



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSTGRADOS

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN: GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

(Aprobado por: RPC-SO-40-No.524-2015-CES)

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGÍSTER

Título:
GUÍA DIDÁCTICA DIGITAL PARA LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO UTILIZANDO HERRAMIENTAS DE AUTOR
Autor/a:
Adriana Alexandra Montenegro León
Tutor/a:
Norma Molina PhD.

Quito-Ecuador

2018

DEDICATORIA

Dedico este trabajo especialmente a mis hijas y esposo, por haberme apoyado durante el tiempo de estudio y llegar hasta este punto de mi vida profesional.

A demás dedico este trabajo a quienes directa o indirectamente intervinieron para lograr esta meta.

AGRADECIMIENTO

Agradezco al gran ser supremo que ha guiado mis pasos y mantenido en el camino correcto, otorgando fuerzas para superar barreras y obstáculos que fueron apareciendo en la trayectoria de esta nueva meta.

A mi familia por tolerar mi ausencia y cansancio en esta jornada propuesta, pero sobre todo por ser mi apoyo incondicional.

A mi tutora Dra. Normita Molina, por brindarme todo ese conocimiento y apoyo, confiando en mis capacidades.

PENSAMIENTO

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”

Benjamín Franklin

“Si quieres tener un año de prosperidad, siembra grano. Si quieres tener 10 años de prosperidad, planta árboles. Si quieres tener 100 años de prosperidad, educa personas”

Proverbio chino

RESUMEN

El emprendimiento, la motivación y el proceso de enseñanza-aprendizaje van de la mano desde hace algunas décadas atrás y es preciso destacar que la presente investigación tiene como objetivo proponer una guía didáctica digital para la asignatura de emprendimiento utilizando herramientas de autor en los estudiantes de quinto semestre de la sección matutina del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano período Abril- Septiembre de 2017, justificando la problemática sobre la contribución al mejoramiento del comportamiento emprendedor del estudiante del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano situado en el D.M.Q. a través del uso de la plataforma Google classroom considerada una herramienta de autor clave para su desarrollo profesional. Se espera que el desarrollo de aprendizajes reflexivos en los estudiantes genere un condicionante de enseñanza apropiado para la motivación de emprendimientos innovadores, siendo generador de diversificación emprendedora, además de equipar al estudiante con nuevas habilidades obtenidas a través de las TIC, ya que es considerada una herramienta a la que los jóvenes están enlazados. La aplicación de la propuesta produjo resultados favorables en los estudiantes siendo una técnica y metodología motivacional. En la presente investigación se utiliza varias técnicas que proporcionaron información relevante sobre la importancia del Emprendimiento por lo que se concluye que la propuesta podría proporcionar al estudiante una herramienta TIC divertida y motivadora para su proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras clave: Motivación, Emprendimiento, enseñanza aprendizaje, guía didáctica

SUMMARY

Entrepreneurship, the motivation and the teaching process, the learning of the hand, the objective, and the precision of the research, as an objective, a digital didactic guide for the assignment of entrepreneurship, author tools in the students, fifth semester of the morning section of the Tecnoecuadorian Higher Technological Institute period April-September 2017, justifying the problem about the contribution to improving the entrepreneurial behavior of the Tecnoecuadorian Higher Technological Institute located in the DMQ through the use of the Google classroom platform considers a tool of key author for his professional development. It is expected that the development of reflective learning in students will generate a conditioning factor of appropriate teaching for the motivation of innovative ventures, generating entrepreneurial diversification, as well as equipping the student with new skills through TIC, which will be considered a tool to which young people are linked. The application of the tool produces favorable results in students being a technique and motivational methodology. In the present investigation, several techniques are used that provide relevant information about the importance of Entrepreneurship, for which it can be concluded that the alternative could help a fun and motivating tool for the teaching-learning process.

Keywords: Motivation, Entrepreneurship, teaching-learning, teaching guide

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	5
MARCO TEÓRICO	5
Emprendimiento, motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje y las tecnologías de la información y la comunicación.....	5
1.1. Orígenes del Emprendimiento.....	5
1.2. Teorías de Emprendimiento	7
1.3. Motivación académica.....	11
1.4. El proceso de enseñanza aprendizaje y tecnología de la información y la comunicación (TIC)	12
1.5. Guía didáctica digital	14
1.6. Investigaciones previas	14
CAPÍTULO II.....	16
MARCO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN	16
2.1. Enfoque metodológico de la investigación	16
2.2. Contexto	16
2.3. Población y muestra	17
2.4. Dimensiones e indicadores a medir.....	18
2.5. Métodos y técnicas empleadas	19
2.5.1. Observación participativa.....	19
2.5.2. Entrevista en profundidad	20
2.5.3. Análisis de documentos.....	21
2.5.4. Triangulación.	21
2.5.5. Medición.....	21
2.6. Resultado del diagnóstico de necesidades	22
2.6.1. Resultados con la entrevista.	22
2.6.2. Resultados obtenidos con la observación.....	23
2.7. Regularidades del diagnóstico.....	27
CAPÍTULO III:	28
PROPUESTA DE LA GUÍA DIDÁCTICA PARA LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO	28
3.1. Fundamentos de la propuesta	28

3.2. Presentación de la propuesta	29
3.3. Componentes de la propuesta.....	29
3.3.1. Correo electrónico perteneciente a Google:	30
3.3.3. Barra informativa (Fechas de entrega, temas):	30
3.3.4. Temas:	30
3.3.5. Presentación de rúbrica de la asignatura:	32
3.3.6. Desarrollo de las unidades y sub unidades de enseñanza-aprendizaje:	33
3.3.7. Asignación de tareas y actividades	34
3.3.8. Evaluaciones	35
3.4. Funcionamiento de Google classroom	36
3.5. Orientaciones metodológicas para trabajar con la propuesta	36
3.6. Valoración de la propuesta	37
3.6.1. Criterios de selección de especialistas	37
3.6.2. Aspectos a valorar	38
3.6.3. Resultados de evaluación de los especialistas	39
3.7. Implementación de la guía	39
CONCLUSIONES.....	41
RECOMENDACIONES	42
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

FIGURAS

Figura 1. Porcentajes según la escala de ficha de observación	24
Figura 2. Puntualidad del alumno.....	25
Figura 3. Atención a la explicación del docente.....	25
Figura 4. Participa de forma activa en clase	26

TABLAS

Tabla 1. Porcentajes según la escala de ficha de observación.....	24
Tabla 2. Rúbrica de evaluación	33
Tabla 3. Criterio de selección de especialistas	38

INTRODUCCIÓN

El mundo ha sufrido cambios abismales con respecto a la tecnología y su aplicación en la educación; pero fue en los años noventa cuando sucedió la evolución real y surge el impacto en varios ámbitos sociales, entre ellos la educación que se considera uno de los pilares más importantes; López de la Madrid. (2007): “la implementación de las TIC en los diferentes espacios” (p.68), a nivel mundial, ha tenido un rápido desarrollo en un gran porcentaje de ellas. En estas instituciones, el cambio tecnológico ha sido gradual, pero constante, este gradualismo ha permitido que las TIC formen parte natural de la vida institucional de las universidades, permitiendo una familiarización con el lenguaje digital, el cual se está expandiendo en todos sus ámbitos, cuyo estudio en la esfera universitaria ha sido frecuentemente investigado en las últimas décadas.

El libro los siete saberes necesarios para la educación del futuro de Morin. (1999) hace referencia en su prólogo al tercer capítulo:

El ser humano es a la vez físico, biológico, síquico, cultural, social, histórico. En esta unidad compleja de la naturaleza humana la que está completamente desintegrada en la educación a través de las disciplinas y que imposibilita aprender lo que significa el ser humano. Hay que restaurarla de tal manera que cada uno desde donde este tome conocimiento y conciencia al mismo tiempo de su identidad compleja y de identidad común a todos los demás humanos. (p.2)

A partir de este enunciado se considera idóneo partir y hacer hincapié en la aplicación de la propuesta a los estudiantes de quinto semestre del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano, donde hay una necesidad urgente de aplicaciones didácticas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura por lo que más adelante se enfatizará el uso de herramientas y su aplicación.

Se considera oportuno mencionar que el artículo 8. Del Reglamento de Régimen Académico que menciona la formación de nivel Tecnológico Superior y sus equivalentes. - “Este nivel de formación educa profesionales capaces de diseñar, ejecutar, evaluar, modificar o adaptar funciones y procesos relacionados con la producción de bienes y servicios, incluyendo proyectos de aplicación, adaptación e innovación tecnológica” (p.5). Este artículo en particular hace referencia en el desarrollo emprendedor que debe poseer un estudiante, incluyendo la tecnología como parte de su aprendizaje.

Desde hace aproximadamente una década se ha generado una nueva atracción por el fenómeno del emprendimiento lo que ha hecho que una parte de la educación haga hincapié en la preparación de los estudiantes en esta área fundamental con la finalidad de generar una iniciativa emprendedora en ellos utilizando la tecnología como herramienta dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

El Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano no es la excepción por que ha impartido la asignatura de Emprendimiento mejorando de manera continua el proceso de enseñanza- aprendizaje, desde que prestaban servicios de capacitación profesional en mecánica automotriz en las distintas empresas de Quito.

Posteriormente el Consejo Nacional de Educación Superior (CONESUP), aprobó la creación mediante la Resolución RCP- S14 No. 219-02 como una institución de educación superior, particular autofinanciada, sin fines de lucro, denominada Instituto Superior Tecnológico Tecnoecuatoriano cuyos objetivos principales son:

- Aportar al desarrollo socioeconómico del Ecuador.
- Formar íntegramente y al más alto nivel talento humano profesional, competitivo, basado en la justicia, libertad, igualdad, solidaridad; delimitado por principios éticos y morales.
- Fomentar el más alto nivel de desarrollo en el área automotriz, la investigación científica, la innovación y transferencia de tecnología adecuada y apta para las necesidades del país.
- Fomentar la aplicación de técnicas de conservación del medio ambiente en el mundo automotor.
- Transferir tecnología automotriz adecuada para el país.

El Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano en la actualidad dirige sus esfuerzos a la formación de profesionales altamente capacitados, lo que permitió fundamentar la práctica profesional en base a teorías y modelos de educación establecidos, que consentirán la aplicación del conocimiento en las diversas carreras que oferta de Mecánica Automotriz, Autotrónica y Gerencia de Servicios Automotriz, Transporte Automotor contribuyendo a la disciplina profesional y laboral.

Se plantea el siguiente situación problémica es la falta de comportamiento emprendedor por parte de los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior

Tecnoecuatoriano, ya que estos carecen de una iniciativa emprendedora e innovadora en sus negocios propios, además los estudiantes desconocen el real poder de las TIC en la educación y más aún de su uso en el Emprendimiento.

Esta situación condiciona el siguiente *problema* ¿cómo contribuir al comportamiento emprendedor del estudiante del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano situado en el D.M.Q. a través del uso de la plataforma Google classroom considerada una herramienta de autor clave para su desarrollo profesional?

Para complementar el abordaje del problema se han formulado varias preguntas científicas las mismas que han conducido al autor a la elaboración del objetivo general y posteriormente generará los objetivos específicos, así que fundamental las *interrogantes científicas* formuladas son:

¿Cuáles son los sustentos teóricos y metodológicos del objeto de estudio?

¿Cuáles son las principales dificultades y potencialidades del uso de las TIC en la asignatura de Emprendimiento?

¿Cuál es el estado actual del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento aplicado a los estudiantes en el Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano?

¿Qué resultados se obtendrán con la implementación de la guía didáctica digital de la asignatura de Emprendimiento en el grupo muestra seleccionado del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano?

Tomando en cuenta las preguntas hechas se planteó el *objetivo general*; que solucione el problema planteado el cual es el siguiente:

Proponer una guía didáctica digital utilizando herramientas de autor para la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento en los estudiantes de quinto semestre del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano ubicado en la ciudad de Quito.

A partir de este objetivo se trazan los siguientes *objetivos específicos* que van acorde a las preguntas hechas con antelación y responden al objetivo general:

1. Determinar los sustentos teóricos y metodológicos del objeto de estudio.
2. Determinar las potencialidades e insuficiencias del uso de las TIC en el Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano.
3. Diagnosticar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de emprendimiento en los quintos semestres del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano.
4. Evaluar la guía didáctica digital propuesta a partir de su implementación práctica en una muestra seleccionada.

Correspondiendo a lo antes mencionado se considera que la Asignatura de Emprendimiento es una de las mejores herramientas que se puede proporcionar al estudiante y la forma adecuada de compartir con el mismo es a través de los avances tecnológicos que se tiene en el mundo por lo que la propuesta de una guía didáctica digital con respecto a la asignatura de Emprendimiento es generada con la finalidad de que el estudiante esté en capacidad de ser emprendedor laboral o emprendedor propio. Por otra parte la contribución del proceso de enseñanza aprendizaje aportó ideas innovadoras de acuerdo a su grado de motivación sea esta intrínseca o extrínseca, mejorando el comportamiento emprendedor de los estudiantes.

En suma de lo antes expuesto es correspondiente mencionar que la investigación es totalmente viable ya que la entidad educativa proporciona todas las facilidades para su óptimo desarrollo, tanto en tiempo de diseño de la propuesta de la guía didáctica digital, además dada la apertura de viabilidad, la Institución apoyará con todos los recursos humanos correspondientes para que sea factible su aplicación.

Este trabajo se encuentra estructurado en introducción, tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos. El primer capítulo tratará el marco teórico que estará en correspondencia con el problema, y el objeto de la investigación. El segundo capítulo se propone el diseño metodológico, el diagnóstico y valoración de los resultados y llegando a las regularidades. El tercer capítulo se refiere a la propuesta del guía didáctica digital como respuesta al problema señalado. Al final se encuentran las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Emprendimiento, motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje y las tecnologías de la información y la comunicación

“No es necesario ser un genio ni tener destrezas extraordinarias, todo lo que necesitas es una decisión”

Larry Winters (libro Vive el gran sueño)

1.1. Orígenes del Emprendimiento

Al considerar el emprender como un fundamento económico, social y educacional, el autor ha decidido dirigirse la historia abarcando los orígenes del Emprendimiento hasta la actual realidad conjugada al internet; ya que es difícil creer que los primeros emprendedores fueron los cavernícolas y el autor considera apropiada la pregunta ¿Qué hicieron? Una pregunta un poco difícil de responder, además de casi imposible de marcar en un determinado tiempo, pero la respuesta está constantemente en nuestro entorno y tan solo citando unos pocos se mencionará el fuego y la rueda, esta necesidad de buscar soluciones y medios más efectivos para superar inconvenientes propios de esa época.

Continuando con la historia a pasos agigantados se llega a los mercaderes fenicios los cuales fueron reconocidos por ser pioneros en hacer negocios, estos negocios llevaron a los fenicios a recorrer el Mediterráneo comerciando el tinte de color púrpura imperial, ya que en aquella época este producto era realmente codiciado en Grecia. Siguiendo esta línea del tiempo llegamos a la Roma clásica donde fue el espacio idóneo para los emprendedores ofreciendo sus productos al público, hay que reconocer que en este período de la historia emprendedora ya se aprovechaban las campañas militares ofertando comida, ropa generando un estancamiento emprendedor pues no se miraba más allá de este nicho de mercado.

Con el tiempo la aparición de la revolución industrial donde se van conformando empresas industriales, el uso de energía, motores y luego el petróleo, innovando la palabra

Emprendimiento; dando un lugar propio a la mujer en el marco empresarial, comercial probando su competitividad en el mundo emprendedor.

El siguiente peldaño en la evolución del emprendedor fue el más grande y fue dado aproximadamente en la década de los 80 y principio de los 90 cuando se brinda la posibilidad de navegar por internet, con el pasar del tiempo se generan una serie de redes sociales y plataformas digitales que de alguna manera obliga a estar a la par de la era digital y ser emprendedores 2.0 sin dejar de lado las actualizaciones que pueden surgir.

Se ha abordado la historia del Emprendimiento en el mundo marcándolo como algo innato desde el inicio de la humanidad; pero que pasa con la historia del Emprendimiento en el Ecuador, se conoce que el ecuatoriano ha sabido sobre llevar a través del tiempo cambios profundos en su entorno, sin embargo; a asombrado a varios con su poder emprendedor a través de la historia.

Ahora bien ¿cuándo fue acuñado el término emprendedor,? para responder esta pregunta se ha recopilado varia información bibliográfica y es lamentable decir que no se confirma una fecha definida sino solo supuesto no bien fundamentadas; pero se tratara de dar una respuesta aproximada mencionando que se empezó a mencionar el término emprendedor en la primera parte del siglo dieciocho por el economista irlandés- francés Cantillon (1755), que plasmo el término emprendedor al definirlo como “Un agente económico que compra medios de producción a determinado precio, a fin de combinarlos y crear un nuevo producto” (p. 64)

Es claro que la tecnología ha marcado una línea clara en la historia posibilitando el acceso a información actualizada de manera instantánea y más aún en la educación y los negocios, de esta manera las personas pueden acceder a formación en artes, profesiones y oficios que no siempre dan apertura para incorporarse en el mercado laboral, esto hace que se origine la necesidad de emprender un negocio propio. Con esto se hace referencia a la educación y la necesidad de ser generadores ideas emprendedoras propias, ya sean creadoras o innovadoras.

Es necesario preguntarse cuándo nace la idea del emprendimiento a través de la tecnología y aproximando fechas se da el año 1998 donde se incuban las geniales ideas de varios emprendedores actuales, estos han demostrado a través de la historia su

crecimiento emprendedor, pero sobre todo hacen pauta a un pensamiento emprendedor que señala que no es necesario una educación formal para lograr emprender.

A través del tiempo se han generado un sinnúmero de definiciones sobre Emprendimiento, pero no tiene una aceptada por todas las ciencias ya que no se ha llegado a un acuerdo entre los estudios y los investigadores, además que los avances tecnológicos que han mejorado el Emprendimiento abismalmente son parte del impedimento de un acuerdo ya que este se vuelve cambiante y adaptable a situaciones propias y ajenas.

“Un emprendedor tiende a morder más de lo que puede dirigir, con la esperanza de aprender a digerirlo mientras tanto”.

Roy Ash

1.2. Teorías de Emprendimiento

Para la adecuada comprensión de la posición tomada en la presente investigación se hace referencia a varias teorías que de cierta manera han generado aceptación y controversia en el panorama de la cultura emprendedora en la educación.

Durante el análisis de las teorías del Emprendimiento, la que más se aproxima y con la que se comparte criterios es la corriente de Gibbs (2008) quien es citado por Castillo, Lira y Gonzales (2014), donde afirma “Que las entidades de educación deberían enfocar sus esfuerzos para la educación empresarial” (p.3), este autor identifica cuatro componentes básicos que son la motivación y determinación, las habilidades, la idea y mercado y los recursos.

Según la teoría económica tradicional hace énfasis en que el Emprendimiento es un fenómeno puramente individualista y voluntarista, haciendo una referencia de confrontación con lo dicho por Max Weber (2014) en el libro *Economía y sociedad*, afirma que los emprendedores tienden a reaccionar de modo diverso, variable e independiente según el tipo de interés que los motive, pero coincide en que los emprendedores tratan de cubrir necesidades o disminuirlas. Coincidiendo de cierto modo en que su motivación es de cierto modo individualista y voluntarista.

Otra teoría postulada por autor Freire (2005) plantea:

Hay tantos perfiles de emprendedores: unos jóvenes, otros muy mayores, los hay con brillantes carreras académicas y otros que nunca fueron a la universidad; algunos no cuentan con una familia rica detrás, pero otros si la tienen; pero a todos ellos los impulsa el deseo de emprender su propio proyecto. Sin embargo, algunas cosas tienen en común. Hay muchos desafíos para ser un gran emprendedor. ¡Y más aún en países en desarrollo! (p.5).

Es estimulante la idea de generar emprendedores y aún más si se puede en las aulas donde sus mentes se pueden formar y desarrollar dando los recursos para sus aciertos y fracasos en un ambiente simulado. Recordando que a través de la historia el Emprendimiento ha sido el descubridor de nuevas tierras, idiomas, culturas, religiones, etc.

Y para corroborar estos aportes Castillo (1999) en su estudio *Estado del arte en la enseñanza del emprendimiento* cita a Joseph Alois Shumpeter (1950), quien menciona “que se percibe al emprendedor como una persona extraordinaria que promueve nuevas combinaciones o innovaciones” (p.5), se comparte el criterio de este autor y se lo relaciona con la educación en instituciones tecnológicas, donde se inculca en el estudiante la capacidad de innovar, combinar ideas y conocimientos generados en la trayectoria de su aprendizaje.

No cabe duda que hay varias teorías que encajarían en este marco, pero sin duda se ha considerado limitar de cierta manera este tan amplio campo del emprendimiento, no cabe duda que la gran cantidad de información que se encuentra para fundamentar este medio es muchas veces repetitiva.

Hay que ser consiente que el emprendedor la mayor parte del tiempo busca un cambio en su título de empleado a empleador tratando de encajar mejor en la división de clases económicas, estatus social familiar y laboral, esto llevara a prepararse en su aprendizaje formal de una manera distinta para lograr independencia económica. En esta investigación se propone el uso de TIC con el fin de preparar a los emprendedores a la realización de esa necesidad que tiene el Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano.

A medida que se va avanzando en el tiempo se forma parte de la historia, y cabe indicar que de cierta manera la tecnología nos ha dejado atrás con todos los avances dados en el ámbito empresarial, hay un sin fin de vías tecnológicas para emprender un negocio aun cuando eres estudiante.

La sociedad se ha beneficiado de la tecnología incorporándola de diferentes maneras, a través de herramientas colaborativas, como es en el área de salud, educación, construcción, etc. La que estará tomada como parte de este estudio es la educación donde esta herramienta ha sido desarrollada de varias maneras para proporcionar expansión en la educación en esta investigación catalogada como herramientas de autor que más adelante se dará su conceptualización.

Ante este precedente el libro *UNESCO Education Strategy (2014-2021)*, señala:

Vivimos en un mundo que cambia rápidamente y es cada vez más interdependiente, donde el conocimiento y la innovación son importantes motores del desarrollo. Esto significa un buen aprendizaje y educación de buena calidad son cada vez más determinantes en el bienestar de los individuos, en el progreso de los países y la calidad del futuro común de la humanidad. (p.9).

De esta manera se concede al estudiante la posibilidad de no solo ser un espectador, si no también formar parte del proceso de enseñanza y aprendizaje. Según Calvo (2015) quien cita a Aparici (1997) menciona, “los alumnos pueden influenciar en mayor medida en sus programas y poner en tela de juicio todo cuanto aprenden” (p.179). Lo que da la posibilidad de interacción entre estudiante, tecnología y docentes aportando avances significativos en el proceso de enseñanza.

La UNESCO (2016), a través del *International Centre for technical and vocational education and training (UNEVOC)* en una conferencia virtual que pretendía reunir aportaciones de la comunidad de la educación y formación técnica y profesional (EFTP), señala que “los análisis estadísticos esbozan un difícil escenario para la juventud de hoy”(p.1), esto hacemos referencia dado que los jóvenes egresados y graduados que saldrán al mercado laboral tendrán un difícil escenario con tasas alta de desempleo, por lo que se propone motivar aún más para la incubación de sus emprendimientos.

En la misma conferencia realizada por la UNESCO (2016), a través del International Centre for technical and vocational education and training (UNEVOC) menciona que:

El Banco Mundial calcula que la economía global necesitará crear al menos 600 millones de nuevos empleos en los próximos diez años tan solo para mantener constantes los índices de empleo, mientras la Organización Internacional del Trabajo (OIT) informa que casi un 36% de los desempleados a escala mundial—cerca de 73.3 millones de humanos—son jóvenes, y si se añaden a ellos los subempleos juveniles, esta cifra se triplica (OIT, 2015). Por otro lado, más de 169 millones de jóvenes ganan menos de 2 dólares USA diarios, y componen más de la tercera parte de los trabajadores en situación de pobreza en los países en desarrollo. (p.1)

Al hacer una pausa minúscula en este punto importante que hace referencia a los países desarrollados es solo cuestión de un razonamiento simple como están los países en vías de desarrollo, es decir que los jóvenes de los países conocidos como tercer mundistas poseen mayor cantidad de jóvenes desempleados, con esperanzas en sus mentes y bolsillos, proporcionando de algún modo ese contrapunto de emprender por necesidad vs oportunidad.

En Ecuador se han propuesto algunos aportes en el fomento de ayuda económica a proyectos potenciales de emprendimiento juvenil, pero lamentablemente los propios jóvenes no saben incursionar en este ámbito de financiación, dada al innumerable tiempo y burocracia que debe recorrer el proyecto emprendedor para su aprobación.

Es imprescindible conocer el significado de los diversos conceptos tratados anteriormente; UNESCO (2016), a través del *International Centre for technical and vocational education and training* (UNEVOC) quien cita a Shoof (2006) define:

El Emprendimiento consiste en reconocer la ocasión de crear un valor económico y el proceso de actuar sobre dicha ocasión, ya conduzca o no a la creación de una nueva empresa registrada. Los conceptos de ‘innovación’ y ‘asumir riesgos’ se asocian a menudo con el Emprendimiento, pero no son condición necesaria para definir el término. (p.2)

Por consiguiente, se establece que el Emprendimiento es el reconocimiento de una ocasión para generar retribución económica sea creando o no un negocio.

1.3. Motivación académica

La motivación ha sido motivo para un sinnúmero de estudios por lo que esta investigación se aproximará a la década de 1920 hasta aproximadamente 1960 donde se produce una investigación experimental relacionada a la motivación con aspectos como la conducta motora, buscando determinar un estado de equilibrio que se conduciendo a un organismo a restaurarse después de una afectación leve o severa ya sean por factores externos o internos.

Aproximadamente en la década de los 60 empiezan a aparecer teorías un poco más centradas en la experiencia consiente como es la teoría de expectativa- valor de Atkinson (1964) donde señala que “la motivación de rendimiento se determina por el valor otorgado a la meta y a la experiencia por lograr”, haciendo referencia a que los seres humanos pueden ser sujetas a cambios de rendimiento de acuerdo a la motivación recibida.

En las siguientes décadas existió un exhaustivo estudio sobre la motivación y aún es tema de investigaciones, la misma es parte de la naturaleza humana siendo necesarios estar motivados de manera constante para rendir de manera adecuada, se debe mencionar que en esta investigación se propondrá una posibilidad de asentar a futuro estudios referentes a la motivación académica en relación al Emprendimiento y formación de su incidencia en planes de negocio estables.

Matanzas. (2016) cita a Good y Brophy, (1983): “la motivación es un conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta”(p.10), encontrándose en una de las encrucijadas más comunes de las definiciones actuales de motivación y que por lo tanto impedirá establecer de manera clara la misma.

La motivación académica se ha definido como la extensión con que los estudiantes se comprometen con la educación y se muestran dispuestos y motivados para aprender. Cuevas, Feliciano, Catalán (2015). Desde este punto partiremos para relacionar la presente investigación de manera directa a la relación docente- estudiante, estudiante- asignatura.

Navea (2015) cita a Maehr (1982), que propone tres componentes de la motivación académica el primero que denomina las posibilidades de acción, el segundo denominado auto-concepto y por último el componente denomina metas y la necesidad. Estos tres componentes hacen una referencia a la percepción que los estudiantes planteen en función de metas y sus propias capacidades.

La motivación ha sido categorizada de varias maneras, pero el autor ha considerado la clasificación de la motivación de forma intrínseca y extrínseca, la primera es la que proviene del interior del estudiante y hace que este quiera aprender por la simple satisfacción de hacerlo, mientras que la segunda motivación está marcada por lograr el éxito profesional, alcanzar un objetivo, vencer a sus compañeros de clase, impresionar a un docente. Naranjo (2009). Si el estudiante se apropia de estos conocimientos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento.

1.4. El proceso de enseñanza aprendizaje y tecnología de la información y la comunicación (TIC)

Es indispensable entender que los estudiantes tienen o poseen sus propias percepciones para enfrentar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Covarrubias y Pina (2004) citado por Medina (2015), menciona que “El punto de vista de los estudiantes es uno de los factores que condiciona e influye en sus percepciones respecto a su propio aprendizaje o sus estilos particulares de aprender y actuar en la escuela” (p.5). Este aporte entrelaza aspectos inalienables entre el proceso de enseñanza- aprendizaje, remarcando la necesidad de partir de un estado de preparación del estudiante, respetando sus percepciones e individualismo en su estilo de aprender.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es complejo considerando que intervienen un grupo de componentes interrelacionados como son la orientación y la utilización de habilidades que pueden ser de índole TIC o tradicional, pero es importante para el autor hacer una relación directa con la TIC y para esto se procede a vincular concepciones propias del tema.

El investigador luego de un análisis del proceso de enseñanza- aprendizaje describe que el mismo está formado por componentes no personales del proceso y estos son: objetivos, forma organizativa, contenido método, medios y evaluación, las cuales siguen

una secuencia ordenada proporcionando coherencia en el complejo desarrollo con la finalidad de que los resultados sean óptimos. Sin embargo es necesario recordar que el aprendizaje requiere de un grado significativo de motivación.

Moralejo (2014) parafrasea a Sánchez (2001) mencionando que “las TIC son solo herramientas que facilitan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, respetando en algunos casos estilos y ritmos de los aprendices”(p.3). Es decir que las TIC permiten en cierto grado producir sus propios materiales educativos y recursos de acuerdo a la necesidad y aplicación que desee para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Herrán y Fortunato, (2017) “las TIC es el conjunto compuesto por principios, métodos y recursos lo que puede considerarse la metodología didáctica”(p.312). Estas tecnologías son la parte fundamental del proceso investigativo, dado que, a través del tiempo, la educación se ha dado cuenta de que el aprendizaje se vuelve totalmente significativo cuando se usa como herramienta de apoyo y no como restricción en el proceso educativo de manera didáctica.

El arduo proceso de diseño y creación de un módulo, curso o clase es una tarea difícil que necesita mucho esfuerzo por parte del docente o especialista a cargo de la asignatura, además cada uno de los mismos no solo llevan contenido clase, si no que se debe desarrollar un proceso curricular, una rúbrica de evaluación, por lo que el desarrollo tecnológico ha mejorado el diseño del mismo haciéndolo más dinámico, interactivo y eficiente.

En general se puede decir que las herramientas de autor están para mejorar las habilidades de los docentes para diseñar materiales educativos, ofreciendo interacción utilizando varios elementos predefinidos.

Las herramientas de autor son aplicaciones informáticas que facilitan la creación, publicación y gestión de los materiales y recursos educativos en formato digital utilizados en la educación presencial y a distancia mediada por las TIC, donde establecida esta breve definición se hace referencia a la utilización de la herramienta Google classroom.

Esta herramienta de autor no es del todo nueva ya que está en el área de la docencia alrededor de 5 años aproximadamente, pero, solo en el año 2017 Google decide liberar la

herramienta para gestión de cursos con cuentas Google, ya que era de uso exclusivo para centros educativos que tenía contratado el paquete Google Suite, por lo tanto, se propone la creación de la guía didáctica digital de la asignatura de Emprendimiento a través de esta plataforma.

Google se ha introducido profundamente en el área educativa, siendo parte de programas y generador de proyectos para llegar a poblaciones carentes de accesos educativos, considerando medios educativos sin acceso a internet, otros para uso en dispositivos móviles, siendo una ayuda grande para satisfacer necesidades educativas en poblaciones carentes.

1.5. Guía didáctica digital

En este punto teórico el autor consideró necesario analizar de manera breve y sistemática que es una guía didáctica dado que la propuesta establecida es la generación de la misma. Según García y De la Cruz (2014) menciona sobre la guía didáctica y su importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje, considerando como:

Guía didáctica al instrumento digital o impreso que constituye un recurso para el aprendizaje a través del cual se concreta la acción del profesor... Constituyendo un recurso trascendental porque perfecciona la labor del profesor en la confección y orientación de las tareas docentes como célula básica del proceso enseñanza-aprendizaje, cuya realización se controla posteriormente en las propias actividades curriculares (p.165).

1.6. Investigaciones previas

Existen investigaciones previas que han facilitado al investigador plasmar su relación y aplicación de su investigación, además sirven como referente para recomendaciones posteriores. Castillo. (1999) hace referencia a definiciones, concepciones teóricas, mentalidades y motivaciones que brindan al autor una visión de lo analizado con respecto a la aplicación de su investigación. Verificando apropiadamente la relación de la asignatura de Emprendimiento con la prioridad de vinculación con la enseñanza aprendizaje y manejo de las TIC.

Acosta, Cortés y Maldonado. (2017), en su investigación *Ambientes Educativos a distancia para la mejora de la enseñanza: uso de classroom*, hace referencia al docente como la herramienta primordial para lograr que el estudiante aprenda utilizando de manera significativa la tecnología la misma que deberá ser utilizada como ayuda y no como distractor.

En la revista *Universitas Psicológica* en su artículo Bienestar psicológico y prácticas docentes con efectos motivacionales orientadas al aprendizaje publicada por Leal-Soto (2014) ha analizado la incorporación del funcionamiento positivo y sobre el funcionamiento de variables asociadas a capacidades en los estudiantes con la finalidad de generar motivación en el aprendizaje de los estudiantes. Parte del proceso de aprendizaje está adaptado a emociones y comportamientos durante el proceso de enseñanza, enmarcando aún más el contexto investigativo y aproximando a la realidad es imprescindible el ámbito motivacional en el aula para incentivar a emprender de manera correcta con los avances tecnológicos presentados por la era digital.

En el estudio de Bazo (2013) denominado *Fomentando el Emprendimiento desde la asignatura de Educación Física* hace referencia a la crisis económica global y un problema estructural de falta de innovación, siendo esta investigación clave para el autor, dado que enfatiza un problema de índole mundial que se aproxima a la realidad de la propuesta de esta investigación. Este es el primer precedente de investigación relacionado al Emprendimiento aunque es aplicado a otra asignatura, prevalece el nivel de reflejo de influenciar al estudiante en su proceso de enseñanza –aprendizaje para lograr generar resultados en el estudiante.

Hernández (2017) en su investigación sobre *el impacto del aprendizaje del Emprendimiento a través de las TIC*, corrobora la existencia de numerosas investigaciones referentes a las TIC y su influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje y hace hincapié en la escasez de las investigaciones centradas en el emprendimiento, siendo relevante en esta investigación a favor es la utilización de la TIC en este caso herramientas de autor en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento, valorando el hecho de la intervención de la motivación en el aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Enfoque metodológico de la investigación

El proceso de enseñanza-aprendizaje y el Emprendimiento han ido de la mano en la evolución de forma paralela. Por lo que la autora considerado analizar perspectivas y paradigmas de la investigación mixta aplicada a la educación considerando que este enfoque permitirá la integración sistemática de las visiones cuantitativo y cualitativo en un solo estudio permitiendo obtener una visión completa del fenómeno estudiando, a pesar de que predomine una vía inductiva en el proceso de investigación, expresada en el diseño teórico a través de las interrogantes científicas. El método cualitativo se utilizó como parte de la comprensión de la conducta humana tomando en consideración lo expresado en el marco referencial, mientras que el método cuantitativo se utilizó para la comprensión y asentamiento de métodos estadísticos sencillos.

El enfoque mixto permitió lograr una perspectiva más amplia y profunda, además de producir datos más relevantes y variados mediante la multiplicidad de fuentes y tipos de datos, contextos o ambientes y análisis, además de proporcionar oportunidades para desarrollar nuevas destrezas o competencias en materia de investigación o reforzarlas.

2.2. Contexto

El Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano es una institución particular autofinanciada, creada el 24 de julio de 2002 mediante resolución RCPS 14. No. 21902 y es una entidad sin fines de lucro, la cual ha contribuido al desarrollo de comunidad tecnológica en el área de mecánica, electromecánica y transporte terrestre, además ahora está incursionando en el área de seguridad e higiene laboral, contabilidad, atención primaria en salud, desarrollo de software. El instituto posee una matriz ubicada en el sector de la Magdalena, dentro del Distrito Metropolitano de Quito, además posee una sede en el sector de Calderón en el noreste del Distrito Metropolitano de Quito. Por otra parte, en su gran mayoría los estudiantes son sus propios financiadores de sus estudios y

son procedentes de familias de clase media a media-baja. Desde su creación el Instituto ha crecido en su infraestructura y proceso de enseñanza – aprendizaje, teniendo aún que mejorar y actualizar su dinámica educativa, enriqueciendo las mentes de sus estudiantes, abandonando de cierto modo la rigidez tradicionalismo en aspectos formales.

Se aprecia en el ámbito académico un pensamiento progresista en especial en los que financian sus propios estudios y a la vez un pensamiento conformista en los que sus familias financian las mismas, generando un ambiente contradictorio para el educador a generar su adecuada técnica de enseñanza aprendizaje. Al hacer relación al acceso a nuevas tecnologías el instituto tiene disponibilidad a tres laboratorios de computación, de los cuales dos están la sede sur y uno en el norte, con acceso ilimitado a internet y constan de 30 computadores en cada laboratorio, es decir, uno para cada alumno, además se maneja plataforma Moodle en el cual poseen acceso a trabajos autónomos, clases y tutoriales acorde al semestre y la asignatura que cursa el estudiante, alentando el desarrollo de las TIC como parte primordial de su aprendizaje y desarrollo personal al competir con la globalización. Los estudiantes son proporcionados de un correo electrónico institucional con base Gmail, que facilitara el proceso de manejo de información y en caso de la investigación favorecerá en el uso de Google classroom que forma parte de la realización de la asignatura de Emprendimiento en el Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano.

2.3. Población y muestra

Se considera como la unidad de estudio a los estudiantes de quinto semestre del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano y para este se realizó un muestreo sistemático tomando una muestra de 15 estudiantes pertenecientes a la sede sur, ya que esta representa la población total de quintos semestres del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano, siendo esta una muestra intencional ya que recurre a un caso típico en una determinada problemática. Durante la investigación se obtuvo la colaboración de varios informantes clave, que proporcionaron información relevante para la propuesta una solución al problema planteado.

Los informantes clave:

Vicerrectora académica: es parte de los promotores fundadores de la IES, cuenta con gran experiencia en el proceso académico, complementando con una imparcialidad y motivación en la colaboración con el estudiante y docente, además está presta para colaborar en el desarrollo del proceso investigativo.

Directora académica: es poseedora de importante información referente a las normativas institucionales y académicas. Otorgando a su amplia experiencia académica y laboral brindará información de valiosa importancia en la investigación.

2.4. Dimensiones e indicadores a medir.

La información obtenida a través de lo propuesto dentro de los objetivos de la investigación dan la posibilidad de dimensionar sobre necesidades y potencialidades existentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo trazar acciones para la propuesta final del proceso investigativo utilizando la importancia de la motivación y el uso de las TIC a través de la asignatura de Emprendimiento.

Durante el proceso investigativo se analizaron dos dimensiones claves que abordan toda la investigación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento.

La dimensión motivación la cual hace referencia a la asignatura de Emprendimiento ha sido medida a través de la categoría académica y los indicadores que ayudaron con la medición fueron: (Ver anexo 2)

- Asistencia a clases,
- Participación del estudiante,
- Puntualidad a la clase,
- Actitud durante la clase.

Otra de las dimensiones tomadas es las TIC en la asignatura de Emprendimiento, tomando como categoría el uso de las TIC en el desarrollo de la asignatura; en la cual los indicadores que ayudaron con la medición fue:

- desempeño del alumno con las TIC
- acceso a las TIC

- acceso a plataformas educativas

En última instancia pero no menos importante la dimensión currículo de la asignatura de Emprendimiento en la cual se valora la categoría plan de estudios y los indicadores que ayudaron con la medición fue: (Ver anexo 1)

- Concepción del plan de estudios para Educación tecnológica superior.
- Objetivos propuestos para la asignatura de emprendimiento.

2.5. Métodos y técnicas empleadas

Luego de un revisión adecuada y mediante la aplicación de observación, pero sobre todo reflexión se considera necesario la aplicación de los siguientes métodos y técnicas para obtener el diagnóstico de este proceso investigativo.

- Entrevista en profundidad a Vicerrectora Académica del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano con la finalidad de obtener información de primera mano, el mismo que es un informante clave.
- Observación participativa al proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento, del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano con la finalidad de obtener información sobre el desenvolvimiento académico y apreciar qué tan motivados académicamente están los estudiantes al cursar la asignatura de Emprendimiento.
- Análisis de documentos con la finalidad de obtener evidencias para respaldar la consecución del proceso de enseñanza aprendizaje dada en la asignatura de Emprendimiento.
- Medición dado que mediante la observación propuesta se logró plantear la existencia de propiedad en los objetos estudiados en este caso los estudiantes.

2.5.1. Observación participativa

La observación es método empírico universal que permite obtener información, en este caso se refiere a una observación participativa la cual puede el autor llevar a cabo la investigación de la asignatura de Emprendimiento permitiendo al autor participar como un integrante más, en este caso participando con el rol de docente.

Se llevó una ficha de observación en la cual se tomó en consideración las actitudes, valores y trabajo en el aula, además se valoró hábitos de cooperación y trabajo autónomo del estudiante en el módulo de la asignatura de Emprendimiento en el periodo de abril – septiembre, el cual tiene un total de 32 horas clase dictadas en 8 días, 4 horas diarias.

Durante el proceso de observación se creó una ficha de observación, compuesta de 32 ítems con escala de desarrollo alcanzado del 1 al 5 considerando: (Ver anexo 2)

- Estableciendo el grado 1 como la menor asignación representando el valor no logrado, es decir que el estudiante no cumplió con los parámetros de observación estipulados.
- El grado 2 corresponde al valor A veces, es decir que es probable el cumplimiento de los parámetros de observación estipulados.
- El grado 3 corresponde al valor generalmente, es decir que tuvo un rendimiento medio de acuerdo a los parámetros de observación estipulados.
- El grado 4 corresponde al valor Adecuado, es decir que cumple apropiadamente con los parámetros de observación estipulados.
- El grado 5 corresponde al valor Logrado, es decir el valor máximo de cumplimiento a los parámetros de observación estipulados.

2.5.2. Entrevista en profundidad

Esta técnica empleada es considerada de gran importancia dentro de la investigación por su cercanía con el entrevistado, aclarando que es una entrevista no estructurada, en este caso el entrevistado es la vicerrectora académica que proporcionó información inmediata y valiosa pues la entrevistada conoce detalles específicos de los estudiantes que los demás trabajadores desconocen, ya sea por su trayectoria en la institución o por el cargo que desempeña. La entrevista en profundidad sigue el modelo de plática entre iguales, “encuentros reiterados cara a cara entre el investigador y los informantes” Taylor y Bogdan, (1987), estas entrevistas a profundidad estaban orientadas a la obtención de información valiosa sobre la realidad del instituto y sus estudiantes ya que reflejarán la visión de una autoridad de índole académico con relación a la asignatura de Emprendimiento.

2.5.3. Análisis de documentos.

El análisis de documentos es una técnica que puede suministrar valiosas informaciones en cualquier etapa de proceso de las investigaciones pedagógicas. Según la presente investigación fueron tomadas en cuenta documentos escritos de carácter oficial emitidos por el CES, en el cual se tomó el artículo 76.- del Codificado del Régimen Académico, el cual hace referencia a “proyectos de desarrollo, innovación y adaptación técnica o tecnológica, además se toma el estatuto institucional, los documentos que están vinculadas al control y evaluación de procesos y toma de decisiones” (p.38). La importancia de dichos documentos dados en la institución permitió orientar el desarrollo de la asignatura de Emprendimiento aportando directrices en el proceso educativo.

2.5.4. Triangulación.

Se puede inferir que al utilizar múltiples técnicas como son las observación, la entrevista a profundidad y el análisis de documentos han proporcionado información valiosa que de cierta manera generan un conflicto entre lo positivo de la entrevista a profundidad y lo negativo del análisis de documentos, dado que las autoridades en la entrevista saben mencionar que los estudiantes poseen espíritu emprendedor pero que desconocen la existencia de documentos institucionales y de gobierno que pueden favorecer al estudiante a generar emprendimientos innovadores.

2.5.5. Medición

La medición consiste en la atribución de valores numéricos a valoraciones del objeto y tiene como base la comparación. Mediante la observación, por ejemplo podemos plantear la existencia de una propiedad en el objeto u objetos observados, contribuyendo a eliminar la subjetividad que pueda haber en la observación. De esta manera se procede a dar un valor numérico a los rangos establecidos en la ficha de observación propuesta para la asignatura de Emprendimiento.

Según Gonzales y Gallardo (2007):”cuando se utiliza la medición se sigue la siguiente lógica: 1. Elaboración de conceptos cualitativos; 2. Establecimiento de relaciones entre

los conjuntos de objetos semejantes, mediante la comparación. 3. La medición en sí” (p. 127).

2.6. Resultado del diagnóstico de necesidades

Con los métodos y técnicas empleados durante la investigación se llegaron a los siguientes resultados:

2.6.1. Resultados con la entrevista.

La entrevista con la vicerrectora académica del Instituto proporcionó información acerca de su visión del comportamiento estudiantil, en este caso se hizo referencia a los estudiantes de quinto semestre del instituto sede sur y su trayectoria, compartió como entrevistada, que “los estudiantes de dicho semestre han presentado cierto dinamismo e interés en su aprendizaje”.

La entrevistada mencionó varias veces que los estudiantes sí poseen carácter emprendedor, pero que en ninguna de las asignaturas motivan seriamente al estudiante para que emprenda, a su vez la entrevistada dio a conocer que “la mayor parte de estudiantes proponen Emprendimientos en sus primeros semestres y que paulatinamente pierden el interés en el mismo”. Así mismo, los docentes de niveles superiores no motivan al estudiante a emprender, si no juzgan la asignatura de Emprendimiento como una adicional para cumplir el semestre y pierde importancia en el proceso, otro gran dato proporcionado en una de las entrevistas a profundidad fue la potencialidad que con la que cuenta la Institución pero que es carente la utilización de los docentes de las asignaturas optativas como la de Emprendimiento.

De manera que la entrevista en profundidad realizada ha proporcionado información clave de que los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano pueden ser motivados a que generen emprendimientos durante su carrera y por qué plasmar en él que su idea sea llevada fuera de las aulas para que se convierta en su modo de vida y su generación de ingresos.

Se considera propicio mencionar un fragmento pequeño de la entrevista, donde se señala justamente una frase relevante en una de las conversaciones mantenidas. Se pregunta de manera indirecta sobre la relación existe entre docentes y alumnos, a la cual se responde: “El instituto cuenta con una variedad de docentes y alumnos, pero seamos realistas hay docentes que se ganan a los estudiantes y otros que nunca llegan al estudiante”. Si esta frase se aplica a la asignatura de Emprendimiento es necesario llegar al estudiante para ser una marca en su presente y esperar frutos en su vida profesional.

En conclusión de lo expuesto por la entrevistada se puede inferir la preocupación de la misma por el desarrollo emprendedor de los estudiantes y el valor que dan los docentes a la asignatura de Emprendimiento al uso de la tecnología, pero sobre todo el valor de llegar al estudiante en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.6.2. Resultados obtenidos con la observación.

Durante el proceso se realizó una ficha de observación con varios ítems propuestos en una ficha de observación que indicaron el grado de motivación dada en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento, el mismo que fue aplicado a un grupo representativo durante la asignatura de Emprendimiento. El mismo que proporcionó información y valores importantes.

Escala	Porcentaje
1	0,00
2	3,23
3	22,58
4	70,97
5	6,45

Tabla 1. *Porcentajes según la escala de ficha de observación*

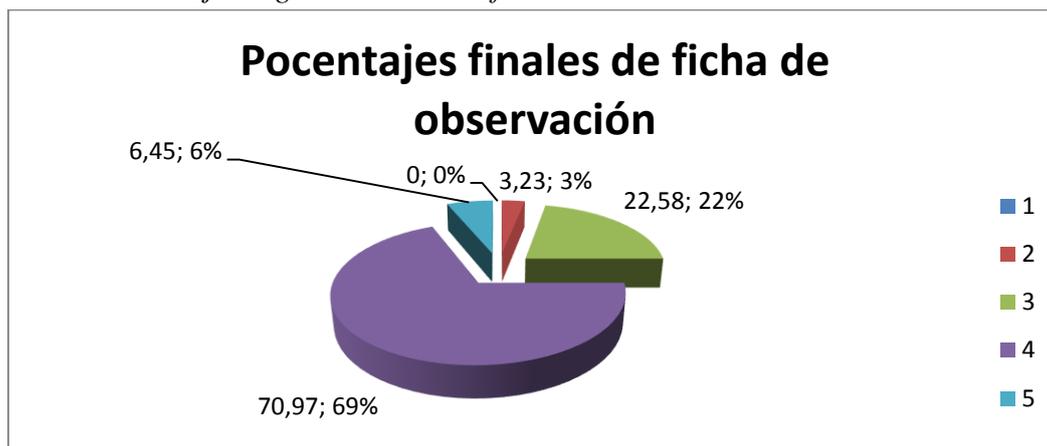


Figura 1. *Porcentajes según la escala de ficha de observación*

De acuerdo a la escala de grados de valoración propuesta y a los porcentajes arrojados por la misma con los que se puede inferir que los estudiantes tuvieron una adecuada aceptación del proceso de enseñanza- aprendizaje propuesto, en la escala la valoración 4 muestra el 70.97 % y la valoración 2 da tan solo el 3.23% esto quiere decir que durante la asignatura de Emprendimiento se logró una influencia motivacional en el estudiante dado que la valoración adecuada tiene una alta incidencia. Los menores porcentajes que se pudo observar en la valoración son el 5 y el 1 que de acuerdo al orden citado tan solo el primero tuvo un 6% y el segundo 0%.

De la misma ficha de observación la autora consideró pertinente hacer referencia a tres de los ítems tomados en consideración dentro de la misma, presentando el gráfico representativo con los valores establecidos.

El ítem 1 de la ficha de observación menciona la puntualidad a la hora de entrar a clase, el cual hace referencia como una adecuada interacción durante el proceso de enseñanza- aprendizaje puede hacer que el alumno asista de manera puntual a su jornada educativa.

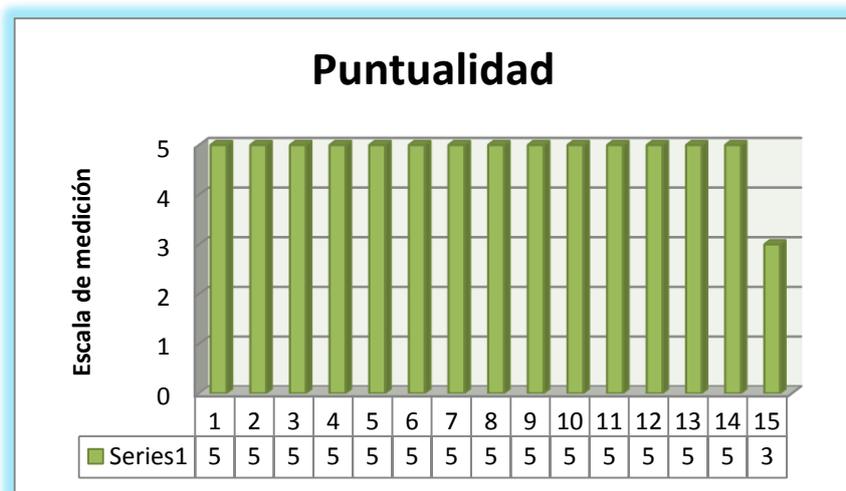


Figura 2. *Puntualidad del alumno*

El ítem 2 de la ficha de observación menciona si el estudiante está atento a las explicaciones del docente, siendo representado por el Figura 3. Que expresa claramente un 53.3% de atención, considerando que el proceso de enseñanza-aprendizaje planteado para la asignatura de Emprendimiento es de importancia.

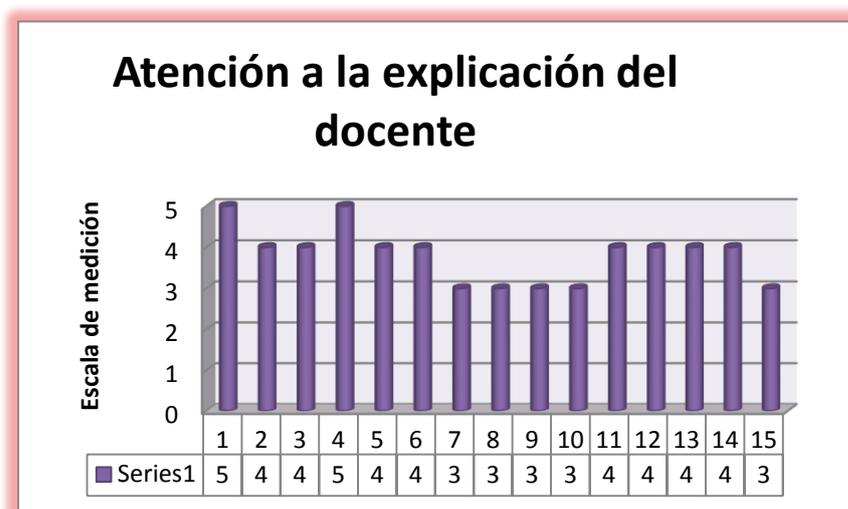


Figura 3. *Atención a la explicación del docente*

Es posible notar cómo la media de los estudiantes que participaron esta constante en un rango bajo en este caso representa el 46.6% en la valoración de rango 2 que está determinado por el significado A veces, es decir no siempre participan ya que consideran el que comentarios o burlas recibirán de sus compañeros de clase.



Figura 4. Participa de forma activa en clase

A través del diario de observación se valoró a un grupo de estudiantes; los cuales mostraron una preponderante participación en sus actuaciones en clases, además al valorar la escala de valorativa propuesta y la mayoría de las variables que la integran se evidenció que los estudiantes necesitan ser marcados por una meta clara y tener orientaciones acordes para alcanzar la meta propuesta.

Se podría decir que las diferencias significativas se marcaron al enfrentarse al valorar actitudes frente a la asignatura y su desarrollo. Lo cual muestra un resultado satisfactorio en el desarrollo del proceso de aprendizaje aplicado para esta asignatura.

Según las observaciones realizadas se evidencio que el estudiante muestra más interés en la asignatura de Emprendimiento, lo cual fue muy poco corroborado con los documentos revisados sin embargo se tiene una contradicción ya que en la entrevista a profundidad se menciona que los estudiantes están altamente motivados a emprender, lo que conlleva a preguntarse ¿si los docentes del Instituto generan la iniciativa apropiada en sus clases? o si los estudiantes solo desarrollan interés por algunas asignaturas.

Los resultados obtenidos durante el simulacro aplicativo han resultado favorecedores; debidos a que los estudiantes tomados como muestra para la misma, consideraron que la aplicación y uso de TIC para su aprendizaje es innovador, dado que, aunque el Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano es una entidad futurística es carente de innovación tecnológica en sus clases.

2.6.3. Resultados obtenidos del análisis de documentos

Los resultados obtenidos del análisis de documentos se basan en la información obtenida al revisar el plan de estudio de la asignatura de Emprendimiento del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano a través de sus representantes formales en el área académica, se constata que el mismo consta de una estructura entendible y de fácil manejo. El mismo consta de una descripción apropiada de la asignatura de Emprendimiento definiendo en el mismo los alcances de la misma, los pre y co-requisitos, los objetivos, resultados de aprendizaje, las competencias genéricas y específicas, las unidades curriculares compuestas por el nombre de la unidad, el resultado de aprendizaje de la unidad, los contenidos de la unidad, las horas clases, evidencias de evaluación, la metodología de aprendizaje y los recursos didácticos, y finalmente expresa la bibliografía básica y complementaria.

2.7. Regularidades del diagnóstico.

A partir del análisis realizados con la implementación de los métodos, técnicas empíricas y la triangulación para la cual se tomaron los datos arrojados de la observación, la entrevista en profundidad y del análisis de documentos llegando a las siguientes regularidades del diagnóstico:

Dentro de las regularidades se constataron las siguientes potencialidades e insuficiencias

1. Apoyo de las máximas autoridades para que se elaboren proyectos de emprendimiento.
2. Se evidencia que el Instituto cuenta con potencialidad el equipamiento tecnológico necesario para aportar a la propuesta implementada mostrando su competitividad en el mercado educacional.
3. Motivación por la predisposición de los alumnos en el uso de las TIC ya que pertenecen a la era digital.
4. Incitación por parte de los docentes técnicos a la no valoración de las asignaturas de apoyo entre ella emprendimiento.
5. Desconocimiento de leyes facultativas que incentivan al emprendimiento juvenil

CAPÍTULO III:

PROPUESTA DE LA GUÍA DIDÁCTICA PARA LA ASIGNATURA DE EMPREDIMIENTO

3.1. Fundamentos de la propuesta

La presente investigación de aplicación del aprendizaje ha sido fundamentada de manera pedagógica activa y participativa facilitando la integración de las TIC, los diversos enfoques de aprendizaje han guiado y orientado para el desarrollo de la misma.

Se asume el enfoque histórico social de Vigotsky y sus aportes basados en el constructivismo social en esta propuesta investigativa. Entre las ideas pedagógicas de Vigotsky se menciona e introduce a la zona de desarrollo próximo entendida como:

La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. (Vigotsky, 1988 p.133)

La zona de desarrollo próximo agrupa de manera simultánea varias ideas de Vigotsky como es que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente es decir que es sinérgico. Al entrelazar los criterios formulados por Vigotsky con la investigación propuesta es necesario indicar una relevante relación y es que la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento tiende a funcionar de mejor manera cuando es trabajo sinérgicamente y no individualmente, pero sobre todo el proceso de enseñanza- aprendizaje es indispensable ya que puede proporcionar una innovación en el mismo.

El Emprendimiento se ha abordado desde diferentes variables psicosociales, cada variable ha empleado diversos enfoques y teorías, que a lo largo del tiempo han tratado de sustentar el espíritu y perfil emprendedor, de acuerdo a ciertas características descritas por varios autores los emprendedores poseen factores coincidentes como son estilo de trabajo, motivación al logro, control percibido, autoestima, liderazgo y empatía, cada uno de estos factores presentaran cierta diferencia como es la necesidad, la oportunidad o la

educación , que como se ha hecho mención anteriormente los emprendedores nacen por dos razones necesidad vs. oportunidad.

La aplicación de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje ha desarrollado una expansión en la interacción entre docente/tutor y el estudiante a través de medios tecnológicos fijos y móviles, dando apertura al acceso en el lugar y momento deseado, además del acceso casi ilimitado a fuentes de información, han hecho de esta aplicación una herramienta fundamental para el desarrollo social, empresarial, cultural. La diversificación de la aplicación de herramientas tecnológicas en el aula demuestra la utilización de sus sentidos combinando motivación, memorización y dinamismo.

La herramienta de autor que se propone usar el Google classroom, la misma que ha permitido cubrir con las expectativas para la aplicación de la teoría de Vygotsky antes especificada.

3.2. Presentación de la propuesta

La guía didáctica sobre Emprendimiento fue diseñada con la finalidad de que el estudiante tenga un fácil acceso a información, pero sobre todo incentivar y motivar al estudiante de carreras técnicas a desarrollar su propio Emprendimiento, a través de juegos y dinamismo en una plataforma totalmente accesible.

La herramienta que el autor ha utilizado para el diseño de la guía didáctica es Google classroom una herramienta generada para la educación, la misma que posee fácil acceso, avisos a correo electrónico de actividades nuevas, la vinculación con un sinnúmero de aplicaciones Google y fuera del mismo, que permitirán al estudiante una navegación infinita, replanteando la formación emprendedora de cada una de las semillas que llegan a nuestras manos.

3.3. Componentes de la propuesta

La guía de la asignatura de Emprendimiento realizada en Google classroom, herramienta de fácil acceso la misma que consta de aplicaciones propias de Google y externas que complementan el aprendizaje dinámico y lúdico del estudiante.

Los componentes que actúan en esta propuesta son:

3.3.1. Correo electrónico perteneciente a Google:

Como regla general para el uso de Google classroom, los usuarios deberán poseer una cuenta Gmail, en este caso una cuenta Gmail Tecnoecuatoriano que es proporcionada a docentes y estudiantes pertenecientes a tan prestigiosa institución, la misma que será un factor clave para recibir la invitación a la clase o un código de ingreso.

El uso de una cuenta Gmail servirá como herramientas para enviar correo electrónico ya sea a un alumno en específico o un grupo recordando que existe un límite de envío, además el mismo puede servir para enviar una nota privada o devuelves una tarea. Los correos solo pueden ser enviados a estudiantes inscritos en la clase.

3.3.2. Título de la clase:

Google classroom proporciona la factibilidad de poner nombre a cada clase, evitando confusiones y facilitando la comunicación visual través de la misma, se tomó en cuenta que el nombre de la asignatura coincida con el micro currículo del Instituto, además se señala el semestre al que va a ser impartida la asignatura.

3.3.3. Barra informativa (Fechas de entrega, temas):

La barra informativa proporciona al estudiante y al docente información actualizada de fechas de entrega de tareas asignadas y temas que se tratarán en la asignatura.

Esta barra informativa da al docente creador de la asignatura la posibilidad de controlar los comentarios, siendo desplegable una lista de opciones para que el alumno pueda o no publicar comentarios y contenido, de la misma manera podrá hacerlo con los docentes invitados.

3.3.4. Temas:

Para empezar con la guía didáctica de la asignatura de emprendimiento es necesario detallar los temas a ser tratados durante el módulo, la plataforma de Google classroom facilita la descripción y enlistado de los mismos además el acceso a cada uno de los temas con solo pulsar cada uno de ellos, para verificación de los temas se procede a listar cada uno de ellos y posteriormente su descripción.

❖ **Bienvenida:**

La bienvenida es una breve presentación por parte del docente o tutor a cargo de impartir la asignatura de emprendimiento, para lo cual se ha utilizado un avatar de uso gratuito que proporcionara la etapa introductoria de uso de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento.

❖ **Norma de uso y conducta en la clase**

La guía didáctica digital de la asignatura de Emprendimiento propuesta en la plataforma de Google classroom contiene normas específicas de uso, considerando la temática y las actividades, además del respeto que se debe mantener al usar la guía.

❖ **Herramientas tecnológicas que se van a usar.**

Durante el módulo de emprendimiento que se desarrolla a través de la plataforma Google classroom se propone el uso de herramientas propias y ajenas a Google, las mismas que servirán como vínculo de relación entre la zona de desarrollo próximo propuesta por Vigotsky en el cual prevalecerá el trabajo sinérgico sobre el individual, para esto se enlistará las herramientas a utilizarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

➤ Apps Google Play

 Business Inc. (juego de emprendimiento)

 Kigyoka- Emprendimiento (programa de recolección e ingreso de plan de negocios)

 QR Code Reader –QR Barcode Scanner.

➤ Powtoon

➤ Kahoot

➤ Quizizz

➤ Eduteka

Cada una de las herramientas mencionadas son descritas de acuerdo a su uso durante el proceso.

❖ **Presentación del tema**

✓ **Objetivos**

Desarrollar hábitos y habilidades de trabajo individual y equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el emprendimiento.

✓ **Metodología**

- Exposición teórica de parte del profesor.
- Solución de casos prácticos en grupos e individualmente.
- Ejercicios y dinámicas dentro del salón de clase.
- Preparación y presentación de proyectos de los alumnos.
- Debate y discusión de temas en clase.
- Lectura de artículos y revistas de negocios para evaluar las experiencias de los emprendedores.
- Discusiones acerca de los contenidos de sitios web visitados.

De esta manera se replica la interacción en las unidades y subunidades propuestas, aplicando la motivación hacia el emprendimiento a través de las TIC.

❖ **Introducción al emprendimiento**

❖ **Tareas**

❖ **Presentación del tema**

✓ **Objetivos**

✓ **Metodología**

✓ **Rúbrica de evaluación**

❖ **Tipos de emprendedores**

❖ **Presentación del tema**

✓ **Objetivos**

✓ **Metodología**

✓ **Rúbrica de evaluación**

❖ **Aprendiendo a emprender**

❖ **Bibliografía Google**

❖ **Encuesta de satisfacción**

3.3.5. Presentación de rúbrica de la asignatura:

Cano (2015) menciona que “una rúbrica es un registro evaluativo que posee criterios o dimensiones a evaluar y lo hace siguiendo niveles o gradaciones de calidad y tipificando los estándares de desempeño” (p.267). Por las razones expuestas es factible dar a conocer al estudiante cómo será el proceso de evaluación y el rango de valoración.

En la asignatura de Emprendimiento desarrollada en Google classroom, cada unidad presenta se rúbrica de evaluación considerando cada subunidad y actividad propuesta, el modelo de rúbrica es el siguiente:

Tabla 2. Rúbrica de evaluación

Criterios de evaluación/ niveles de expectativas	Muy Bien	Satisfactorio	Puede mejorar	Inadecuado
Diseño y presentación				
Estructura				
Contenido				
Reflexión				
Actitud				

La rúbrica de evaluación expuesta es un claro ejemplo de cómo se aplicará en cada una de las subunidades, explicando cada uno de los puntos que se tomaran en consideración para la evaluación correspondiente, también se agregara la puntuación con la finalidad de que no haya dudas en la aplicación de la puntuación final.

3.3.6. Desarrollo de las unidades y sub unidades de enseñanza-aprendizaje:

El desarrollo de la unidades y sub unidades de la guía didáctica de la asignatura de emprendimiento fueron propuestas de acuerdo al sílabo de la asignatura del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano, el mismo que es aprobado por dirección académica luego de un reunión ordinaria. Las unidades contienen a las subunidades y facilitaran la evaluación de las mismas.

Bordenave (1982) aporta de manera importante al mencionar que “El desarrollo de las unidades curriculares está estrechamente vinculado a la idea de grupo docente cooperante y armónico, que representa un verdadero “Team Teaching” (enseñanza en equipo” (p.124), es decir que el desarrollo de la unidad debe contener sub unidades prevaleciendo la sinergia (el valor grupal vale más que el individual). Con este principio se desea alcanzar el objetivo de la enseñanza generando interés por el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento.

El mismo autor menciona que las operaciones formadas por unidades de enseñanza aprendizaje, podrán ser determinadas por el docente considerando la secuencia más apropiada para enseñar las diversas unidades. (Bordenave, 1982). En el caso de esta investigación y propuesta se utiliza a consideración del docente a cargo de la asignatura la aplicación de la herramienta Google classroom, en la cual se señalan todos los temas a ser tratados.

3.3.7. Asignación de tareas y actividades

En el proceso de enseñanza- aprendizaje la plataforma Google classroom presta las herramientas necesarias para crear y adjuntar tareas y actividades correspondientes a la secuencia de unidades y subunidades de la asignatura de emprendimiento, cada actividad, tarea o anuncio constara de un tiempo de entrega y especificación clara a desarrollar en cada una de ellas, para las mismas se ocupa link propios y ajenos a Google que mejoran y motivan al estudiante en el proceso de aprendizaje , entre ellos tenemos :

Powton: Ayudara al estudiante creando videos y presentaciones animadas que servirá para potenciar una marca o negocio. Es una herramienta online.

Eduteka: La plataforma Eduteka promueve la inclusión de las TIC a través de una explicación ejemplificada de cada una de ellas y su uso de acuerdo a necesidades del estudiante.

Quizizz: Es una herramienta para crear juegos y evaluaciones, en este caso se utilizará para generar un concurso dinámico, innovador y creativo de memes.

Hangouts: Es una herramienta que servirá para realizar videoconferencias en directo, para lo cual se establece fecha y hora para trabajar de forma grupal.

Documentos Google (Google docs): Herramientas que no se necesitan descargar o instalar en un computador, se puede utilizar desde cualquier computador con acceso a internet y pueden ser guardados en la nube.

3.3.8. Evaluaciones

El proceso evaluativo se ha desarrollado de forma reflexiva adquiriendo un nuevo sentido, donde el profesor debe definir un tipo de evaluación que cumpla con los conocimientos impartidos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento utilizando herramientas de autor.

La evaluación según Guerra (2014) es un constructo social y cumple unas funciones que interesan a unos y perjudican a otros. En el caso de las evaluaciones aplicadas en la guía didáctica digital de la plataforma Google classroom está sujeto a este constructo sin considerar la parte perjudicial que en este caso es el estudiante, sin antes descartar el valor que cada estudiante da al mismo.

Es imperioso tomar en consideración el séptimo principio (la evaluación es un catalizador de todo proceso de enseñanza y aprendizaje) dados por Guerra, M. (2014) en la cual menciona “La evaluación permite poner sobre el tapete todas nuestras concepciones: sobre la sociedad, sobre la formación. Podríamos decir a alguien: “dime cómo haces la evaluación y te diré que tipo de profesional (e, incluso, de persona) eres”(p.17)

Desde un punto de vista inferencial los estudiantes catalogan con frecuencia de esta manera al docente es decir qué tipo de evaluación realiza el docente para ser juzgado por los mismos. Para mejorar este punto se propone el uso de las TIC como son:

Kahoot: Es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios dinámicos de evaluación, que pueden ser medidos por tiempo de respuesta y precisión de la misma. El estudiante podrá ingresar al mismo a través de <https://kahoot.it/> y el docente deberá activar la misma desde su cuenta y empezar la misma, esta se puede realizar en computador o móvil y se desarrolla de manera sincronizada y grupal.

Quizizz: La plataforma permite la creación de preguntas multijugador muy similar a Kahoot, con tan solo una diferencia quizizz permite listar toda la evaluación y en la misma hace una retroalimentación para tener constancia de los aciertos y errores del mismo.

Estas herramientas complementarán de manera adecuada el proceso de evaluación en la propuesta de la guía didáctica digital de la asignatura de emprendimiento.

3.4. Funcionamiento de Google classroom

Para el acceso a la plataforma de Google classroom se requiere ingresar al link <https://classroom.google.com> y una cuenta Gmail en este caso una cuenta Gmail Tecnoecuatoriano y haber recibido una invitación o un código de la clase. La interfaz, se realizó de manera ergonómica y amigable, ajustándose a las necesidades de la asignatura y facilidad de uso para el usuario.

Es importante señalar que la que los estudiantes inscritos en la clase podrán recibir notificaciones constantes de avisos y cambios realizados en la clase. Lo antes mencionado permite realizar un conjunto de actualizaciones en el proceso de enseñanza –aprendizaje y que los estudiantes estén al tanto de la misma; además de permitir la interacción e intervención de apps dentro y fuera de Google donde los usuarios tendrán acceso a juegos, evaluaciones en línea, los mismos que arrojaran el progreso del mismo y en el caso de las evaluaciones podrán tener el resultado de su evaluación al final de cada una de ella.

A demás los estudiantes podrán descargar la aplicación móvil que beneficiará su disponibilidad de uso y manejo. Cada una de las unidades y subunidades a tratarse contienen una aplicación didáctica en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

De modo general la guía didáctica digital de la asignatura de emprendimiento en la plataforma Google classroom, interrelaciona todos los componentes con el fin de proporcionar un sistema de unidad propicio para el fácil manejo del mismo. Como se hizo referencia en el subtítulo anterior cada uno de los componentes del sistema están debidamente referenciados y explicados en cada uno de los temas de la asignatura de emprendimiento en la plataforma Google classroom, a demás todos los anuncios y tareas cuentan con un link que direccionara a herramientas útiles para el desarrollo de las mismas.

3.5. Orientaciones metodológicas para trabajar con la propuesta

Para poner en funcionamiento la propuesta es necesario tener en cuenta algunos aspectos esenciales tanto por parte de los profesores como por parte de los alumnos.

Actividades propias del docente en la implementación de la guía didáctica digital de la asignatura de emprendimiento.

Proporcionar herramientas TIC funcionales y dinámicas acordes al requerimiento de la asignatura y el grado de motivación.

Mantener actualizada las actividades, tareas de la plataforma Google classroom

Evaluar de manera adecuada el proceso de aprendizaje ya sea individual o grupal.

Atender de manera activa las consultas e inquietudes de los estudiantes.

Actividades propias del estudiante en la implementación de la guía didáctica digital de la asignatura de emprendimiento

Acceder y revisar la información de manera adecuada.

Utilizar apropiadamente el material de apoyo en unidades y subunidades.

Solucionar las tareas en el tiempo establecido y de manera adecuada.

Participación activa en cada actividad.

Monitorear de manera constante correos electrónicos para verificar actualizaciones en fechas de entrega y nuevas actividades en la plataforma.

3.6. Valoración de la propuesta

La propuesta está valorada por especialistas que han cumplido de con los criterios de selección, para obtener resultados necesarios en el producto propuesto.

3.6.1. Criterios de selección de especialistas

Se realizó una tabla de selección tomando en consideración formación, experiencia, cargo que desempeña.

Tabla 3. Criterio de selección de especialistas

Criterios de selección de especialistas		
Categoría	Criterio	Tiempo
Formación	Formación académica	10 o más años
	Formación complementaria	
Experiencia	Experiencia docente	10 o más años
	Experiencia investigadora	
	Experiencia profesional	
Cargo que desempeña	Cargo actual	5 a 10 años
	Otros méritos	

A partir de los criterios expuestos se seleccionó a la directora académica del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano por su trayectoria en el ámbito educacional presencial y a distancia.

Por otra parte se selecciona otra persona en el ámbito tecnológico y manejo de las TIC, siendo el encargado del manejo de la plataforma institucional y docente.

Los dos especialistas seleccionados cumplen con los parámetros establecidos, además han brindado una excelente crítica a la propuesta y esperan su aplicación total en la institución, la misma que es evidenciada en los anexos. (Ver anexo 3)

3.6.2. Aspectos a valorar

La propuesta es valorada en un enfoque mixto con el fin de obtener comentarios, sugerencias por los especialistas escogidos, con la finalidad de mejora continua y actualización constante para no caer en la monotonía tecnológica y se pierda el interés en la asignatura, pero sobre todo la motivación académica propuesta para la misma. Los aspectos a valorar fueron:

- ✓ Accesibilidad
- ✓ Fácil manejo
- ✓ Innovación
- ✓ Uso de herramientas tecnológicas dentro de la plataforma

El instrumento de valoración para recolección de la información ha sido una encuesta desarrollada en Google Forms. (Ver anexo 4)

3.6.3. Resultados de evaluación de los especialistas

Los resultados de la valoración dada por los especialistas se consideran positivos, dado que los aportes y sugerencias dadas a las mismas han sido puestos en práctica y modificado en la plataforma.

En cuanto al diseño e imagen de la plataforma los especialistas están de acuerdo con la imagen y diseño establecido para la guía didáctica de la asignatura de Emprendimiento, considerando y respetando los colores y sello de la IES.

En cuanto a la estructura temática de la guía didáctica se obtiene una valiosa visión por parte de los especialistas, considerada en dos puntos la primera la estructura accesible de temas y su contenido, la segunda las actividades, tareas y anuncios propuestos cumplen con la temática expuesta en el primer punto. Aunque los criterios de los especialistas fueron positivos también dio lugar a la recomendación de mantener la motivación constante hacia el estudiante y no redundar en una sola unidad todas las actividades, por lo que se procede a repartir de manera proporcional a la necesidad de cada unidad y subunidad.

Las evaluaciones propuestas fueron valoradas de manera positiva, ya que fueron observadas, considerando coherencia en las mismas y estimando la retroalimentación de conocimientos de acuerdo al tema de la unidad y subunidad.

En cuanto a la utilización de apps propias a Google como herramientas en el proceso de enseñanza aprendizaje se consideró pertinente el uso de aplicaciones externas y propias de Google con la finalidad de presentar al estudiante alternativas, afirmando que la interacción es motivacional para el estudiante durante el proceso.

3.7. Implementación de la guía

Para la implementación de la guía didáctica digital mediante el uso de la plataforma Google classroom se tomó en consideración para una futura aplicación , realizando una parte inicial de motivación y las actividades de la misma fueron imperantes para medir el desarrollo de las actividades y su motivación propuestas en la asignatura utilizando

métodos de observación, análisis de documentos y entrevista con expertos, los cuales sirvieron para medir la factibilidad de la propuesta.

Tomando en consideración lo expresado anteriormente la guía didáctica fue puesta a prueba con una parte de los estudiantes de quinto semestre del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano en la asignatura de Emprendimiento; reconociendo que no fue evidenciado y solo se tiene precedencia de los especialistas, teniendo una buena acogida hay que mencionar que el uso de esta herramienta tecnológica ha causado interés y motivación en el estudiantes, pero hay la parte opuesta que el estudiante tiende a distraerse con facilidad y se tiene que marcar reglas claras desde el principio del módulo, el docente a cargo de la asignatura ha proporcionado todas las indicaciones necesarias para el uso de Google classroom.

3.7.1. Resultados a partir de la implementación de la propuesta

Es imperante considerar los aportes que se obtuvo después de la implementación de la guía didáctica digital de la asignatura de Emprendimiento y para ello se empleó una ficha de observación (Ver Anexo 2), durante la interacción de los estudiantes con la guía didáctica digital en los laboratorios del Instituto y en la medida que la investigadora interactuaba con los estudiantes cumpliendo su rol de docente el complemento del proceso de observación donde los elementos más significativos relacionados con los comportamientos y la motivación de los estudiantes. Por su parte, la ficha de observación tuvo como objetivo central el que los estudiantes abordaran los criterios entorno al funcionamiento de la guía y las facilidades que esta les brindo en su interacción, con la cual se pudo evidenciar.

- El aumento de la motivación extrínseca durante la implementación de la guía didáctica digital de la asignatura de Emprendimiento, dado que está enmarcada por lograr el éxito profesional, etc.
- La asistencia y puntualidad de los estudiantes a la clase de la asignatura de Emprendimiento demostrado en el control de asistencia llevado por inspección institucional.
- El cumplimiento de actividades y la interacción participativa con la plataforma Google classroom mostrada en la misma.

CONCLUSIONES

Los sustentos teóricos y metodológicos del objeto de estudio han demostrado que la presente investigación

Las dificultades y potencialidades del uso de las TIC en el Instituto en especial el uso en la asignatura de Emprendimiento, durante el proceso de observación se apreció que la mayor parte de estudiantes manejan con facilidad las TIC sin descartar ciertas dificultades propias del proceso, considerando la articulación de la misma con la realidad tecnológica y comunicacional que se vive hoy en día.

Se diagnosticó los componentes esenciales del proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento, dándole un lugar preponderante a la motivación tomado en consideración que las TIC son un recurso de fundamental importancia en la enseñanza en el Instituto.

La evaluación de la guía didáctica digital propuesta a partir de la implementación de la misma para la asignatura de emprendimiento utilizando herramientas de autor harán posible la dinamización de la clase y el estudiante se sentirá más motivado para aportar y desarrollar su potencial y el mismo podrá ser duplicado a otras asignaturas.

RECOMENDACIONES

Se recomienda la profundización en la incidencia de la motivación para la generación de ideas de negocio estable e innovadores en futuros estudios.

Se recomienda realizar una actualización constante de contenidos a la plataforma con la finalidad de mantener activa la motivación estudiantil hacia el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de emprendimiento.

Incentivar y crear mecanismo de actualización en el uso de herramientas TIC para mejorar la interrelación entre el uso de la tecnología y el compartir del estudiante en su aprendizaje.

Se recomienda la aplicación completa de la propuesta de la guía didáctica digital para la asignatura de Emprendimiento en un periodo académico tomando en consideración las actualizaciones dadas por el re-diseño y cambio de nombre de la asignatura y la carga horaria.

BIBLIOGRAFÍA

1. Acosta, N. K. M., Cortes, R. M. P., & Maldonado, J. A. S. (2017). Ambientes Educativos a Distancia para la Mejora de la Enseñanza: Uso de Classroom. *Revista Electrónica Sobre Cuerpos Académicos y Grupos de Investigación*, 4(8).
2. Arenas París, R. J. (2014). Modelo para la Motivación del Aprendizaje
3. Atkinson, J. W. (1964). An introduction to motivation.
4. Bazo, I. (2013). Fomentando el emprendimiento desde la asignatura de Educación Física. *España: Universidad de la Rioja*.
5. Bordenave, J. E. D. (1982). *Estrategias de enseñanza--aprendizaje: orientaciones didácticas para la docencia universitaria* (No. 50). IICA.
6. Calvo Sánchez, L. (2015). Desarrollo de guías didácticas con herramientas colaborativas para cursos de bibliotecología y ciencias de la información. *Revista e-Ciencias de la Información*, 5(1).
7. Cano García, E. (2015). Las rúbricas como instrumento de evaluación de competencias en Educación Superior:¿ Uso o abuso?.
8. Cantillon, R. (1755). *Essai sur la nature du commerce en general*. Paris: Institut national d'études démographiques, 1952
9. Castillo, A. (1999). Estado del arte en la enseñanza del emprendimiento. *Emprendedores como creadores de riqueza y desarrollo regional*, 2-22.
10. Castillo, L. C. G. C., Lira, A. G., & González, M. C. I. (2014). El Enfoque de Competencias para formar Emprendedores: Evaluación del modelo de la Universidad Autónoma de Yucatán, México. *Tec Empresarial*, 8(2), 29-40.
11. Conferencia Virtual del Foro UNESCO-UNEVOC de la EFTP, 18 a 29 de julio 2016
12. Cuevas, R., Feliciano, A., Miranda, A., & Catalán, A. (2015). Corrientes teóricas sobre aprendizaje combinado en la educación. *Revista Iberoamericana de Ciencias*, 2(1), 2334-2501.

13. De Gialdino, I. V. (2006). La investigación cualitativa. *Estrategias de investigación cualitativa*, 23-64.
14. De Régimen Académico, R. (2013). Reglamento de Régimen Académico. *Quito, Ecuador: Asamblea Nacional del Ecuador*.
15. Freire, A. (2005). *Pasión por emprender: de la idea a la cruda realidad*. Editorial Norma.
16. García Hernández, I., & de la Cruz Blanco, G. D. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *Edumecentro*, 6(3), 162-175.
17. Gómez, L. A. (2012). Teorías del emprendimiento. *Recuperado de <http://uniajc.pbworks.com/w/file/fetch/54060386/TEORIASDELEMPRENDIMIENTO.pdf> capacidad emprendedora total y sus factores ($p > 0.05$)*.
18. Gonzales, A. y Gallardo, T (2007). *Investigación educativa*. Arequipa: UNSA
19. Guerra, M. Á. S. (2014). *La evaluación como aprendizaje: Cuando la flecha impacta en la diana* (Vol. 200). Narcea Ediciones.
20. Hernández-Perlines, F. (2017). Impacto del aprendizaje del emprendimiento a través de las TIC. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (8), 128-147.
21. Herrán, A. D. L., & Fortunato, I. (2017). La clave de la educación no está en las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). *Acta Scientiarum. Education*.
22. Leal-Soto, F., Dávila Ramírez, J., & Valdivia, Y. (2014). Bienestar psicológico y prácticas docentes con efectos motivacionales orientadas al aprendizaje. *Universitas Psychologica*, 13(3).
23. López De la Madrid, M. C. (2007). Uso de las TIC en la educación superior de México. Un estudio de caso. *Apertura*, 7(7).
24. Matanzas Rodríguez, M. D. L. Á. (2016). La motivación en la adquisición de una segunda lengua.
25. Medina, M. B. E. (2015). Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, (8).

26. Moralejo, L. (2014). *Análisis comparativo de herramientas de autor para la creación de actividades de realidad aumentada* (Doctoral dissertation, Facultad de Informática).
27. Morin, E. (1999). Los siete saberes para la educación del futuro. *Francia: Unesco*.
28. Naranjo Pereira, M. L. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Educación, 33*(2).
29. Navea, A. (2015). *Un estudio sobre la motivación y estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios deficiencias de la salud* (Doctoral dissertation, Tesis doctoral). Recuperada de: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>.
30. Schumpeter, J. A., Salin, E., & Preiswerk, S. (1950). *Kapitalismus, sozialismus und demokratie* (Vol. 2). Bern: Francke.
31. Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (Vol. 1). Barcelona: Paidós.
32. UNESCO Education Strategy 2014-2021 Publicado en 2014 por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
33. Vigotsky, L. S. (1988). Interacción entre enseñanza y desarrollo. *Selección de Lecturas de Psicología de las Edades I, 3*.
34. Vinces, P., & Alfonzo, V. (2016). *Implementación de la Plataforma Google*
35. Weber, M. (2014). *Economía y sociedad*. Fondo de cultura económica.

ANEXOS

Anexo 1. Silabo de la asignatura de Emprendimiento

1. Información General:						
A. Código de Asignatura:	MGS- EMP4 – A16		B. Asignatura:	EMPREDIMIENTO		
C. Carrera:	AUTOTRÓNICA /MECANICA AUTOMOTRIZ					
D. Unidad de Organización Curricular:	Básica		E. Período Académico:	Abril – Septiembre		
F. Modalidad:	Presencial		G. Nivel:	Quinto		
H. Jornada	Nocturna					
I. Créditos:	2		J. Profesora Responsable de la Asignatura:	Adriana Montenegro		
K. Horas:	32		L. Profesores:			
Horas de clases: 32	Teóric as	20	Prácticas :12	Horas de tutorías: 2	Presenciales	1
2. Prerrequisitos y Co requisitos:						

Prerrequisitos		Correquisitos	
Asignatura	Código	Asignatura	Código
Liderazgo		Matemáticas	
Aprender a Aprender		Dibujo	
		Metrología, Física	
		Física	

3. Descripción de la Asignatura:

Este Módulo está concebido como una herramienta de apoyo para los jóvenes que consideran la alternativa del autoempleo o crear una empresa, está considerado como un medio para ayudarles a reflexionar de forma organizada, sobre los temas que han de tener en cuenta para que la idea de emprender se convierta en realidad. El módulo orienta al emprendedor para que resolviendo los ejercicios que se le plantean y aplicándolos a su propia realidad, pueda desarrollar un plan de negocio para concretar la posibilidad de auto emplearse o formar una empresa.

Permitirá a los jóvenes:

- Definir sus habilidades, experiencias y características como futuro empresario;

- Entender los factores que contribuyen a generar una idea de negocio exitosa;
- Identificar varias ideas de negocio potenciales;
- Analizar estas ideas de negocio; y
- Seleccionar las ideas de negocio más apropiadas.

Aprender a emprender es clave en el mundo de hoy. Las experiencias de los países que han logrado un buen nivel de desarrollo con equidad social se basan en la creatividad y capacidad laboral de sus ciudadanos, sustentados en sistemas educativos y de formación de calidad; pero también en la capacidad para emprender, generar empresas e innovar desde los diversos ámbitos de la vida. Por ello, una de las principales capacidades y competencias que emerge y sobresale en estas experiencias de desarrollo es la del emprendimiento.

Los ciudadanos emprendedores comparten la capacidad de concretar o llevar a cabo las ideas que generen valor y activos para cada uno y para su entorno. Logran estándares de desempeño en el mundo profesional y empresarial, teniendo la innovación como un fin principal en todo su quehacer.

Los emprendedores son los que transforman ideas en acciones concretas, logran crear valor en las oportunidades, descubren mercados y generan empleo decente, productivo y con responsabilidad social. Tienen en las nuevas ideas y en la innovación un elemento clave. Una sociedad que emprende, logra desarrollo, cohesión y justicia social para todos sus miembros.

En esta ruta, el Instituto Superior Tecnológico Tecnoecuatoriano, en esta materia de emprendimiento trata de inculcar a los jóvenes una mirada emprendedora del futuro del país. Enseñarles desde las aulas y la propia vida cotidiana las competencias básicas emprendedoras: el cómo plasmar con éxito un proyecto, aprender a desarrollarse aprovechando con creatividad las oportunidades, saber iniciar negocios a partir de una idea innovadora, contribuir con nuestro país para dar el giro hacia el emprendimiento. Hoy las Mypes y Pymes que crecen a lo largo y ancho del Ecuador son la expresión de nuestro potencial emprendedor. Tenemos un inmenso capital emprendedor que hay que promover, enraizar y, extender más.

En ese contexto, en el marco de las acciones del ITST, participamos activamente en el desarrollo de herramientas a favor del emprendimiento y el autoempleo juvenil, en tanto consideramos este eje como estratégico para la generación de empleo digno y de mejor calidad de vida.

4. Objetivos Específicos de la Asignatura: (Con fundamento en los objetivos generales de la carrera)

- Identificar las características del emprendedor como la base fundamental para el desarrollo del emprendimiento.
- Ampliar las estrategias para el desarrollo de la creatividad como parte importante del ser humano para lograr metas planteadas a largo y corto plazo.
- Desarrollar las oportunidades como una herramienta necesaria para alcanzar metas para una actividad productiva en base a técnicas propias de un mercadeo.
- Definir los tipos de mercado a través de información primaria y secundaria aplicando de forma práctica y clara la técnica de la encuesta.

5. Resultados de Aprendizaje de la Asignatura: (Para alcanzar los resultados de aprendizaje del Perfil de Egreso de la Carrera)

Al completar en forma exitosa este módulo, los estudiantes deben ser capaces de:

- Desarrollar un plan de mercadeo, de operaciones, de organización, de recursos humanos y un plan Financiero.
- Elaborar una propuesta para plasmar la idea de negocio.
- Organizar la información acerca de la propuesta de negocio.
- Definir sus habilidades, experiencias y características como futuro empresario;

6. Competencias Genéricas de la Asignatura: (Seleccionadas por los docentes de las 27 competencias genéricas del TUNING, DE 3 A 5 por asignatura) Ver anexo 1

- Ejercer el liderazgo para el logro y consecución de metas en la organización.
- Habilidad para trabajar en forma autónoma

- Detecta oportunidades para emprender nuevos negocios y/o desarrollar nuevos productos.
- Habilidad para trabajar en forma autónoma

7. Competencias Específicas de la Asignatura: (Se considerarán las del modelo de evaluación establecido por el CEAASES, en caso de que existan para la carrera el momento de elaborar el PEA)

- Capacidad para reconocer y comprender a los otros y expresar ideas y emociones, con el fin de crear y compartir significados, transmitir ideas, interpretar y procesar conceptos y datos, teniendo en cuenta el contexto.
- Capacidad para consolidar un equipo de trabajo, integrarse a él y aportar conocimientos, ideas y experiencias, con el fin de definir objetivos colectivos y establecer roles y responsabilidades para realizar un trabajo coordinado con otros.
- Capacidad para aplicar conocimientos, instrumentos y recursos necesarios que permitan comprender y aceptar activamente los cambios e incluso anticiparse, aprender y actuar proactivamente ante ellos. Implica también modificar las propias conductas frente a los cambios para alcanzar objetivos.
- Capacidad para recibir, obtener, interpretar, procesar y transmitir información de distintas fuentes, de acuerdo con las necesidades específicas de una situación y siguiendo procedimientos técnicos establecidos.

8. Unidades Curriculares:

8. Unidades Curriculares:		
U.1.	NOMBRE DE LA UNIDAD: :- 1	Introducción al Emprendimiento
	RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:	Reconocer las características y el perfil de un buen emprendedor como motor del desarrollo económico de la sociedad.

Contenidos		Horas Clase		Horas de Tutoría	Horas de Trabajo Autónomo	Actividades de Trabajo Autónomo Incluidas las actividades de investigación y de vinculación con la sociedad	Evidencias de Evaluación
		Teóricas	Prácticas				
1.1	Introducción al Emprendimiento	1					
1.2	Empezamos Emprendiendo	1					
1.4	El emprendedor: Tipos de Emprendedores	3			2	Consulta e investigación sobre los tipos de emprendedores	Exposiciones sobre los tipos de emprendedores
1.5	Aprendiendo a emprender	2			2	Consultar sobre el perfil del emprendedor	Documento escrito y exposición
	Total	8					
METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE:		Deductiva - Inductiva / Método Analítico / Trabajos grupales/ trabajo autónomo/exposiciones					
RECURSOS DIDÁCTICOS:		Videos - Pizarra - Texto – Folletos, Videos					
U.2.	NOMBRE DE LA UNIDAD: 2	Idea de negocio					

RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:		Elaborar una propuesta para plasmar la idea de negocio.					
Contenidos		Horas Clase		Horas de Tutoría	Horas de Trabajo Autónomo	Actividades de Trabajo Autónomo Incluidas las actividades de investigación y de vinculación con la sociedad	
		Teóricas	Prácticas				
2.1	Análisis de ideas de negocios	1				Lluvia de ideas de ideas de negocios.	
2.2	- Sondeo básico con informantes clave	1			2	Investigación de necesidades de negocios	
2.3	- Análisis FODA	2			2	Trabajo personalizado en base a su idea de negocio	
2.4	- Fuente de ideas. Visita áreas de negocios Investigando el entorno - Atento a las necesidades no satisfechas: mi experiencia y la experiencia de otros.	2			2	Investigación del entorno.	Foro
	Total:	6					

METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE:	Deductiva - Inductiva / Método Analítico / Trabajos grupales
RECURSOS DIDÁCTICOS:	Videos - Pizarra - Texto - Folletos

U.3.	NOMBRE DE LA UNIDAD: 3	Identifica tu mercado y desarrolla un plan de mercadeo					
	RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:	Crear diversas oportunidades aplicando las PYMES, siendo visionarios estratégicos para conquistar un mercado identificado como punto importante para lograr metas					
Contenidos		Horas Clase		Horas de Tutoría	Horas de Trabajo Autónomo	Actividades de Trabajo Autónomo Incluidas las actividades de investigación y de vinculación con la sociedad	Mecanismos de Evaluación
		Teóric as	Práctic as				
3.1	Identificación de oportunidades	1			1		
3.2	Cómo identificar ideas de negocios innovadores	2			2	Realiza un censo para identificar alternativas de negocios y emprendimiento	Exposición y explicación

3.3	Composición de un plan de negocio	4			4		
3.4	Propósito de un plan de negocio	4			2	Identificar negocios visionarios con aporte creativo.	Dramatización y consolidación de negocios sustentables y sostenidos
	Total	11					
METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE:		Deductiva - Inductiva / Método Analítico / Trabajos grupales / Observación/ exposiciones					
RECURSOS DIDÁCTICOS:		Videos - Pizarra - Texto - Folletos					
U.4.	NOMBRE DE LA UNIDAD: 4	Organizando mi negocio					
	RESULTADO DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:	Reconocer las demandas potenciales en las que se puede ser competitivos dentro del mercado económico					
Contenidos		Horas Clase		Horas de Trabajo	Actividades de Trabajo Autónomo Incluidas las	Mecanismos de Evaluación	

		Teóric as	Práctic as	Horas de Tutoría	Autónom o	actividades de investigación y de vinculación con la sociedad	
4.1	Definición del mercado	1					
4.2	Segmentación del mercado	2			1		
4.3	Fuentes de información primario - secundaria	2			2	Investigación de clases de mercado.	Informe sobre las clases de mercado.
4.4	La encuesta	2			2	Borrador de la encuesta a aplicar	Realizar la encuesta
4.5	Total	7					
	Total:						
METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE:		Deductiva - Inductiva / Método Analítico / Trabajos grupales					
RECURSOS DIDÁCTICOS:		Videos - Pizarra - Texto - Folletos					
9. Relación de la Asignatura con los Resultados de Aprendizaje del Perfil de Egreso de la Carrera:							
Resultados de Aprendizaje del Perfil de Egreso de la Carrera (copiar los elaborados para cada Unidad)			Contribución ALTA – MEDIA – BAJA		Evidencias de Aprendizaje El estudiante es capaz de: (evidencias del aprendizaje: conocimientos, habilidades y valores)		

	(al logro de los R. de A. del Perfil de egreso de la Carrera)	
Reconocer las características y el perfil de un buen emprendedor como motor del desarrollo económico de la sociedad.	ALTA	Informe escrito interpretación de resultados con conclusiones y recomendaciones
Definir sus habilidades, experiencias y características como futuro empresario	ALTA	Elaboración de un proyecto de idea de negocio escogida.
Entender los factores que contribuyen a generar una idea de negocio exitosa;	MEDIA	Dramatización y consolidación de negocios sustentables y sostenidos
Analizar estas ideas de negocio; y Seleccionar las ideas de negocio más apropiadas.	MEDIA	Informe sobre las clases de mercado.

10. Evaluación del Estudiante por Resultados de Aprendizaje:		
Instrumentos	Primer Parcial % (Puntos)	Segundo Parcial % (Puntos)
Evaluación escrita o práctica, parcial o final	20 Evaluación	20 Evaluación
Trabajo autónomo y/o virtual	5 Deberes, Informes	5 Deberes, Informes
Trabajos individuales	5 Deberes, Ensayos, Informes	5 Deberes, Ensayos, Informes
Trabajos grupales	10 Exposiciones, elaboración de videos	10 Exposiciones, elaboración de videos

Trabajos integradores	10 Talleres, trabajos autónomos	10 Exposiciones elaboración de informes.
Subtotal	50 Puntos	Total 100 Puntos
Total:		

11. Bibliografía.	
11.1. Básica	
Ministerio de Trabajo del Perú. Copyright Organización Internacional del Trabajo. Primera edición. 2009. Edit. Manual de jóvenes Emprendedores. Inician su negocio.	
Ministerio de Trabajo del Perú. Copyright Organización Internacional del Trabajo. Primera Edición, 2010. Jóvenes emprendedores. Generan ideas de negocios.	
Fernando L. Villagrá - Francisco Lobato. Serie Evolucionaria. MACMILLAN Profesional. Empresa e Iniciativa Emprendedora	
11.2. Complementaria	
Lobato Francisco, MACMILLAN Profesional Administración, Gestión y Comercialización en la Pequeña Empresa.	
11.3. Webgrafía	

https://www.youtube.com/watch?v=DZnxwKUViY4.- El mejor video de motivación	
https://www.youtube.com/watch?v=Y94lhGSH-bM.- Tony Meléndez	
www.emprendedores.es/gestion/videos . Emprendedores	
www.muypymes.com/2014/06/30/videos-motivacion-emprendedores	

12. Revisión y Aprobación:		
Docente	Decano/ Coordinador	Presidente de Comisión Académica
Firma y fecha:	Firma y fecha	Firma y fecha

Anexo 2. Ficha de observación

Ficha de observación							
Nombre del alumno:							
Semestre:		Paralelo:					
Grado de desarrollo alcanzado			Grado de desarrollo alcanzado	Observaciones			
Logrado =5							
Adecuado=4							
Generalmente=3							
A veces=2							
No logrado= 1			1	2	3	4	5
Actitudes y valores, trabajo en el aula, hábitos de cooperación y trabajo en casa							
1	Es puntual a la hora de entrar en clase						
2	Está atento a las explicaciones del docente						
3	Sale a la pizarra cuando se le solicita						
4	Trae el material necesario para la clase						
5	Trabaja de forma individual en el aula						
6	Pregunta para salir de dudas al docente o tutor en el aula						
7	Acepta las correcciones que el docente da e intenta mejorar						
8	Cumple con los deberes asignados en el aula y autónomos						
9	Ayuda a sus compañeros en caso de necesidad						
10	Coopera con sus compañeros en el momento de realizar su trabajo grupal						
11	Sigue la secuencia de las actividades						
12	Participa en forma activa en la clase						
13	Constantemente solicita que se le repitan las instrucciones						
14	Se demora al iniciar las actividades						

15	Realiza sus actividades sistemáticamente sin distraerse en clase						
16	Sus preguntas o participaciones siempre son relacionadas con lo tratado						
17	Si es interrumpido en su trabajo le cuesta reiniciarlo						
18	Se levanta y distrae en forma constante						
19	Termina sus actividades en el tiempo establecido						
20	Requiere contante estímulo para iniciar su trabajo						
21	Requiere contante estímulo para finalizar su trabajo						
22	Se observa mejor atención al inicio de la clase						
23	Se observa mejor atención al medio de la clase						
24	Se observa mejor atención al término de la clase						
25	Se muestra indiferente o ausente durante la clase						
26	Interés por la asignatura						
27	Pone esfuerzo						
28	Rinde de acuerdo a sus capacidades						
29	Logra realizar las actividades por si solo						
30	Mantiene su estado de ánimo durante la clase						
31	Respeto los parámetros establecidos en clase						
32	Se relaciona adecuadamente con el docente.						

Anexo 3. Datos personales de especialistas

Especialista 1:

Apellidos:	Pezo Ortiz
Nombres:	Elsa Josefa
Cédula de identidad:	0800397986
Cargo que desempeña:	Directora académica

Especialista 2:

Apellidos:	Lucio Piñaloza
Nombres:	Roció del Carmen
Cédula de identidad:	1713556494
Cargo que desempeña:	Programadora de página institucional y docente de Ofimática

Anexo 4. Valoración de los especialistas

Criterios de evaluación de los especialistas

Criterios	Muy bueno	Bueno	Aceptable	Malo
Estructura				
Coherencia entre unidades y sub unidades				
Evaluaciones				
Interacción entre la plataforma Google classroom y el usuario				
Apps propias y externas de Google				

Anexo 5. Aval académico

Anexo 6. Certificados del control anti-plagio.

Motivación en la enseñanza-aprendizaje de la Asignatura de emprendiendo utilizando herramientas de autor

Ing. Adriana Montenegro. Maestrante en educación con mención en aprendizaje basado en TIC (adalexmontenegro@hotmail.com)

Resumen

Este artículo es derivado de una investigación titulada “Guía didáctica digital para la asignatura de emprendimiento utilizando herramientas de autor”. En el mismo se ofrecen valoraciones acerca de la incidencia de la motivación y emprendimiento y su relación con la enseñanza aprendizaje mediante la aplicación de herramientas de autor. Se hace una variada revisión bibliográfica y se ofrecen visiones entorno a concepciones de relevancia además de los resultados obtenidos, cabe mencionar que la misma fue realizada durante un período semestral en el Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano de la ciudad de Quito. Esta investigación propone la utilización de la guía para generar en el estudiante la idea emprendedora a través de la motivación añadiendo diversión en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Palabras clave: Motivación, emprendimiento, enseñanza–aprendizaje.

Abstract

This article is derived from a research entitled "Digital didactic guide for the subject of entrepreneurship using author tools". In it, assessments are offered about the incidence of motivation and entrepreneurship and its relation to teaching and learning through the application of authoring tools. A varied bibliographical review is made and visions are offered around relevant concepts as well as the results obtained, it is worth mentioning that it was carried out during a biannual period at the Tecnoecuatorian Higher Technological Institute of the city of Quito. This research proposes the use of the guide to generate in the student the entrepreneurial idea through motivation adding fun in the teaching-learning process.

Keywords: Motivation, entrepreneurship, teaching-learning.

INTRODUCCIÓN

Fundamentos teóricos

Motivación en la enseñanza-aprendizaje de la Asignatura de emprendiendo utilizando herramientas de autor es un tema que muy poco han abordado, pero que no quiere decir que sea inexistente sus investigaciones y que de cierta manera hay que atemperar y asentar estas a las demandas actuales y a la realidad nacional.

Atraves de la historia el mundo ha sufrido cambios abismales con respecto a avances tecnológicos y educativos además que cada cambio realizado ha ido entrelazando de manera profunda los factores de intervención como son la motivación, el emprendimiento, las TIC (herramientas de autor) y el proceso de enseñanza aprendizaje.

El libro los siete saberes necesarios para la educación del futuro de Morin, E. (1999) hace referencia en su prólogo al tercer capítulo:

El ser humano es a la vez físico, biológico, síquico, cultural, social, histórico. En esta unidad compleja de la naturaleza humana la que está completamente desintegrada en la educación a través de las disciplinas y que imposibilita aprender lo que significa el ser humano. Hay que restaurarla de tal manera que cada uno desde donde este tome conocimiento y conciencia al mismo tiempo de su identidad compleja y de identidad común a todos los demás humanos. (Morin,E. 1999,p.2)

Es precisamente en estas líneas donde se partirá para el planteamiento del **problema** ¿Cómo contribuir para mejorar el comportamiento emprendedor del estudiante del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano situado en el D.M.Q. a través del uso de la plataforma Google classroom considerada una herramienta TIC clave para su desarrollo profesional?

Dado el problema el autor plantea el **objetivo** general que solucione, siendo este “Proponer una guía didáctica digital utilizando herramientas de autor para la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento en los estudiantes de Quinto semestre del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano ubicado en la ciudad de Quito.

Múltiples estudios abordan la relación existente entre los conceptos de motivación, emprendimiento y Tic (herramientas de autor); para emprender la motivación juega un papel esencial. Al relacionar estas invariantes con el proceso de enseñanza- aprendizaje cobra un significado especial por cuanto este proceso va configurado a partir de múltiples visiones de acuerdo al contexto sobre el cual se erige.

La motivación que influencia en la enseñanza-aprendizaje es un término utilizado en psicopedagogía y es conocido como motivación académica. La motivación se infiere a partir de motivaciones de la conducta siendo esta acertada o equivocada, es un factor dual entre inteligencia y aprendizaje previo. Por lo que hay que mencionar de manera obligatoria que el estudiante es un sujeto asiduo de conocimiento; si el aprendizaje es significativo probablemente exista una actitud favorable o positiva por parte del estudiante se dirá que existe motivación, volviendo este un ciclo repetitivo por parte del docente y el estudiante.

Matanzas, M. (2016) cita a (Good y Brophy, 1983) “La motivación es un conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta”, encontrándose en una de las encrucijadas más comunes de las definiciones actuales de motivación y que por lo tanto impedirá establecer de manera clara la misma

El libro los siete saberes necesarios para la educación del futuro de Morin, E. (1999) hace referencia en su capítulo II:

El conocimiento de los problemas claves del mundo, de las informaciones claves concernientes al mundo, por aleatorio y difícil que sea, debe ser tratado so pena de imperfección cognitiva, más aún cuando el contexto actual de cualquier conocimiento político, económico, antropológico, ecológico... es el mundo mismo.

Es necesario hacer referencia a Morín pues la expresión significativa de la pertenencia en el conocimiento, hace referencia clave a la importancia de conocer los problemas del mundo y esto con lleva a la intervención indirecta de la motivación. Es decir que tan motivado me siento para aprender y enseñar sobre los problemas del mundo, con la finalidad de ser un aporte para resolución de esos problemas.

Dados estas breves referencias sobre motivación debemos avanzar y seguir con las conceptualizaciones de emprendimiento, se mencionará que el término emprendedor empieza a ser analizado y enfatizado en la primera parte del siglo dieciocho por Cantillon, R. (1755) y menciona al emprendedor como “Una agente económico que compra medios de producción a determinado precio a fin de combinarlos y crear un nuevo producto”.

Se ha tratado de precisar una definición de emprendimiento, pero lamentablemente a la interpretación que cada persona tiene sobre el tema lo hace realmente difícil, pues algunos consideran que emprendimiento es tener espíritu emprendedor otros que deben ser innovadores, flexibles y creativos entre los que podemos mencionar.

Es imprescindible conocer el significado de los diversos conceptos tratados anteriormente, UNESCO (2016), a través del International Centre for technical and vocational education and training (UNEVOC) quien menciona a Shoof (2006) define:

El emprendimiento consiste en reconocer la ocasión de crear un valor económico y el proceso de actuar sobre dicha ocasión, ya conduzca o no a la creación de una nueva empresa registrada. Los conceptos de ‘innovación’ y ‘asumir riesgos’ se asocian a menudo con el emprendimiento, pero no son condición necesaria para definir el término. Por consiguiente, se establece icónicamente que el emprendimiento es el reconocimiento de una ocasión para generar retribución económica sea creando o no un negocio.

Los estudiantes tienen o poseen sus propias percepciones para enfrentar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Covarrubias y Pina (2004) citado por Medina, M (2015, p.5) menciona que “El punto de vista de los estudiantes es uno de los factores que condiciona e influye en sus percepciones respecto a su propio aprendizaje o sus estilos particulares de aprender y actuar en la escuela”. Este aporte entrelaza aspectos inalienables entre el proceso de enseñanza- aprendizaje, remarcando la necesidad de partir de un estado de preparación del estudiante, respetando sus percepciones e individualismo en su estilo de aprender.

Moralejo M. (2014) parafrasea a Sánchez I. (2001) mencionando que “Las TIC son solo herramientas que facilitan el aprendizaje y el desarrollo de habilidades y distintas formas de aprender, respetando en alguno casos estilos y ritmos de los aprendices”. Es decir que

las TIC permiten en cierto grado producir sus propios materiales educativos y recursos de acuerdo a la necesidad y aplicación que desee para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según Herrán, Gascón y Paredes (2017) “Las TIC es el conjunto compuesto por principios, métodos y recursos lo que puede considerarse la metodología didáctica”. Estas tecnologías son la parte fundamental del proceso investigativo, dado que, a través del tiempo, la educación se ha dado cuenta de que el aprendizaje se vuelve totalmente significativo cuando se usa como herramienta de apoyo y no como restricción en el proceso educativo de manera didáctica.

Con las aproximaciones conceptuales presentadas la autora considera propicio describir los materiales y métodos utilizados para la implementación de la propuesta.

Materiales y métodos

Para la realización de la presente se utilizó varios métodos y técnicas para obtener el diagnóstico del proceso realizado. Durante el proceso se utilizaron los siguientes métodos empíricos.

- Entrevista en profundidad a Vicerrectora Académica del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano con la finalidad de obtener información de primera mano, el mismo que es un informante clave.
- Observación participativa al proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento, del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano con la finalidad de obtener información sobre el desenvolvimiento académico y apreciar qué tan motivados académicamente están los estudiantes al cursar la asignatura de emprendimiento.
- Análisis de documentos con la finalidad de obtener evidencias para respaldar la consecución del proceso de enseñanza aprendizaje dada en la asignatura de Gestión del emprendimiento.

Análisis de resultados

A partir de los métodos y materiales, pueden analizarse resultados obtenidos, con el propósito de generar un análisis de los mismos a través de su interpretación.

La observación participativa muestra ser altamente positiva para identificar grados de motivación. Durante la observación en periodos de clase de 4 horas por un periodo de 8 días, se constató que para los estudiantes es imperativo motivar constantemente para la participación activa en clases y el rendimiento adecuado en sus tareas, puntualidad a la clase, o sea se puede lograr validar lo. Los estudiantes son tecnológicos en su gran mayoría haciendo referencia a su rango etario dado que pertenecen desde sus primeros pasos manejan la tecnología y la poseen, ahora es necesario guiar adecuadamente para que lo usen correctamente. Sin lugar a duda el uso en clase de la tecnología debe ser monitoreada dado que puede volverse un distractor y no un colaborador en el proceso imperativo de motivar para promover el emprendimiento futuro.

De manera que la entrevista a profundidad realizada ha proporcionado información clave de que los estudiantes del Instituto Tecnológico Superior Tecnoecuatoriano aún pueden ser motivados a que generen emprendimientos durante su carrera y por qué plasmar en el que su idea sea llevada fuera de las aulas para que se convierta en su modo de vida y su generación de ingresos.

Se considera propicio mencionar un fragmento pequeño de la entrevista, donde se señala justamente una frase relevante en una de las conversaciones mantenidas. Se pregunta de manera indirecta sobre la relación que existe entre docentes y alumnos, a la cual se responde “El instituto cuenta con una variedad de docentes y alumnos, pero seamos realistas hay docentes que se ganan a los estudiantes y otros que nunca llegan al estudiante”. Si esta frase se aplica a la asignatura de emprendimiento es necesario llegar al estudiante ser una marca en su mentalidad y esperar frutos en su vida profesional.

En conclusión de lo expuesto por la entrevistada se puede inferir la preocupación de la misma por el desarrollo emprendedor de los estudiantes y el valor que dan los docentes a la asignatura de emprendimiento al uso de la tecnología, pero sobre todo el valor de llegar al estudiante en su proceso de enseñanza aprendizaje.

El análisis de documentos revela que el Instituto tecnológico superior Tecnoecuatoriano si ha presentado preocupación por el tema emprendimiento, es decir ha revisado y propuesto instrumentos a seguir como un plan curricular, además existen reglamentos propios y de instituciones reguladoras. Sin embargo faltan aún estrategias claras y persistentes para lograr encaminar el propósito referido.

En otro aspecto la observación participativa realizada para esta investigación va de la mano con la entrevista a profundidad, pues uno de los entrevistados informo de manea general que los estudiantes tienen capacidad emprendedora e innovadora pero que en su proceso de formación se pierde esa semilla por el tecnicismo de su carrera o especialización, siendo evidente en la observación que el estudiante rinde más mientras exista motivación y se presione en la participación, pero en tareas autónomas carece de entusiasmo al realizarlas.

Durante la aplicación prueba de la propuesta se realizó una evaluación de especialistas que procedieron a dar sus criterios y como resultado de la misma se obtuvo:

Los resultados de la valoración dada por los especialistas se consideran gratificantes, considerando que los aportes y sugerencias dadas a las mismas han sido puestos en práctica y modificado en la plataforma.

En cuanto al diseño e imagen de la plataforma los especialistas están de acuerdo con la imagen y diseño establecido para la guía didáctica de la asignatura de emprendimiento, considerando y respetando los colores y sello de la IES.

En cuanto a la estructura temática de la guía didáctica se obtiene una valiosa introspección por parte de los especialistas, considerada en dos puntos la primera la estructura accesible de temas y su contenido, la segunda las actividades, tareas y anuncios propuestos cumplen con la temática expuesta en el primer punto. Aunque los criterios de los especialistas fueron positivos también dio lugar a la recomendación de mantener la motivación constante hacia el estudiante y no redundar en una sola unidad todas las actividades, por lo que se procede a repartir de manera proporcional a la necesidad de cada unidad y subunidad.

Las evaluaciones propuestas fueron valoradas de manera excelente, ya que fueron observadas y realizadas en el proceso de valoración, considerando coherencia en las mismas y estimando la retroalimentación de conocimientos de acuerdo al tema de la unidad y subunidad.

En cuanto a la utilización de apps propias a Google como herramientas en el proceso de enseñanza aprendizaje se consideró pertinente el uso de aplicaciones externas y propias

de Google con la finalidad de presentar al estudiante una gamificación de alternativas, afirmando que la interacción es motivacional para el estudiante durante el proceso.

Cada uno de estos criterios valorativos sirvió a la autora como mejora continua en el proceso de implementación de la guía didáctica digital. Hay que marcar que este proceso de valoración e implementación sirvió como seleccionador de actividades propias de cada interventor.

Actividades propias del docente en la implementación de la guía didáctica digital de la asignatura de emprendimiento.

Proporcionar herramientas TIC funcionales y dinámicas acordes al requerimiento de la asignatura y el grado de motivación.

Mantener actualizada las actividades, tareas de la plataforma Google classroom

Evaluar de manera adecuada el proceso de aprendizaje ya sea individual o grupal.

Atender de manera activa las consultas e inquietudes de los estudiantes.

Actividades propias del estudiante en la implementación de la guía didáctica digital de la asignatura de emprendimiento

Acceder y revisar la información de manera adecuada.

Utilizar apropiadamente el material de apoyo en unidades y subunidades.

Solucionar las tareas en el tiempo establecido y de manera adecuada.

Participación activa en cada actividad.

Monitorear de manera constante correos electrónicos para verificar actualizaciones en fechas de entrega y nuevas actividades en la plataforma.

Discusión de los resultados

La interacción brindada entre motivación, emprendimiento, TIC y el proceso de enseñanza-aprendizaje hace una fuerte propuesta de crecimiento país, dado que abarca en totalidad un grupo enorme de insuficiencias en la realidad nacional. De acuerdo con lo mencionado por Carrillo, M. (2009) “La motivación es aquella actitud interna y positiva

frente al nuevo aprendizaje, es por tanto es endógeno”, las líneas antes mencionadas reflejan la postura propuesta por la autora.

Por otro lado, al hacer un análisis de los grados de valoración propuestos en la ficha de observación se ve un representativo porcentaje en la valoración 4 que muestra el 71% lo que significa que existió una adecuada acogida en la motivación dada en la asignatura de emprendimiento a través del uso de las TIC, no se puede dejar de referir al porcentaje mínimo que fue el grado 2 con tan solo un porcentaje de 3% indicando que la propuesta de la guía didáctica llevo a cabo su propósito generando interés y dinamismo en la asignatura de emprendimiento utilizando TIC.

Se podría decir que las diferencias significativas se marcaron al enfrentarse al valorar actitudes frente a la asignatura y su desarrollo. Lo cual muestra un resultado satisfactorio en el desarrollo del proceso de aprendizaje aplicado para esta asignatura.

A partir del análisis realizado de los resultados con la implementación de los métodos, técnicas empíricas y la triangulación metodológica se llegaron a las siguientes regularidades del diagnóstico:

Dentro de las regularidades se constataron las siguientes potencialidades e insuficiencias

1. Apoyo de las máximas autoridades para que se elaboren proyectos de emprendimiento.
2. Motivación por la predisposición de los alumnos en el uso de las TIC ya que pertenecen a la era digital.
3. Incitación por parte de los docentes técnicos a la no valoración de las asignaturas de apoyo entre ella emprendimiento.
4. Desconocimiento de leyes facultativas que incentivan al emprendimiento juvenil.

Conclusiones y recomendaciones

Al concluir la presente investigación, se determinaron cuáles fueron las dificultades y potencialidades del uso de las TIC en el Instituto, en especial el uso que dan a las mismas los docentes y el alumnado, siendo evidente durante el proceso de observación que la mayor parte de estudiantes manejan con facilidad las TIC sin descartar ciertas dificultades

propias del proceso, considerando la articulación de la misma con la realidad tecnológica y comunicacional que se vive hoy en día.

Durante la investigación, se diagnosticó los componentes esenciales del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento, dándole el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de emprendimiento dándole un lugar preponderante a la motivación tomado en consideración que las TIC son un recurso de fundamental importancia en la enseñanza en el Instituto.

Se concluye que la propuesta de una guía didáctica digital utilizando herramientas de autor para el proceso de enseñanza –aprendizaje aportó a la asignatura de emprendimiento una visión y perspectiva diferente, generando motivación en su desarrollo.

Se recomienda la profundización la incidencia de la motivación académica en la propuesta de generación de ideas de negocio estable e innovadores.

Se recomienda una mejora constante del proceso de alimentación a la plataforma con la finalidad de mantener activa la motivación estudiantil hacia el proceso de enseñanza – aprendizaje en la asignatura de emprendimiento.

Referencias Bibliográficas

Herrán, A. D. L., & Fortunato, I. (2017). La clave de la educación no está en las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). *Acta Scientiarum. Education*.

<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002312/231288s.pdf>

Lasio, V., Caicedo, G., Ordeñana, X., Samaniego, A., (2016). GEM ECUADOR.

Matanzas Rodríguez, M. D. L. Á. (2016). La motivación en la adquisición de una segunda lengua.

Medina, M. B. E. (2015). Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, (8).

Medina, M. B. E. (2015). Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, (8).

Moralejo, L. (2014). *Análisis comparativo de herramientas de autor para la creación de actividades de realidad aumentada* (Doctoral dissertation, Facultad de Informática).

Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Unesco.

Anexo 1

Ficha de observación

Ficha de observación						
Nombre del alumno:						
Semestre:		Paralelo:				
Grado de desarrollo alcanzado			Grado de desarrollo alcanzado	Observaciones		
Logrado =5						
Adecuado=4						
Generalmente=3						
A veces=2						
No logrado= 1			1	2	3	4
Actitudes y valores, trabajo en el aula, hábitos de cooperación y trabajo en casa						
1	Es puntual a la hora de entrar en clase					
2	Está atento a las explicaciones del docente					
3	Sale a la pizarra cuando se le solicita					
4	Trae el material necesario para la clase					
5	Trabaja de forma individual en el aula					
6	Pregunta para salir de dudas al docente o tutor en el aula					
7	Acepta las correcciones que el docente da e intenta mejorar					
8	Cumple con los deberes asignados en el aula y autónomos					
9	Ayuda a sus compañeros en caso de necesidad					
10	Coopera con sus compañeros en el momento de realizar su trabajo grupal					
11	Sigue la secuencia de las actividades					
12	Participa en forma activa en la clase					
13	Constantemente solicita que se le repitan las instrucciones					
14	Se demora al iniciar las actividades					
15	Realiza sus actividades sistemáticamente sin distraerse en clase					

16	Sus preguntas o participaciones siempre son relacionadas con lo tratado					
17	Si es interrumpido en su trabajo le cuesta reiniciarlo					
18	Se levanta y distrae en forma constante					
19	Termina sus actividades en el tiempo establecido					
20	Requiere contante estímulo para iniciar su trabajo					
21	Requiere contante estímulo para finalizar su trabajo					
22	Se observa mejor atención al inicio de la clase					
23	Se observa mejor atención al medio de la clase					
24	Se observa mejor atención al término de la clase					
25	Se muestra indiferente o ausente durante la clase					
26	Interés por la asignatura					
27	Pone esfuerzo					
28	Rinde de acuerdo a sus capacidades					
29	Logra realizar las actividades por si solo					
30	Mantiene su estado de ánimo durante la clase					
31	Respeto los parámetros establecidos en clase					
32	Se relaciona adecuadamente con el docente.					