

Digital Tools in the teaching-learning process in the subject of Entrepreneurship and Management

Herramientas Digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión

Autores:

Proaño-Arteaga, Ginyer Lorena, Lcda.
Universidad Técnica de Manabí
Maestrante en Educación, Mención en Gestión del Aprendizaje Mediados por TIC
Portoviejo - Ecuador



gproano7312@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0001-1169-1973>

Alcívar-Moreira, Glenda Ivonne, Mg
Universidad Técnica De Manabí.
Docente online.
Portoviejo – Ecuador.



glenda.alcivar@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0003-2230-7735>

De-la-Peña-Consuegra, Geilert, PhD
Universidad Técnica de Manabí
Docente
Portoviejo, Ecuador.



geilet.delapena@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0003-3765-9143>

Citación/como citar este artículo: Proaño-Arteaga, Ginyer Lorena., Alcívar-Moreira, Glenda Ivonne Y De-la-Peña-Consuegra, Geilert. (2023). Herramientas Digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. MQRInvestigar, 7(3), 2017-2038.

<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2017-2038>

Fechas de recepción: 03-JUL-2023 aceptación: 03-AGO-2023 publicación: 15-SEP-2023



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

La utilización de las herramientas digitales ya no es una moda o un privilegio, sino una necesidad en un mundo que necesita resultados óptimos y de calidad; esto es más notorio en educación, en los procesos de enseñanza aprendizaje de todas las asignaturas, específicamente en materia de emprendimiento que es una estrategia para el desarrollo de competencias en los estudiantes, a futuro, puedan crear su propio negocio. Precisamente el presente artículo tuvo como objetivo el de elaborar una guía metodológica en el conocimiento y uso de una herramienta digital para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del tercer año de bachillerato técnico de la Unidad Educativa “Picoazá”; para lo cual se desarrolla en la fundamentación teórica y propone una guía metodológica utilizando la herramienta digital isEazy Author, para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión en los estudiantes de tercero de bachillerato técnico de la institución educativa ya señalada. Metodológicamente se aplicó en enfoque cuantitativo, método deductivo, con la técnica de la encuesta, aplicada a la muestra que estuvo conformada por docentes y estudiantes; concluyendo que el nivel de aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión por parte de los estudiantes es aceptable, siendo una de las causas poca utilización de las herramientas digitales, por lo que se hace necesario la implementación de una guía metodológica utilizando herramienta digital isEazy Author, que fortalecerá dicho aprendizaje.

Palabras claves: herramientas digitales, emprendimiento y gestión, enseñanza – aprendizaje.

Summary

The use of digital tools is no longer a fashion or a privilege, but a necessity in a world that needs optimal and quality results; This is more noticeable in education, in the teaching-learning processes of all subjects, specifically in the field of entrepreneurship, which is a strategy for the development of skills in students, in the future, they can create their own business. Precisely, the objective of this article was to elaborate a methodological guide on the knowledge and use of a digital tool to strengthen the teaching-learning process of the Entrepreneurship and Management subject in students of the third year of technical baccalaureate of the Educational Unit "Picoazá "; for which it is developed on the theoretical foundation and proposes a methodological guide using the digital isEazy Author, to strengthen the teaching-learning process of the subject of entrepreneurship and management in the third-year students of the technical baccalaureate of the aforementioned educational institution. Methodologically, it was applied in a quantitative approach, deductive method, with the survey technique, applied to the sample that was made up of teachers and students; concluding that the level of learning of the subject of entrepreneurship and management by the students is acceptable, one of the causes being little use of digital tools, for which it is necessary to implement a methodological guide using the digital tool isEazy Author , which will strengthen said learning.

Keywords: digital tools, entrepreneurship and management, teaching - learning.

Introducción

Los seres humanos necesitan un medio que posibilite el desarrollo integral de su ser, sin duda, el sistema educativo tiene presente esta misión, sin embargo, aún existen diversas y amplias lagunas de información imprescindible para lograr el objetivo.

Con los avances tecnológicos señala Cavadía et al (2019) a los que hipotéticamente todos tienen acceso, es posible vislumbrar la capacidad de incluir en la información, un mundo sin fronteras informativas, la mente del ser humano ha tenido que evolucionar para adaptarse constantemente a los nuevos descubrimientos, la adaptabilidad y fusión con nuevas culturas es un quehacer diario de todo aquel que tiene a la mano un dispositivo electrónico.

No hace demasiado tiempo, en las aulas de escuelas y colegios no había más material didáctico que el profesor, un libro y una pizarra. Ahora, con los avances tecnológicos y las nuevas herramientas digitales, la educación está experimentando un espectacular viraje de 180 grados. Para Gros-Salvat, B. (2018) el tradicional enfoque centrado en el profesor está perdiendo relevancia a medida que se da más importancia al aprendizaje centrado en el alumno. Este enfoque, denominado el aula invertida, está centrado en el estudiante y en los usos prácticos de la tecnología en la educación, permitiendo a los alumnos formarse de manera mucho más eficiente y fomentando el pensamiento lateral y crítico.

La enseñanza que antes tenía lugar dentro de los confines del aula se traslada ahora a la red. El nuevo modelo de aula invertida prioriza el tiempo de clase dedicado al debate, a las tareas y al aprendizaje cooperativo, haciendo hincapié en las nuevas tecnologías aplicadas al aprendizaje. Los estudiantes de la actualidad son nativos digitales, por lo que es imperativo que los profesores tengan acceso a los recursos adecuados para seguir el ritmo de la creciente cultura tecnológica.

En la nueva era del aprendizaje, la tecnología juega un papel fundamental en los procesos de enseñanza de niños y adolescentes. Hernández y Medina (2020) señalan que cientos de herramientas educativas digitales han sido creadas con el propósito de dar autonomía al estudiante, mejorar la administración de los procesos académicos, fomentar la colaboración y facilitar la comunicación entre profesores y alumnos. El propósito de este artículo no es otro que presentar numerosos y valiosos recursos que los profesores pueden utilizar a la hora de aplicar la tecnología al proceso de aprendizaje de la asignatura de emprendimiento.

Precisamente la interacción entre el alumno y el docente es la base fundamental para fortalecer el conocimiento y un nuevo aprendizaje de los educandos, además permite una mejor relación y confianza para el manejo de dichas plataformas virtuales. Con la integración de estas herramientas en los procesos de enseñanza aprendizaje, la educación tiende a desarrollarse como un sistema abierto y permanente que exige la innovación de

enfoques pedagógicos modernos para favorecer el estudio autónomo e independiente (Rodríguez y & Barragán 2019).

En el Ecuador, el Gobierno Nacional, a través del Ministerio de Educación, principalmente a partir de la presencia del COVID 19 instó a la utilización de plataformas y herramientas digitales para los procesos de enseñanza aprendizaje; sin embargo, esta experiencia demostró las profundas limitaciones, principalmente en los docentes, puesto que en su mayoría no sabían manejar la tecnología y muchas menos plataformas especializadas que demanda el desarrollo básico de competencias específicas.

Porque como señala Villarruel (2018) “no se trata de poner una computadora en cada aula, ni decir que los docentes deben incorporarse a la era digital, sino que demanda de tener otro enfoque educativo, otra metodología y otra didáctica” (p. 34). Es decir, hay necesidad de procesos de capacitación permanente para que los profesores adquieran competencias digitales que tiene que ver con el manejo de la tecnología, elaboración de productos visuales, auditivos, material didáctico, pero también una didáctica y pedagogía diferentes a la que se aplica en clases presenciales.

La asignatura del emprendimiento y gestión, según Hallo y Tamayo (2018) es una materia joven, se lo diseñó en el marco del interés mundial para disminuir los altos niveles de desempleo, pero también como una forma de desarrollar en los jóvenes la creatividad, habilidades y competencias que son valiosas tanto en su vida personal como profesional, porque se les enseña a cómo pensar de manera creativa y crítica, cómo identificar y resolver problemas y cómo tomar riesgos calculados.

También ayuda a los estudiantes a desarrollar una mentalidad de crecimiento, Ministerio de Educación. (2020) porque desarrolla una visión de que pueden mejorar y tener éxito a través del trabajo duro, el esfuerzo y el aprendizaje. Además, una educación que se centre en desarrollar habilidades empresariales puede ayudar a los estudiantes a aprender a ser resilientes y adaptables y puede brindarles el conocimiento y las habilidades que necesitan para iniciar y hacer crecer sus propios negocios.

Para Orrala-Tomalá (2020) uno de los beneficios clave de incluir habilidades de emprendimiento y gestión en la educación es que ayuda a los estudiantes a desarrollar la base que necesitan para tener éxito en una economía cada vez más global y dinámica. En el mundo de hoy, el cambio es la única constante, y los trabajos y trayectorias profesionales tradicionales ya no están garantizados. Este tipo de educación innovadora enseña a los estudiantes cómo pensar fuera de la caja y crear valor de formas nuevas e innovadoras. También ayuda a los estudiantes a desarrollar las habilidades que necesitan para ser flexibles y adaptables, de modo que puedan tener éxito en una amplia gama de carreras e industrias.

Indudablemente la educación del emprendimiento y gestión se ha convertido en un tema exigente que deben dominar los jóvenes estudiantes. Con cada día que pasa, a medida que

los trabajos se limitan debido a numerosas razones, como los avances tecnológicos y el crecimiento de la población, la iniciativa empresarial puede verse como una opción de carrera importante entre la generación actual.

Contribuyendo significativamente al crecimiento económico, el emprendimiento también genera numerosas perspectivas laborales. Como resultado de lo cual, los sistemas educativos siempre han alentado a motivar a la mente joven a iniciar un negocio propio. Para concienciar a los estudiantes sobre los posibles beneficios de ser emprendedor, se debe incorporar un programa básico de emprendimiento en el currículo regular como materia obligatoria.

Sim embargo de su utilidad, el proceso enseñanza aprendizaje adolece de una serie de limitaciones; así por ejemplo Barrera- Ordoñez (2019) en su estudio sobre la Tecnología educativa aplicada en el aprendizaje, argumenta que es importante que Ecuador siga la línea de propuestas para la formación y el desarrollo de emprendimiento que se plantea en el mundo. Desde sus políticas educativas, está un paso atrás de otros modelos destacados. Posiblemente la idea del cambio de la matriz productiva fomentó y promovió la propuesta de desarrollo de un ecosistema para el emprendimiento sin una política pública clara, y desarticulada con los actores de la cuádruple hélice. Para este autor, no existe, en el sistema educativo en Ecuador que abandere la formación de emprendimiento, que cuente con un modelo de formación emprendedora, pero en la mayoría de las misiones sí se establece “formar emprendedores”.

También Argandoña et al., (2020) en su tesis sobre Virtualización educativa y su aplicación en la asignatura de emprendimiento y gestión, afirma que los actores el gobierno y la empresa privada perciben la necesidad del emprendimiento, sea por la falta de fuentes de empleo o como dinamizador de la economía en el país. Hoy, incluso, es oferta política. Sin embargo, seguimos desarticulados, se podría decir que entendemos sobre la importancia de la cultura de emprendimientos. Tanto empresa pública como privada, la educación de bachillerato y superior ya habla y actúa a favor del emprendimiento. Lo que no resulta claro es si estas iniciativas aportan a un desarrollo sistémico como lo requiere el país.

Pero el proceso enseñanza aprendizaje de esta importante asignatura tiene las mismas dificultades y limitaciones que otras materias, tanto su planificación como ejecución tiene rasgos de tradicionalismo didáctico y pedagógico, puesto que se pone énfasis en la memorización de conceptos y procedimientos y los proyectos se lo realiza en la pizarra; cuando en la actualidad con las herramientas digitales se pueden hacer simulaciones sobre emprendimientos en donde los estudiantes desarrollan destrezas y habilidades comerciales y personales que debe tener todo emprendedor.

Hay que señalar que la integración de herramientas digitales demanda de competencias digitales sobre todo en lo docentes, para que pueda elaborar recursos digitales y virtuales en sus clases, situación que no existe, porque los docentes de esta asignatura no han sido

formados para este tipo de práctica docente. Es decir, la integración de las herramientas digitales no solo es deseo y voluntad, sino que demanda toda una transformación de la institución educativa, proceso que pasa por tener infraestructura tecnológica y de las TIC adecuadas, perfil docente con dominio de competencias digitales, estudiantes que hayan desarrollado ciertas habilidades para aprender mediante procesos digitalizados.

Con esta argumentación se propone la siguiente formulación del problema ¿De qué manera las herramientas digitales pueden contribuir el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de tercero de bachillerato técnico de la Unidad Educativa “Picoazá” del cantón Portoviejo?

Se aplicó el método cuantitativo que a decir de Baena (2015) es el conjunto de estrategias de obtención y procesamiento de información que emplean magnitudes numéricas y técnicas formales y/o estadísticas para llevar a cabo su análisis, siempre enmarcados en una relación de causa y efecto; en el presente caso se determina la utilización de las herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión; las técnicas utilizadas fueron la entrevista, encuesta, análisis de contenidos, siendo sus instrumentos, el formulario, cuestionario de preguntas y guía de análisis de documentos, tomando como muestra 1 autoridad, 7 docentes de la asignatura y 30 estudiantes.

Se propuso el siguiente objetivo general: Elaborar una guía metodológica en el conocimiento y uso de una herramienta digital para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del tercer año de bachillerato técnico de la Unidad Educativa “Picoazá”.

Con base a este objetivo se propuso los siguientes objetivos específicos

- Determinar los fundamentos teóricos metodológicos sobre el uso de las herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Diagnosticar el estado actual de proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión en los estudiantes de tercero de bachillerato técnico de la Unidad Educativa “Picoazá”.
- Diseñar los elementos que componen la guía metodológica sobre el uso de herramientas digitales para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Fundamentación Teórica

Herramientas Digitales

Las herramientas digitales (DT) Cedeño-Romero (2019) lo define como “programas, sitios web, aplicaciones y otros recursos informáticos y de Internet que facilitan, mejoran

y ejecutan procesos digitales y esfuerzos generales de digitalización” (p. 34). Es decir, herramientas digitales se caracterizan como un conjunto de recursos en línea que permiten la eficiencia organizacional en la navegación por el panorama digital en evolución a través de la adopción de tecnología contemporánea y sus medios digitales de apoyo.

También Guevara (2017) señala que las herramientas digitales son programas, sitios web o recursos en línea que pueden facilitar la realización de tareas. Se puede acceder a muchos de estos en los navegadores web sin necesidad de descargarlos, y puede acceder a ellos tanto en casa como en el trabajo. Las herramientas digitales como sitios web, aplicaciones y extensiones, junto con actividades dinámicas, crean la experiencia de aprendizaje en línea ideal.

Para Castañeda y Adell, (2020) el avance de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es un lugar común. Los productos y servicios nuevos e innovadores remodelan continuamente el panorama digital, cambiando la forma en que la sociedad interactúa con la tecnología. Como era de esperar, las herramientas digitales tienen que evolucionar rápidamente y adaptarse al ritmo acelerado al que emergen las nuevas tecnologías.

Esto significa que las herramientas digitales se inventan, actualizan y mejoran constantemente junto con sus capacidades de alojamiento de TIC. Las herramientas digitales pueden ser software, programas o aplicaciones utilizadas a través de una computadora, computadora portátil, teléfono celular, IoT u otra tecnología de información y comunicación (TIC). Las herramientas digitales son los componentes básicos que sustentan y permean la transformación y la arquitectura de TI.

Ventajas y Beneficios de las Herramientas Digitales

Según Izzo (2021) las herramientas digitales tienen ventajas importantes para hacer que los procesos sean más consistentes, seguros, eficientes y efectivos. A medida que las instituciones apoyan al personal y a los estudiantes en una gama más amplia de geografías con un conjunto más amplio de necesidades, el caso de las soluciones digitales solo crece.

Las herramientas digitales en la educación son más colaborativas, brindan un mejor contexto, una perspectiva más amplia y actividades más atractivas que los métodos educativos tradicionales. Hay numerosas herramientas digitales disponibles para uso educativo. Es posible que se encuentre con una variedad de ellos mientras se navega por Internet, lo que es extremadamente beneficioso tanto para los profesores como para los estudiantes y profesores porque permite mejorar las experiencias de aprendizaje, ahorrar tiempo, conectar de forma segura el aprendizaje con las necesidades de los estudiantes, realizar un seguimiento del rendimiento de los estudiantes, proporcionar claridad en el proceso de aprendizaje y mucho más.

Para los alumnos, permite conectarse mejor con el material de aprendizaje. Según el sitio Mateo- Lynch. (2017) el uso efectivo de las herramientas de aprendizaje digital en las aulas puede aumentar la participación de los estudiantes, ayudar a los maestros a mejorar sus planes de lecciones y facilitar el aprendizaje personalizado. También ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades esenciales del siglo XX.

Categorías de Herramientas Digitales con sus Funciones y Características

Para el Programas en línea de la Escuela de Educación. (2020) el alcance de las herramientas digitales en tecnología es amplio, por lo que cuenta con un conjunto 6 categorías que servirán de apoyo para organizar, innovar y gestionar el proceso de enseñanza y aprendizaje:

- Las herramientas de citas y bibliografía en línea.
- Herramientas de edición de fotos e imágenes.
- Herramientas de encuestas, encuestas y cuestionarios.
- Las herramientas de conferencias web, los sitios de fotos de archivo.
- Herramientas de video.
- Herramientas de prueba y cuestionarios y las herramientas PDF.

Relación de herramientas digitales y aprendizaje

Para Chong y Marcillo (2020) las herramientas digitales transforman la educación al conectar a maestros y estudiantes con contenido, recursos y plataformas para mejorar la instrucción y personalizar el aprendizaje. Es crucial entender cómo afectan la enseñanza. La tecnología digital también hace que los procesos y las rutinas del aula sean más accesibles, colaborativos, eficientes y efectivos. Comprender el uso y las formas en que las herramientas en línea respaldan los esfuerzos clave de aprendizaje y mejora lo ayudarán a determinar la mejor manera de lograr sus objetivos.

En la última década, el uso de la tecnología en el sector educativo se ha triplicado. Las herramientas digitales mejoran la colaboración al vincular a los maestros con los estudiantes y convertir el aula en una comunidad en línea. Así por ejemplo Urresta y Perez (2020) indican que los estudios muestran que el 86 % de los maestros piensan que usar EdTech en el aula es esencial, mientras que el 96 % cree que aumenta la participación de los estudiantes y el 63 % de los educadores cree que la tecnología educativa acelera el aprendizaje.

Las plataformas de discusión basadas en la web (p. ej., las redes sociales) cambian la forma en que los estudiantes se involucran en las tareas. Los cursos en línea facilitan el desarrollo y la entrega de lecciones basadas en proyectos. Este entorno en línea crea un intercambio de ideas paso a paso y permite a los profesores y estudiantes hacer preguntas libremente.

Además, según Osuna et al., (2018) la tecnología digital mejora la investigación al proporcionar a los estudiantes herramientas para analizar y comprender grandes cantidades de disciplinas y medios complejos, incluidos datos y fotografías. Las herramientas digitales crean un entorno abierto donde el compromiso en forma de indagación y respuesta puede ser asincrónico, lo que les da a los estudiantes tiempo para preparar las respuestas y promueve el intercambio de opiniones diversas y la colaboración.

Los maestros usan tecnología de aula digital para agilizar el proceso de evaluación. Equipar a los maestros y estudiantes con la capacidad de dar y recibir comentarios en tiempo real a través de herramientas digitales en línea proporciona un poderoso incentivo para que los estudiantes se hagan cargo de los resultados de su clase.

Los estudiantes pueden elegir las mejores herramientas para sus estilos de aprendizaje y mejorar sus conjuntos de habilidades para mejorar el compromiso, la autenticidad y más valor en el proceso de aprendizaje. Las herramientas digitales mejoran otros conjuntos de habilidades esenciales, como la comunicación, la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la alfabetización digital y financiera, el espíritu empresarial y la conciencia global.

Para utilizar mejor el entorno en línea, las instituciones educativas deben usar las redes sociales y las herramientas digitales para un aprendizaje activo y comprometido como parte de un programa riguroso. Saber qué herramientas digitales usar crea un entorno de liderazgo digital convincente y desafiante donde los estudiantes pueden aprender y desarrollarse.

La asignatura de Emprendimiento y Gestión

Para el Ministerio de Educación (2020), Emprendimiento y Gestión es una asignatura que se desarrolla durante los tres cursos del Bachillerato General Unificado (BGU). Parte de tres premisas claves: el perfil de salida que alcanzó el estudiante al concluir la Educación General Básica (EGB), el legítimo afán de autonomía y autorrealización de la juventud, y, fundamentalmente, la confianza en el país tanto por la constitucionalidad que le caracteriza, como por los ejemplos exitosos de conciudadanos que concretaron sus sueños y son fuente de inspiración.

Espinoza-Guzmán et al., (2020) sostiene que, cuando el estudiante haya desarrollado sus capacidades emprendedoras y que, con la aplicación diaria de estas capacidades, se convierta en una persona dinamizadora de la sociedad en su conjunto, de su familia, zona geográfica o ciudad y, por lo tanto, pueda generar fuentes de trabajo. En términos generales, se entiende por emprendimiento al inicio y realización de una actividad que le es atractiva al estudiante en el ámbito económico, artístico, cultural, deportivo, social, religioso, político, etc., pudiendo tener carácter individual, familiar, comunitario o asociativo y que incluye cierto nivel de riesgo.

En consecuencia, indica Orrala-Tomalá (2020) cuando se mencione a la palabra "emprendimiento" a lo largo de esta investigación, "puede referirse al tipo empresarial, personal o social, que no se focalice en la creación de una empresa sino en brindar al estudiante una amplia gama de alternativas de emprendimiento" (p. 34). En paralelo, es fundamental mencionar que el emprendimiento abarca el fortalecimiento de las actividades existentes, por ejemplo, de negocios familiares o la mejora de un emprendimiento social existente en su zona geográfica.

El currículo se desarrolla para orientar la construcción de una nueva estructura mental, que deje atrás viejas prácticas y cultive hábitos que permitan observar más allá del propio entorno, generando respuestas favorables y beneficiosas para sí, la familia y la comunidad. El emprendimiento involucra acción, por esto, el presente currículo se enfoca hacia la ejecución de actividades prácticas y vivenciales.

En este marco, afirma Pérez-Morfi (2018) cobra particular relevancia la aplicación de metodologías prácticas y reales que permiten al estudiante asimilar los principios de Emprendimiento y Gestión, desde su propia realidad y mediante vivencias, realizando entrevistas a emprendedores del sector, visitando empresas, participando en ferias, concursos y eventos que viabilicen la práctica en situaciones reales, y posibilite analizar y contrastar diversas dinámicas para aprender a enfrentar problemas y persistir hasta su resolución.

La importancia de este curso se soporta en la necesidad nacional de que los jóvenes desarrollen un espíritu emprendedor que los conduzca a la creación de empresas de diverso tipo, incentivando su liderazgo, la búsqueda de oportunidades y la creatividad. De igual manera, es fundamental que los estudiantes entiendan el impacto que tiene en la economía y bienestar nacional la generación de nuevas organizaciones para la creación de puestos de trabajo y desarrollo de oportunidades.

Esta asignatura, señala el Ministerio de Educación (2020) pone énfasis en formar a estudiantes que puedan:

- Empezar mediante la aplicación de conceptos básicos de administración de recursos diversos para el desarrollo de proyectos con posibilidades de crecimiento.
- Adquirir destrezas básicas para establecer una estructura organizacional, dirigir, apoyar y motivar a las personas para que alcancen lo deseado y planificado.
- Desarrollar una visión integral del emprendimiento, a partir del conocimiento de ejemplos locales en el contexto ecuatoriano e internacional.
- Ampliar las competencias de comunicación, de trabajo en equipo y de liderazgo.

Guía metodológica

Definición



Una guía metodológica es el instrumento básico que orienta al estudiante cómo realizar el estudio independiente a lo largo del desarrollo de la asignatura. Debe indicar, de manera precisa, qué tiene que aprender, cómo puede aprenderlo y cuándo lo habrá aprendido. Ha de ser un material único, organizado por temas teniendo en cuenta, además, todos los medios disponibles, tales como; materiales impresos, TV, vídeos, software y otros recursos.

Propuesta

Guía metodológica de utilización de la herramienta digital isEazy Author, para fortalecer el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión en los estudiantes de tercero de bachillerato técnico de la Unidad Educativa “Picoazá”.

Definición:

Hallo y Salvador (2018), indica que isEazy Author es una herramienta digital que se aloja en un drive (nube) y que permite a los docentes crear y desarrollar cursos e-learning (en línea) para estudiantes porque son susceptible de incorporar varios tipos de formatos y archivos (video, audio, pdf, Word excell, programas de diseño gráfico entre otros)

Para Hallo y Salvador los tres principios en los que se basa isEazy Author son los siguientes:

Sencillo: Una de las principales ventajas de isEazy Author es que la creación de contenidos e-learning atractivos y profesionales es muy sencilla, no es necesario tener grandes y profundos conocimientos técnicos puesto que se trata de una herramienta muy intuitiva.

Rápido: otro atributo de gran interés que tiene isEazy Author es que la agilidad de edición es extrema. Tiene el rendimiento de una app de escritorio y además no se tiene que preocuparse en guardar nada ya que se va salvando el trabajo automáticamente a medida que se avanza en el proyecto.

Atractivo: si por algo se caracterizan los contenidos creados con isEazy Author es por su atractivo aspecto visual y más aún con sus recursos interactivos y la capacidad de personalización que ofrecemos.

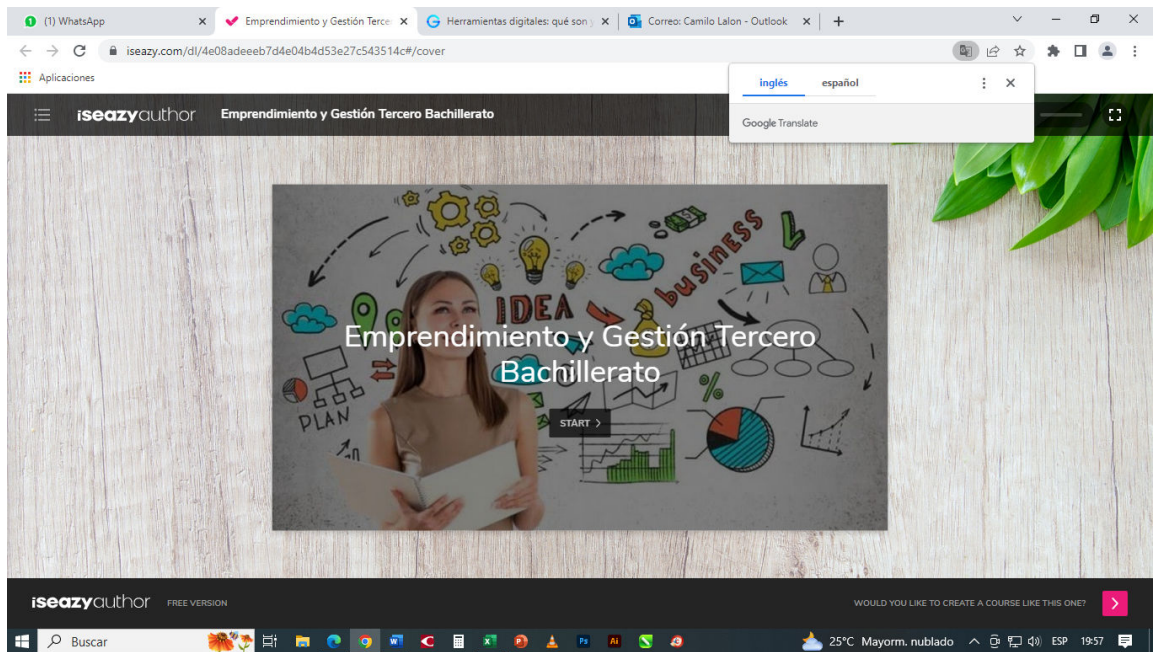
Para conseguir esto, la herramienta tiene un slide como unidad de edición y para customizarlos, hay una gran variedad de plantillas que se puede escoger según las necesidades particulares. A su vez, también se elegir entre las muchas opciones de maquetación para colocar los elementos a gusto.

Además, la herramienta cuenta con multitud de elementos interactivos, de gamificación y puede incluir contenidos externos que fomentarán la motivación de tus alumnos.

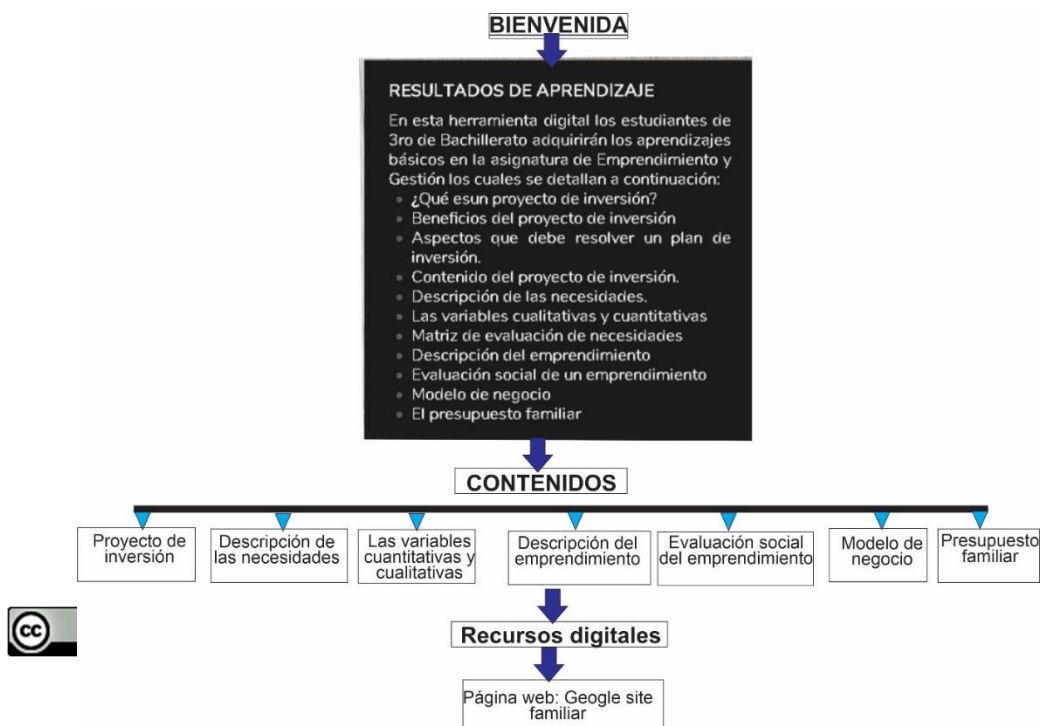
Cuando se culmina la edición de las actividades, la herramienta cuenta con acciones formativas interactivas y adaptables a todos los dispositivos. Existen distintas opciones para distribuir tu contenido: podrás distribuirlo con isEazy Author Go, exportarlo en un paquete SCORM listo para integrar con un LMS, descargártelo como zip para consumirlo desde una página web o generar una URL para compartirlo por redes sociales o incrustarlo en un blog.

Figura 1

Interfaz de la estrategia de emprendimiento y gestión



Fuente: Autora





Materiales y métodos

El Enfoque es cuantitativo que a decir de Baena (2018) es el conjunto de estrategias de obtención y procesamiento de información que emplean magnitudes numéricas y técnicas formales y/o estadísticas para llevar a cabo su análisis, siempre enmarcados en una relación de causa y efecto; en el presente caso de determina la utilización de las herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Se aplicó el método deductivo que es una estrategia de razonamiento en el cual se deducen las conclusiones lógicas por medio de una serie de premisas o principios. En esta investigación se partió mediante el análisis de hechos generales dentro de la institución educativa, las cuales exponen la necesidad de optimizar los procesos de enseñanza mediante la utilización de herramientas digitales por parte de los docentes del bachillerato.

Entre las técnicas se aplicó una encuesta planteada en un cuestionario aplicado a los docentes y estudiantes y análisis de datos expuestos en la fundamentación teórica.

Población

La Población escogida para esta investigación fueron las autoridades (el rector), docentes y estudiantes del tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Picoazá”, establecida de la siguiente manera: 1 autoridad (rector), 7 docentes y 90 estudiantes

Muestra

La muestra establecida para este trabajo investigativo fue seleccionada de la siguiente manera: 1 autoridad (Rector/a), 7 docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión y del área interdisciplinar. Se tomó 10 estudiantes de cada curso, que dio una muestra de 30 estudiantes.

Tipo de muestreo

Con base al nivel de estudio, de acuerdo con Hernández-Sampieri et al., (2018), se realizó un muestreo no probabilístico. En este sentido, se tomó como muestra a los estudiantes de tercer año de bachillerato A, B y C.

Resultados

Resultados de la aplicación de la encuesta a los docentes y estudiantes.

Docentes:

1.- De acuerdo con su criterio ¿Cuál es nivel del proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión en los estudiantes?

Tabla 1



Nivel de aprendizaje

Respuestas	F	%
Muy Adecuado	1	14
Adecuado	2	29
Poco adecuado	3	43
Nada adecuado	1	14
TOTAL	7	100

2.- ¿Cuáles son las dificultades más significativas que tienen los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión?

Tabla 2

Dificultades que tienen los estudiantes

Respuestas	F	%
Desmotivación	1	15
Falta de metodologías de aprendizaje	0	0
Falta de incorporación de la tecnología digital	3	43
Problemas familiares	1	14
Inadecuados ambientes de aprendizaje	1	14
Otros	1	14
TOTAL	7	100

3.- ¿El establecimiento educativo cuenta con equipos tecnológicos y recursos digitales?

Tabla 3

Dotación de recursos tecnológicos y digitales

Respuestas	F	%
Si	5	71
No	2	29
TOTAL	7	100

4.- ¿Con qué frecuencia utiliza las herramientas digitales en la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión?

Tabla 4

Frecuencia de la utilización de herramientas digitales

Respuestas	F	%
Siempre	0	0
Varias veces a la semana	0	0
Al menos una vez por semana	2	29
De vez en cuando	4	57
Nunca	1	14
TOTAL	7	100

5.- Señale la herramienta digital que usted utiliza con mayor frecuencia en la asignatura de emprendimiento y gestión:

Tabla 5

Herramienta digital más utilizada

Respuestas	F	%
Google Drive	1	14
isEazy	1	15
Google Forms:	1	14
Google slides:	1	14
Google docs:	2	29
Google Sheets:	1	14
TOTAL	7	100

Estudiantes:

1.- De acuerdo con su criterio ¿El nivel del proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión es?

Tabla 6

Evaluación del proceso enseñanza aprendizaje

Respuestas	F	%
Muy Adecuado	5	16
Adecuado	12	40
Poco adecuado	8	27
Nada adecuado	5	17
TOTAL	30	100

2.- Cuales son las dificultades más significativas que usted tiene en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión?

Tabla 7

Dificultades del proceso enseñanza aprendizaje

Respuestas	F	%
Desmotivación	6	20
Falta de metodologías de aprendizaje	6	20
Falta de incorporación de la tecnología digital	9	30
Problemas familiares	5	17
Inadecuados ambientes de aprendizaje	2	6
Otros	2	7
TOTAL	30	100

Discusión

Sobre los niveles de aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión los docentes señalaron que están entre el adecuado y poco adecuado, también los estudiantes señalaron respuestas similares; quiere decir tanto profesores como alumnos tienen la percepción de que su rendimiento en esta asignatura es básicamente aceptable; con respecto a las dificultades que presentan los estudiantes; los profesores identificaron a la falta de incorporación de las herramientas digitales, metodologías y desmotivación; cerca de la mitad de los discentes también señalaron a la falta de incorporación de la tecnología digital. Maestros y alumnos coincidieron en señalar que la institución cuenta con recursos tecnológicos, sin embargo, la rectora de la institución señaló que estos recursos son limitados; es decir no pueden cubrir la demanda existente para su utilización en el proceso enseñanza aprendizaje.

La institución educativa dispone de equipos tecnológicos y recursos digitales como un laboratorio de computación e internet, es decir elementos básicos para poder implementar una propuesta de utilización de herramientas digitales en el proceso educativo, sin embargo, la mayoría de los docentes indican que de vez en cuando utilizan las herramientas digitales en la asignatura de emprendimiento y gestión,

En torno a la frecuencia en que los docentes utilizan las herramientas digitales la tercera parte de los profesores dijeron que la menos una vez a la semana y solo una quinta parte señaló siempre; en cambio más de la mitad de los estudiantes dijeron que de vez en cuando; en todo caso, la utilización de las herramientas digitales es mínima, lo cual no asegura una continuidad y la obtención de resultados significativos; pese a que la mayoría de los maestros y discentes consideran que el uso de este tipo de herramientas despiertan el interés de los alumnos hacia el aprendizaje; es notorio, entonces que existen otros problemas que están impidiendo su aplicación permanente.

Con respecto a las herramientas digitales que utilizan los docentes y estudiantes con mayor frecuencia, se constató que manejan con preferencias las Google drive, isEazy, Google forms, Google slides, Google docs; cada una de ellas tiene funciones diferentes; como por ejemplo, Google drive permite el almacenamiento de archivos, isEazy para la creación de contenidos e-learning, es una herramienta más completa para crear, editar y compartir de forma ágil y autónoma cursos con resultados espectaculares, Google slides es para elaborar presentaciones con variedad de opciones: videos, música, imágenes entre otras. Hay que señalar que estas herramientas son básicas, pero al ser manejadas eficientemente mejoran mucho el aprendizaje porque el estudiante debe elaborarlos paso a paso, sea con la ayuda del docente o con los tics o tutoriales que tienen cada herramienta.

Se destaca que no hay una correspondencia entre el poco adecuado nivel del proceso enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión de los estudiantes con la falta de incorporación de la tecnología digital; porque, pese a que la institución educativa cuenta con equipos tecnológicos y recursos digitales básico, los docentes no lo utilizan de manera permanente, es este sentido una subutilización de este recurso.

Conclusiones

El nivel de aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión por parte de los estudiantes es aceptable, la principal deficiencia que encuentra los docentes y estudiantes es la falta de incorporación de las herramientas digitales, pese a que la Unidad Educativa cuenta con un laboratorio de computación, pero esta no es aprovechada ya que esporádicamente es utilizada por los docentes y estudiantes.

Las herramientas digitales que utilizan los profesores y discentes son básicas como Google drive, isEazy, Google forms, Google slides, Google doc; las cuales sirven para el desarrollo de actividades que deben realizar los alumnos y que son utilizadas principalmente para la presentación de contenidos en varios formatos, almacenamiento de información y acceso a plataformas de información; las cuales han sido de ayuda en el aprendizaje, pero también hay un buen sector los profesores y alumnos que consideran que es indiferente el aporte de estas herramientas en el aprendizaje.

La utilización de este tipo de herramientas genera en los estudiantes atención, a realizar clases interactivas, motivación, no obstante, el conocimiento y dominio de las herramientas digitales por parte de los docentes y estudiantes es limitado, debido a que no han existido procesos de capacitación sobre uso; haciéndose necesario la implementación de una guía didáctica para que fortalezca su utilización en la asignatura de emprendimiento y gestión.

Referencias bibliográficas

- Argandoña-Mendoza F., Villavicencio-Cedeño, J., Briones-Párraga, W., y Cedeño Zambrano, M. E. (2020). Virtualización educativa y su aplicación en la asignatura de emprendimiento y gestión para los estudiantes de bachillerato en la provincia de Manabí, Ecuador. *Revista científica dominio de las ciencias*, 6(2), 210-231. Obtenido de <https://bit.ly/3AfbENA>
- Barrera, M. (2019). *La tecnología educativa aplicada en el aprendizaje*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil - facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación. Obtenido de <https://bit.ly/3EeXrlT>
- Baena, G. (2018). *Metodología de la Investigación*. México: Grupo editorial patria.
- Castañeda y Adell, (2020). *Redes Sociales y otros tejidos online para conectar personas*. Sevilla. España. Eduforma.
- Cavadía, L., Payares, F., Herrera, K., Jaramillo, M., y Meza, L. (2019). Los entornos virtuales de aprendizaje como estrategias de mediación pedagógica. *Revista Aglala*, 10(2), 212-220. Obtenido de <https://bit.ly/3nw8Urq>
- Cedeño, E. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119-127
- Chong G., y Marcillo, E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista científica dominio de las ciencias*, 56-77. Obtenido de <https://bit.ly/3nASAWm>

- Espinoza, V., García, G., y Erazo C. (2020). Educación inmersiva aplicada a la asignatura de Emprendimiento y Gestión: Una experiencia con Metaverse. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 3(1), 289-309. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i1.1010>
- Guevara, J. (2017). Herramientas Tecnológicas en el proceso enseñanza aprendizaje. Obtenido de Repositorio Pucese: <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/1117/1/GUEVARA%20SEVILLANO%20J%20c3%89SSICA%20.pdf>
- Gros, B. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 69-82. doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.2.20577>
- Hernández, E., y Medina, F. (2020). Estrategias de aprendizaje basadas en entornos virtuales en educación secundaria. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 2(15), 163-183.
- Hallo, F. y Salvador, E. (2018). El emprendimiento dentro de las mallas curriculares en las facultades de administración de la ciudad de Quito. Un estudio exploratorio de la realidad académica actual. *Innova*, 3(8), 127-139. doi:<https://doi.org/10.33890/innova.v3.n8.2018.709>
- Hernández-Sampieri. (2018). Metodología de la investigación. https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf
- Izzo, L. (2021). Las 5 razones principales para usar herramientas digitales para los procesos clave del campus. <https://www.watermarkinsights.com/resources/blog/top-5-reasons-to-use-digital-tools-for-key-campus-processes>
- Mateo, L. (2017). Obtenido de <https://www.thetechedvocate.org/must-blended-learning-apps-tools-resources/>
- Ministerio de Educación. (2020). Currículo de Bachillerato: Emprendimiento y gestión. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc). Obtenido de <https://bit.ly/3liDkL4>
- Osuna, J., Cabero, J., Rodríguez, M., y Palacios A. (2018). La competencia digital docente. El caso de las universidades andaluzas. Dialnet-LaCompetenciaDigitalDocente-7704699.pdf
- Orrala, C. (2020). Estrategia de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para primer año utilizando EVA y herramientas Web2.0. Quito.: Universidad Tecnológica Israel. Escuela de Posgrados, maestría en educación.
- Pérez, D., Font-Graupera, E., y Ortiz, M. (2018). Emprendimiento y Gestión del Conocimiento. *Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación.*, 3(3), 422-440. <https://bit.ly/3zbnGWX>

Programas en línea de la Escuela de Educación. (2020). “¿Qué importancia tiene la tecnología en la educación? Beneficios, desafíos e impacto en los estudiantes”
Obtenido de <https://soeonline.american.edu/blog/technology-in-education>

Rodríguez, M. y Barragán, H. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana Sociales.*, 1(2), 7-14. doi:https://doi.org/10.26871/killkana_social.v1i2.29

Urresta, A. y Pérez, L. (2020). Incidencia de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de la asignatura de emprendimiento y gestión. Guayaquil: Universidad de Guayaquil - facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación. Obtenido de <https://bit.ly/3EbjE4x>

Villarroel, J. (2018). Breve diagnóstico de la Educación Ecuatoriana. Universidad de Ibarra. EDIMPRES.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Agradecimiento:

N/A

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

Anexos

Variables herramientas digitales

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Items	Técnica y/o instrumentos
Según Correa, (2012):” Una herramienta tecnológica, electrónica, digital o física que puede ampliar la capacidad humana para realizar tareas o generar productos” /p45).	Tipos de herramientas digitales	Computadoras y tables, conexión a internet; Software de procesamiento de textos, Software de presentación, hoja de cálculo, Software de edición de fotos, Sitios de blogs, Correo electrónico, Cámaras fotográficas digitales y de video, Tableros inteligentes e Impresora / Copiadora	¿Con que frecuencia usted utiliza las herramientas digitales en el aula de clase?	Encuesta a los estudiantes y docentes
	Usos de las herramientas digitales en el proceso enseñanza aprendizaje	Almacenamiento de información. Acceso a plataformas de información. Presentación de contenidos en varios formatos. interactividad	¿Para qué actividades educativas, utilizar las herramientas tecnológicas?	