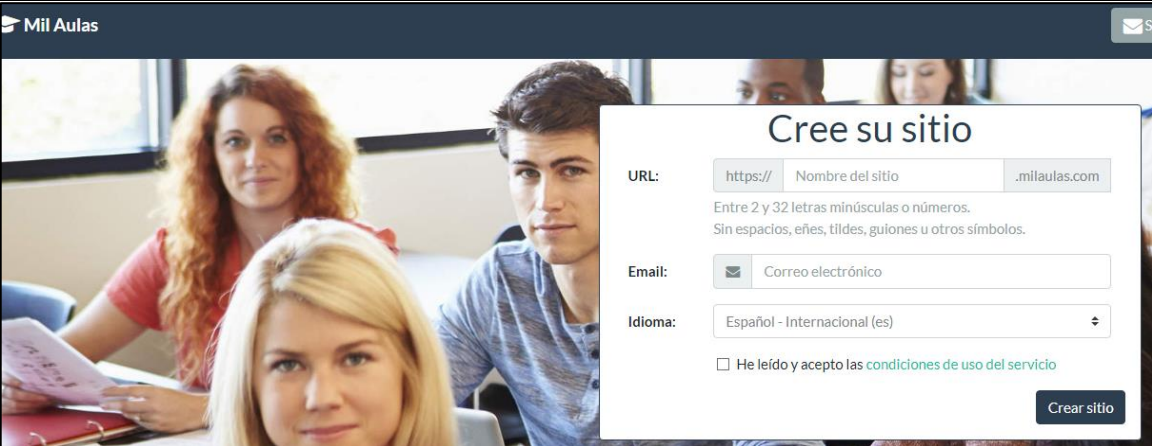
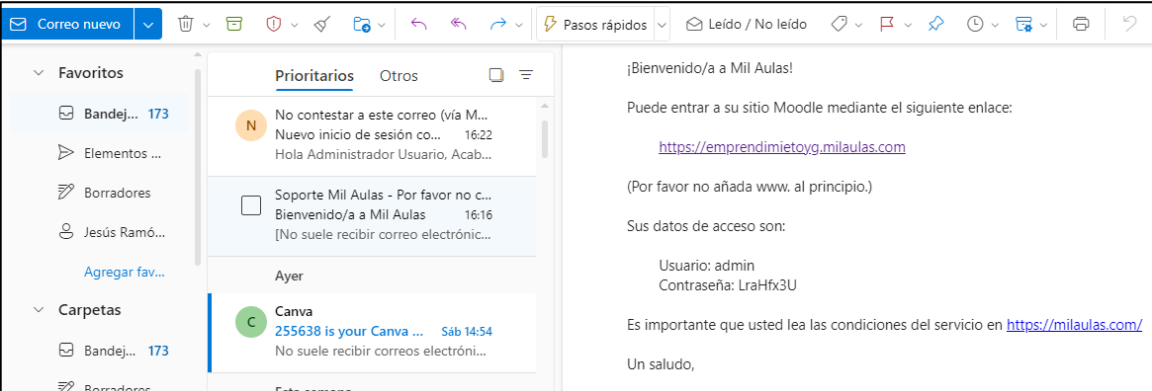
Barrios (2021), muestra en su estudio la importancia del uso de Mil Aulas para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes, en sus resultados, la investigadora mostró cómo el interés de los estudiantes fue creciendo entorno al uso de la plataforma. Además, los éstos se encontraban más motivados al realizar actividades como; análisis más detallados y minuciosos sobre determinados temas o propuestas de valor inherentes a las actividades asignadas. Estadísticamente, los estudiantes reflejaron una mejoría del 82%, en relación a las habilidades mostradas al inicio del uso de la plataforma. Lo cual, evidenció el impacto positivo de su propuesta en los niveles de comprensión lectora de los estudiantes.

Lo mencionado e el anterior párrafo, determina que el uso de esta plataforma web de aprendizaje es idónea para el desarrollo del curso virtual de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

La Tabla 5 muestra paso a paso la construcción del curso de Emprendimiento y Gestión dentro de la plataforma.

Tabla 5

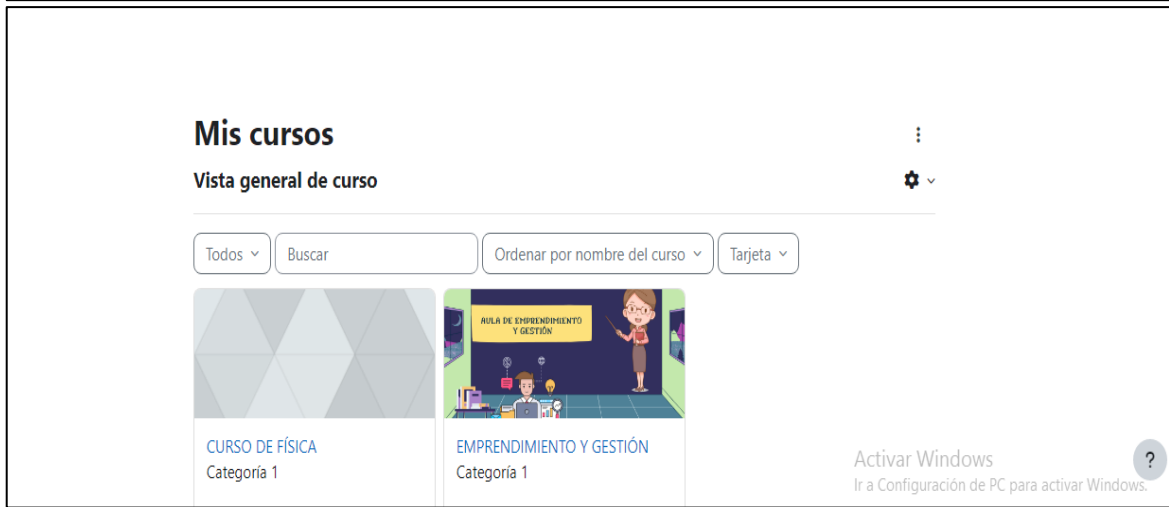
Descripción paso a paso de la construcción del aula virtual

PASOS	DESCRIPCIÓN	EVIDENCIA
PASO 1 Ingreso a la plataforma.	En la ventana inicial de Mil Aulas, ingresar la dirección URL con la que aparecerá registrado el sitio web o aula de aprendizaje. Una vez ingresado la URL, ingresar el correo y seleccionar el idioma, posteriormente aceptar las condiciones de uso de la plataforma.	
PASO 2 Recepción de usuario y contraseña	Revisar el usuario y contraseña asignados para el uso de la plataforma. Estos datos se envían al correo electrónico asignado en el paso 1. Revisar en bandeja de entrada o spam.	

PASO 3 Ingreso a la interface de la plataforma Moodle Mil Aulas. En la interface se puede observar todas las opciones que ofrece Moddle Mil Aulas. Una vez en el sitio se puede empezar a diseñar los cursos.



PASO 4 Creación de cursos dentro de la plataforma Mil Aulas



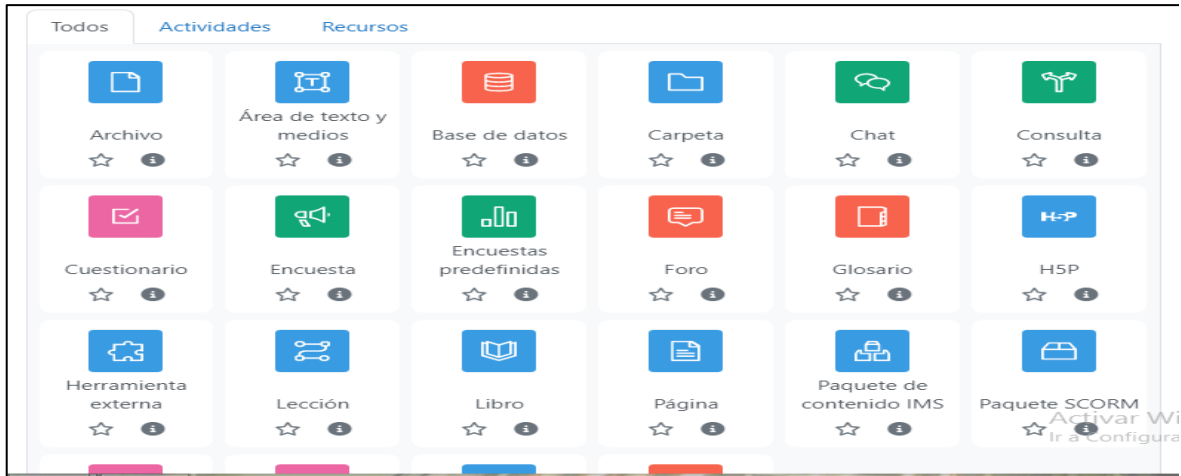
PASO 5
Creación
de
secciones

Una vez dentro del curso se podrá añadir tantas secciones como sea necesario. Éstas, pueden hacer referencia a cada una de las clases a impartir, por ejemplo: Clase 1, Clase 2, Clase 3, etc.



PASO 6
Actividades
o Recurso

En cada una de las secciones se puede añadir tantas actividades o recursos como sean necesarios. Mil Aulas ofrece; foros, base de datos, carpeta, chats, glosarios, cuestionarios, entre otros.



PASO 7 Registro de participantes
 Los participantes pueden registrarse manualmente por el docente mediante correo electrónico o mediante una invitación masiva para auto matriculación.

PASO 8 Asignación de rol a participantes
 Una vez matriculados, se puede asignar un rol a cada uno de ellos. Los roles pueden ser gestor (diseñador de la plataforma), profesor (gestor de la materia), estudiante (aprendiz de la materia).

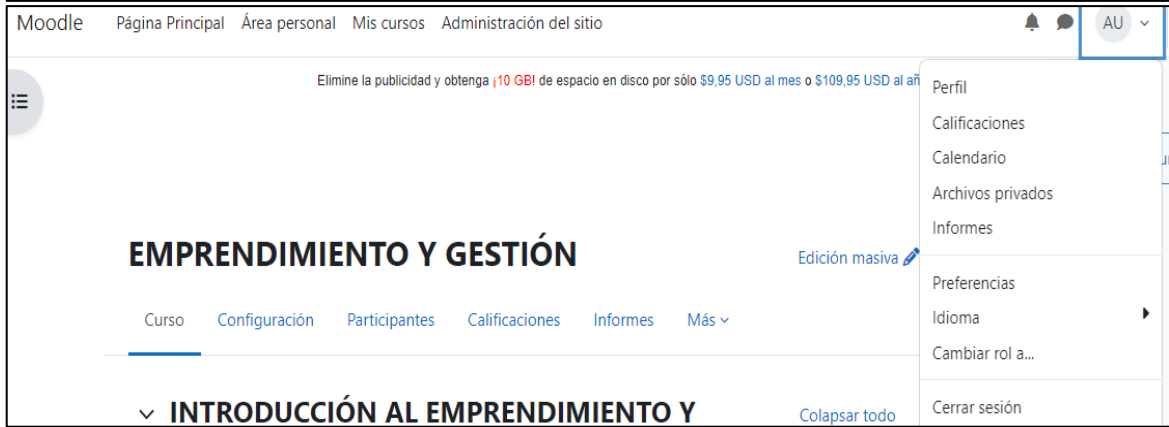
The screenshot shows the 'EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN' course management interface. The 'Participantes' tab is active, displaying a list of enrolled users. A dropdown menu is open over the 'Roles' column, showing options: 'Gestor', 'Profesor sin permiso de edición', and 'Estudiante'. The current role for the selected user is 'Profesor'.

Nombre / Apellido(s)	Dirección de correo	Roles	Grupos	Último acceso al curso	Estatus
AU Administrador Usuario	victorh.coral@upec.edu.ec	Profesor	No hay grupos	1 segundos	Activo

PASO 9 Paneles de control
Mil Aulas también permite agregar paneles de control como actividades recientes, avisos, calendario, entre otros.



PASO 10 Funciones adicionales
Además, la plataforma ofrece funciones de cambio de rol para mirar el contenido desde la perspectiva del estudiante, cambio de idioma, configuración de salida, cierre de sesión, entre otros.



Nota: se puede ver la funcionalidad de la plataforma ingresando al siguiente enlace: <https://emprendimietoyg.milaulas.com> utilizando los siguientes usuario y contraseña:

USUARIO: admin

Contraseña: LraHfx3U

5.7. Desafíos de la aplicabilidad de la propuesta

La enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión con ayuda de herramientas tecnológicas sugiere, por un lado, la capacitación constante del docente en el uso de estas tecnologías y, por otro lado, la disponibilidad de equipos funcionales y conexión adecuada en los laboratorios informáticos.

Del mismo modo, los docentes involucrados en la enseñanza de esta asignatura deben prever el uso del laboratorio en concordancia con la disponibilidad del mismo, alternando sus prácticas con las demás asignaturas. Para lo cual, las autoridades institucionales deben elaborar un cronograma de utilización del mismo.

Finalmente, los docentes deben hacer constar, dentro de sus planificaciones, el uso de herramientas digitales para el desarrollo de determinadas actividades, así como la estrategia metodológica a aplicarse con el uso de las mismas y la destreza a alcanzar en los estudiantes. Esto, con la finalidad de propiciar un proceso coordinado de enseñanza y un adecuado uso de herramientas de soporte digital como CRELLO u otras.

.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- los docentes y estudiantes presentan una actitud optimista y valoran la importancia del uso de herramientas digitales de diseño para la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, sin embargo se identifica un limitado uso dentro de las aulas, debido a falta de equipamiento tecnológico..
- Los docentes participantes en esta investigación consideran relevante el uso de la herramienta de diseño CRELLO en la enseñanza de algunos componentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, especialmente en el desarrollo de publicidad de los proyectos desarrollados con sus estudiantes.
- La aplicabilidad de herramientas digitales en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión permite, tanto a los docentes como estudiantes, tener una mayor accesibilidad a diversos recursos de aprendizaje. Lo cual, motiva la creatividad e innovación de los educandos y, a su vez, contribuye en el objetivo primordial de la asignatura enfocado en lograr un desarrollo económico y social.

Recomendaciones

- Los docentes deben actualizarse constantemente en el uso de herramientas digitales, especialmente en las más afines a la asignatura de Emprendimiento y Gestión como la herramienta CRELLO, para, de esta manera, puedan propiciar experiencias que generen un aprendizaje significativo en sus estudiantes, a su vez, incentiven la creatividad, innovación y pensamiento crítico en la solución de problemas y propuestas de valor para la sociedad.
- Tomar en cuenta las mediciones estadísticas del presente estudio para desarrollar o profundizar en investigaciones similares, enfocadas en mejorar los procesos educativos. Logrando, de esta manera, generar cambios sustanciales que permitan, a los docentes, dejar de lado los procesos educativos tradicionalistas y enfocarse en las tendencias actuales de enseñanza y aprendizaje.
- Llevar a cabo la propuesta de esta investigación, a manera de réplica en otras instituciones locales. Esto, tomando en cuenta la importancia del uso de TIC en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

REFERENCIAS

- Aguiar B., Velazquez R. y Aguiar J. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. *Revista ESPACIOS*. <http://repositoriobibliotecas.uv.cl/handle/uvscl/2134>
- Antolínez D. (2020). Revisitando a John B. Watson y la epistemología inaugural del conductismo. *Revista Epistemología e Historia de la Ciencia*, 5(1), 5-25.
- Araya P. S. (2021). Autoconfianza y actitud hacia la enseñanza del emprendimiento. Impulsores claves de la intención emprendedora. *Revista Cuadernos de Investigación Educativa*, 12(2), 63-81. <https://doi.org/10.18861/cied.2021.12.2.3091>
- Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador (2007-2008). Constitución de la República del Ecuador. Recuperado de: <https://acortar.link/k6jJzm>
- Asamblea Nacional del Ecuador (2015), Ley Orgánica de Educación Intercultural: Recuperado de: <https://acortar.link/l9Up1Y>
- Avalos C. J. A. (2021). Las herramientas digitales en la clase de español. Una experiencia didáctica con un segundo grado. (Licenciatura. Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí).
- Ávila A. E. (2021). La evolución del concepto emprendimiento y su relación con la innovación y el conocimiento. *Revista Investigación y Negocios*, 14(23), 32-48. <https://doi.org/10.38147/invneg.v14i23.126>
- Baque R. G. R. y Portilla F. G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje. *Revista Polo de Conocimiento*, 58 (6), No 5. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>
- Barrios H. B. E. (2021). Aplicación de Mil Aulas Bajo el Entorno Moodle Para Mejorar la Comprensión Lectora en Estudiantes de Educación Media. (Maestría, UNIVERSIDAD DE SANTANDER UDES)
- Bastida I. D. B. (2019). Adaptación del modelo 5E con el uso de herramientas

digitales para la educación: propuesta para el docente de ciencias. *Revista científica*, (34), 73-80. <https://doi.org/10.14483/23448350.13520>

Benítez Vargas B. (2023). El Constructivismo. *Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria* No. 3, 10(19), 65-66.

Bernal Garzón, E. (2020). Aportes a la consolidación del conectivismo como enfoque pedagógico para el desarrollo de procesos de aprendizaje. *Revista Innova Educación*, 2(3), 394-412. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2020.03.002>

Cabero A. J., Arancibia M. M. L. y Prete A. D. (2019). Dominio técnico y didáctico del LMS Moodle en Educación Superior: más allá de su uso funcional. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 8 (1), 2019. <https://doi.org/10.7821/naer.2019.1.327>

Caicedo J. F. I. (2020). Estrategias de enseñanza y aprendizaje fundamentadas en herramientas que apoyan la educación virtual. *Boletín Informativo CEI*, 7(3), 8-11.

Casasola R. W. (2020). El papel de la didáctica en los procesos de enseñanza y aprendizaje universitarios. *Revista Comunicación*, 29(1), 38-51. <http://dx.doi.org/10.18845/rc.v29i1-2020.5258>

Congreso Nacional del Ecuador (2003), Código de la Niñez y Adolescencia. Congreso nacional registro oficial no. 737 3 de enero de 2003 ley no. 2002-100 última reforma edición constitucional del registro oficial 262 17-01-2022. <https://www.igualdad.gob.ec/wp->

Culanata C. G. P. y Maldonado C. A. Y. (2023). Las herramientas audiovisuales y su influencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes (Bachelor's thesis, Universidad De Guayaquil: Facultad de Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación). <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/67358>

Delgado J. L. C., Chávez A. G. y Mooina O. A. M. (2020). La influencia del conectivismo para el uso de las tic en el proceso de enseñanza

aprendizaje. *Revista Dilemas Contemporáneos: educación, política y valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.1975>

Espitia A. S., Sánchez M. P., y Cano, S. P. A. (2023). Categorización de las tic para la mediación pedagógica en el aula de clase. *CIE Academic Journal*, 2(1), 15-31. <https://doi.org/10.47300/2953-3015-v2i1-02>

González Bajaña, A. G. (2020). Pizarra digital y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje a los estudiantes de educación general básica de la Unidad Educativa Rey David cantón Babahoyo, Provincia Los Ríos (Bachelor's thesis, Babahoyo: UTB, 2020).

Guerrero S., C., y Villamar G., A. M. (2019). La interdisciplinariedad como eje transversal en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. *Espíritu Emprendedor TES*, 3(1), 94-104. <https://doi.org/10.33970/eetes.v3.n1.2019.115>

Guevara M. M. G. (2021). Herramientas 2.0 en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión (Master's thesis, Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica). <https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2836>

Gutiérrez F. (2020). Sitio web subitus. ¿Conviene usar Moodle en Mil Aulas? <https://www.subitus.com/conviene-moodle-gratis-mil-aulas/>

Hernández R., y Mendoza C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. Mcgraw-hill. Education.

Jara J. I. E., Clavijo, P. E. C., Suárez, M. A. C., y Hernández, N. B. (2023). Evaluación neutrosófica del desarrollo de emprendimientos y las nuevas tecnologías como posicionamiento estratégico. *Revista Asociación Latinoamericana de Ciencias Neutrosófica*. ISSN 2574-1101, 25, 107-114.

Loja E. (2020). Diseño de políticas de TIC para la educación en el Ecuador: el caso de la Agenda Educativa Digital 2017-2021. *Revista Estudios de Políticas Públicas*, 6(1), 1-19. <http://dx.doi.org/10.5354/0719-6296.2020.54994>

Lucero R. S. E., Gómez R.Á. H., Posso Y. M. Á., González M. N., y Maya P. J.

- A. (2021). Caracterización de las comunidades educativas de la zona de frontera en la región andina colombo-ecuatoriana, en las dimensiones de educación, emprendimiento, salud y participación social (1.ª ed.). Editorial UNIMAR, Universidad Mariana
- Maldonado A. E. S. (2019). Uso de la plataforma virtual Moodle y su influencia en el aprendizaje significativo en el área de Tecnología e Informática de los alumnos del curso octavo del Colegio Educativo Técnico Industrial del Municipio de Garagoa-Boyacá año 2018. (Magíster en Educación, Universidad de San Martín de Porres. Instituto para la Calidad de la Educación). <https://hdl.handle.net/20.500.12727/6044>
- Mendoza M. F. A., Cedeño J. L. V., Párraga W. S. B. y Zambrano M. E. C. (2020). Virtualización educativa y su aplicación en la asignatura de emprendimiento y gestión para los estudiantes de bachillerato en la provincia de Manabí, Ecuador. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), <https://doi.org/210-231.10.23857/cd.v6i3.1214>
- MINEDUC (2016), Ministerio de Educación del Ecuador, Currículo Nacional. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/curriculo/>
- Molina B. I. A., Morales P. J. C., Rodríguez J. S. A., Cote S. M. C., Martínez M. B., Martínez L. H. y Rojas E. L. (2019). Libro. *Importancia de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje: estudios en la educación media y superior*. Universidad Sergio Arboleda. <https://doi.org/10.22518/book/9789585511743>
- Ochoa R., Nava, N., y Fusil, D. (2020). Comprensión epistemológica del tesista sobre investigaciones cuantitativas, cualitativas y mixtas. *Orbis: revista de Ciencias Humanas*, 15(45), 13-22.
- Pavón A. M. F. (2021). Herramientas digitales para la educación en línea de emprendimiento y gestión (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).
- Ponce J. K. M. (2021). Herramientas digitales educativas y el aprendizaje significativo en los estudiantes. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 712-724.

<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1735>

Quiroga L. P., Jaramillo S. y Vanegas, O. L. (2019). Ventajas y desventajas de las TIC en la educación “Desde la primera infancia hasta la educación superior”. *Revista Educación y Pensamiento*, 26(26), 77-85.

Rahmayanti D., Risdianto E., y Putri D. H. (2023). The Development of Crello-assisted E-Modules to Train Critical Thinking Skills on Elasticity and Hooke's Law Material. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 7(2), 325-340. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v7i2.6731>

Reyes D., Soto, M. D. R. y Cuevas, I. (2019). La importancia del emprendimiento en la era digital para crear un micronegocio en redes sociales virtuales. *Revista electrónica mensual Debates Sobre Innovación*.

Reyes E. (2022). *Metodología de la investigación científica*. Page Publishing Inc 2022.

Reyes J. (2020). Tesis. Tecnologías educativas como medio de emprendimiento y gestión propuesta: guía metodológica. Guayaquil. Recuperado a partir de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/50222>

Reyes R. L. y Carmona A. F. A. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. (Tesis de doctorado en Psicología, Universidad Simón Bolívar).

Roncal L. E. P., Portal, M. D. P. G., Acuña, M. L. L., y Rojas, O. M. D. (2022). Herramientas digitales e indagación científica en estudiantes de educación secundaria: una revisión de la literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 989-1006.

Ruiz L. L. G. y Intriago R. W. I. (2022). El uso de la herramienta tecnológica Canva como estrategia en la enseñanza creativa de los docentes de la Escuela Fiscal Lorenzo Luzuriaga. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN-ISSN: 2697-3456*, 6(11), 75-90. <https://doi.org/10.46296/yc.v6i11.0194>

Sagñay M. A. G., Chavez W. G. Y. Falconi, A. F. I. Guananga G. P. T. y Chávez

- R. F. S. (2019). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Ciencia Digital*, 3(2.6), 422-439. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v3i2.6.575>
- Sanchez E. (2022). Estrategias didácticas y la virtualidad en estudiantes de educación primaria. *Revista Científica Episteme Y Tekne*, 1(1), e288. <https://doi.org/10.51252/rceyt.v1i1.288>
- Seas V. M. T., y Clerque S. E. M. (2021). Gamificación como estrategia para la enseñanza-aprendizaje de Emprendimiento y Gestión. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(4), 200-218. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i4.1498>
- Suárez G. C., Revuelta D. F. I. y Panaqué C. R. (2020). Valoración de la competencia digital en alumnos con rendimiento alto en Perú. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 28(126)., 28, 126-126. <https://doi.org/10.14507/epaa.28.5112>
- Tacan M. A. L., Zumba N. E. G., y Tacan Meneses, S. P. (2023). Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. *Revista Imaginario Social*, 6(1). Recuperado a partir de <http://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/92>
- Torres Benavides, J. M. (2022). Los organizadores gráficos interactivos cómo herramienta didáctica para el aprendizaje de emprendimiento y gestión (Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte). Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13100>
- Torres R. (2019). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. (Doctorado en Administración, México: Universidad de Celaya).
- UNESCO, (2023). Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Tomado de: <https://www.unesco.org/es/digital-education>

- Vaillant D., Zidán, E. R. y Biagas G. B. (2020). Uso de plataformas y herramientas digitales para la enseñanza de la Matemática. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação, Brasil*. 28, 718-740. <https://doi.org/10.1590/S0104-40362020002802241>
- Vargas M. G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Cuadernos*, 61(1), 114-129.
- Vásquez C. A. S. (2021). Estrategias de aprendizaje de estudiantes universitarios como predictores de su rendimiento académico. *Revista Complutense de Educación*. <https://doi.org/10.5209/rced.68203>
- Vega N., Flores J. R., Flores J. I., Hurtado V. B., y Rodríguez J. S. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA boletín científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan*, 7(14), 51-53.
- Velezmoro G. A. B., y Carcausto, W. (2020). Herramientas digitales en la educación universitaria latinoamericana: Una revisión bibliográfica. *Revista Educación las Américas*, 10(2), 254-264. <https://doi.org/10.35811/rea.v10i2.123>
- Zambrano Y. A. Z. y Vera C. E. G. (2020). Plan de entornos virtuales de aprendizaje y su aplicación en la asignatura de ciencias sociales en tiempo de pandemia COVID-19 para Estudiantes de bachillerato en Portoviejo, Ecuador. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 6(3), 232-245. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1215>

ANEXOS

Anexo A. Acta de aprobación de defensa

Anexo B. Aprobación del abstract del TFT



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE CENTER

ABSTRACT- EVALUATION SHEET				
NAME: Gabriela Milena Ibarra Romo DATE: 18 de enero de 2024 "Herramienta digital CRELLO en el proceso de enseñanza y aprendizaje 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 Játiva 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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 5 - 6,9: AVERAGE 0 - 4,9: LIMITED		TOTAL 9	



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL
CARCHI FOREIGN AND NATIVE LANGUAGE
CENTER**

Informe sobre el Abstract de Artículo Científico o Investigación.

Autor: Gabriela Milena Ibarra Romo

Fecha de recepción del abstract: 18 de enero de 2024

Fecha de entrega del informe: 18 de enero de 2024

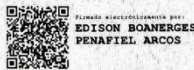
El presente informe validará la traducción del idioma español al inglés si alcanza un porcentaje de: 9 – 10 Excelente.

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




Ing. Edison Peñañiel Arcos MSc
Coordinador del CIDEN

Anexo C. Validación del instrumento de recolección de datos.




**UNIVERSIDAD POLITECNICA
ESTATAL DEL CARCHI**



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
CENTRO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**

**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 unalista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es **“Proponer un aula virtual con recursos didácticos elaborados con la herramienta digital de diseño CRELLO, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión con los estudiantes de Bachillerato General Unificado, de la Unidad Educativa “El Carmelo”, 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	PUNTUACIÓN					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					18		
TOTAL							

PUNTUACIÓN

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	Ramiro Urzúa
Grado Académico	Magister

C.I. 0400909362



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
ESTATAL DEL CARCHI



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA ESTATAL DEL CARCHI
CENTRO DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

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 unalista de cotejo, sírvase analizar y cotejar el instrumento de investigación cuyo objetivo es "Proponer un aula virtual con recursos didácticos elaborados con la herramienta digital de diseño CRELLO, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión con los estudiantes de Bachillerato General Unificado, de la Unidad Educativa "El Carmelo", le solicitamos en base a su criterio y experiencia profesional, validar el presente instrumentopara 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	PUNTUACIÓN					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							

PUNTUACIÓN

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

X

Nombres y apellidos	Wilson Andres Palada
Grado Académico	Magister

C.I. 0100 2738 18

Instrumento validado

Escala valorativa del instrumento. Likert

1	=	Muy de acuerdo
2	=	De acuerdo
3	=	Indiferente
4	=	En desacuerdo
5	=	Muy en desacuerdo

Instrumento de recolección de datos

No	Interrogates	5	4	3	2	1
1	¿Considera que la formación en Emprendimiento y Gestión podría enriquecer su perfil profesional?					
2	¿Cree que sus docentes deben desarrollar recursos digitales para usar como estrategias de aprendizaje en el aula?					
3	¿Cree que con la ayuda de las herramientas digitales se pueden mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión?					
4	¿Considera que las herramientas digitales son útiles dentro de la realización de sus tareas?					
5	¿Cree usted que podría aplicar los conocimientos adquiridos sobre Emprendimiento y Gestión para diseñar proyectos digitales innovadores?					
6	¿Considera que es conveniente realizar actividades innovadoras con herramientas digitales de diseño?					
7	¿Cree que se debe utilizar los ordenadores como recurso para aprender a manejar herramientas digitales?					
8	¿Cree que deberían existir un software de calidad para implementar herramientas digitales en el laboratorio de computación de su unidad educativa?					
9	¿Considera que sus docentes deberían recibir frecuentemente capacitación sobre el manejo y aplicación de herramientas digitales para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de Emprendimiento Y Gestión?					
10	¿Estaría de acuerdo en capacitarse sobre el uso y manejo herramientas digitales de diseño para fortalecer su proceso de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión?					

Anexo D. Autorizaciones para el levantamiento de información

El Carmelo, 1 de diciembre del 2022

Lcda. Silvia Patiño

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "EL CARMELO"

Presente. -

Reciba un atento y cordial saludo a la vez desearle toda clase de éxitos en las funciones a usted encomendadas.

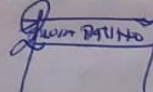
El motivo del presente tiene como objetivo solicitarle, de la manera más comedida, se me permita desarrollar el trabajo de tesis con el tema "**Herramienta digital CRELLO en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión**" trabajo a desarrollarse con los estudiantes de Bachillerato General Unificado, desde el 6 de diciembre del 2022 al 20 de octubre del presente año lectivo.

Por su favorable respuesta, desde ya le anticipo un sincero agradecimiento por.

Atentamente,


Lcda. Gabriela Ibarra
C.I. 0401317268
DOCENTE DE LA INSTITUCIÓN

Recibido



01-12-2022





Ministerio
de Educación



UNIDAD EDUCATIVA “EL CARMELO”

RESOLUCIÓN N° MINEDUC-CZI-2015-00338 DEL 03 DE JULIO DEL 2015
EL CARMELO-CARCHI-ECUADOR

TELEFAX: 2202019

e-mail: rarelcarmelo@hotmail.com

Ofc. No. 023 – U.E. – El Carmelo - R
El Carmelo, 02 de diciembre del 2022

Ing.
Gabriela Ibarra
Presente. -

De mi consideración:

Mediante el presente, me dirijo a usted, para **AUTORIZARLE** desarrollar su trabajo de tesis con el tema Herramienta Digital **CRELLO en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Emprendimiento y Gestión** con los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa El Carmelo, desde el 06 de diciembre del 2022 hasta el 20 de octubre del 2023

Segura de que su trabajo va tener buenos resultados en los estudiantes y en usted en su crecimiento profesional.

Atentamente,

Lic. Silvia Patiño Castro
RECTORA (E)
C.E.silviavioletap@hotmail.com
Cel: 0993595897



Anexo E. Evidencia fotográfica del aula virtual

EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN

[Curso](#) [Configuración](#) [Participantes](#) [Calificaciones](#) [Informes](#) [Más](#) ▾

▾ BEINVENIDOS

[Colapsar todo](#)




Conocimiento previo de la asignatura

Comparte con nosotros ¿Qué conoces sobre Emprendimiento y Gestión?

VIDEO DE BIENVENIDA



 Hoja de vida de la docente

Hoja Vida 0401317268 Gabriela Ibarra



[Publish at Calameo](#)

✓ CURSO BÁSICO DE CRELLO

Activar Win...

✓ CURSO BÁSICO DE CRELLO

Te recomendamos seguir este curso rápido de CRELLO para que puedas empezar a crear contenido en la asignatura de Emprendimiento y Gestión de manera fácil y dinámica.

 CRELLO, CURSO 1

[Marcar como hecha](#)

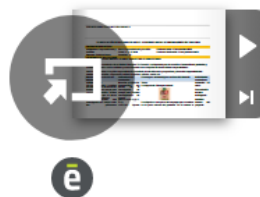


Activar Win...
Ir a Configuraci...

✓ PLANIFICACIÓN GENERAL DEL CURSO

 Planificación del curso

Pmc, Etiquetado, E Y G



Activar Wind...

✓ SEMANAS 1 Y 2


Tema:


La etiqueta de Shampoo natural

La etiqueta es una pieza del empaque que se coloca en la parte externa del producto. En el envase o empaque producto cosmético debe figurar de forma impresa o en una etiqueta firmemente adherida con caracteres inde fácilmente legibles y visibles, con los requisitos de información de etiquetado.


 Etiquetado del Shampoo




 Ejemplo de video para estado de WhatsApp utilizando CRELLO

 Video para estado de WhatsApp
Apertura: lunes, 16 de octubre de 2023, 00:00

Mira el video y crea estado de WhatsApp con la ayuda de la herramienta digital de diseño CRELLO. Sigue el ejemplo provisto previamente

 Ejemplo de publicación para blog sobre la segmentación de mercado usando CRELLO

 Publicación para un blog sobre la segmentación de mercado
Apertura: martes, 17 de octubre de 2023, 00:00

Analiza el video de segmentación de mercado y realiza una publicación para blog. Sigue el ejemplo provisto

 Ejemplo de presentación de etiquetas de shampoo utilizando CRELLO

Abre el documento y observa el ejemplo

 Imágenes de etiquetas de shampoo
Apertura: martes, 17 de octubre de 2023, 00:00

Mediante una investigación de mercado, presentar al menos cinco imágenes diferentes sobre modelos de etiquetas de shampoo. basarse en el ejemplo provisto con el uso de herramienta CRELLO

✓ SEMANAS 3 y 4

LA FUNCIÓN DE LA ETIQUETA

La función principal de la etiqueta es revelar el contenido del producto, con la finalidad de que el posible comprador esté seguro de que sus ingredientes son los adecuados o recomendados.

Características de la etiqueta



Activar Wi
Ir a Configura

Ejemplo de infografía sobre las características de la etiqueta utilizando CRELLO

Infografía sobre las principales características de las etiquetas

Apertura: martes, 17 de octubre de 2023, 00:00

Analizar las principales características de las etiquetas, finalmente realizar una infografía con la información presentada, mediante la herramienta de diseño CRELLO. guiarse en el ejemplo provisto

✓ Semanas 5 y 6

REQUISITOS DE ETIQUETADO

Sustento legal sobre normativa de etiquetado

Agencia Nacional de Regulación, Control y Vigilancia Sanitaria

[Abre Aquí](#)

Ejemplo sobre diseño de boletín en CRELLO.

Activar Wir
Ir a Configura



Boletín sobre la normativa de etiquetado

Apertura: martes, 17 de octubre de 2023, 00:00

Realiza un boletín digital sobre la normativa de etiquetado. basate en el ejemplo realizado en la plataforma CRELLO



Ejemplo sobre diseño de etiqueta para shampoo en CRELLO



Diseño de etiqueta para el Shampoo SACHA INCHI.

Apertura: martes, 17 de octubre de 2023, 00:00

Elaborar la etiqueta del proyecto de Emprendimiento, sobre el Shampoo de SACHA INCHI, utilizando la herramienta digital de diseño CRELLO.

Activar Win
Ir a Configuraci

✓ Semanas 7 y 8

CLASIFICACIÓN DE LAS ETIQUETAS



Clasificación de las etiquetas



Ejemplo de mapa conceptual sobre la clasificación de etiquetas



Mentefacto sobre la clasificación de etiquetas

Apertura: martes, 17 de octubre de 2023, 00:00

Revisa el enlace sobre la clasificación de etiquetas y realiza un mentefacto. guíate con el ejemplo elaborado en CRELLO



Tarea final

Apertura: martes, 17 de octubre de 2023, 00:00

Sube en este apartado las evidencias del producto terminado y etiquetado

Activar Win
Ir a Configuraci



Ejemplo de publicación para blog sobre la segmentación de mercado usando CRELLO

Carpeta Configuración Más ▾



E Y G / Ejemplo de presentación de etiquetas de shampoo utilizando CRELLO



Ejemplo de presentación de etiquetas de shampoo utilizando CRELLO

Carpeta Configuración Más ▾

Abre el documento y observa el ejemplo

Editar

Descargar carpeta



Green Organic Shampoo Hair Product Label.pdf

E Y G / Ejemplo de infografía sobre las características de la etiqueta utilizando CRELLO



Ejemplo de infografía sobre las características de la etiqueta utilizando CRELLO

Carpeta Configuración Más ▾

Editar

Descargar carpeta



Infografía Proceso Ilustrado Verde y Rojo (1).pdf