

UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO

Maestría en Educación
Mención Educación y Creatividad

Título de la investigación:

Entorno virtual como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión de los estudiantes de Tercer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Dr. Daniel Acosta Rosales”.

MODALIDAD

Artículos profesionales de alto nivel

Título del Artículo Científico

Entornos virtuales de aprendizajes: desde un enfoque en emprendimiento y gestión

Autora

Ana Isabel Holguín Mero

Tutora

Ing. Sonia Párraga Muñoz, Mg.

Investigación presentada como requisito para la obtención del título de
Magister en Educación, mención Educación y Creatividad

Portoviejo, 11 de octubre de 2021

Entornos virtuales de aprendizajes: desde un enfoque en emprendimiento y gestión

Virtual learning environments: from a focus on entrepreneurship and management.

Ana Isabel Holguín Mero
e.aiholguin@sangregorio.edu.ec
Docente de la Unidad Educativa Fiscal “Dr. Daniel Acosta Rosales”
ORCID 0000-0002-8219-6611
Sonia Monserrate Párraga Muñoz
smparraga@sangregorio.edu.ec
Universidad San Gregorio de Portoviejo
ORCID 0000-0003-3964-7736

I. Resumen

La llegada de la pandemia afectó a todos los sectores del Ecuador y la educación no fue la excepción, cerrar las puertas de las instituciones no fue fácil para el docente y estudiante, muchos menos el adaptarse a un cambio brusco en enseñar y aprender. El objetivo de esta investigación es identificar los entornos virtuales viables para la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de bachillerato del Ecuador. La metodología contempla una investigación cuantitativa basada en encuestas a profesionales y estudiantes de bachillerato cuyos resultados determinan la correlación de variables y una investigación cualitativa ejecutando entrevistas a profesionales de la asignatura de emprendimiento y gestión que definen las estrategias implementadas; se estableció una investigación bibliográfica descriptiva que sintetiza y sustenta científicamente el tema planteado. Los resultados denotan la importancia de la implementación de herramientas virtuales que deben ser incluidas en el proceso de enseñanza – aprendizaje, logrando innovación e interés por parte de los actores que se involucran en las sesiones de clases sincrónicas o asincrónicas. En conclusión, la implementación de herramientas virtuales como estrategia de aprendizajes en emprendimiento y gestión promueve la competitividad del estudiante ante la creación de propuestas tecnológicas que innoven la demanda actual.

Descriptores: Aprendizaje; emprendimiento; entornos virtuales; enseñanza; estrategias.

Abstract

The arrival of the pandemic affected all sectors of Ecuador and education was no exception, closing the doors of the institutions was not easy for teachers and students, much less adapting to a sudden change in teaching and learning. The objective of this research is to identify viable virtual environments for teaching - learning of high school students in Ecuador. The methodology contemplates a quantitative research based on surveys of professionals and high school students whose results determine the correlation of variables and qualitative research executing interviews with professionals of the entrepreneurship and management subject that define the implemented strategies; descriptive bibliographic research was established that synthesizes and scientifically supports the issue raised. The results denote the importance of the implementation of virtual tools that should be included in the teaching-learning process, achieving innovation and interest on the part of the actors involved in the synchronous or asynchronous class sessions. In conclusion, the implementation of virtual tools as a learning strategy in entrepreneurship and management promotes the competitiveness of the student before the creation of technological proposals that innovate the current demand.

Keywords: *Learning; entrepreneurship; virtual environments; teaching; strategies.*

II. Introducción

Las plataformas digitales actualmente debido a la pandemia se han convertido en un gran desafío para el ser humano. A nivel mundial el uso de las tecnologías de información y la comunicación (TIC) han transformado la educación, puesto que su modelo de formación virtual propicia espacios de intercambio entre docentes, estudiantes, investigadores y especialistas de cualquier ámbito (Chong Baque & Marcillo García, 2020). Actualmente el docente debe innovar

con recursos digitales que sean del interés de los estudiantes, relegando el método de enseñanza tradicional (Vélez-Moreira & García-Vera, 2021).

La interacción entre el alumno y el docente es la base fundamental para fortalecer el conocimiento y un nuevo aprendizaje de los educando, además permite una mejor relación y confianza para el manejo de dichas plataformas virtuales. Con la integración de la tecnología en los procesos de enseñanza aprendizaje, la educación tiende a desarrollarse como un sistema abierto y permanente que exige la innovación de enfoques pedagógicos modernos para favorecer el estudio autónomo e independiente (Rodríguez-Andino & Barragán-Sánchez, 2017). Este tipo de educación virtual invita a los jóvenes a ser capaces de gestionar su aprendizaje y empoderarse de su conocimiento, con la pandemia se sufrió un impacto en el desenvolvimiento profesional, pero a la educación en una mayor proporción lo que ha provocado tanto a los docentes como estudiantes a enfrentarse no solo a su conocimiento sobre las tecnologías, sino a la adaptación de contenidos previsto en sus horas clase y a una metodología completamente online (Guaman-Chávez, 2020).

En el Ecuador la educación fiscal efectuó el uso de la plataforma virtual para el desarrollo de las clases, es por ello que el Gobierno Nacional a través del Ministerio de Educación implementa estrategias de teleducación, que buscan garantizar el aprendizaje diario de los estudiantes y el bienestar de los miembros de la comunidad educativa (Rivera-Villalta et al., 2020), aunque al principio como en los demás países latinoamericanos se presentó inconvenientes, no solo en los estudiantes, sino también en su gran mayoría en los docentes y administrativos por el poco conocimiento y manejo de la tecnología. Para evitar esta gran problemática el Ministerio de Educación a través de la Subsecretaría de Desarrollo Profesional Educativo realizó alianzas estratégicas con instituciones de educación superior y otros organismos con el fin de capacitar de

forma rápida a los docentes y estudiantes con cursos denominados “PLAN COVID” y “ME CAPACITO” (Ministerio de Educación, 2020).

Por lo tanto se puede afirmar que los docentes deben estar capacitados en el manejo de las Tic, en especial los profesores que imparten la asignatura de emprendimiento y gestión, por la interdisciplinaridad y la aplicación de estrategias que incentiven a los estudiantes, a utilizar el metaverso y todos sus beneficios en el área comunicacional de información estaremos involucrando a estudiantes y docentes a interactuar de forma dinámica y creativa dentro del proceso de aprendizaje (Espinoza-Guzmán et al., 2020).

La asignatura de emprendimiento y gestión tiene una secuencia articulada, es decir desde Primero hasta Tercer año de bachillerato; se utilizan destrezas para lograr que un estudiante aplique e implemente la creación de un nuevo producto o idea de emprendimiento, mediante tres fases; gestación (generación de ideas), puesta en marcha (desarrollo del prototipo y creación del emprendimiento) y desarrollo inicial (Fortalecimiento) (Ministerio de Educación, 2015), por ende en los actuales momentos se deben conocer el manejo de las plataformas virtuales, para poder llegar de forma creatividad y a la vez que el estudiante comprenda, se apropie de las destrezas y adquiera nuevos conocimientos.

El propósito de esta investigación es identificar los entornos virtuales viables para el proceso de enseñanza aprendizaje; optimizando el manejo de los recursos digitales en la asignatura de emprendimiento y gestión, con estrategias de formación que faciliten y promuevan el aprendizaje colaborativo en red entre los alumnos cuando se trabaja de manera autónoma (Hernández-Gómez & Medina-Vidal, 2015), además el uso de los entornos virtuales en el proceso de aprendizaje desde las aulas, debe fundamentarse en una innovación, creación y distinción del conocimiento debido al constante cambio social y tecnológico que se visualiza en la sociedad

(Argandoña-Mendoza et al., 2020). En consecuencia, se prepara a los jóvenes con una visión prospectiva para enfrentar dificultades, dar soluciones y trazarse metas ambiciosas, dotándoles de herramientas y conocimientos tecnológicos para estar a la vanguardia de los cambios digitales, con el fin de que formen parte del aporte social y económico en su comunidad.

En relación con el trabajo de investigación por (Urresta-Olvera & Pérez-Piguave, 2015) denominado “incidencia de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de la asignatura de emprendimiento y gestión.” realizado en la ciudad de Guayaquil, manifiesta que unos de sus objetivos es: “Diagnosticar el grado de motivación en la asignatura de emprendimiento y gestión” por ende como conclusión, según los estudios realizados por estos dos autores, los recursos tecnológicos son de mucha importancia en los actuales momentos porque facilita el trabajo del docente optimizando tiempo y recursos materiales, además las unidades educativas deben innovar junto con la sociedad. (p. 6 y 106); este enfoque generaliza la importancia de innovar conocimientos que se reflejen en la actividades de enseñanza.

Según (Gros-Salvat, 2018) en su artículo denominado “La evolución del e-learning: del aula virtual a la red” concluye que es importante investigar el e-learning, porque según destacan la importancia en este tipo de formación para el aprendizaje, además la tesis realizada por (Barrera-Ordoñez, 2019) con el tema “La tecnología educativa aplicada en el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión”, cuyo objetivo es detectar la influencia que tiene las tecnologías educativas en el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión, por consiguiente la investigación realizada por esta autora manifiesta en modo de conclusión que las herramientas tecnológicas virtuales fortalecen y favorecen al desarrollo cognitivo de los estudiantes, además facilita la calidad y comprensión de los contenidos.

El anacrónico manejo de los entornos virtuales por parte de los miembros de la comunidad educativa incide en las estrategias que se desarrollan para el proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura emprendimiento y gestión de los estudiantes de bachillerato general unificado. La implementación de las TIC en el desarrollo de actividades pedagógicas brinda a los estudiantes información y herramientas para reforzar su aprendizaje de manera didáctica con clases presenciales y a distancia (Cavadía et al., 2019), de esta manera se pretende acercarse a los jóvenes emprendedores en tiempo de pandemia.

1.1. Entornos virtuales de aprendizajes

Los entornos virtuales de aprendizajes - EVA; son espacios educativos que permite la conexión entre el docente y los estudiantes para interactuar de manera colaborativa, utilizando herramientas digitales didácticas para desarrollar conocimientos y destrezas. Además los entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje es una aplicación web que integra un conjunto de herramientas para la enseñanza-aprendizaje en línea (Guerra-Herrera, 2020), actualmente son muy utilizados por las unidades educativas, debido a la pandemia mundial.

Las plataformas virtuales permiten a los docentes y estudiantes trabajar de manera sincrónica y autónoma, debido a sus características digitales se puede enviar tareas, subir contenido audiovisual, compartir documentos y conectarse en línea, una de las características de los ambientes virtuales de aprendizaje es que cuenta con funcionalidades que permiten la comunicación fluida y activa entre los actores del proceso promoviendo nuevos roles para el docente, de esta manera se crea un espacio amigable entre los estudiantes y docentes (Cedeño-Romero, 2019).

En la actualidad un ambiente virtual de aprendizaje es imprescindible en la formación académica, puesto que los niños, niñas y adolescentes se relacionan con la tecnología sin ninguna

dificultad. Los ambientes virtuales han tenido un impacto positivo en el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Sin embargo, es necesario fortalecer la interacción y el proceso de realimentación de los contenidos (Cedeño-Romero & Murillo-Moreira, 2019), los docentes son guía del aprendizaje adquirido por la virtualidad, desde la perspectiva constructivista que requiere un cambio en los modelos educativos tradicionales a unos más novedosos y flexibles que favorezcan el aprendizaje significativo.

Los entornos virtuales de aprendizaje contribuyen con la retroalimentación de las destrezas adquiridas por los estudiantes. Además, dentro de las características comunes que deben de tener estos están: interactividad, innovación, interconexión, instantaneidad, digitalización y diversidad (Pauta-Criollo, 2019). Como lo manifiesta el autor, para que los entornos virtuales sean viables se deben realizar estrategias pedagógicas que motiven al estudiante y de esta manera lograr un aprendizaje significativo y colaborativo, desarrollando destrezas y un nuevo conocimiento.

1.2. Estrategias de enseñanza.

Las estrategias de enseñanza proporcionan al estudiante un procesamiento más profundo de la información; es decir, procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos. En relación con lo anterior y según el mismo autor, plantea que las estrategias de enseñanza se clasifican en 1) pre-instruccionales (al inicio), 2) co-instruccionales (durante) y 3) post-instruccionales (al término) (Vargas-Murillo, 2020). Utilizando la estrategia apropiada en cada planificación de clases, el estudiante comprenderá las actividades a realizar y por ende logrará un aprendizaje significativo.

“Las estrategias de enseñanza son recursos que aportan en el proceso de aprendizaje; las mismas que deben ser planificadas, diseñadas, organizadas, evaluadas de acuerdo a la necesidad y actividad de los estudiantes y lleguen a la construcción del conocimiento” como lo manifiesta

(Orrala-Tomalá, 2020). También señala que: “las estrategias de enseñanzas son el medio para llegar al aprendizaje”, de esta manera el docente será guía para el estudiante. En este proceso el docente pasa de ser el protagonista y responsable del aprendizaje del alumno (teoría conductista) a ser este quien planifica la enseñanza y la organiza para que sus alumnos realicen un aprendizaje significativo (Garrote-Rojas et al., 2016), además hay que recalcar que el docente debe incentivar la importancia de la asignatura emprendimiento y gestión en desenvolvimiento de su formación académica.

1.3. Estrategias de aprendizaje.

Para el proceso educativo del sistema nacional es importante aplicar estrategias de aprendizaje que facilite la comprensión cognitiva de los educando, es por ello que dichas estrategias deben ser claras y flexible a la hora de su ejecución. Según (Visbal-Cadavid et al., 2017) “El aprendizaje es una variable compleja que ha sido definida de diversas formas y en la cual convergen diversos procesos” (p. 73), por esta razón no todos los jóvenes comprende de la misma manera, por ende hay que aplicar las estrategias correcta para cada estudiante.

“Las estrategias de aprendizaje son un conjunto de procedimientos cognitivos-conductuales intencionales que guiados por la búsqueda del éxito sobre una actividad problemática para el sujeto permiten adquirir, retener, comprender, sintetizar y transferir la información” (Costa-Román & García-Gaitero, 2017), con este mismo enfoque es importante aplicar estrategias de aprendizaje en los entornos virtuales para llamar la atención de los estudiantes, cuando esto sucede el estudiante puede apropiarse de una forma elaborada ordenada y significativa de los contenidos curriculares (Visbal-Cadavid et al., 2017).

Las estrategias de aprendizaje deben cumplir ciertas características para que el proceso educativo cumpla su funcionalidad, es decir que el estudiante adquiera una enseñanza significativa

y no una habilidad memorística, de esta manera promueven un aprendizaje autónomo, independiente, regulado al comienzo por el docente para luego ser aprehendido por el estudiante (Pachón-Marín, 2016), además las estrategias de aprendizaje poseen tres categorías: cognitivas, metacognitivas y afectivas (Freiberg et al., 2017) las estrategias cognitivas ayudan al estudiante a elaborar y organizar los contenidos para un mejor aprendizaje; las metacognitivas está destinada a controlar la actividad mental del estudiante para dirigir dicho aprendizaje y la afectiva sirve de apoyo al aprendizaje para que este se produzca en las mejores condiciones (García-Valcárcel & Tejedor-Tejedor, 2017), estas categorías deben ser estudiadas por los docentes a la hora de realizar una planificación del clases, puesto que ellos son la guía del aprendizaje.

1.4. Emprendimiento y gestión.

El emprendimiento es entendido como una forma de pensar, sentir y actuar para la creación de valor, lo cual permite a la comunidad educativa proponer espacios y escenarios de formación para construir conocimientos y desarrollar hábitos, actitudes y valores (Aldana-Rivera et al., 2019) que determinen al ser humano, capaz de generar ideas abstractas y espacio económico dentro la sociedad. El emprendimiento no es algo nuevo, pero ha cobrado especial significación en el contexto de la globalización (Pérez-Morfi et al., 2016), además el emprendimiento involucra acciones prácticas, que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades intelectuales como administrativas que permitan el desarrollo de ideas para generar negocios (Pincay-Alava & Peñaherrera-Estrada, 2019), partiendo de estos conceptos se puede manifestar que el emprendimiento busca jóvenes líderes que generen cambio dentro de una sociedad.

Por lo expuesto anteriormente el ministerio de educación propuso implementar una nueva asignatura para un perfil de salida de bachilleres, es así que Emprendimiento y Gestión nace en la reforma curricular del 2011 como una innovación educativa cuya finalidad era preparar a los

estudiantes del bachillerato en temas relacionados a la empresa y el mercado (Villamar-Gavilanes & Guerrero-Salazar, 2019).

Con la incorporación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión se busca talentos de jóvenes emprendedores que puedan fortalecer sus valores con prácticas y cultura emprendedora, capaces de desarrollar liderazgo, creatividad y autonomía. Lo que significa que mediante la incorporación de esta nueva asignatura al currículo educativo, el nuevo bachiller adquirirá destrezas en el mundo del emprendimiento. Por tanto es importante conocerlas para que se puedan incorporar en una idea de negocios. Al respecto conviene decir que las destrezas o habilidades son importante para el nuevo perfil de salida del joven bachiller, ya que habrá un cambio significativo en las decisiones que tome a futuro.

Es conocido que los emprendimientos incentivan la producción, generan fuentes de empleo e incrementan la circulación del dinero en una nación (Hallo-Alvear & Salvador-Tamayo, 2018), es por ello que la asignatura incluida dentro de la malla curricular invita a jóvenes a la creación de ideas que promuevan la participación empresarial dentro de una sociedad, además la gestión, hace que el emprendedor posea iniciativa propia, además cree la estructura que necesita para impulsar su proyecto, se comunique con facilidad, generando redes de comunicación, puesto que tiene capacidad de convocatoria e incluso de ser necesario sabe conformar grupos de trabajo de alto funcionamiento (Suárez-Galvis, 2017), el fin de incluir dentro de la malla curricular como asignatura interdisciplinar en los tres últimos años de bachillerato, es crear una cultura de emprendimiento dada mediante un proceso formativo, y desde allí proyectar la generación de oportunidades laborales (Bonilla-Llanes et al., 2018), a través de la generación de ideas y mentes emprendedoras que creen oportunidades laborales contribuyendo con el desarrollo económico de su comunidad.

III. Metodología

La metodología contempla una investigación cuantitativa (Hernández-Sampieri et al., 2014), basada en encuestas a profesionales y estudiantes de bachillerato cuyos resultados determinan la correlación de variables y una investigación cualitativa ejecutando entrevistas a profesionales de la asignatura de emprendimiento y gestión que definen las estrategias implementadas; se estableció una investigación bibliográfica descriptiva que sintetiza y sustenta científicamente el tema planteado.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Dr. Daniel Acosta Rosales” perteneciente al Cantón Montecristi, Provincia de Manabí- Ecuador, Comunidad Bajo del Pechiche, tomando como referencia a 34 docentes y a 87 estudiantes de tercer año de bachillerato, la muestra se basó en un proceso matemático de tipo probabilístico (Hernández-Sampieri et al., 2014), y los resultados se obtuvieron por medio de encuestas con 7 preguntas anónimas a estudiantes y 6 preguntas a docentes. Además se recogió información pertinente para esta investigación por medio de la técnica bibliográfica y entrevista (Baena-Paz, 2017), que se realizó directivos y docentes especialistas de la asignatura de emprendimiento y gestión. Desde la academia emprendimiento y gestión debe manejar un proceso de enseñanza- aprendizaje modular, es decir, que esta se implementará en los tres años de bachillerato buscando como objetivo, jóvenes con cultura emprendedora capaces de dinamizar en la sociedad y por lo tanto pueda generar fuentes de trabajo (Ministerio de Educación, 2015).

Se utilizó el método analítico y deductivo (Baena-Paz, 2017), con el análisis se logró estudiar las respuestas de las preguntas planteadas por la entrevista y encuestas a docentes y estudiantes. Por medio de la revisión bibliográfica, se logró deducir las variables, reconociendo los conceptos, principios y estrategias propuestas en el marco teórico, concluyendo la aplicabilidad

de los entornos virtuales como estrategia de enseñanza aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión.

El análisis de los resultados obtenidos se realizó mediante la recolección, análisis y tabulación de los datos presentados en gráficos estadísticos, al igual que también permitió estudiarlos y relacionarlos con el marco teórico referencial.

IV. Resultados y discusión.

Resultados obtenidos mediante la aplicación de encuestas a docente de Bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal “Dr. Daniel Acosta Rosales”, para resolver los objetivos planteados en esta investigación.

Los docentes consideran que el entorno virtual más viable para el proceso de enseñanza aprendizaje es la plataforma de Microsoft Teams, puesto que la herramienta sirve como medio digital para la conexión sincrónica y asincrónica con los estudiantes, de acuerdo a la Tabla 1.

Tabla 1. ¿Cuáles de estos entornos virtuales usted considera útil para el proceso de enseñanza aprendizaje?

N°	Indicadores	Porcentajes
01	Meeting Zoom	41.2%
02	Microsoft Teams	91.2%
03	Redes Sociales (Facebook, WhatsApp, entre otras).	47.1%
04	Wikis	20.6%
05	Blogs	20.6%

De acuerdo a los resultados obtenidos en la Tabla 1 que indica lo siguiente: ¿Cuáles de estos entornos virtuales usted considera útil para el proceso de enseñanza aprendizaje?, los docentes contestaron de la siguiente manera: el 41.2% considera que el entorno virtual Meeting Zoom es útil para el proceso de enseñanza aprendizaje; el 91.2% señala que Microsoft Teams, mientras que el 47.1% indica que las redes sociales y el 20,6% reflexionan que los Wikis y Blogs respectivamente son útiles para el proceso de enseñanza aprendizaje. Es decir, que la mayoría de

los encuestados consideran útil la herramienta de Microsoft Teams para el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que la herramienta sirve como medio digital para la conexión sincrónica y asincrónica con los estudiantes.

Los entornos virtuales de aprendizaje se entienden como espacios que propician la construcción de conocimiento, desde el ámbito individual al colectivo, a través de la interacción y colaboración entre los actores involucrados (Araque et al., 2018). Independientemente de la plataforma que se utilicen se considera que el uso adecuado y productivo que el docente dé a una herramienta virtual, es lo que marcará la diferencia para el proceso de enseñanza aprendizaje.

En función a los resultados de la entrevista a experto en la asignatura de emprendimiento y gestión se puede indicar que las estrategias utilizadas por los docentes fueron: que los estudiantes presentan por escrito una idea de proyecto, por ende se evidenció el desarrollo de una destreza, mediante la investigación. También se desarrollaron no solo ideas, sino también se ejecutaron, debido a la necesidad o a la pandemia, ellos en base a las ideas crearon productos para solventar sus gastos y por ende ayudar a la comunidad que debido al covid se mantenían dentro de sus hogares.

Las ideas fueron creadas debido a las necesidades presentadas, pero esas vivencias y realidades se conectaron con el contenido de la materia, además se facilitó las herramientas de investigación, reflexión, pensamiento crítico, que les permitieron aterrizar en el contenido a la realidad.

La utilización de recursos virtuales dentro de una plataforma específicamente Microsoft Teams que es la que utilizamos, ayudó a fortalecer la enseñanza – aprendizaje, de acuerdo a la entrevista realizada a experto.

Las estrategias didácticas donde se involucra el emprendimiento en el aula, será de gran utilidad en el sentido que conlleve a procesos reflexivos en los docentes en cuanto a sus prácticas pedagógicas (Ibarra-Carvajal & Melo-Burbano, 2017), por lo descrito anteriormente y en base a la entrevista, las estrategias de formación utilizada por los docentes dentro de los entornos virtuales, es el uso de herramientas virtuales de comunicación, diseño de imagen, presentaciones interactivas, videos, audios, gamificación, entre otras, que son utilizadas para el desarrollo de las destrezas. Además la mayoría de los docentes utilizan con mayor frecuencia los espacios virtuales para interactuar de forma colaborativa con los estudiantes e incluso enviar tareas autónomas u otra estrategia que fortalezca el proceso de enseñanza aprendizaje.

De acuerdo a los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a estudiantes, para cumplir con los objetivos, se puede visualizar en la Tabla 2.

Tabla 2. ¿Qué destrezas referentes a la asignatura de Emprendimiento y gestión los estudiantes han adquirido?

NN°	Indicadores	Porcentajes
01	Capacidad de observación y escucha atenta para detectar oportunidades, potenciarlas y aprovecharlas.	73,4%
02	Observa y presenta las tareas puntualmente.	34,4%
03	Pensamiento crítico y creativo al momento de tomar decisiones.	32,8%
04	Compromiso por pasar la asignatura.	26,6%
05	Apertura y flexibilidad mental para aprender de la experiencia.	20,3%
06	Análisis y reflexión para comprender fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas.	48,4%

Según los resultados obtenidos: el 73,4% de los alumnos indica que tienen capacidad de observación y escucha atenta para detectar oportunidades, potenciarlas y aprovecharlas. El 34,4% observa y presenta las tareas puntualmente, el 32,8% adquiere pensamiento crítico y creativo al momento de tomar decisiones, el 26,6% tiene compromiso por pasar la asignatura, mientras que el 20,3% desarrolla apertura y flexibilidad mental para aprender de la experiencia y el 48,4% consigue análisis y reflexión para comprender fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas.

La materia de emprendimiento y gestión de acuerdo a los resultados obtenidos muestra que los alumnos son capaces de observar, escuchar y afrontar problemas cotidianos de la vida, de esta manera la asignatura permite contribuir al desarrollo no solo profesional sino también personal, mejorando la calidad de vida. Además permite que los estudiantes adquieran destrezas para mejorar sus fortalezas, aprovechar las oportunidades, combatir las debilidades y enfrentar las amenazas, desarrollando su pensamiento crítico y creativo.

Para lograr todas esas habilidades y destrezas en los estudiantes el docente debe planificar estrategias didácticas adecuadas para el desenvolvimiento de la asignatura (Yáñez-Analuís, 2020). Trabajar con la asignatura de emprendimiento y gestión involucra que el docente debe tener conocimiento interdisciplinar, para poder abarcar los temas de acuerdo al nivel de complejidad de cada estudiante y poder así desarrollar las habilidades y competencias, tal y como lo indican los resultados obtenidos en la encuesta.

V. Conclusiones

El estudio determina la viabilidad de los entornos virtuales y se detecta que la plataforma de Microsoft Teams es la más factible para el proceso de enseñanza aprendizaje como medio digital para la conexión sincrónica y asincrónica con los estudiantes. Cabe recalcar que los EVA se han convertido en una herramienta fundamental para el ambiente educativo y actualmente forman parte de este proceso para crear, compartir e interactuar en tiempo real. Las plataformas virtuales son de gran ayuda no sólo para el docente sino también para los estudiantes, puesto que permite un acercamiento mediante la realidad virtual.

La metodología aplicada por los docentes de emprendimiento y gestión según los resultados obtenidos, muestran que para impartir sus clases comparten materiales de apoyos educativos como: herramientas virtuales de comunicación, diseño de imagen, presentaciones

interactivas, videos, audios, gamificación, entre otras, que son utilizadas como estrategias de formación para el desarrollo de las destrezas. Estas metodologías son aplicadas por los docentes con el fin de desenvolverse dentro de los entornos virtuales, además la mayoría de ellos utilizan con mayor frecuencia los espacios virtuales para interactuar de forma colaborativa con los estudiantes e incluso enviar tareas autónomas u otra estrategia que fortalezca el proceso de enseñanza aprendizaje. Todo esto se logra propiciando un ambiente atrayente y amigable para el alumno, incluyendo estrategias didácticas atractivas e innovadoras que impacten en el aprendizaje de los estudiantes.

Las herramientas o aplicaciones que ofrecen los entornos virtuales permiten la participación, colaboración e interacción en tiempo real con los estudiantes y a la vez permite realizar trabajos autónomos para el desarrollo del aprendizaje. La asignatura de emprendimiento y gestión de acuerdo a los resultados obtenidos muestra que los alumnos son capaces de observar, escuchar y afrontar problemas cotidianos de la vida, de esta manera la asignatura permite contribuir al desarrollo no solo profesional sino también personal, mejorando la calidad de vida, además permite que los estudiantes adquieran destrezas, habilidades y competencias, a través de la generación de ideas de emprendimiento.

VI. Referencias bibliográficas.

Aldana-Rivera, E. E., Tafur-Castillo, J., Gil, I., & Mejía, C. (2019). Práctica pedagógica de emprendimiento en docentes de educación superior en Institución Educativa Universitaria de Barranquia. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica*, 38(2), 9-18.
Obtenido de <https://bit.ly/2XqQmhw>

- Araque, I., Montilla, L., Meleán, R., & Arrieta, X. (2018). Entornos virtuales para el aprendizaje: una mirada desde la teoría de los campos conceptuales. *Góndola, Enseña y aprendizaje de la ciencias*, 13(1), 86-100. doi:<http://doi.org/10.14483/23464712.11721>
- Argandoña-Mendoza, M. F., Villavicencio-Cedeño, J. L., Briones-Párraga, W. S., & Cedeño-Zambrano, M. E. (2020). Virtualización educativa y su aplicación en la asignatura de emprendimiento y gestión para los estudiantes de bachillerato en la provincia de Manabí, Ecuador. *Revista científica dominio de las ciencias*, 6(2), 210-231. Obtenido de <https://bit.ly/3AfbENA>
- Baena-Paz, G. (2017). *Metodología de la Investigación*. México: Grupo editorial patria.
- Barrera- Ordoñez, M. (2019). *La tecnología educativa aplicada en el aprendizaje*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil - facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación. Obtenido de <https://bit.ly/3EeXrIT>
- Bonilla-Llanes, A., Botello-Trillor, D., Eguis-Pabó, E., Lara-De La Rosa, F., homas-De Manjarrez, N., Pedroza-Miranda, O., & Ponzon-Rodríguez, R. (2018). Cultura de emprendimiento mediante la investigación como estrategia pedagógica apoyada en TIC. *Cultura. Educación y Sociedad*, 9(3), 763-774. doi:<http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.90>
- Cavadía, C. L., Payares, F., Herrera, K. C., Jaramillo, J. M., & Meza, L. M. (2019). Los entornos virtuales de aprendizaje como estrategias de mediación pedagógica. *Revista Aglala*, 10(2), 212-220. Obtenido de <https://bit.ly/3nw8Urq>
- Cedeño-Romero, E. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119-127.

- Cedeño-Romero, E. L., & Murillo-Moreira, J. A. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119-127. Obtenido de <https://bit.ly/2VISdh2>
- Chong Baque, P. G., & Marcillo García, C. E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista científica dominio de las ciencias*, 56-77. Obtenido de <https://bit.ly/3nASAWm>
- Costa-Román, Ó., & García-Gaitero, Ó. (2017). El aprendizaje autorregulado y las estrategias de aprendizaje. *Tendencias pedagógicas*, 117-130.
- Espinoza-Guzmán, L. V., García-Herrera, D. G., & Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Educación inmersiva aplicada a la asignatura de Emprendimiento y Gestión: Una experiencia con Metaverse. *Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 3(1), 289-309. doi:<http://dx.doi.org/10.35381/e.k.v3i1.1010>
- Freiberg, H. A., Ledesma, R., & Fernández, L. M. (2017). Estilos y estrategias de aprendizaje en estudiantes universitarios de Buenos Aires. *Revista de Psicología*, 35(2), 535-573. doi:<https://doi.org/10.18800/psico.201702.006>
- García-Valcárcel, M.-R. A., & Tejedor-Tejedor, F. J. (2017). Percepción de los estudiantes sobre el valor de las tic en sus estrategias de aprendizaje y su relación con el rendimiento. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 20(2), 137-159. Obtenido de <https://bit.ly/2XhDBpc>
- Garrote-Rojas, D., Garrote-Rojas, C., & Jiménez-Fernández, S. (2016). Factores Influyentes en Motivación y Estrategias de Aprendizaje en los Alumnos de Grado. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14(2), 31-44. doi:<https://doi.org/10.15366/reice2016.14.2.002>

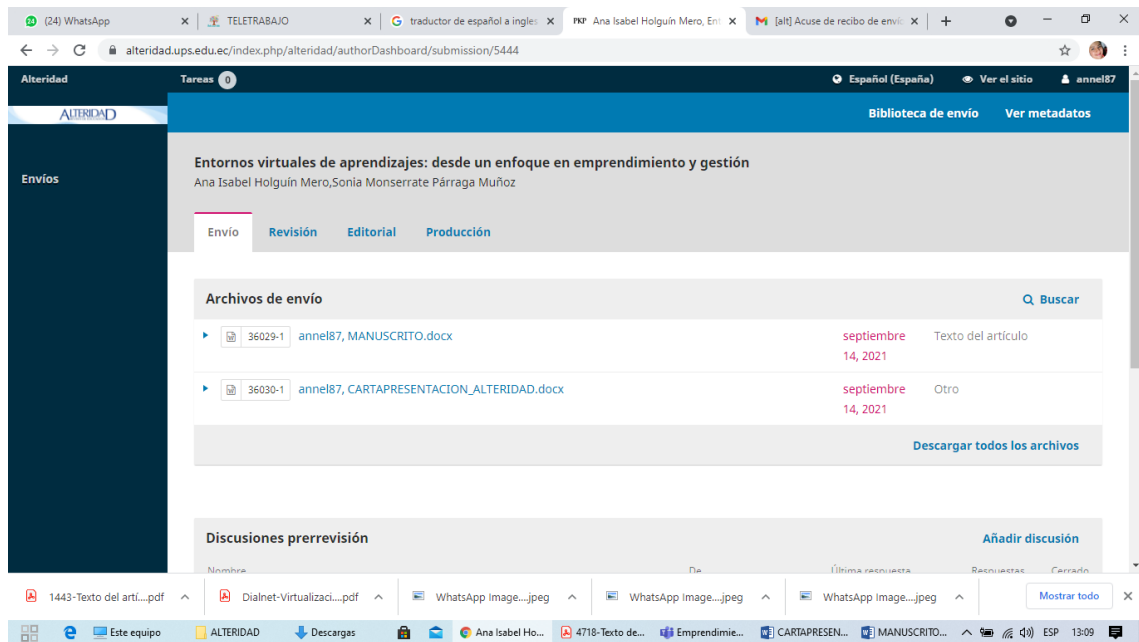
- Gros-Salvat, B. (2018). La evolución del e-learning: del aula virtual a la red. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 69-82. doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.21.2.20577>
- Guaman-Chávez, R. E. (2020). El Docente en Tiempo de Cuarentena. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 8(2), 21-27. doi:<https://doi.org/10.37843/rted.v8i2.154>
- Guerra-Herrera, P. D. (2020). *El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua estudio de caso*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar. Sede Ecuador. Área de Educación. Obtenido de <https://bit.ly/2XfOIyW>
- Hallo-Alvear, F., & Salvador-Tamayo, E. (2018). El emprendimiento dentro de las mallas curriculares en las facultades de administración de la ciudad de Quito. Un estudio exploratorio de la realidad académica actual. *Innova*, 3(8), 127-139. doi:<https://doi.org/10.33890/innova.v3.n8.2018.709>
- Hernández-Gómez, E., & Medina-Vidal, F. (2015). Estrategias de aprendizaje basadas en entornos virtuales en educación secundaria. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 2(15), 163-183.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (Vol. 6). México: McGraw-Hill/Interamericana.
- Ibarra-Carvajal, M. L., & Melo-Burbano, G. (2017). *Estrategias Didácticas Alrededor del Emprendimiento para la Enseñanza de las Ciencias Sociales en el Grado Quinto de la IEM Francisco de la Villota - Pasto*. San Juan de Pasto: Universidad Santo Tomas.
- Ministerio de Educación. (2015). *Currículo de Bachillerato: Emprendimiento y gestión*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc). Obtenido de <https://bit.ly/3liDkL4>

- Ministerio de Educación. (2020). *Plan Educativo: aprendamos juntos en casa*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador. Obtenido de <https://bit.ly/3EkMr6S>
- Orrala-Tomalá, L. C. (2020). *Estrategia de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión para primer año utilizando EVA y herramientas Web2.0*. Quito.: Universidad Tecnológica Israel. Escuela de Posgrados, maestría en educación.
- Pachón-Marín, Y. M. (2016). *Relación entre estrategias de aprendizaje, intilengencias múltiples, estilos cognitivos y rendimiento académico*. Colombia: Universidad Internacional de de la Rioja. Obtenido de <https://bit.ly/3C87UxK>
- Pauta-Criollo, C. (2019). Uso de las TIC en Educación. *Revista Digital Publisher*, 5(1), 37-55. doi:<https://doi.org/10.33386/593dp.2020.1.169>
- Pérez-Morfi, D., Font-Graupera, E., & Ortiz-Torres, M. (2016). Emprendimiento y Gestión del Conocimiento. *Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación.*, 3(3), 422-440. Obtenido de <https://bit.ly/3zbnGWX>
- Pincay-Alava, Y. P., & Peñaherrera-Estrada, E. T. (2019). *Asignatura emprendimiento y gestión en el proceso educativo "guía didáctica"*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil, Facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación. Obtenido de <https://bit.ly/3hsSJY4>
- Rivera-Villalta, P. S., García-Herrera, G. D., Erazo-Álvarez, C. J., & Narváez- Zurita, C. I. (2020). Formación de competencias tecnológicas en el uso de Microsoft Teams en los estudiantes del bachillerato. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(3), 543-559. doi:<https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.414>
- Rodríguez-Andino, M. d., & Barragán-Sánchez, H. M. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana Sociales.*, 1(2), 7-14. doi:https://doi.org/10.26871/killkana_social.v1i2.29

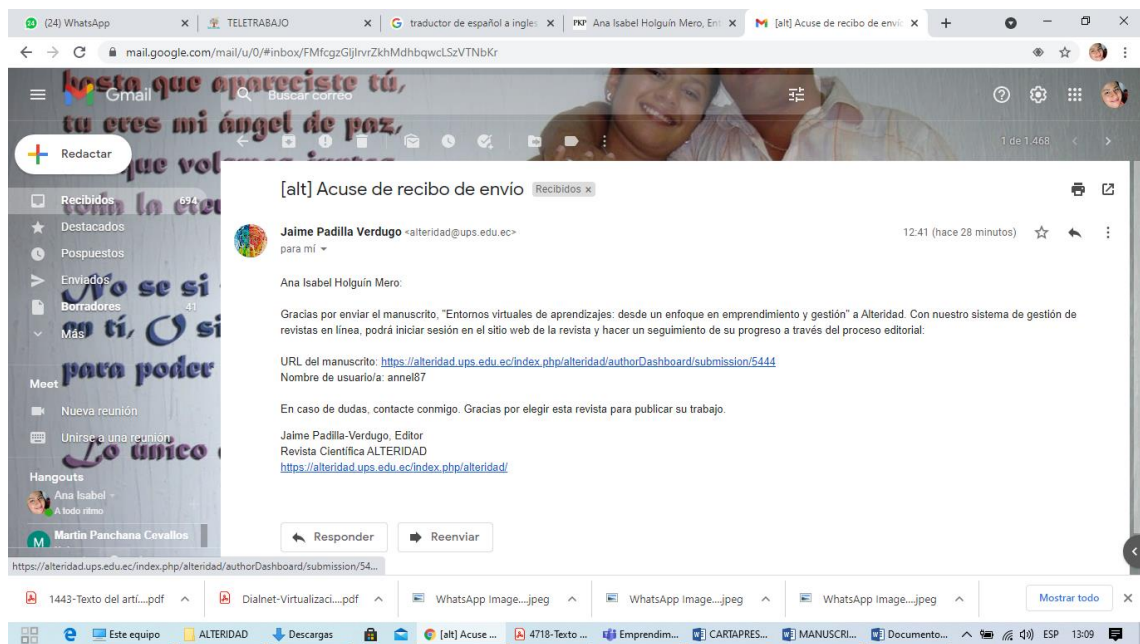
- Suárez-Galvis, F. (2017). Fomento del emprendimiento a través de actividades académicas e investigativas. *Tendencias.*, 18(2), 183-196. doi:<http://dx.doi.org/10.22267/rtend.171802.84>
- Urresta-Olvera, A., & Pérez-Piguave, L. (2015). *Incidencia de los recursos tecnológicos en el aprendizaje significativo de la asignatura de emprendimiento y gestión*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil - facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación. Obtenido de <https://bit.ly/3EbjE4x>
- Vargas-Murillo, G. (2020). Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista "Cuadernos"*, 61(1), 69-76. Obtenido de <https://bit.ly/3k9Puqf>
- Vélez-Moreira, C. Y., & García-Vera, C. E. (2021). La G Suite: Classroom Como Plataforma Virtual De Aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 236-249. doi:10.23857/pc.v6i2.2250
- Villamar-Gavilanes, A. M., & Guerrero-Salazar, C. V. (2019). La interdisciplinariedad como eje transversal en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. *Espíritu Emprendedor*, 3(1), 94-104. doi:<https://doi.org/10.33970/eetes.v3.n1.2019.115>
- Visbal-Cadavid, D., Mendoza-Mendoza, A., & Díaz-Santana, S. (2017). Estrategias de aprendizaje en la educación superior. *Sophia-Educación*, 13(2), 70-81. Obtenido de <https://bit.ly/3tNLTBy>
- Yáñez-Analuís, A. V. (2020). *Estrategia didáctica para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante el uso de las TIC*. Universidad tecnológica de Israel. Quito: Universidad tecnológica de Israel. Obtenido de <https://bit.ly/2YXamsL>

Anexos

Anexo 1: A continuación se muestra el capture de pantalla del artículo enviado a la revista Alteridad y el acuse de recibo de envío a mi correo institucional.



The screenshot shows the Alteridad submission dashboard. The page title is "Entornos virtuales de aprendizajes: desde un enfoque en emprendimiento y gestión" by Ana Isabel Holguín Mero and Sonia Monserrate Párraga Muñoz. The submission ID is 5444. The dashboard includes a sidebar with "Envíos" and "Tareas". The main content area shows a "Biblioteca de envío" with two files: "36029-1 annel87, MANUSCRITO.docx" and "36030-1 annel87, CARTAPRESENTACION_ALTERIDAD.docx", both dated September 14, 2021. There is a "Discusiones prerrevisión" section at the bottom.



The screenshot shows a Gmail email receipt. The sender is Jaime Padilla Verdugo (alteridad@ups.edu.ec) and the recipient is Ana Isabel Holguín Mero. The email content reads: "Gracias por enviar el manuscrito, 'Entornos virtuales de aprendizajes: desde un enfoque en emprendimiento y gestión' a Alteridad. Con nuestro sistema de gestión de revistas en línea, podrá iniciar sesión en el sitio web de la revista y hacer un seguimiento de su progreso a través del proceso editorial." The email also includes the URL of the manuscript submission and the name of the user. The email is dated 12:41 (hace 28 minutos).

Anexo 2: A continuación se muestra la certificación de aprobación de la Ing. Sonia Párraga Muñoz
Mg. Docente-tutora del artículo.

CERTIFICACIÓN DE APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor de la estudiante: Ana Isabel Holguín Mero, que cursa estudios en el programa de Maestría en Educación Mención Educación y Creatividad, dictado en la Universidad San Gregorio de Portoviejo.

CERTIFICO:

Que he analizado el informe del trabajo científico en la modalidad: Artículo científico con el título: **Entornos virtuales de aprendizajes: desde un enfoque en emprendimiento y gestión**, presentado por la estudiante Ana Isabel Holguín Mero, con cédula de ciudadanía No. 1312200148, como requisito previo para optar por el Grado Académico de Magíster en Educación Mención Educación y Creatividad, considero que dicho trabajo investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes necesarios de carácter académico y científico, por lo que lo apruebo.



Tutor: Sonia Monserrate Párraga Muñoz

Portoviejo, 18 de octubre 2021