



**UNAE**

## **UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN**

**Maestría en:**

**Tecnología e Innovación Educativa**

Uso de la herramienta eXeLearning para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de 1ro. de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco

**Trabajo de titulación previo a la  
obtención del título de Magíster en  
Tecnología e Innovación Educativa**

Autor:

Mauro Xavier Mariño Arévalo

CI: 0104085378

Tutor:

MSc. Juan Fernando Auquilla Díaz.

CI: 0102538352

**Azogues, Ecuador**

22-octubre-2023

## Resumen

Las brechas que han surgido en el proceso educativo a raíz de la pandemia y que se acrecientan más en las zonas rurales son evidentes; estas se dan por dificultades en la conexión, ausencia de recursos tecnológicos y otras circunstancias que no permiten observar a los entornos virtuales de aprendizaje como elementos claves para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje que se aplican en la actualidad. Es por ello que en esta investigación se ha planteado el objetivo de proponer el uso de la herramienta eXeLearning para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco. Los principales referentes teóricos que se han considerado son: Alata, Navarro, Hernández, entre otros que conciben el uso de la tecnología y la educación como formas de construir escenarios educativos innovadores. La metodología implementada parte desde un paradigma interpretativo, un enfoque cualitativo, con un tipo de investigación descriptiva y un enfoque cualitativo, cuenta con 19 informantes claves y los resultados permiten establecer que los aprendizajes de los estudiantes no se desarrollaron de una forma adecuada en el proceso educativo virtual durante la pandemia y se arriba a la conclusión que se necesitan herramientas offline para reducir las brechas educativas que se generan en el entorno rural debido a la ausencia o poca conectividad y uso de recursos digitales.

**Palabras clave:** eXeLearning Brechas, Herramienta, Emprendimiento y Gestión, offline

**Abstract**

The gaps that have emerged in the educational process as a result of the pandemic and that are increasing more in rural areas are evident; These are due to difficulties in connection, absence of technological resources and other circumstances that do not allow virtual learning environments to be observed as key elements for the development of the teaching-learning processes that are currently applied. That is why in this research the objective has been set to propose the use of the eXeLearning tool to strengthen the teaching-learning process of the subject of Entrepreneurship and Management in the Unified General Baccalaureate students of the Francisco Chico Pacheco Educational Unit. The methodology implemented is based on an interpretive paradigm, a qualitative approach, with a type of descriptive research and a qualitative approach, it has 19 key informants and the results allow us to establish that the students' learning was not developed in an adequate way in the process. virtual educational during the pandemic and the conclusion is reached that offline tools are needed to reduce the educational gaps that are generated in the rural environment due to the absence or little connectivity and use of digital resources.

**Keywords:** eXeLearning Gaps, Tool, Entrepreneurship and Management, offline

### **Dedicatoria**

El presente trabajo va dedicado a las personas que creen y confían en mí, mi familia que con mi Padre Mauro, mi Madre Nancy, mis hermanos Juan, Sebastián y Cristina que son las principales fuentes de inspiración y motivación para dar todo de uno; no me cansare de dar las gracias a mi Tía Lupe por apoyarme en este camino de la docencia, A mi Tío Claudio y Mi Tía Ama, a mis primos, amigos que con sus palabras me han animado a seguir adelante y a no tirar la toalla en ciertos momentos de la Maestría, que en muchas ocasiones parecía lejano el objetivo, pero no cabe duda, que el tiempo es lo único que uno no puede detener y por esa razón hay que aprovechar el mismo para el desarrollo profesional, familiar y de amistad para tener una salud mental acorde que en tiempos pos pandemia se ve afectada en la mayoría de los casos; a mi abuelita Rosa que por más que ya no este físicamente entre nosotros siempre está el recuerdo y las promesas de ser siempre el mejor, muchas gracias por las bendiciones desde el cielo.

Y por último a todos mis estudiantes que de ellos día a día se aprende y se ve la forma de hacerles acercar a la realidad, son la razón fundamental de cada superación personal.

## **Agradecimiento**

En este apartado quiero agradecer, en primer lugar, a mi docente tutor que en primera instancia me estaba ayudando en el proceso de titulación y que sin su ayuda, comprensión y muchas de las veces paciencia no estaría aquí presentando el presente trabajo: PhD. Daniel Alberto Rodríguez, a quien le agradezco de todo corazón por el empujón para construir esta investigación y que por cuestiones laborales tuvo que dejar la asesoría. Seguidamente, un agradecimiento también profundo y sincero al MSc. Juan Fernando Auquilla, que sin reparo no escatimó también esfuerzo alguno, para llegar a este objetivo y que sin su apoyo en este proceso final no se hubiera alcanzado la meta que hoy se dilucida; por los méritos compartidos de cada uno de ustedes va este agradecimiento.

A mis compañeras de trabajo Lucy y Joseline que sin su apoyo también no hubiese podido llegar a esta meta, no soy mucho de confiar en las personas, pero su sinceridad y honestidad han apoyado mis actividades laborales y de la maestría. De igual manera, un agradecimiento a los especialistas que me ayudaron en este proceso para validar la propuesta MSc. Cristian Pineda y MSc. Edwin Bravo, docentes del Colegio Benigno Malo y a la MSc. Rosario Tenelanda docente de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco, quienes revisaron y dieron sus observaciones y recomendaciones de la propuesta a través de la Herramienta eXeLearning.

**Índice**

Resumen.....	III
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice de tablas.....	X
Índice de figuras.....	XI
Introducción.....	12
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	17
1. Problema de investigación.....	17
1.1 Planteamiento del problema o problematización.....	17
1.2 Pregunta de investigación.....	19
1.3 Objetivos de investigación.....	19
1.4 Objetivo general.....	19
1.5 Objetivos específicos.....	19
1.6 Justificación.....	19
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	22
2. Antecedentes.....	22
2.1 Internacionales.....	22
2.2 Nacionales.....	23
2.3 Locales.....	24
3. Marco Legal.....	25
4. Marco Teórico.....	27
4.1 Fundamentos.....	27
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	45

3.	Marco Metodológico.....	45
3.1	Paradigma.....	45
3.2	Enfoque.....	45
3.3	Tipo de investigación.....	45
3.4	Diseño (fases o pasos).....	46
3.5	Población muestra o Informantes claves .....	46
3.6	Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información .....	47
3.7	Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la investigación ..	48
3.8	Técnicas e instrumentos de recolección de la información .....	48
3.9	Operacionalización de las variables/categorías de estudio.....	48
	CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	54
4.	Análisis e interpretación de la información .....	54
4.2	Cuantitativo (si la investigación se presta para este análisis); <b>Error! Marcador no definido.</b>	
4.3	Cualitativo (codificación abierta o de primer nivel, codificación axial o de segundo nivel, red semántica) (si la investigación se presta para este análisis) .....	54
4.4	Triangulación (si la investigación se presta para este análisis).. <b>Error! Marcador no definido.</b>	
	CAPÍTULO V: PROPUESTA .....	72
5.	Diseño de la propuesta de intervención educativa .....	72
5.1	Problemática (en función de los resultados del diagnóstico).....	72
5.2	Justificación (aporte en el orden teórico y/o metodológico y/o práctico para la transformación en el contexto educativo).....	73
5.3	Objetivo General de la propuesta. ....	74
5.4	Fundamentos teóricos .....	74
5.5	Fundamentos pedagógicos .....	76

5.6 Estructura de la propuesta (fases previstas para su. desarrollo, recursos, temporización) .....	77
5.7 Validación de la propuesta .....	84
5.8 Aplicación de la propuesta de intervención educativa.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
5.9 Evaluación del proceso de implementación.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	90



## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Operacionalización de variables.....	48
<b>Tabla 2</b> Información de expertos, experiencia y grado académico.....	85
<b>Tabla 3</b> Rúbrica de expertos.....	85

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Información de Primero BGU. por género.....	55
<b>Figura 2</b> Edades de los Alumnos 1 BGU. ....	56
<b>Figura 3</b> Pregunta 1: ¿Cómo fue tu adaptación durante la pandemia a clases virtuales? .....	57
<b>Figura 4</b> Pregunta 2: ¿Cuentas con servicio de Internet en tu hogar? .....	58
<b>Figura 5</b> Pregunta 3: ¿En el tiempo de la pandemia contabas con Internet en tu casa? .....	59
<b>Figura 6</b> Pregunta 4: ¿Cómo fue tu experiencia durante la pandemia, en cuanto a lo virtual?.....	60
<b>Figura 7</b> Pregunta 5: ¿Mediante que recurso tecnológico te conectabas a clases virtuales? .....	61
<b>Figura 8</b> Pregunta 6: ¿Los docentes implementaban recursos digitales en las clases tales como juegos, vídeos, presentaciones interactivas?.....	62
<b>Figura 9</b> Pregunta 7: ¿Te conectabas a las clases virtuales todos los días? .....	63
<b>Figura 10</b> Pregunta 8: ¿En tu hogar en el proceso de clases virtuales se conectaban 2 o más personas al mismo tiempo? .....	64
<b>Figura 11</b> Pregunta 9: ¿Cómo consideras el uso de la tecnología para la educación?.....	65
<b>Figura 12</b> Pregunta 10: Del uno al diez que tan hábil eres para el uso de la tecnología? .....	66
<b>Figura 13</b> Pregunta 11: ¿Te parecieron atractivas e interesantes las clases virtuales? .....	67
<b>Figura 14</b> Pregunta 12: ¿Si te dieran a escoger entre el sistema de clase entre virtual y presencial por cual te decides? .....	68
<b>Figura 15</b> Pregunta 13: ¿Con que frecuencia utilizas dispositivos móviles o computadoras?.....	69
<b>Figura 16</b> Pregunta 14: ¿Te sientes cómodo al usar tecnología? .....	70

## Introducción

La educación como proceso se vio afectada por la pandemia. Los procesos educativos a nivel general tuvieron que migrar a la virtualidad, con la finalidad de mantener un contacto entre docentes y estudiantes. Así también, la educación en el sector rural se vio afectada, precisamente por varios factores que al momento de continuar con las clases de manera virtual demostraron que la inversión social en educación no permitió que los estudiantes continuaran con sus estudios. “Para el año lectivo 2022-2023, en el régimen Sierra-Oriente (...) 56.675 alumnos no se matricularon. Lo reconoce el propio Ministerio de Educación.” (El Mercurio, 2023). Los datos demuestran que la educación en general no ha sido atendida como se lo espera. En el caso de esta investigación se demuestra que los procesos virtuales no consiguieron la efectividad esperada, debido a que las dificultades que se encontraron en el desarrollo de clases virtuales no permitieron que lo planificado rindiera los frutos esperados. Por un lado, los estudiantes no vieron atractivo el proceso desarrollado por una serie de circunstancias ya sea por ausencia de conexión, falta de recursos tecnológicos poca predisposición de los docentes; así como, por otro lado, se presentaron inconvenientes en el desarrollo de las clases virtuales, debido a que las actividades propuestas por los docentes no estuvieron concebidas desde las expectativas y aprendizajes previos de los estudiantes, no se consideró el tiempo de conexión o la disponibilidad de recursos tecnológicos de las familias rurales y la interacción docente-estudiante se limitaba a preguntas o a poca participación de los estudiantes, etc., todo esto redundó en deserción o en aprendizajes mínimos que luego de la pandemia se evidenciaron con la vuelta a la presencialidad.

Por tal motivo, y como parte de la investigación previa a la titulación de la maestría, se propone un análisis, el diseño y la validación del uso de la herramienta eXeLearning, para disminuir las brechas educativas que se han generado en el sector rural y que por el poco uso de recursos digitales generan poco desarrollo de una ciudadanía digital de los estudiantes, lo que conlleva a que los mismos no desarrollen sus habilidades y competencias computacionales. El desarrollo de esta herramienta ayudará a los estudiantes para que utilicen los recursos tecnológicos móviles que se disponen en la Unidad Educativa.

Generar recursos digitales para que los estudiantes los utilicen de acuerdo al contexto educativo es fundamental; el desarrollo de estos recursos digitales innovadores generan alternativas educativas, esto ayudará a que los estudiantes se desarrollen en la ciudadanía digital de la que tanto se habla en los contextos educativos. El objetivo de la propuesta se basa en proponer el uso de la Herramienta eXeLearning para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del primero de bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco del Cantón Nabón, Provincia del Azuay.

De este objetivo central se desprenden los objetivos específicos, los cuales estructuran la investigación para que el desarrollo de la propuesta educativa con eXeLearning llegue a feliz término; se parte de un análisis de las impresiones de los estudiantes en el desarrollo del proceso educativo virtual en pandemia, luego se da el cumplimiento del objetivo de diagnóstico, con la información recabada se procede a diagnosticar la utilización de recursos digitales offline que permitirá a los estudiantes desarrollar otras formas de aprendizaje dentro y fuera de las aulas educativas.

El diseño de la propuesta, a través de la implementación de la Herramienta eXeLearning, pretende que la misma se pueda usar por medio de los dispositivos móviles; se encontraron una serie de características propias de la herramienta que facilitan el uso; por ejemplo, hay actividades que se pueden desarrollar dentro de la herramienta y anclar a otras plataformas digitales, lo que hace que el diseño sea más atractivo, tanto para el docente cuanto para los estudiantes; también el uso es sencillo y motivador, lo que hace que el aprendizaje sea divertido. Un aspecto fundamental de esta investigación es la validación de expertos, quienes revisaron la propuesta, y desde su vasta experiencia en el campo educativo a más de su preparación académica de cuarto nivel, posibilitaron una mirada externa para la mejora continua de la propuesta.

Los inconvenientes encontrados para generar esta aplicación de la herramienta fueron varios; en primer término no se cuentan con tutoriales para desarrollar en eXeLearning, solo se encontró un



video, pero era de una App diferente; otro de los inconvenientes es que la App Exereader encontrada para desarrollar la temática de las actividades y su diseño al momento de cargarla no permitió el desarrollo, luego su diseño de modo cascada no era compatible con los dispositivos móviles, es decir solo se pueden ver páginas o temas, lo que generó un inconveniente, y para solucionarlo se debía exportar una por una las unidades o temas para descargarlos individualmente, lo que se recomienda para evitar estos inconvenientes es generar todos los recursos en una sola unidad para no descargar tema por tema. Salvado este inconveniente, la funcionalidad es correcta de la aplicación en el móvil y el acceso a la información y actividades propuestas resulta sencillo.

Una de las principales limitaciones que se ve en la herramienta es que si le anclamos contenido de otra plataforma y si ese contenido es en línea debe estar conectado a Internet, es por ello que las actividades para que se desarrollen en un ambiente offline debe desglosarse el contenido, esto para que pueda usar de forma offline en cualquier lugar y a cualquier hora sin necesidad de estar conectado a Internet. Esta herramienta es de gran utilidad y permite reducir las brechas que por conectividad; dado que, solo se necesita al inicio el internet para cargar la actividad y luego ya se puede acceder de forma offline a conveniencia del usuario.

En el proceso metodológico se manifiesta que el enfoque de la misma será cualitativo. Hernández-Sampieri et al. (2014) señalan que este tipo de enfoque nos permite comprender los fenómenos desde la perspectiva o visión de las personas que intervienen. A más de ello, hace que el investigador tome una postura neutral, siempre con relación al contexto donde se desarrolle la investigación. El paradigma es el interpretativo; puesto que, la realidad de la investigación debe ser analizada en contexto para luego ser interpretada, se desarrolla en un ambiente dinámico y en constante cambio, según sea el aporte de los participantes en la investigación. A partir de este enfoque cualitativo y el paradigma interpretativo, se utilizará el alcance descriptivo. La idea de este



alcance descriptivo es que se parta de un diagnóstico para ir recopilando información o simplemente las características principales del objeto de la investigación.

Es por ello que en el capítulo uno de la investigación se da el planteamiento en donde se hace la referencia al proceso educativo adoptado en tiempo de pandemia y las consecuencias que generó en el sector rural por motivos de conectividad, recursos tecnológicos u otros aspectos que hicieron el proceso virtual deficiente para desarrollar el aprendizaje en el sector rural; y, más aún en el que se encuentra la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco, se trazan los objetivos específicos y general.

En el capítulo dos se construye el Marco Teórico con el cual daremos sustento y viabilidad para sostener la propuesta para tratar de reducir las brechas digitales y más que nada ver las experiencias generadas por el uso de esta herramienta y una serie de conceptos que sustentan su aplicación. Seguido de eso tenemos el capítulo tres que hace referencia al Marco Metodológico en el cual se desarrolla la investigación y con el cual vamos a recabar toda la información a través de las técnicas e instrumentos; luego en el capítulo cuarto se hace un análisis de la información encontrada.

En el capítulo cinco se desarrolla la propuesta para utilizar la herramienta eXeLearning con el desarrollo de actividades que se anclan en la herramienta, la propuesta va a ser validada por expertos para ver la viabilidad y más que nada tratar de recopilar las observaciones y recomendaciones que se den al proyecto. Y por último tenemos el capítulo seis en donde se plasman las conclusiones y recomendaciones de la propuesta, teniendo como base la validación de los expertos y la funcionalidad de la herramienta.

Este tipo de herramienta utilizado en el sector rural sería de gran ayuda, porque su implementación adecuada de forma offline permite a los alumnos utilizar entornos virtuales y recursos digitales que le ayudan a generar su ciudadanía digital que hoy deben desarrollar a través de sus habilidades y competencias, tratar de reducir al máximo las brechas generadas por la pandemia en el



sector rural y este tipo de herramientas nos ayudan a ello, es por eso que se debe implementar estos entornos offline para que los estudiantes también se sientan cerca de la tecnología e ir construyendo su proceso de enseñanza-aprendizaje de forma contextualizada a las nuevas necesidades sociales actuales. Finalmente, esta investigación es viable y factible, porque el investigador forma parte del cuerpo docente y está inmerso en la realidad educativa del sector rural y está a cargo de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

## **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1. Problema de investigación**

#### **1.1 Planteamiento del problema o problematización**

##### **1.1.1 Planteamiento del problema o problematización**

Durante la pandemia del covid-19 a nivel mundial se generó una crisis, en la cual, las acciones sociales se paralizaron; lo que derivó en políticas restrictivas que afectaron todos los sectores, sobre todo el educativo. Según La Comisión Económica para América Latina y El Caribe (CEPAL, 2020), la educación migró a lo digital y con la interrupción de las clases se origina una serie de problemas en los programas escolares, la alimentación y la restricción del contacto interpersonal.

En la década de los 80 y 90 se intentaron los primeros pasos para el acceso a la Tecnología, Información y comunicación (TIC), pero no se crearon políticas públicas que generen este cambio y acceso a la tecnología en la educación. Con la llegada de pandemia se da el salto de lo tradicional a la sociedad red Enzenhofer (2020), ante la cual no hubo mucha preparación previa, sino que se produjo un aprendizaje sobre la marcha.

El cambio de lo presencial a lo virtual trajo consigo una serie de escenarios inexplorados, haciendo evidente que los docentes no estaban preparados para estos cambios. El acceso generó exclusión en el proceso de aprendizaje, puesto que las zonas urbanas tienen acceso más conectividad que las zonas rurales.

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef, 2020), existen brechas digitales, no solo por el acceso a la conexión o calidad del dispositivo, sino por la vulneración de derechos que se establecían a nivel mundial hacia los alumnos que no accedían a la internet o desempeñan otros roles en su hogar. Los estudiantes en muchos casos se ven obligados a trabajar y colaborar con sus padres para tener alimentación en la pandemia. La inclusión va más allá de atender





a estudiantes con discapacidades, es necesario ampliar la visión de la inclusión a sectores de pobreza y alta dispersión geográfica, (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2021) que no cuentan con las mismas capacidades o accesibilidad que otros estudiantes.

A nivel de Ecuador, si bien es cierto, se produjo una mayor penetración en el acceso a internet en pandemia, sin embargo, no se usaba de manera correcta. El acceso a Internet se utilizaba para fines distintos a los educativos, como acceso a novelas, redes sociales, videos, música, videojuegos y otros distractores que alejaron a los estudiantes del contexto del aprendizaje (Toala, et al., 2022).

Buscando la complementariedad del contexto de pandemia, atender a las leyes y reglamentos que rigen la educación en Ecuador y considerando las restricciones de movilidad, el Ecuador fue uno de los cuatro países que brindaron clases sincrónicas a través de medios virtuales CEPAL (2020). Al no existir una cultura adecuada para el uso de Internet y no contar con las previsiones necesarias, esta implementación acelerada afectó los procesos de enseñanza aprendizaje y generó rechazo en muchos casos por parte de los actores educativos.

La Institución Educativa objeto del presente estudio se encuentra en la Provincia del Azuay, Cantón Nabón, de la comunidad de Zhiña, dicha institución tiene inconvenientes en cuanto al acceso de internet; ya sea, por el servicio o por no tener los recursos tecnológicos pertinentes. Es por esta razón que se ha visto necesario la implementación de herramientas offline para que a través de estos recursos digitales ayuden al proceso educativo de los estudiantes de primero de bachillerato.

La brecha digital y las condiciones poco favorables de conectividad, hacen necesaria la implementación de herramientas pensadas para responder a las necesidades del contexto educativo en el cual se desenvuelven los estudiantes, que no cuentan con conectividad, recursos tecnológicos y desinterés en ocasiones para usar recursos digitales para la educación.



### **1.1 Pregunta de investigación**

¿Puede el uso de la Herramienta eXeLearning fortalecer y reducir las brechas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco?

### **1.2 Objetivos de investigación**

#### **1.3 Objetivo general**

Proponer el uso de la herramienta eXeLearning para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco.

#### **1.4 Objetivos específicos**

- Analizar los fundamentos teóricos relacionados a la herramienta eXeLearning y su aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Diagnosticar el contexto educativo de los estudiantes de primero de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco.
- Diseñar una propuesta que integre el uso de recursos educativos desarrollados en la herramienta eXeLearning, que atienda al contexto y necesidades de consolidación de conocimientos de la asignatura Emprendimiento y Gestión, previo a su evaluación final.
- Validar la propuesta y su aporte al fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, por parte de expertos.

#### **1.5 Justificación**

La Constitución de la República del Ecuador en su Art. 347 establece que se deben incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo (Asamblea Constituyente,



2008). De manera complementaria, la Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe en su Art. 2 de los principios de la educación ecuatoriana, establece a la educación como interaprendizaje y multiaprendizaje con el debido acceso a la comunicación y tecnología.

A raíz de la pandemia, a través de la conectividad en los sectores pobres del país se ha implantado brechas digitales, a decir, de la Unicef (2020); razón por la cual, la inclusión no solo corresponde a necesidades educativas en el uso de la tecnología sino a los estudiantes que por diversas circunstancias no pudieron acceder a la educación virtual, ya sea por servicio de conectividad o porque cumplían un rol preponderante en su familia para ayudar en la época de Covid-19 (UNESCO, 2022).

Con la implementación del currículo priorizado con énfasis en competencias, se establecen que las competencias deben ser comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales; tomando un rol preponderante las competencias digitales. Se establece como eje principal en el desarrollo de los aprendizajes el uso de recursos digitales, plataformas para encontrar solución a problemas, trabajo en grupo con datos e información en la época post COVID (Ministerio de Educación Ecuador [MINEDUC], 2021).

El acceso a la información de una forma responsable y dirigida con fines educativos es la meta, siendo el sector rural donde aún existen brechas digitales, por aspectos como la conectividad o del mismo servicio de internet que es deficiente; razones de peso que sustenta este trabajo con la aplicación y uso de recursos offline de manera digital. La herramienta eXeLearning permite que los estudiantes tengan acceso a la información y actividades en su construcción del aprendizaje de manera sencilla.

Este recurso toma relevancia en la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco, del Cantón Nabón de la comunidad Zhiña, donde es complicado el acceso a internet y esta herramienta posibilita



el uso de material e información de manera offline por parte de los estudiantes de primero de bachillerato en la materia de Emprendimiento y Gestión.

La necesidad de implementar un aprendizaje adecuado al contexto e inclusivo, en el que los estudiantes vayan adquiriendo competencias y habilidades para el desarrollo social actual, eliminando de esta forma las brechas generadas por la pandemia y atendiendo el contexto de los sectores más pobres. No es una solución el no utilizar elementos digitales, puesto que el estudiante del siglo XXI debe desarrollar competencias, es así que deben diseñarse recursos digitales que se adecuen a contextos en donde no hay conectividad.

Con la aplicación de la herramienta eXeLearning se puede generar una retroalimentación de contenidos por parte de los estudiantes de primero de bachillerato. El acceder a recursos generados con base y sustento a Emprendimiento y Gestión puede generar cambios sobre la percepción de los estudiantes en cuanto al uso de recursos digitales, el acceso y uso de manera sencilla hace que el estudiante se vuelva actor principal del proceso de enseñanza y aprendizaje. Conviene, sin embargo, advertir que, hacer que los estudiantes del sector rural accedan a recursos digitales para el aprendizaje es complejo, pero el uso de estos recursos offline nos permite que este sector en algo minimice las brechas generadas.

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

### **2. Antecedentes**

#### **2.1 Internacionales**

La primera investigación considerada es la de Alata quien sostiene: “aplicar las teorías circundantes a la producción de normas y procedimientos tecnológicos para tener el control de la situación o de los procesos del contexto” (2020, p. 14.). La investigación obtuvo como resultado que el software eXeLearning influye en las dimensiones de comprensión de la matemática, desde lo lingüístico hasta la resolución de problemas y un análisis crítico por parte de los estudiantes. Se aplicó esta investigación al contexto de la matemática, y se hace importante rescatar este aporte, de ahí que en la materia de Emprendimiento y Gestión también se usan las matemáticas, lo que puede ayudar en el proceso de consolidación de aprendizajes. Tratar de vincular este recurso digital para minimizar el impacto de las brechas digitales en el sector rural es la idea principal que se debe aplicar.

El aporte de la investigación acerca del Entorno virtual para cocrear recursos educativos digitales en la educación superior de Manrique et al. (2020), que tiene un enfoque hermenéutico. Manifestando los autores que lo difícil no es generar y crear los recursos. Si no que a las grandes plataformas generadoras de contenido no les agrada este tipo de recursos gratuitos y de fácil acceso, pues van en contra de sus intereses. La principal tarea en el sector rural es crear este tipo de recursos. Reducir la brecha digital en este sector con el uso de la herramienta eXeLearning aplicando estrategias metodológicas adecuadas para que los estudiantes se sientan incluidos en las nuevas formas de desarrollar aprendizaje en las escuelas post COVID.

La investigación realizada por Delgado y Hernández (2020) manifiesta que la aplicación de la herramienta eXeLearning genera una mejora en los ambientes de aprendizaje, tanto de docentes como de estudiantes. Es importante determinar el grado de competencia que tienen los docentes en cuanto al uso de este recurso para generar ambientes apropiados y que los estudiantes se sientan cómodos



con estos recursos en el proceso de enseñanza. Los docentes cumplen un papel determinante en el proceso educativo y es por ello que deben dominar primero las competencias digitales para que los estudiantes también las manejen. Es necesario considerar que, en el diseño de los recursos educativos y la implementación de las herramientas, por parte del docente en una primera instancia, es una necesidad y una urgencia significativas. Las investigaciones citadas a nivel internacional demuestran que la tecnología y su uso en las aulas educativas mejoran enormemente los ambientes de aprendizaje, por lo que, no se trata solamente de visiones localistas o regionales, sino de formas de pensamiento y acción más amplias para mejorar la educación.

### 2.1 Nacionales

La investigación realizada por Navarro et al. (2019) propone crear e implementar nuevas técnicas de enseñanza con la herramienta tecnológica eXeLearning en Estadística. Los autores observan que los resultados permiten ver que el diseño y la aplicación de la herramienta es necesaria, en razón de que los estudiantes cuentan con diversos temas, ya sea de “independencia, falta de guía para su aprendizaje y dificultades específicas para el aprendizaje” (Navarro et al., 2019, p. 82); con el uso esta herramienta puede encontrar información de manera fácil y sencilla. El rol del docente debe ser de diseñar y crear actividades atractivas y de ser una guía, cambiando de esta forma su rol antiguo, finalizando que el uso de la herramienta, propiciando el autoaprendizaje y favoreciendo la atención y motivación de los estudiantes con el uso y aplicación de la misma. El desarrollo de estos recursos tendrá relevancia en los sectores rurales por su fácil acceso y sin necesidad de conexión.

El desarrollo de la investigación de Sarmiento (2022) nos ayuda a comprender que la herramienta eXeLearning contribuyó en la mejora de los estudiantes en lo que respecta a la comprensión lectora. La implementación de este recurso con una serie de actividades trajo consigo una mejora en el rendimiento de los estudiantes y su comprensión lectora. Por lo tanto, el aporte de la herramienta es sustancial en el tiempo de pandemia, por tanto colabora en el proceso de la



comprensión lectora de los alumnos, lo que se puede trasladar a todas las áreas o materias de los estudiantes. De esta manera se hace visible como el uso de estas herramientas genera una mejora en el proceso educativo, en el proceso educativo de los estudiantes; eh ahí que la implementación de este tipo de recursos offline toma relevancia en el sector rural.

Al llegar a este punto, la investigación de Saa (2022) desarrolla la creación de recursos en la herramienta eXeLearning en la materia de Educación Física, lo que le permite observar una relación y conexión de los conocimientos previos y los nuevos por parte de los estudiantes con el uso de esta herramienta; rompiendo los paradigmas de la educación tradicional y haciendo que los alumnos se involucren de una manera más activa al proceso de enseñanza. Claramente, se observa que el aporte de la herramienta eXeLearning hace que se evolucione de un aprendizaje tradicional a uno innovador, lo que genera motivación en los estudiantes para su proceso de aprendizaje, generando de esta forma un empoderamiento por parte del estudiante en los procesos educativos y con una motivación constante. Las obras citadas demuestran que en el Ecuador el uso de plataformas digitales ha llegado para propiciar investigación y toma de decisiones claves para la mejora continua de la educación ecuatoriana.

## 2.2 Locales

En este contexto, Suasnavas (2020) crea una guía interactiva para el aprendizaje de Historia del Ecuador a través de la plataforma eXeLearning; topándose de esta manera con la realidad de la educación ecuatoriana. No se tiene recursos adecuados en las instituciones para la aplicación de la herramienta, ya sea por recursos tecnológicos o por el acceso a internet, por el servicio de conectividad. Tampoco los docentes cuentan con una adecuada capacitación en el manejo de estas herramientas virtuales o aspectos tecnológicos. La investigación de la autora Suasnavas establece la realidad de la educación virtual en Ecuador, por lo que se evidencia que ha sido difícil la aplicación de los aprendizajes a través de los distintos recursos o plataformas virtuales en las instituciones



pertenecientes al sistema público de educación; razones por las cuales es necesario implementar recursos digitales offline para que sean utilizados por los estudiantes en el sector rural.

Rodríguez (2021), realiza su estudio con sujeción a la herramienta eXeLearning y como esta influye en el aprendizaje cooperativo de los estudiantes, siendo el estudiante mucho más activo y participativo en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los enfoques que se pueden dar en la herramienta dependen del docente, con el diseño que establezca este, puede hacer que el trabajo del estudiante sea de manera individual o grupal. Aprovechar estos recursos diseñados para el aprendizaje en el sector rural es la tarea pendiente que la pandemia a dejando, utilizar estos recursos generan motivación e interacción por parte del alumno con los mismos.

Lastimosamente, hay pocos estudios acerca de esta herramienta en cuanto a su utilidad en la ruralidad. Recordemos además que es diferente el contexto de la ciudad con lo rural y es por ello que se hace necesario la aplicación de este tipo de herramientas offline para disminuir las brechas que se han marcado a raíz de la pandemia con estos sectores, por motivos diversos, tales como conectividad, falta de equipos, desinterés del alumnado y por el poco manejo de los docentes.

### **3. Marco Legal**

En el presente marco legal referente a la propuesta de investigación que se aplica en la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco del Cantón Nabón, dentro de la materia de Emprendimiento y Gestión de los estudiantes de primer año de bachillerato; se encuentra en primera instancia el fundamento legal establecido en la Constitución de la República del Ecuador (2008) en su Art. 347, que indica que las tecnologías de la información y comunicación se deben incorporar en el proceso de aprendizaje. En igual sentido, lo que establece la Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe [LOEI], (2011) como norma rectora de Educación Inicial, Básica y Bachillerato en el Ecuador, manifiesta como uno de los principios consagrados en el Art. 2 el acceso a la comunicación y





Universidad Nacional de Educación

**UNAE**

tecnología para alcanzar el inter y multiaprendizaje sustentos importantes para implementar el uso de herramientas digitales en el proceso educativo.

#### **4. Marco Teórico**

##### **4.1 Fundamentos**

La implementación de la herramienta eXeLearning en el contexto educativo rural toma real importancia en cuanto a la reducción de las brechas digitales que se han dado a raíz del establecimiento de la pandemia; dichas brechas digitales que se generan deben ser entendidas como limitantes para generar una cultura digital económica y social características principales de las sociedades modernas por lo que se debe pretender una inclusión digital para tratar de disminuir estas desigualdades socioeconómicas que se están implantando en Latinoamérica. UNESCO [Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura], (2017). Brechas que se han marcado de una manera especial en la educación en el sector rural, ya sea por aspectos de servicio, tecnología o interés de los estudiantes, porque ven a lo digital como algo que no tiene importancia y relevancia en la educación.

Admitamos que la educación es la principal afectada en las zonas rurales por la implementación de las desigualdades por las brechas digitales que se han marcado en la actualidad, a tal punto que en las zonas rurales la calidad del servicio de internet es baja y la mayoría de tiempo es intermitente el recurso; a más de eso las Instituciones de las zonas rurales no cuentan con material y recursos para implementar este tipo de metodologías activas que demandan los estudiantes para una sociedad digital contemporánea. Es por eso que se ve necesario implementar los entornos virtuales de aprendizaje en los estudiantes de la zona rural para que no se sientan excluidos del proceso de enseñanza-aprendizaje. A continuación se detallan algunos recursos digitales que favorecen los procesos educativos.

##### **1. El eXeLearning**

Una herramienta que puede reducir la brecha generada por conexión, recursos tecnológicos o por cualquier otra circunstancia es la herramienta eXeLearning que nos permite trabajar de forma



offline, recurso que encaja de manera adecuada en el sector rural para generar la utilización de recursos digitales y de esa forma disminuir las brechas digitales que se incrementaron a raíz de la pandemia y que permanecen estos sectores generando una apatía de uso por parte de los estudiantes del sector rural.

La implementación de la herramienta eXeLearning, permite reducir este tipo de brechas que se generaron en el ámbito rural, ya sea por conexión, recursos o problemas en los mismos estudiantes. La herramienta eXeLearning por sus características propias del sistema puede usarse de una manera offline, razón circunstancial para implementar en el sector rural este tipo de herramienta que genera en el estudiante del sector rural un acceso a recursos educativos digitales sin estar conectado a Internet constantemente.

Veamos cuál es el contexto de la herramienta, para ello empezaremos diciendo que muchos autores lo definen como un software libre que permite la creación de recursos digitales dentro de la misma herramienta o la inclusión de recursos educativos desde otras plataformas que generan recursos educativos digitales, como manifiestan Navarro y Climent (2009), definen a la herramienta eXeLearning:

El programa eXelearning es un editor xhtml que permite crear recursos multimedia interactivos sin necesidad de tener conocimientos de html ni de xml. Está especialmente indicado para la docencia por los idevices (módulos) que incorpora: actividades de verdadero/falso, de elección múltiple, etc., así como por los archivos que nos permite incluir a la hora de desarrollar nuestro recurso (vídeos, audio mp3 o imágenes). (p. 133).

A raíz de la pandemia se vio necesario actualizar los procesos de enseñanza aprendizaje a una realidad social virtual que por cuestiones de fuerza mayor se tuvo que implementar. Implementar los recursos digitales y que estos no den exclusión a los alumnos, ya sea por servicio de internet, falta de



recursos tecnológicos o simplemente porque a los estudiantes no les parecía atractivo. Es por ello, que el uso de los mismos debe de reducir la brecha digital que se está dando en las zonas rurales. Existen herramientas que no necesitan una conexión y pueden favorecer los contextos de difícil acceso; un ejemplo de estas herramientas es eXeLearning.

“La herramienta eXeLearning facilita el aprendizaje, visto que a través de ella se puede establecer la comunicación directa con los estudiantes, por medio de los múltiples recursos que incorpora” (García, 2019, p. 1). Complementando esta reflexión, se puede agregar que el uso e implementación de recursos tecnológicos es importante y la herramienta eXeLearning, al contar con la funcionalidad offline, podría ser utilizada en el sector rural para la educación. Se puede tomar como punto de partida la iniciativa de desarrollar nuevos espacios digitales para crear conocimiento, otorgándoles una responsabilidad digital de autoformación con un trabajo guiado por el docente con base en estructuras y recursos digitales.

El abanico de recursos que se pueden incorporar en esta herramienta es amplio. Crear recursos digitales fáciles, sencillos y atractivos para el estudiante es tarea del docente, recordando que no solo el recurso por sí solo actúa en la creación de conocimiento, sino que debe aplicarse en el marco de una estrategia metodológica que lo acompañe.

### 1.2 Características eXeLearning

Las potencialidades de esta herramienta en la educación son grandes y su diseño de curso en forma de cascada, facilita la navegación de los estudiantes por ella para que puedan encontrar información y las actividades a realizar, las características principales que tiene esta plataforma Navarro y Climent (2009) plantean que primero se destaca por su interoperabilidad, en razón de que al generar esta herramienta recursos también se pueden usar de contenido en la misma desde otros



sistemas; como segunda característica es reutilizable, considerando que se puede modificar los contenidos según las necesidades que se tenga en cada contexto.

La tercera característica es la gestionabilidad de la herramienta para la información y el contenido; la cuarta característica es la accesibilidad, que es de manera sencilla independiente del recurso tecnológico que tengan los estudiantes; seguidamente, como quinta característica es la durabilidad en cuanto al recurso en el tiempo sin necesidad de depender de un pago de licencia y por último tenemos que destacar la escalabilidad para que las tecnologías puedan configurarse dependiendo el número de usuarios.

En este contexto se puede destacar la flexibilidad de la herramienta que hace que los docentes la usen y no necesiten ser expertos en programación, la misma plataforma de la herramienta para su descarga cuenta con videos tutoriales para su uso e implementación, lo que es de gran ayuda para el docente y de esta forma empezar a crear contenido en esta herramienta que como ya se manifiesta la intención debe ser la de generar un aprendizaje mucho más significativo en los estudiantes.

Otra de las características que tiene fundamentalmente la herramienta es su contenido SCORM [Sharable Content Object Reference Model] que le permite generar el contenido para ser exportados en otras plataformas o contenidos, Moodledocs (2015) manifiesta que:

“Un paquete SCORM es un bloque de material web empaquetado de una manera que sigue el estándar SCORM de objetos de aprendizaje (...) Estos paquetes pueden incluir páginas web, gráficos, programas Javascript, presentaciones Flash y cualquier otra cosa que funcione en un navegador web”.

(p. 1)

Esto es lo que posibilita el uso de esta herramienta y para que pueda ser exportado, para ello el sistema da una función al último cuando ya termine la elaboración del recurso educativo, teniendo ya una secuencia lógica que como ya se mencionó emula a una cascada. Se procede a guardar el



recurso con la opción de SCORM para que se pueda utilizar de manera sencilla y como una página web en el dispositivo tecnológico que tenga. La intención del presente trabajo es de utilizarlos a través de los móviles, a causa de que en la zona rural la mayoría de estudiantes tiene estos dispositivos.

Entonces, la aplicación de la herramienta eXeLearning toma relevancia en cuanto a su aplicación en la zona rural objeto del estudio, una vez que por problemas de conexión los estudiantes no usan recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por tal motivo que se debe aplicar con una metodología acorde y que apoyada en esta, el estudiante vaya descubriendo y construyendo sus conocimientos; es así que el aula invertida (Flipped Classroom), porque los estudiantes pueden revisar el material fuera de clases y en el aula se puede desarrollar las actividades interactivas, discusiones en foros, trabajo colaborativo.

En este sentido, posibilita la aplicación de diferentes estrategias para que el estudiante interactúe con la información y más aún con el desarrollo del aprendizaje personalizado, el docente puede abarcar cada una de las necesidades y el contexto de los estudiantes para que puedan desarrollarse en experiencias educativas motivadoras y enriquecedoras. La evaluación formativa que se puede dar dentro de la herramienta al crear cuestionarios, juegos, etc., permiten al docente ir revisando los avances de los estudiantes y la interacción con los recursos y el eXeLearning.

Sin duda alguna la aplicación de la herramienta eXeLearning presenta grandes ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y más aún en la aplicación de contenidos en las zonas rurales que por diversas brechas digitales se les está excluyendo de esta nueva ciudadanía digital de esta nueva era pospandemia. La accesibilidad que genera la herramienta, ya sea por contenidos o utilización offline, desarrolla una inclusión de los estudiantes de lo rural ha contenido o recursos digitales; es tarea



de los docentes sacar el máximo provecho en la creación y la utilización del eXeLearning y las bondades que este ofrece.

### 2 Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

En tal virtud se pasa de un proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional hasta antes de la pandemia a un proceso de enseñanza-aprendizaje enfocado a las competencias digitales de los estudiantes enfocado a la virtualidad y uso de recursos, este proceso en el contexto actual es mucho más dinámico y enfocado a que los estudiantes tienen habilidades innatas en lo digital, siendo importante que los docentes enfoquen los recursos y estrategias metodológicas para la consecución de los objetivos que se planteen al momento de la planificación microcurricular y que en el aula se plasme de una mejor manera el nuevo proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de los recursos digitales.

El proceso de enseñanza-aprendizaje debe darse e implementarse en una zona virtual en donde los estudiantes y docentes construyen relaciones sociales mediante la comunicación de la internet y red, permitiendo que haya un desarrollo cognitivo por parte de los alumnos mucho más constructivo y contextualizado a lo que es la nueva escuela con sus competencias digitales (Colina, 2008). El uso de los recursos digitales en general permite al estudiantado construir relaciones sociales junto con sus profesores, permitiendo una retroalimentación más oportuna y rápida para generar el conocimiento; si bien es cierto en las zonas rurales aún falta cimentar estas brechas de generación de espacios para construir conocimiento en lo virtual.

Los procesos de enseñanza-aprendizaje virtual pasan en un primer momento de un aprendizaje individual en donde el E-learning, como se denominan a estos procesos, toman relevancia en el contexto del aprendizaje, a causa de que se podía aprender desde cualquier lugar y momento que



como ya se mencionó era de una forma individual. Luego, en la década de los noventa aparece el aprendizaje flexible que se basaba en el uso de recursos multimedia; aparece la enseñanza virtual como tal, pues genera una interacción entre estudiantes y docentes y el acceso a diferentes materiales o recursos para el proceso de enseñanza aprendizaje. (Torres, 2015).

### 2.1 Entornos Virtuales de Aprendizaje

Los entornos virtuales de aprendizaje nos permiten que el estudiante adopte un rol preponderante en la construcción del aprendizaje y a decir que un EVA es una plataforma informática en la cual se puede cargar diferentes tipos de recursos digitales, información, imágenes, audios, videos, juegos, etc.; propiciar una interacción directa entre estudiante y docente o algún profesional experto (Silva et al., 2016). Los EVA a partir de la pandemia hacen que se incremente su implementación tratando de motivar a los estudiantes que son actores innatos en lo digital para que puedan continuar en su proceso de aprendizaje, en lo rural se ve imprescindible implementar este tipo de entornos para que los estudiantes interactúen de una forma directa con los diferentes recursos para que no se acreciente más la brecha digital, sino que ellos se sientan incluidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### 2.2 Recursos tecnológicos

Empezar a utilizar los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje es altamente productivo; a decir de Castro et al. (2007) con la implementación de la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje no es que va a desaparecer el docente, sino más bien cumple otro rol El docente debe pasar de ser un transmisor del conocimiento a ser una guía para que el estudiante construya el suyo. El proceso de aprendizaje en el estudiante es mucho más dinámico y participativo, de su parte, puede dar al estudiante el involucramiento con el medio que le rodea de una





manera mucho más crítica y reflexiva, esto es, a través de la información que genere por utilizar los recursos tecnológicos.

A raíz de la pandemia se vio necesario actualizar los procesos de enseñanza aprendizaje a una realidad social virtual que por cuestiones de fuerza mayor se tuvo que implementar. Implementar los recursos digitales y que estos no den exclusión a los alumnos, ya sea por servicio de internet, falta de recursos tecnológicos o simplemente porque a los estudiantes no les parecía atractivo. Es por ello, que el uso de los mismos debe de reducir la brecha digital que se está dando en las zonas rurales. Existen herramientas que no necesitan una conexión y pueden favorecer los contextos de difícil acceso; un ejemplo de estas herramientas es eXeLearning.

### 2.3 Rol del Docente

Con todo y lo anterior el docente cambia su rol de ser actor principal a solamente ser una guía para el estudiante en la construcción de los aprendizajes y para que estos se vuelvan mucho más significativos, es por ello que el docente no solo va a guiar el proceso, sino que debe de implementar una serie de recursos y para ello debe tener competencias para ello. Si bien es cierto ningún docente estuvo preparado para la enseñanza virtual, tuvo que invadir esos campos por la necesidad de cumplir con los estudiantes.

Por este motivo, no es que se va a prescindir de la labor del docente por ocupar los espacios virtuales, porque de ser así simplemente el proceso sería de lectura de textos, no se puede dejar de lado a los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, más bien este adoptaría otro rol en el que sea un facilitador de los conocimientos, una guía para los alumnos que en el proceso virtual toma gran relevancia, luego este debe de canalizar los procesos de los alumnos de una forma individualizada para que estos encuentren la información correcta y sean críticos y reflexivos.



**UNAE**

## Universidad Nacional de Educación

De hecho, no podemos dejar de lado la labor del docente en el aula, más bien este debe tratar de capacitarse y manejar las herramientas digitales que a los alumnos les gusta, también con la utilización de las competencias digitales que sin duda alguna hay docentes reacios a esta, pero lamentablemente por el contexto en que se desenvuelven nuestros estudiantes deben dominar, llevar las actividades del aula a una parte digital es la tarea del docente, que necesita empoderarse de estos entornos virtuales para motivar al estudiante en su proceso.

### 2.4 Herramientas de Autor

Las herramientas de autor simplifican esta labor al docente, lo ayudan y le hacen más simple la tarea de implementar estos procesos en el aula. Estas herramientas son en su mayoría de tipo gratuito y de fácil manejo, aparte que constan en muchos de los casos de un repositorio en donde ya contienen una serie de recursos y temáticas específicas para ser implementadas. Esto en concordancia con lo que manifiesta Violini y Sanz (2016):

Tienen como objetivo principal permitir la generación de contenidos y/o actividades educativas digitales. Se caracterizan por ser de fácil utilización, la mayoría están diseñadas de manera tal que aquellos docentes que decidan utilizarlas no requieran amplios conocimientos sobre manejo de herramientas de software ni sobre programación. Suelen ser amigables en su interfaz y de manejo intuitivo a la hora de generar los contenidos y/o actividades educativas. Proporcionan plantillas para mostrar y organizar contenidos, y/o plantillas para armar actividades. (p. 355)

Ahora, si bien es cierto, las herramientas de autor simplifican la tarea del docente, pero este debe de dominar el manejo y utilización de las mismas para la creación de recursos sobre la base del contexto de sus estudiantes, ya sea por la zona geográfica que en este caso se pertenece al sector rural, la conectividad, los recursos tecnológicos y como aspectos primordiales la predisposición de los



estudiantes a usar este tipo de recursos. El rol del docente ha cambiado y apoyado a las herramientas de autor, se puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes; que en la actualidad tienen otro tipo de necesidades, atrás quedo ya lo tradicional de la clase en el aula, para ocupar nuevos espacios virtuales que sean mucho más interesantes, entretenidos y fundamentalmente que promuevan la creatividad en los estudiantes.

Las principales características que deben tener estas herramientas de autor es que van conectadas a un objetivo de aprendizaje, basándose en que el diseño e implementación de estas herramientas no son por hacerlas sin ninguna meta u objetivo, sino que bien pareciera que debe tener una razón de ser, tras aplicarla sin ninguna razón alguna no cumpliría el objetivo trazado para la clase y para que el estudiante construya su aprendizaje con base y sustento a actividades bien estructuradas y guiadas por los docentes.

Entre las principales características que deben tener las herramientas de autor, Alonso (2014) plantea que estas deben tener sencillez de uso, compatibilidad con varios sistemas, que sean facilitadores del proceso pedagógico, tener ayuda en los diferentes niveles de complejidad que se presenten, conexión a internet no permanente, fomentar el trabajo colaborativo y finalmente tener posibilidades para realizar la evaluación y seguimiento de los aprendizajes de los estudiantes. Esto sin duda que cimienta el presente trabajo, porque la idea es mejorar el proceso de los estudiantes de la zona rural y que con la implementación de esta serie de recursos a través de las herramientas de autor se puede realizar de una mejor manera y de esta manera reducir las brechas digitales que se han generado con el uso del Internet.

## 2.5 Recursos o herramientas digitales

De acuerdo con este criterio, se ve que el uso de esta serie de recursos o herramientas digitales hace mucho más ameno el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio de los recursos



digitales, visto que toma forma la comunicación directa de los estudiantes y docentes, dando como resultado un aprendizaje flexible cada vez más significativo para el estudiantado por medio del uso de los recursos multimedia que puede generar una cultura digital en estos tiempos pos pandemia.

Es por esta razón que la creación de recursos digitales para la enseñanza se deben encadenar. Nodos que como ya menciono Siemens (2004) es una interacción entre redes que genera conexión entre sistemas para crear uno integrado y de esta manera generar aprendizaje, es por ello que estos nodos deben tener cierta interacción para que se puedan convertir en áreas, ideas y comunidades, es por ello que los nodos desempeñan un papel fundamental en la creación de contenido o herramientas, teniendo en cuenta que estos generan una interacción y por ende hacen que la información llegue de una forma interconectada y que los estudiantes puedan construir su aprendizaje.

Sin duda alguna, la conexión que generan estos nodos, puede generar conectivismo en el estudiante, teoría con la cual se apoya este tipo de recursos digitales; estos permiten un desarrollo autónomo del estudiante y que este se personalice en su proceso de aprendizaje, a decir de Siemens 2004 “El conectivismo es orientado por la comprensión que las decisiones están basadas en principios que cambian rápidamente. Continuamente se está adquiriendo nueva información. La habilidad de realizar distinciones entre la información importante y no importante resulta vital” (p. 6). En este sentido, el conectivismo es cambiante y se debe enseñar al estudiante discernir todo tipo de información que este sea reflexivo y crítico con lo que encuentra en el Internet.

### 1.6 Conectivismo

Cabe señalar que el conectivismo también debe ir de la mano con la teoría del constructivismo, que a medida que avanza el proceso digital también toma auge estos conceptos que se relacionan con el uso de recursos educativos digitales para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes con la pandemia y luego de esta. Por ello es importante señalar lo que manifiesta Hernández (2008):

Esta teoría se centra en la construcción del conocimiento, no en su reproducción. Un componente importante del constructivismo es que la educación se enfoca en tareas auténticas. Estas tareas son las que tienen una relevancia y utilidad en el mundo real. Los estudiantes tienen la oportunidad de ampliar su experiencia de aprendizaje al utilizar las nuevas tecnologías como herramientas para el aprendizaje constructivista. Estas herramientas le ofrecen opciones para lograr que el aula tradicional se convierta en un nuevo espacio, en donde tienen a su disposición actividades innovadoras, de carácter colaborativo y con aspectos creativos que les permiten afianzar lo que aprenden al mismo tiempo que se divierten. (p. 2)

Es necesario recalcar que los estudiantes deben de divertirse con el uso de estos recursos y no caer en el tradicionalismo puro de la educación que no permite al estudiante empoderarse de su proceso educativo, el interés del estudiante es primordial para ejecutar estas nuevas herramientas porque ellos se desempeñan en estos campos tecnológicos que les permite desarrollarse de una mejor manera. El docente a través del constructivismo apoyado en lo digital le permite al estudiante la construcción significativa de su aprendizaje.

La aplicación en la actualidad de las herramientas de autor en el contexto educativo para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea dinámico, entretenido y apoyado en un constructivismo en donde el estudiante aprenda haciendo, Hernández (2008) manifiesta que la aplicación de las computadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede generar momentos creativos a los estudiantes, luego pueden estos expresarse de distintas maneras y reflejar lo que han aprendido de una mejor manera que lo tradicional. Al mismo tiempo, el desarrollo y creación de recursos educativos digitales a través de diferentes plataformas toma gran importancia; en vista de que deben captar la atención, el interés y la motivación del estudiante para que este pueda crear su conocimiento.

No cabe duda que la implementación de estos entornos virtuales en conjunto con los recursos digitales puede crear una participación activa por parte del estudiante, un aprendizaje colaborativo que



se implementa por la creación de grupos, una interacción y retroalimentación frecuente entre los recursos y el docente; y, una aproximación al mundo real (Hernández, 2008). Ahora, si bien es cierto, se crea esta interacción con base y sustento a la conexión que puedan tener los alumnos en los sectores urbanos; cosa muy distinta de lo que ocurre con los estudiantes de los sectores rurales es por ello que se debe buscar herramientas digitales que se puedan utilizar de manera offline.

### 3. Emprendimiento y gestión

El Ministerio de Educación del Ecuador, al crear el currículo en donde están las destrezas, las áreas, las disciplinas o materias que el estudiante debe estudiar para construir su aprendizaje, establece el perfil de salida que todo estudiante debe obtener al culminar sus etapas en la educación básica formal del país siendo estos justos, solidarios e innovadores. Sin lugar a dudas, el establecimiento de un currículo nacional permite alcanzar los objetivos de aprendizaje, para esto el Ministerio de Educación (2016) señala:

“El currículo es la expresión del proyecto educativo que los integrantes de un país o de una nación elaboran con el fin de promover el desarrollo y la socialización de las nuevas generaciones y en general de todos sus miembros; en el currículo se plasman en mayor o menor medida las intenciones educativas del país, se señalan las pautas de acción u orientaciones sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar que efectivamente se han alcanzado”. (p, 1).

Siendo importante de esta manera el establecer las correspondientes mallas curriculares de cada subnivel de estudio para alcanzar los objetivos del país. Se establece que en el presente currículo los estudiantes deben tener acceso a la información a través de las diversas fuentes que existen actualmente y estudio mediante los diversos problemas sociales que existen en la actualidad y que de manera global inciden en el desarrollo de cada estudiante (Ministerio de Educación, 2016). Razón circunstancial que en la malla curricular del subnivel de bachillerato se establezca la materia de



Emprendimiento y gestión para dar a los estudiantes una posibilidad de desarrollo ante la vida futura en el caso de que no continúen con sus estudios superiores; es decir el Ministerio de Educación lo que está haciendo es preparándoles para la vida cotidiana y que puedan estos estudiantes enfrentarse a los problemas de esta misma y que simplemente puedan generar emprendimientos que le permitan su subsistencia y que aporten a la sociedad ecuatoriana.

### 3.1 Finalidad de la asignatura

La materia de Emprendimiento y Gestión que se aplica en todos los cursos de Bachillerato General Unificado, y es por eso que se le da un enfoque pedagógico que manifiesta la Guía para la implementación de Emprendimiento y Gestión (2017):

“la asignatura de Emprendimiento y Gestión tiene la finalidad de formar jóvenes emprendedores, con un alto nivel de liderazgo, capaces de asumir riesgos, que busquen soluciones efectivas a los problemas de su vida personal y laboral, y que generen fuentes de trabajo para sustentar la economía ecuatoriana en un sistema de producción innovador y de alto valor agregado. La idea central de la asignatura es permitir a las instituciones educativas incorporen proyectos interdisciplinarios, donde los estudiantes puedan tomar contacto con la realidad del entorno, para conocerla, comprenderla e incidir en su transformación”. (p. 4).

Esta materia lo que busca es ser una alternativa para la vida laboral como lo manifiesta el Ministerio de Educación a través de su guía, lo importante aquí es contextualizar ese liderazgo a los nuevos recursos digitales que se implementan para los emprendimientos y mejor aún para el proceso de enseñanza-aprendizaje que desarrollan los alumnos para generar una ciudadanía digital en las zonas rurales, es por ello que la herramienta eXeLearning nos permite generar esa utilización e involucramiento de los estudiantes a los entornos digitales.

### 3.2 Perfil de Salida de la asignatura.

Como se indicó en líneas anteriores, el perfil de salida de los estudiantes se establece a que sean innovadores, solidarios y justos, lo que hace que la asignatura de Emprendimiento y Gestión encamine también su perfil de la asignatura a ese perfil general, por tal motivo la Guía de Implementación de Emprendimiento y Gestión (2017) señala como perfil de salida ajustado al perfil de salida general lo siguiente de la asignatura:

I.1. Tenemos iniciativas creativas, actuamos con pasión, mente abierta y visión de futuro; asumimos liderazgos auténticos, procedemos con proactividad y responsabilidad en la toma de decisiones y estamos preparados para enfrentar los riesgos que el emprendimiento conlleva.

I.2. Nos movemos por la curiosidad intelectual, indagamos la realidad nacional y mundial, reflexionamos y aplicamos nuestros conocimientos interdisciplinarios para resolver problemas en forma colaborativa e interdependiente, aprovechando todos los recursos e información posibles.

I.3. Sabemos comunicarnos de manera clara en nuestra lengua y en otras, utilizamos varios lenguajes como el numérico, el digital, el artístico y el corporal; asumimos con responsabilidad nuestros discursos.

I.4. Actuamos de manera organizada, con autonomía e independencia; aplicamos el razonamiento lógico, crítico y complejo; y practicamos la humildad intelectual en un aprendizaje a lo largo de la vida.

S.1. Asumimos responsabilidad social y tenemos capacidad de interactuar con grupos heterogéneos, procediendo con comprensión, empatía y tolerancia.

S.2. Construimos nuestra identidad nacional en busca de un mundo pacífico y valoramos nuestra multiculturalidad y multietnicidad, respetando las identidades de otras personas y pueblos.



S.3. Armonizamos lo físico e intelectual; usamos nuestra inteligencia emocional para ser positivos, flexibles, cordiales y autocríticos.

S.4. Nos adaptamos a las exigencias de un trabajo en equipo en el que comprendemos la realidad circundante y respetamos las ideas y aportes de las demás personas.

J.2. Actuamos con ética, generosidad, integridad, coherencia y honestidad en todos nuestros actos.

J.3. Procedemos con respeto y responsabilidad con nosotros y con las demás personas, con la naturaleza y con el mundo de las ideas. Cumplimos nuestras obligaciones y exigimos la observancia de nuestros derechos". (p. 5-6).

Estos perfiles de la asignatura encajan plenamente con el perfil de salida general que da el Ministerio de Educación y como lo menciona, lo que se pretende es que los estudiantes se adapten a un mundo globalizado y que mediante su liderazgo se adapten a las nuevas realidades sociales, siendo innovadores para generar nuevas formas de emprendimiento mediante el uso de recursos digitales y que mejor que en el proceso enseñanza que se desarrolla en el bachillerato se implemente recursos digitales que ayuden a disminuir las brechas que se han generado a raíz de la pandemia.

### 3.3 Currículo Priorizado

Con la llegada del Currículo Priorizado por competencias que implemento el Ministerio de Educación en el 2021 pospandemia, se establecen las competencias digitales como uno de sus ejes, estableciendo el pensamiento computacional y el uso responsable de la tecnología como consignas. El Ministerio de Educación (2021) define a la competencia digital como el conjunto de habilidades o conocimientos que permiten acceder a los dispositivos tecnológicos, información para hacer un uso adecuado de estos recursos.

A través del establecimiento de este currículo priorizado se pretende que los estudiantes ejerzan sus competencias digitales dentro del proceso educativo, los estudiantes son altamente capaces de desempeñar trabajos a través de recursos digitales, ellos son altamente capaces por tener habilidades innatas que van acorde al desarrollo social actual. La tarea de inclusión se ve reflejada en los sectores rurales, por la carencia de recursos tecnológicos tanto en instituciones educativas o en los hogares mismos, seguido de las conexiones que no son de calidad y como ya se enunció por el desinterés de ellos mismos.

Mediante este sustento teórico se ve la necesidad de implementar alternativas, para que los estudiantes en el sector rural vayan generando una cultura digital que genere una inclusión dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje que hoy en día han traspasado los límites de la escuela física y han migrado a un nuevo espacio que tanto docentes como estudiantes deben acceder por las necesidades sociales.

Reducir las brechas digitales que se han generado por cuestiones de conectividad es la razón de la búsqueda de alternativas en plataformas y recursos que sean de dominio gratuito tanto para docentes y para estudiantes. La herramienta eXeLearning cuenta con estas características que encajan de una forma adecuada en el presente trabajo; por intermedio de su operatividad y características, hará que la experiencia de construcción de aprendizajes en los estudiantes del sector rural sean distintas a lo tradicional y de lo cual están habituados y no les hace salir de su zona de confort.

Dar este tipo de herramientas o recursos a los estudiantes que se educan en el ámbito rural, modificara su perspectiva de lo que pueda hacer en la sociedad contemporánea y más que nada le permite hacerse mucho más responsable con el manejo de la información que accede para convertirla en conocimiento mediante la guía del docente que no puede estar fuera del proceso de enseñanza-



## Universidad Nacional de Educación

**UNAE**

aprendizaje. El sector rural merece reducir las brechas que se están implantando para generar la tan ansiada educación de calidad que esperan los miembros de la comunidad educativa.

### **CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

#### **3. Marco Metodológico**

##### **3.1 Paradigma**

El paradigma es el interpretativo; porque la realidad de la investigación debe ser analizada en contexto para luego ser interpretada, se desarrolla en un ambiente dinámico y en constante cambio, según sea el aporte de los participantes en la investigación. El paradigma interpretativo, según Ricoy (2006) es el que más se acoge a lo que se desarrolla en el campo de la educación, es importante con la interacción e interpretación que se da con el fenómeno de la investigación se puede proponer soluciones o propuestas de mejora. El caso que compete a la investigación sobre el uso de la plataforma eXeLearning, el paradigma interpretativo permitirá una interacción entre docente y estudiantes para describir la realidad del aula y proponer escenarios de mejora.

##### **3.2 Enfoque**

En cuanto al desarrollo del marco metodológico de la presente investigación, en primera instancia se manifiesta que el enfoque de la misma será cualitativo. Hernández-Sampieri et al. (2014) dice que este tipo de enfoque nos permite comprender los fenómenos desde la perspectiva o visión de las personas que intervienen. A más de ello, hace que el investigador tome una postura neutral, siempre con relación al contexto donde se desarrolle la investigación. La realidad de la Unidad Educativa escogida para la investigación proporciona información primaria para entender lo que sucede en las aulas y a partir de esta información contextualizada se la analizará para generar una propuesta.

##### **3.3 Tipo de investigación**

A partir de este enfoque cualitativo y el paradigma interpretativo, se utilizará el alcance descriptivo. La idea de este alcance descriptivo es que se parta de un diagnóstico para ir recopilando



información o simplemente las características principales del objeto de la investigación; que, en este caso, sería la experiencia de los estudiantes para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

Recordemos que la investigación descriptiva con enfoque cualitativo permite sistematizar de una mejor manera con los informantes claves la información que proporcionen al desarrollo de la investigación; pues al tratarse de la investigación descriptiva siempre tiene que estar vinculada al contexto real del problema o fenómeno por el cual se realiza la investigación, como manifiesta Valle et al., (como se citó en Guevara et al., 2020) en cuanto al objetivo de la investigación descriptiva es “conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (p.15)

Este tipo de investigación encaja en el contexto educativo y por ningún motivo se puede generalizar los resultados a otras instituciones, debido a que solo manifiestan la realidad y contexto de esa institución y de sus actores, tratar de generalizar la realidad desvirtuaría el enfoque descriptivo que se aplica a la educación.

### **3.4 Diseño (fases o pasos)**

Las fases de la investigación son análisis, diagnóstico, diseño y validación; se desarrollan con sustento a la metodología investigación descriptiva, que pretende estudiar el fenómeno educativo, siendo este parte de las ciencias sociales. Estas diferentes fases se aplican en el contexto educativo de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco.

### **3.5 Población muestra o Informantes claves**

Los informantes claves que se han seleccionado en la presente investigación son 19 informantes pertenecientes al primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco, los cuales brindaran la información necesaria para obtener los datos de la presente investigación, recordando que los informantes clave pertenecen a diferentes comunidades y que este



año se han matriculado en la Unidad lo que enriquecerá la obtención de información en la presente investigación.

Para entender un poco el rol de los informantes claves es necesario que partamos de su concepto, para ello se toma lo mencionado por Alejo y Osorio (2016) en cuanto a los informantes clave: “que el informante es una persona capaz de aportar información sobre el elemento de estudio y el portero, además de ser un informante clave, es una persona que sitúa en el campo y ayuda en el proceso de selección de participantes en el caso de realizar entrevistas o grupos focales”. (p. 75). Los informantes clave son personas capaces de ayudarnos a recopilar la suficiente información para el problema planteado, a más de ello al pertenecer al contexto educativo nos permite establecer una serie de experiencias que ayudaran a reflejar el diagnóstico y problemática en el contexto que se desenvuelven los estudiantes de la Unidad Educativa. Es por ello que también se los ha seleccionado a estos informantes o porteros, como también los llaman por conveniencia del investigador.

### **3.6 Criterios de inclusión y exclusión de las unidades de información**

En lo que respecta a los criterios de inclusión de los informantes, se consideran aspectos relacionados con la ruralidad en la que se desarrollan los mismos. La presencia de una zona específica de ganado y agricultura, puede resultar más complejo que los estudiantes de la ciudad, dado que no se dispone de servicios o accesos suficientes en torno a la tecnología, el servicio de internet, los recursos institucionales o la desidia de los estudiantes.

Las diversas dificultades que enfrentaron los alumnos y que ya fueron mencionadas anteriormente; afectó el cumplimiento de tareas y su desempeño en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta que por la dificultad de acceso a recursos se les hizo imposible tener una buena experiencia en el desarrollo de las clases virtuales en la época de pandemia. Hay una



mínima cantidad de estudiantes que cuentan con tecnología y acceso a internet en sus hogares, pero es ínfima esta cantidad.

### **3.7 Criterios para seleccionar y/o determinar los participantes en la investigación**

La característica de los informantes clave seleccionados se sustenta por ser un grupo numeroso, los estudiantes viven en comunidades alejadas a donde se encuentra la institución, su servicio de internet es deficiente o en algunos casos no lo tienen, no desarrollaron un buen trabajo con la llegada de la pandemia y tienen recelo al manejo de recursos digitales para el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **3.8 Técnicas e instrumentos de recolección de la información**

Las técnicas que se aplican a la investigación son encuestas, entrevistas y la observación participante. Estas técnicas hacen que sea posible recopilar datos de una manera más directa con los estudiantes que son objeto del trabajo desarrollado. Los instrumentos acordes a las técnicas son las guías de preguntas, encuesta, guía de observación, diario de campo.

### **3.9 Operacionalización de las variables/categorías de estudio**

**Tabla 1**  
*Operacionalización de variables*

CATEGORIA	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSION Y SUBDIMENSION	INDICADORES
-----------	--------------------------	-----------------------------	-------------



**UNAE**

Herramientas

de Autor

## Universidad Nacional de Educación

Herramientas de Autor	<p>Violini y Sanz (2016):</p> <p>Tienen como objetivo principal permitir la generación de contenidos y/o actividades educativas digitales. Se caracterizan por ser de fácil utilización, la mayoría están diseñadas de manera tal que aquellos docentes que decidan utilizarlas no requieran amplios conocimientos sobre manejo de</p>	<p>Interactividad</p>	<p>-Crea e implementa actividades que le permitan la interacción del usuario como cuestionarios, juegos, ejercicios prácticos en donde los estudiantes se interesen e interactúen con el recurso presentado de una manera sencilla y dinámica que le permita un ambiente propicio para realizar las actividades.</p>
	<p>sobre manejo de</p>	<p>Accesibilidad</p>	<p>-Concibe actividades desarrolladas para que todas las personas las</p>



	<p>herramientas de software ni sobre programación.</p> <p>Suelen ser amigables en su interfaz y de manejo intuitivo a la hora de generar los contenidos y/o actividades educativas.</p> <p>Proporcionan plantillas para mostrar y organizar contenidos, y/o plantillas para armar actividades. (p. 355)</p>	<p>usen por cualquier tipo de necesidad e inclusive al no tener conectividad.</p>
--	---	---

<p>Entornos virtuales</p>	<p>Es una plataforma informática en la cual se puede cargar diferentes tipos de recursos digitales, información, imágenes, audios, videos, juegos, etc.; propiciar una interacción directa entre estudiante y docente o algún profesional experto (Silva et al., 2016)</p>	<p>Trabajo colaborativo</p> <p>Retroalimentación</p>	<p>Articula el correspondiente trabajo colaborativo a través de los entornos virtuales.</p> <p>Establece la retroalimentación constante entre el docente y el alumno lo que permite la construcción significativa de los aprendizajes, por medio de una retroalimentación oportuna y adecuada para corregir errores.</p>
<p>Emprendimiento y Gestión</p>	<p>Emprendimiento y gestión para dar a los estudiantes una posibilidad de</p>	<p>Contenidos</p>	<p>Los contenidos de la materia de Emprendimiento y Gestión permiten a los alumnos en un primer momento</p>

	<p>desarrollo ante la vida futura en el caso de que no continúen con sus estudios superiores; es decir el Ministerio de Educación lo que está haciendo es preparándoles para la vida cotidiana y que puedan estos estudiantes enfrentarse a los problemas de esta misma y que simplemente puedan generar emprendimientos que le permitan su subsistencia y que aporten a la</p>	<p>Vinculación con las necesidades del entorno</p>	<p>adaptarse a los contenidos y términos que se usan constantemente en la materia, es por ello que los estudiantes se adaptan a la misma por medio de las actividades interactivas para entender sobre lo que se trata esta asignatura.</p> <p>El fin es identificar las principales necesidades que tiene su entorno y que estas se concreten en ideas de negocios que puedan comunicarse y expresarse por medio de los entornos virtuales.</p>
--	---	--	--



## Universidad Nacional de Educación

	sociedad ecuatoriana. (Ministerio de Educación, 2016).		
--	--	--	--

## **CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

### **4. Análisis e interpretación de la información**

#### **4.1 Cualitativo**

En la entrevista que se realizó a los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco con una guía de preguntas estructuradas previamente y que se la aplica a cada uno de los estudiantes se puede manifestar que se ha recopilado información suficiente para establecer concordancias y diferencias en el uso de tecnología, impresiones en la pandemia, para ello a los entrevistados se les consulta como se sintieron durante la pandemia se sintieron bien los encuestados porque estaban en clases, lo de las clases virtuales manifiestan que fue más o menos la experiencia, en lo que corresponde a lo preguntado de lo presencial o virtual manifiestan que les gusta lo presencial porque se puede aprender más, el desempeño entre regular o más o menos porque no entendían muchas de las veces y no tomaban atención, a los recursos tecnológicos son necesarios para el desarrollo del aprendizaje, a veces también manifiestan que se iba el internet, porque en la zona donde viven el servicio es deficiente y muchas de las veces no se contaba con el servicio.

Es por ello que a veces no se conectaban a clases, cuentan también con recursos tecnológicos en su hogar, los recursos aplicados por los docentes en su mayor parte fueron adecuados por parte de los docentes y las circunstancias que no les dejaron cumplir las actividades la atribuyen a la deficiencia del servicio, falta de Internet, lo que ayudan en sus hogares y lo que no les gustaban ciertas actividades. Con lo mencionado anteriormente se puede expresar de una mejor manera que el desempeño de los estudiantes no fue el adecuado y que muchas de las veces las circunstancias del servicio, la falta de internet, las obligaciones familiares no les dejó cumplir con los procesos de aprendizaje virtuales.

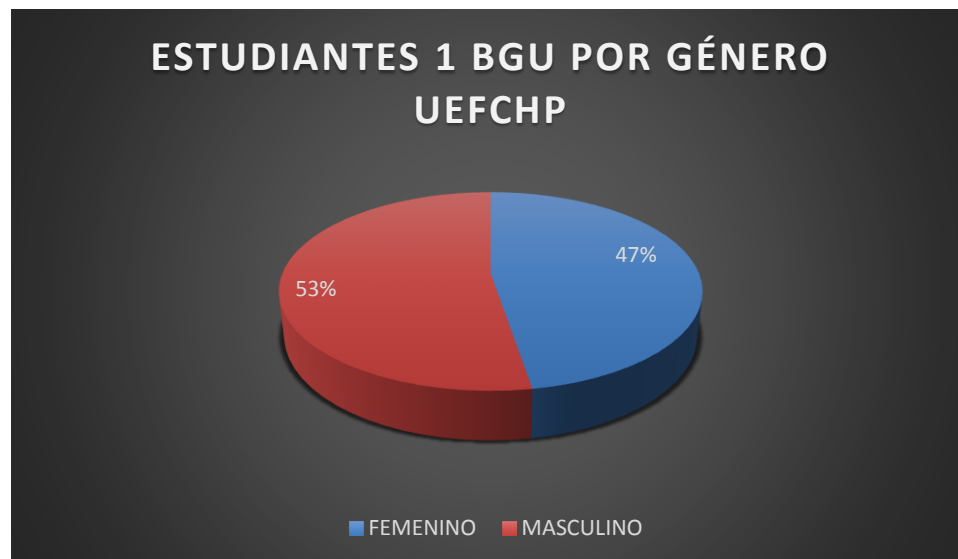
Ahora si bien es cierto de lo manifestado anteriormente; los estudiantes cuentan en su gran mayoría con dispositivos tecnológicos móviles y es por ello que hacía esos dispositivos se deben



encaminar la creación de los recursos digitales para el proceso de enseñanza-aprendizaje y más que nada por la ubicación geográfica de los estudiantes y la institución que es en la zona rural del Cantón Nabón se debe aplicar herramientas que se puedan manejar de manera offline, para que la deficiencia de los servicios que hay por internet se reduzcan; así de esta forma se puede reducir en gran número las brechas que se están generando por conectividad o por deficiencia del servicio y más que nada se puede generar la inclusión de todos los estudiantes al proceso educativo que gira ahora con las competencias y habilidades computacionales que demanda el Ministerio de Educación a través del currículo priorizado por competencias.

En los resultados que se obtienen al haber aplicado la encuesta, se puede manifestar que al tener un alcance descriptivo permite a la investigación sustentar la misma y seguir teniendo el enfoque cualitativo, se puede mencionar que al aplicar la encuesta en el primero de bachillerato de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco, se puede mencionar lo siguiente:

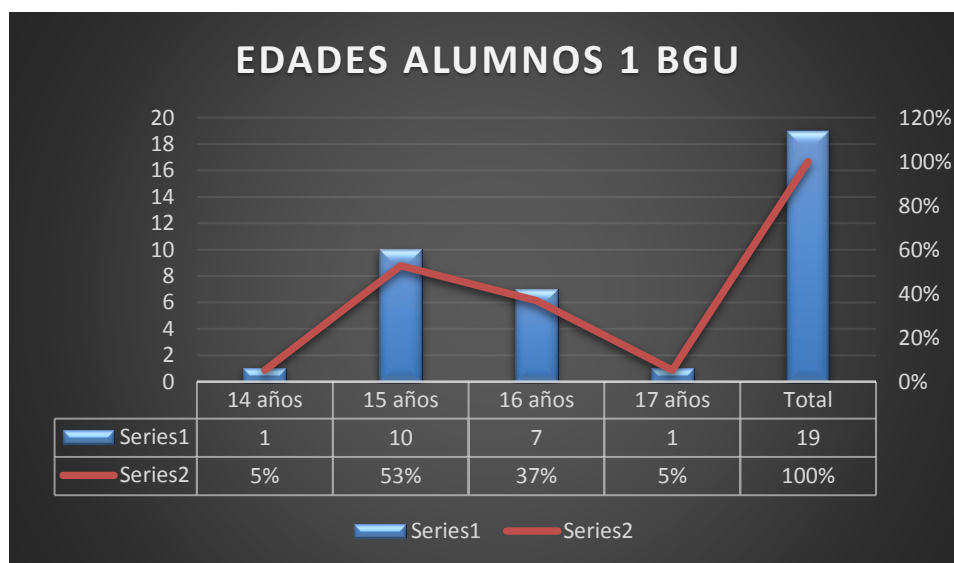
**Figura 1**  
*Información de Primero BGU. por género*



En este cuadro se observa que los estudiantes encuestados en primero de bachillerato son diecinueve alumnos en total, dando un porcentaje de participación total de los mismos; de los cuales se puede observar en la gráfica que el 47% corresponde al género femenino y el correspondiente 53% al género masculino, lo que permite obtener apreciaciones acertadas correspondientes a género.

Ante lo manifestado anteriormente, se puede manifestar que las edades que se encuentran en el primero de bachillerato están comprendidas desde los catorce hasta los diecisiete años, lo que se representa en la siguiente tabla gráfica:

**Figura 2**  
*Edades de los Alumnos 1 BGU.*



Fuente elaboración propia, 2023

Lo que podemos observar en la tabla es que existe un predominio de la edad de 15 años, lo que corresponde a un 53% del total de alumnos del primero de bachillerato, seguido de los estudiantes que tienen 16 años y que corresponde un porcentaje del 37% de alumnos del curso; en lo que respecta



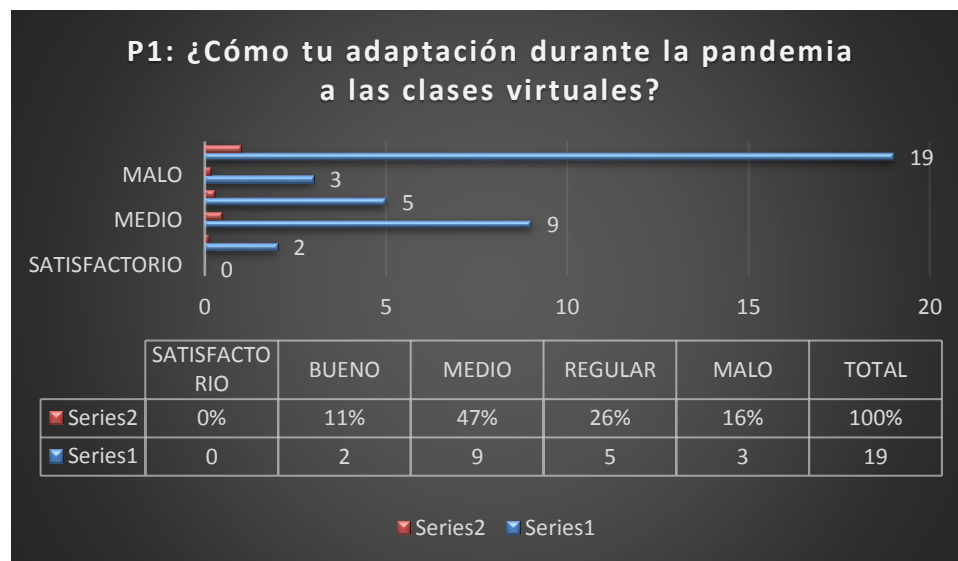
a la edad de 14 y 17 años en el primero de bachillerato existe un alumno por cada edad; lo que corresponde a un 5% respectivamente en porcentaje a cada estudiante con dichas edades.

En el primer histograma se puede manifestar que en la primera pregunta de la encuesta ¿Cómo consideras tu adaptación durante la pandemia a las clases virtuales?, que se aplicó a los 19 estudiantes del primero de bachillerato A de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco en la materia de Emprendimiento y Gestión, un 11% de los estudiantes manifiesta que fue bueno, seguido de esto el 16% señala que su adaptación fue mala, un 26% de estudiantes escogen la opción regular y un 47% de los encuestados señalan que su adaptación fue media.

Con esto y los datos reflejados en la primera pregunta, se observa que unos once estudiantes tienen una adaptación entre media y buena a las clases virtuales, lo que corresponde a más de la mitad del curso, lo que hace manifestar es que la adaptación de algunos estudiantes estuvo entre lo malo y regular.

**Figura 3**

*Pregunta 1: ¿Cómo fue tu adaptación durante la pandemia a clases virtuales?*

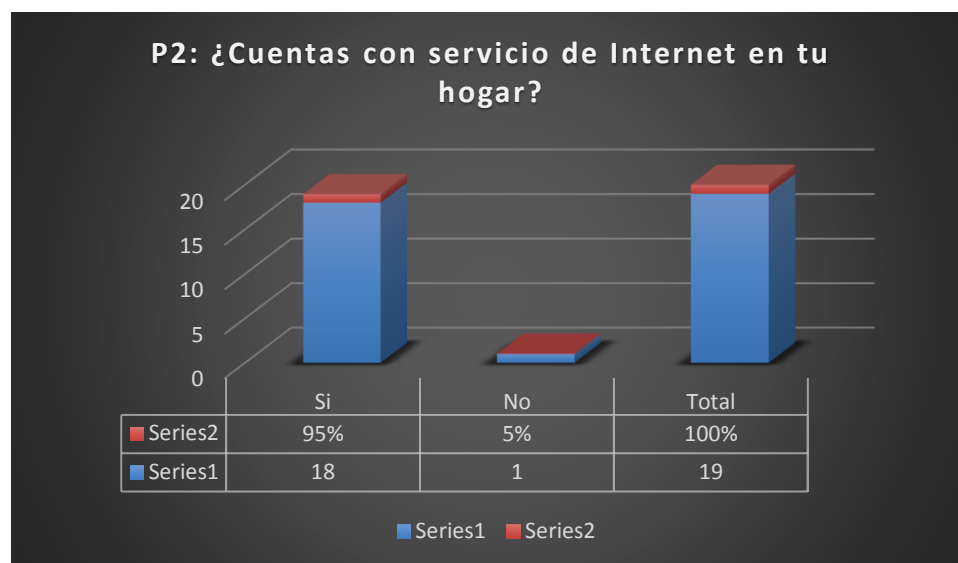


Fuente elaboración propia, 2023



Seguido de esto tenemos las impresiones de los estudiantes con respecto a la pregunta dos que señala ¿Cuentas con servicio de Internet en tu hogar?, a lo que se presenta un diagrama de barras en donde se puede ver que los estudiantes en un 95% del total del curso cuentan con servicio de internet en su hogar y solo un estudiante que corresponde al 5% del curso manifiesta que no cuenta con servicio de internet en su domicilio.

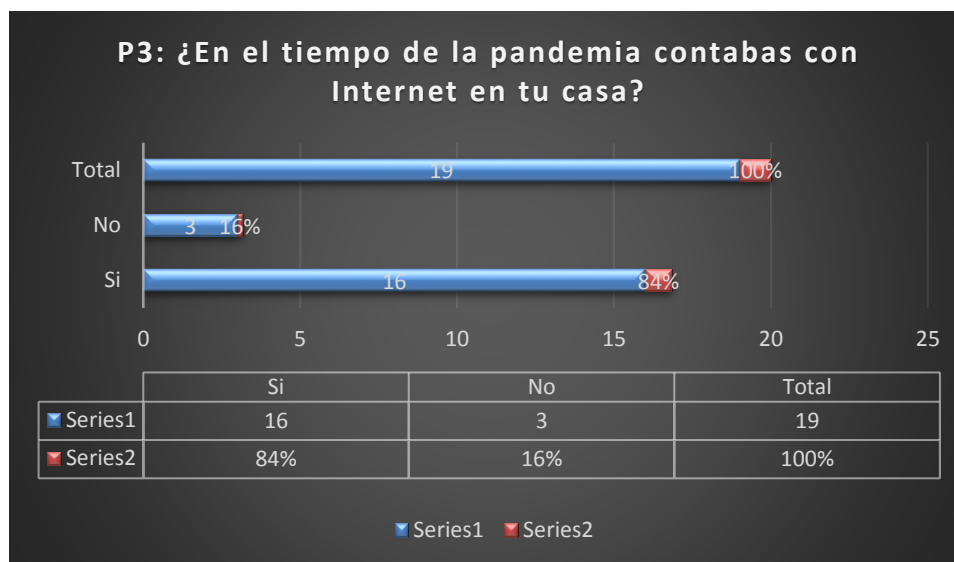
**Figura 4**  
Pregunta 2: ¿Cuentas con servicio de Internet en tu hogar?



Seguidamente, tenemos lo que se contesta en la pregunta tres por parte de los estudiantes de primero de bachillerato, en lo que respecta a la pregunta ¿En el tiempo de la pandemia contabas con Internet en tu casa?, el 84% de los estudiantes manifiesta que si contaba con internet en su hogar durante la pandemia y solo el 16% no contaba con internet en su casa para las clases virtuales.

Con lo que se establece en la pregunta tres se puede observar que los estudiantes contaban con internet en su hogar, pero no lo usaban para las clases virtuales, en este sentido se puede observar el desinterés por parte de los estudiantes al desarrollo de las clases virtuales.

**Figura 5**  
*Pregunta 3: ¿En el tiempo de la pandemia contabas con Internet en tu casa?*

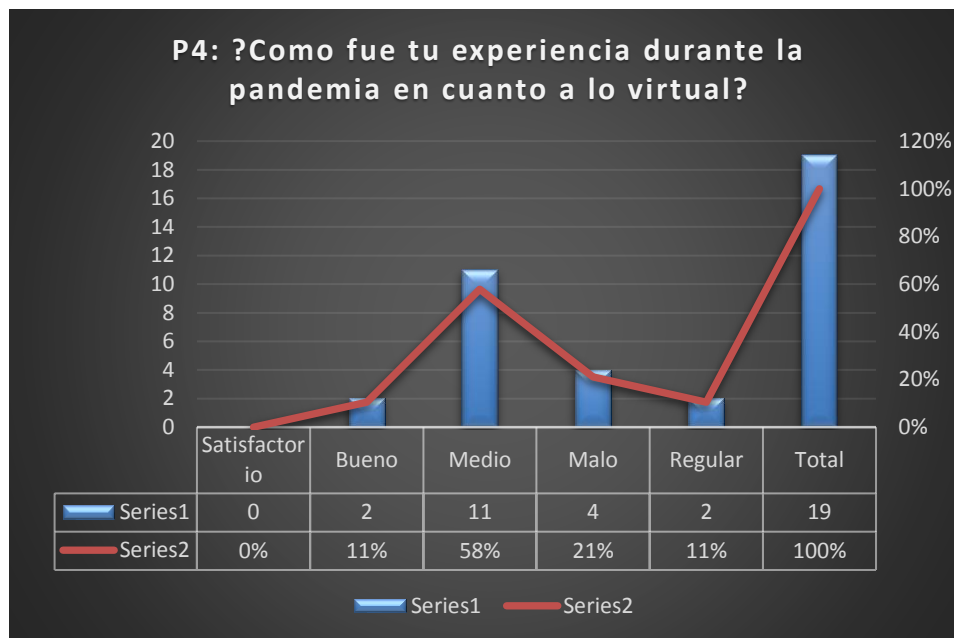


Fuente elaboración propia, 2023

A continuación, tenemos lo que corresponde a la pregunta seis, con un diagrama de barras se presentan los resultados obtenidos de la pregunta ¿Cómo fue tu experiencia durante la pandemia en cuanto a lo virtual?, un 69% del total de estudiantes del curso señala que su experiencia fue entre buena y media, mientras que el 31% de los estudiantes señala que su experiencia fue entre mala y regular.

**Figura 6**

*Pregunta 4: ¿Cómo fue tu experiencia durante la pandemia, en cuanto a lo virtual?*

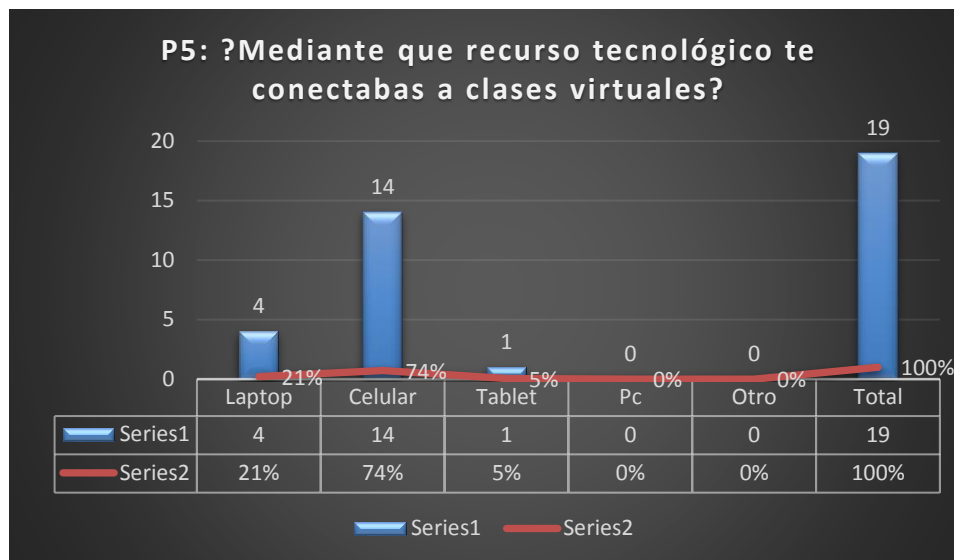


Fuente elaboración propia, 2023

Con lo señalado por los estudiantes se ve que la experiencia que en las clases virtuales fue en un nivel medio hacía malo y regular, con lo que se evidencia que el desarrollo de los aprendizajes no fue el adecuado. Lamentablemente, la experiencia no fue tan buena, lo que ocasiono que los estudiantes no vean a lo virtual como una oportunidad de desarrollo en la institución ubicada en el sector rural.

**Figura 7**

*Pregunta 5: ¿Mediante que recurso tecnológico te conectabas a clases virtuales?*

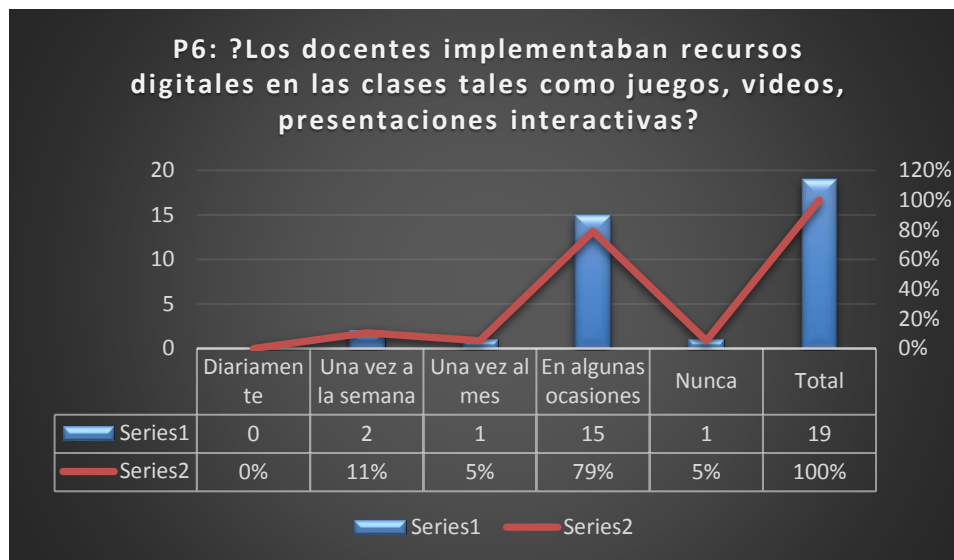


Fuente elaboración propia, 2023

En lo que respecta a la gráfica de la pregunta 5 en la que se consulta a los estudiantes: ¿Mediante qué recurso tecnológico te conectabas a clases virtuales?, la mayoría de estudiantes usa el celular para conectarse a las clases virtuales, lo que representa el 74% del curso, un 21% usa laptop y un 5% utiliza Tablet, lo que se puede evidenciar es que la mayoría cuenta con dispositivos móviles inteligentes que le permiten a los estudiantes poder usar los recursos digitales a través del celular para implementarlos en el proceso educativo y hacer del aprendizaje una experiencia mucho más significativa para ellos.

**Figura 8**

*Pregunta 6: ¿Los docentes implementaban recursos digitales en las clases tales como juegos, vídeos, presentaciones interactivas?*

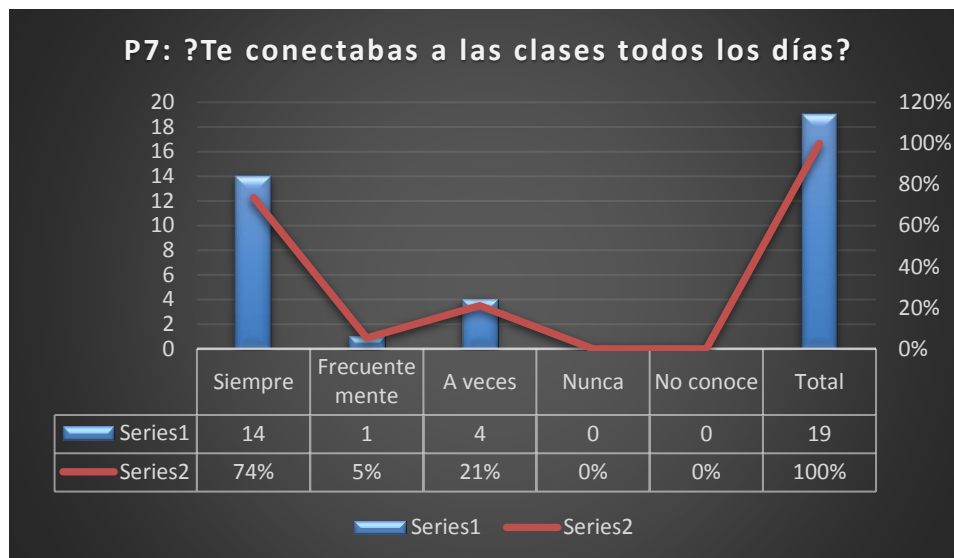


Fuente elaboración propia, 2023

En la pregunta 6 a la que corresponde el diagrama de la figura 8 se puede observar que se les consultó a los estudiantes ¿Los docentes implementaban recursos digitales en las clases tales como juegos, vídeos, presentaciones interactivas?, los resultados que se producen señalan que en algunas ocasiones los docentes implementaban recursos digitales lo que corresponde a un 79% de la apreciación total del curso, una vez a la semana el 11%, una vez al mes el 5% y nunca un 5% también, lo que hace ver que también los docentes no estuvieron preparados para la educación virtual, ni el diseño y utilización de recursos digitales interactivos para el aprendizaje.

**Figura 9**

*Pregunta 7: ¿Te conectabas a las clases virtuales todos los días?*

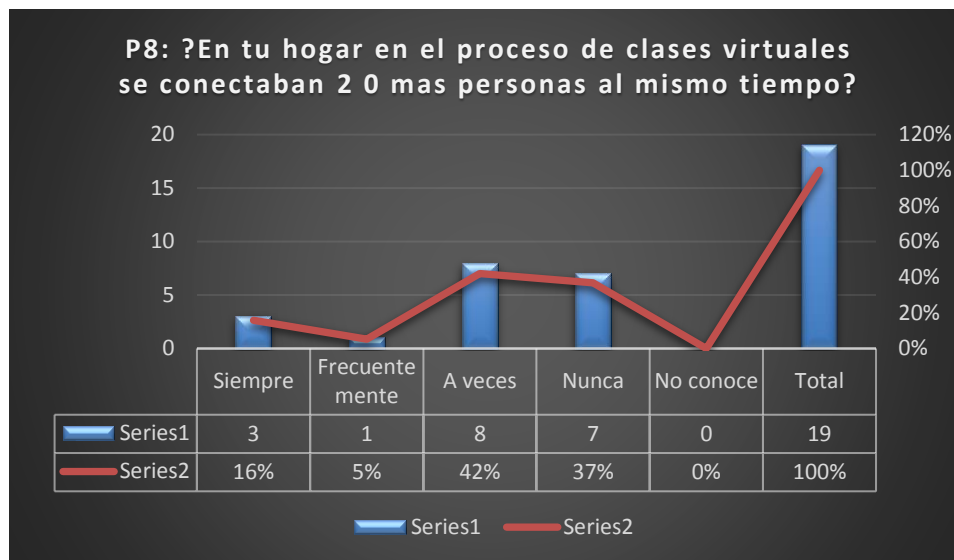


Fuente elaboración propia, 2023

A primera vista se puede observar en la gráfica correspondiente a la pregunta 7 que establece: ¿Te conectabas a las clases todos los días?, la mayoría de los estudiantes se conectaba siempre a las clases correspondiendo a un 74% del total del curso, un 21% manifiesta que a veces y un 5% indica que frecuentemente; acá se puede observar que los estudiantes asistían a las clases virtuales pero al parecer solo por cumplir, puesto que en muchos de los casos solo para la asistencia y no tener la falta.

**Figura 10**

*Pregunta 8: ¿En tu hogar en el proceso de clases virtuales se conectaban 2 o más personas al mismo tiempo?*

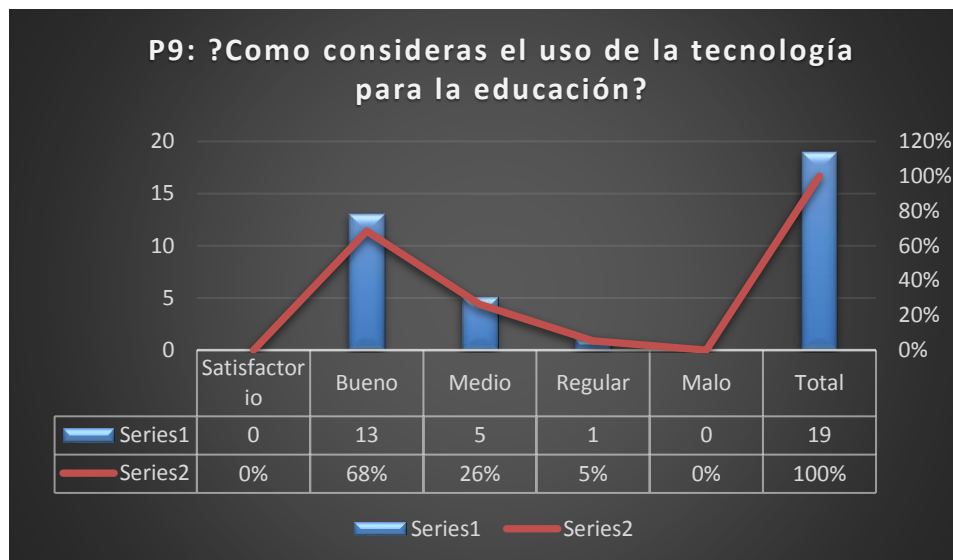


Fuente elaboración propia, 2023

Debemos comprender que de la figura 10 se desprende la pregunta 8 ¿En tu hogar en el proceso de clases virtuales se conectaban 2 o más personas al mismo tiempo?, un 42% de los estudiantes manifiestan que a veces, seguido de un 37% que indican que nunca, luego un 16% dice que siempre se conectaban dos o más personas a clases y un 5% aduce que frecuentemente, esto con los resultados que se reflejan puede tener una gran inferencia en el proceso virtual y desempeño de los estudiantes en las clases virtuales.

**Figura 11**

*Pregunta 9: ¿Cómo consideras el uso de la tecnología para la educación?*



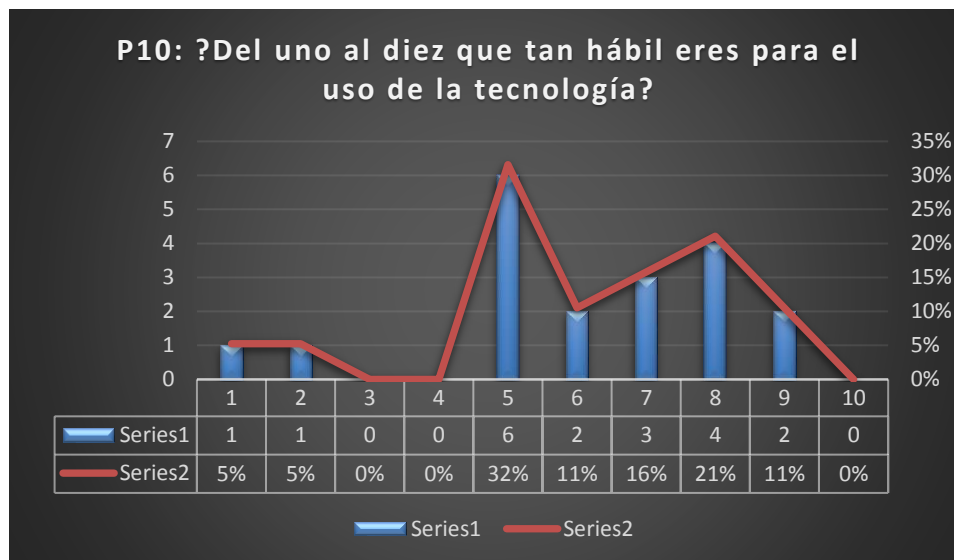
Fuente elaboración propia, 2023

En la correspondiente tabla gráfica se les consulta a los estudiantes en la pregunta 9: ¿Cómo consideras el uso de la tecnología para la educación?, a lo que manifiestan en un 68% que es bueno el uso de tecnología en educación, el 26% expresa que el uso puede ser medio y un 5% que regular, los estudiantes tienen claro que la implementación de la tecnología en la educación puede ser beneficioso para desarrollar los aprendizajes, ahora que se aplique es mucho más complicado en el sector rural por la falta de recursos.



**Figura 12**

*Pregunta 10: Del uno al diez que tan hábil eres para el uso de la tecnología?*



Fuente elaboración propia, 2023

Lo curioso es que en la presente grafica que corresponde a la pregunta 10 se consulta a los estudiantes ¿Del uno al diez que tan hábil eres para el uso de la tecnología? A lo que señalan dos estudiantes que no son tan buenos para la tecnología representando un 10% del curso; el 32% responde que tienen una habilidad media, y un 58% del curso señalan que son hábiles para usar la tecnología, aquí se puede reflejar que la mayoría de estudiantes tienen habilidad para el uso de la tecnología lo cual puede representar un reto para cada uno de los docentes para la implementación de los entornos virtuales para el aprendizaje.

**Figura 13**

*Pregunta 11: ¿Te parecieron atractivas e interesantes las clases virtuales?*

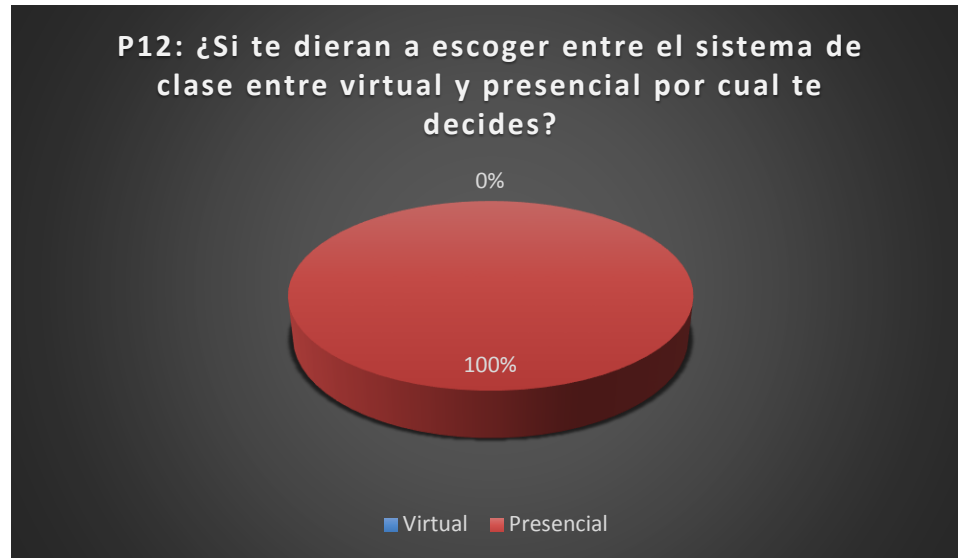


Fuente elaboración propia, 2023

En el correspondiente diagrama de pastel que corresponde a la pregunta 11 se establece a los estudiantes: ¿Te parecieron atractivas e interesantes las clases virtuales?, la gran mayoría del curso señala que si en un 63% mientras que el restante 37% manifiesta que no, en esta pregunta los estudiantes manifiestan que estuvieron atractivas e interesantes las clases lo que no coincide con el resto de preguntas que reflejan otro tipo de resultados; quizás contestaron por cumplir la pregunta.

**Figura 14**

*Pregunta 12: ¿Si te dieran a escoger entre el sistema de clase entre virtual y presencial por cual te decides?*

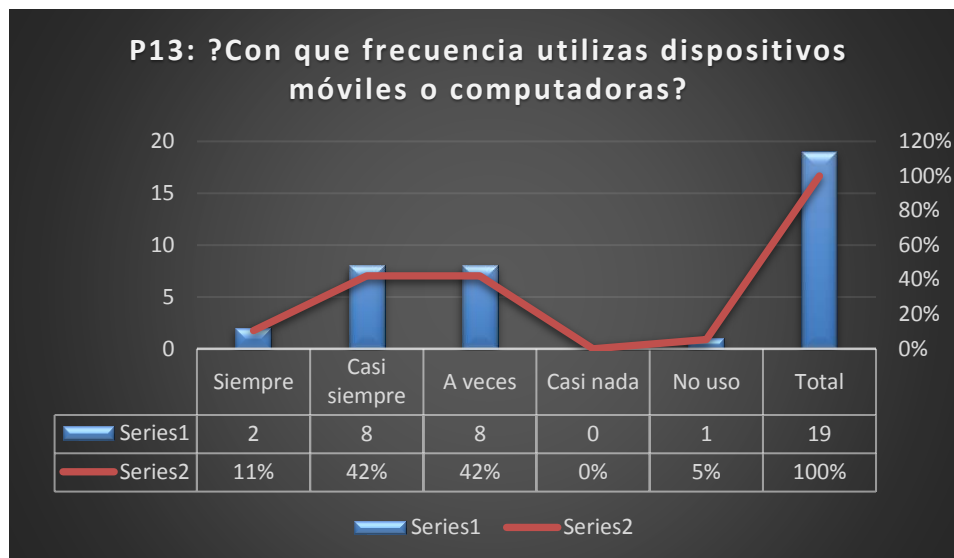


Fuente elaboración propia, 2023

En el aspecto que tiene que ver con la gráfica de pastel; se consulta a los estudiantes ¿Si te dieran a escoger entre el sistema de clase entre virtual y presencial, por cuál te decides?, a lo cual a lo unísono responden en un 100% del curso que prefieren lo presencial antes que lo virtual, por lo que es entendible por diversos factores que hace sociable al ser humano y mucho más al aprendizaje.

**Figura 15**

*Pregunta 13: ¿Con que frecuencia utilizas dispositivos móviles o computadoras?*



Fuente elaboración propia, 2023

Llegando a este punto se observa que en la pregunta 13 que se consulta a los estudiantes: ¿Con qué frecuencia utilizas dispositivos móviles o computadoras?, a lo que respecta esta pregunta, señalan en un 11% de los estudiantes usan siempre con frecuencia, un 42% casi siempre, el otro 42% a veces y el 5% manifiesta que no usa dispositivos. Aquí de forma global podemos ver que en un 95% de los estudiantes utilizan dispositivos, mientras que el 5% que refleja a un estudiante no usa dispositivos, entonces se evidencia que son usuarios de la tecnología.



UNAE

Figura 16

Pregunta 14: ¿Te sientes cómodo al usar tecnología?



Fuente elaboración propia, 2023

Finalmente, en la pregunta 14 se les consulta a los estudiantes: ¿Te sientes cómodo al usar tecnología?, manifiestan de manera global en un cien por ciento los estudiantes que sí, lo que se puede observar es que la falta de recursos para encaminarlos es un aspecto preponderante y que para que se sientan aún más cómodos en el proceso educativo luego de la pandemia se hace necesario formar a los estudiantes para una sociedad digital.

Esta información resultó clave para el diseño de una propuesta de intervención educativa que fue validada por expertos. A más de la información obtenida se articularon los aspectos teóricos que potencian una nueva visión educativa relacionada al saber y al saber hacer algo con la tecnología, en este caso el uso de la tecnología en la asignatura de Emprendimiento y Gestión constituye una nueva visión de concebir los ambientes de aprendizaje.



## **CAPÍTULO V: PROPUESTA**

### **5. Diseño de la propuesta de intervención educativa**

#### **5.1 Problemática**

El acceso a Internet en la actualidad hace del proceso de enseñanza-aprendizaje y que sus recursos y actividades sean mucho más dinámicas y entretenidas para los estudiantes, con la utilización de diferentes herramientas digitales que les cede tener un adecuado proceso de construcción de aprendizajes. En el caso del sector rural y en el caso de los estudiantes de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco del Cantón Nabón; los estudiantes tienen dificultades en la utilización de los recursos digitales empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sea por falta de acceso a Internet, falta de recursos tecnológicos y a razón de que en su mayoría solo cuentan con dispositivos celulares o simplemente no ven a lo digital importante para su crecimiento personal y profesional.

La falta de una ciudadanía digital orientada a las actividades que demanda la sociedad actual y en la cual se desenvuelve vertiginosamente, hace que los estudiantes se estanquen en los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje que se están empleando en la actualidad, es por ello importante que se genere recursos digitales que se acoplen a la realidad de los estudiantes en el sector rural. El uso de herramientas o plataformas que se puedan utilizar con los estudiantes es imprescindible en el sector rural para tratar de reducir las brechas digitales que se están implantando y que cada día se acrecientan más.

Tratar de que los estudiantes se desarrollen en una ciudadanía digital global y que demanda del empoderamiento de ellos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para reducir la problemática en el sector rural que por conexión, falta de recursos o simplemente por desinterés de los estudiantes toma importancia la aplicación de la herramienta eXeLearning para que los estudiantes interactúen con los recursos y comiencen a generar esa cultura a través de los recursos digitales.

## **5.2 Justificación**

La utilización de los entornos virtuales de aprendizaje a través de los recursos digitales que se han generado durante y luego de la pandemia; hace necesario que se busquen una serie de alternativas en los sectores rurales para disminuir las brechas que se están marcando por el acceso a Internet y recursos tecnológicos. La utilización de la herramienta eXeLearning en el sector rural puede servir de mucha ayuda y ser útil para reducir la problemática enmarcada en esta propuesta de intervención educativa.

La herramienta eXeLearning tiene una serie de características que encajarían de una forma adecuada en el sector rural, al ser un software libre se puede generar contenidos interactivos y personalizados adaptados a la realidad de los estudiantes y más que nada que puedan ser de libre acceso para su utilización; en el sector rural será de gran aporte su aplicación y utilización, tratar de generar recursos a través de la plataforma hará que los estudiantes busquen la información y los recursos.

A más de ello la herramienta permite generar contenidos que pueden ser utilizados en los dispositivos celulares que en su gran mayoría disponen los estudiantes en la actualidad, su modo de utilización de forma offline será de gran utilidad en la ruralidad, considerando que en algunos lugares la conexión y acceso a internet es limitado, los estudiantes pueden utilizar la herramienta donde se encuentren, acceder a la información y a los recursos en cualquier hora del día.

Cuando se dice que las limitaciones en el sector rural son marcadas y más aún en la educación por infraestructura escolar, dado que en muchos de los casos las instituciones cuentan con un solo infocus, laboratorios limitados y una deficiente señal a internet. Tratar de reducir esas brechas





mediante alternativas digitales que generen una cultura digital en los estudiantes es la necesidad actual en el sector rural, los estudiantes necesitan que su aprendizaje vaya de la mano con lo digital.

Es así como los procesos de enseñanza-aprendizaje deben incluir herramientas o recursos digitales que les permita a los estudiantes desarrollar sus habilidades y competencias del siglo XXI, generar esas habilidades y competencias en los estudiantes del sector rural es la tarea que se tiene en la actualidad y como ya se ha mencionado reducir esas brechas digitales que se han impuesto en el sector rural y generar una ciudadanía digital en los estudiantes de estos sectores aprueba que se les incluya en la nueva forma de generar los aprendizajes por intermedio de las tecnologías.

### **5.3 Objetivo General de la propuesta.**

Reducir las brechas digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje que se han generado en la zona rural mediante la aplicación de la herramienta offline eXeLearning para de esta forma generar una ciudadanía digital en los estudiantes del primero de bachillerato.

Título de la Propuesta: eXeLearning un medio para construir Ciudadanía digital en la zona rural.

### **5.4 Fundamentos teóricos**

En cuanto a la fundamentación que se puede dar a la correspondiente propuesta, se puede manifestar que los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje se desarrollan y se desenvuelven por intermedio de la tecnología, es por ello que la utilización de la herramienta eXeLearning en el sector rural toma relevancia, debido a que debemos sustentar su aplicación en las teorías que fundamentan las nuevas formas de aprendizaje.

Por tal motivo, se puede manifestar que el e-learning ha venido teniendo fuerza desde los años noventa y con la cual se fundamenta en primera instancia una educación a distancia, presentando una serie de recursos para diseñar un tipo de educación a distancia. En la actualidad, ese e-learning está



diseñado para generar la interacción y comunicación de los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje con la utilización del Internet.

El desarrollo y la evolución del e-learning depende de las transformaciones tecnológicas, para ello hay que hacer hincapié en que la tecnología no es estática y siempre está sujeta al cambio de la sociedad, los cambios y transformaciones que se dan en los procesos de aprendizaje también están sujetos a los avances de la sociedad por lo cual queda sustentada la aplicación del e-learning; el generar aprendizaje por medio de los móviles que se han implementado en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Montoya et al., 2019).

Lo mencionado en líneas anteriores da sustento a utilizar recursos tecnológicos para el proceso de enseñanza aprendizaje y más aún en la ruralidad generar alternativas para una cultura digital en los estudiantes. Las brechas digitales se han implantado, pero este tipo de recursos nos permiten reducirlas en el sector rural, la implementación de este tipo de recursos offline que se usan por los dispositivos móviles que en su gran mayoría disponen los estudiantes.

Para sustentar más la propuesta también se puede mencionar acerca del b-learning que puede ser similar al e-learning, pero con la diferencia que combina el aprendizaje presencial y virtual, para ello se hace la consideración de lo que manifiesta Montoya et al. (2019):

El aprendizaje presencial se refiere a la instrucción tradicional en la clase donde profesores y estudiantes enseñan y aprenden frente a frente en un mismo espacio físico. El aprendizaje en línea se refiere a un aprendizaje basado en la web y autodirigido ya sea de manera sincrónica o asincrónica con el uso de la computadora. Esto precisa del uso de recursos virtuales y herramientas tales como materiales para el aprendizaje en línea, el uso del chat, mensajería, tele conferencias, entre otros. (p. 247)

Con la implementación de la herramienta se puede aplicar esta combinación de lo virtual y presencial con los estudiantes en el aula, porque como se mencionó en líneas anteriores, los estudiantes acceden a los recursos e información en cualquier lugar y tiempo, lo que haría más beneficioso el proceso de aprendizaje aplicando este tipo de recursos en los sectores rurales para la interacción de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### **5.5 Fundamentos pedagógicos**

Las nuevas pedagogías apoyadas en la tecnología o recursos tecnológicos sustentan su aplicación en dos fundamentos o corrientes pedagógicas que dan valor a la aplicación de las mismas, hay que mencionar al constructivismo en donde los alumnos mediante un proceso activo ellos van construyendo su aprendizaje a través de recursos o estrategias activas que les permite ir construyendo su aprendizaje. Ahora en el constructivismo aplicado a la tecnología con el modelo que se basa en la solución de problemas que permite al alumno tomar la iniciativa en su aprendizaje, tratando de que este se motive para la consecución de las destrezas o habilidades (Montoya et al., 2019).

El constructivismo le da al alumno un rol protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siempre guiado por el docente, teniendo en cuenta que el estudiante es el que interpreta la realidad, haciéndolo mucho más crítico y reflexivo con lo que le rodea. El alumno puede interactuar con lo que le rodea por medio de la tecnología y es más significativo su aprendizaje, porque ellos se desenvuelven de forma natural en los entornos que le permiten ir descubriendo soluciones a problemas planteados de forma colaborativa o individual.

Otra de las teorías en la cual podemos sustentar la aplicación de la herramienta eXeLearning es el conectivismo que manifiesta a decir de Montoya et al. (2019) “El conectivismo es la aplicación de los principios de redes para definir tanto el conocimiento como el proceso de aprendizaje” (p.249). Esto a entender que el proceso de enseñanza-aprendizaje parte del individuo y que genera redes para ir construyendo la información a través de las redes.

Sin duda alguna lo del conectivismo aplicado a la educación permite generar una serie de nodos en los cuales los estudiantes van construyendo sus conocimientos a partir del trabajo colaborativo que genera un proceso colectivo de aprendizaje que es acoplado a las nuevas necesidades del tiempo luego de la pandemia; atrás quedo ya el proceso tradicional en el aula de adoctrinamiento a los alumnos y los recursos nada llamativos que no llamaban el interés ni motivan a los alumnos, ahora con la tecnología y el involucramiento de recursos que los motiven y llamen la atención y que les permita interactuar de una manera dinámica irán construyendo su aprendizaje de una manera más vivencial y significativa.

### **5.6 Estructura de la propuesta**

La estructura de la propuesta está basada en los diseños instruccionales que usan la tecnología para los procesos de enseñanza aprendizaje, es por ello que el modelo instruccional del ADDIE permite la aplicación de la propuesta por intermedio de sus fases que serán parte de las etapas de esta propuesta.

**Análisis:** En esta fase trataremos de indagar aspectos relevantes en cuanto al contexto de los estudiantes.

**Diseño:** Luego del análisis se procede al diseño de las actividades y de la herramienta de acuerdo al contexto y realidades de los estudiantes.

**Desarrollo:** Se procede a desarrollar las actividades diseñadas en la herramienta y que serán socializadas a los estudiantes.

**Implementación:** Se aplica la herramienta, en esta fase los estudiantes interactúan con los recursos e información cargada a la herramienta.

**Evaluación:** Se procede a evaluar la interacción de los estudiantes con los recursos y contenidos y como estos ayudan a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una de las características de los diseños instruccionales es que nos permiten sistematizar la aplicación de los recursos o herramientas digitales para que estos vayan a ser aplicados de una manera eficiente y que sean diseñados en el contexto de los estudiantes, lo importante no es usar el recurso por usarlo; sino más bien darle una estructura esquematizada para que cumple un fin o un objetivo en el aprendizaje de los estudiantes.

Los recursos que se aplican en la propuesta son netamente digitales y que se generan por la plataforma offline eXeLearning; por el contexto de los estudiantes y al ser una zona rural con deficiente servicio de internet y escasos recursos tecnológicos puede adaptarse a las necesidades de los mismos, se espera que los estudiantes se familiaricen con la propuesta en unas dos semanas. Tiempo suficiente para observar la interacción de estos con la plataforma y su contenido.

### **5.7 Componentes curriculares que desarrolla la propuesta**

El contenido de la asignatura de Emprendimiento y Gestión se planifica con sustento y base al objetivo de la asignatura:

OG.EG.2. Comprender los conceptos de “ingresos”, “gastos” e “inversiones” como elementos fundamentales para la toma de decisiones. De este objetivo se desprende la destreza a trabajar con los estudiantes, la misma que señala:

EG.5.1.1. Describir y explicar los conceptos financieros básicos de un emprendimiento, como “ingresos”, “costos”, “gastos” e “inversión”, “punto de equilibrio” y sus proyecciones futuras como elemento fundamental para las proyecciones.

Así mismo se procede a señalar el indicador de evaluación con el cual se vincula tanto el objetivo como la destreza y con este mismo se puede evidenciar si los estudiantes alcanzan a desarrollar los aprendizajes, el indicador señala:

I.EG.5.1.1. Determina proyecciones financieras y el capital de trabajo de un emprendimiento basándose en conceptos financieros básicos.

Cabe señalar que con lo mencionado anteriormente en la Materia de Emprendimiento y Gestión; los estudiantes de Primero de Bachillerato de la unidad educativa Francisco Chico Pacheco, de la zona rural del cantón Nabón, están en un proceso de transición de básica superior al bachillerato y no han visto antes contenido de la materia es por ello que se ve necesario una adaptación de los estudiantes a la materia y que se sientan cómodos con los términos que van a usar en la materia.

## Planificación Microcurricular:



### UNIDAD EDUCATIVA "FRANCISCO CHICO PACHECO"



Dir. Zhijá-Nabón-Azuay-Ecuador. Tel. 07-3052229. Mail: [ufranciscochicopacheco@hotmail.es](mailto:ufranciscochicopacheco@hotmail.es)  
 Distrito Educativo 01D05; Circuito 01D05C1-a Código AMIE 01H01090.  
 RESOLUCION: N°007-2015-DD-DDP-01D05

#### PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR COMPETENCIAS Año Lectivo 2023 - 2024

##### 1. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre(s) Docente(s):	MAURO XAVIER MARIÑO	Grado / Curso:	Primero BGU
Área:	EMPRENDIMIENTO Y GESTION	Asignatura:	EMPRENDIMIENTO Y GESTION
Trimestre:	Primero	Parcial Nro.	Uno
Fecha de Inicio:	16/10/2023	Fecha de término:	6/11/2023
Eje Transversal:	Comunicación		
Objetivo de aprendizaje:	OG.EG.2. Comprender los conceptos de "ingresos", "gastos" e "inversiones" como elementos fundamentales para la toma de decisiones.		

##### 2. COMPONENTES CURRICULARES

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PARCIAL POR COMPETENCIAS				
APRENDIZAJE DISCIPLINAR:				
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA/CURSO: OG.EG.2. Comprender los conceptos de "ingresos", "gastos" e "inversiones" como elementos fundamentales para la toma de decisiones.				
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	MATERIALES	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
EG.5.1.1. Describir y explicar los conceptos financieros básicos de un emprendimiento, como "ingresos", "costos", "gastos" e "inversión", "punto de equilibrio" y sus proyecciones futuras como elemento fundamental para las proyecciones. 	I.EG.5.1.1. Determina proyecciones financieras y el capital de trabajo de un emprendimiento basándose en conceptos financieros básicos. (I.1., I.4.). 	<b>ANTICIPACIÓN:</b>  Introducción a la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Saludo y bienvenida. Presentación del Objetivo, destreza e Indicador Lectura acerca de lo que es el Emprendimiento y gestión  Actividad: Los estudiantes responderán un pequeño control de lectura en la misma herramienta.  <b>CONSTRUCCIÓN:</b>  Visualización de un video cortó sobre la importancia de los emprendimientos. Para ello se utilizará la herramienta YouTube.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KUmgyu8JNQ&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=KUmgyu8JNQ&amp;t=2s</a></li> <li>Genially: <a href="https://view.genial.ly/6518f2a63cfd700111d3853/interactive-content-conceptos-financieros-basicos">https://view.genial.ly/6518f2a63cfd700111d3853/interactive-content-conceptos-financieros-basicos</a></li> <li>Educaplay: <a href="https://es.educaplay.com/r/ecursos-educativos/10273854-conceptos-financieros-basicos.html">https://es.educaplay.com/r/ecursos-educativos/10273854-conceptos-financieros-basicos.html</a></li> <li><a href="https://es.educaplay.com/r/ecursos-educativos/9295834-">https://es.educaplay.com/r/ecursos-educativos/9295834-</a></li> </ul>	<b>Técnica:</b> Desarrollo de entornos virtuales y Gamificación o aprendizaje basado en juegos.  <b>Instrumento:</b> Herramienta offline eXeLearning.



## UNIDAD EDUCATIVA "FRANCISCO CHICO PACHECO"

Dir. Zhijia-Nabón-Azuay-Ecuador. Tel. 07-3052229. Mail: [ufranciscochicopacheco@hotmail.es](mailto:ufranciscochicopacheco@hotmail.es)  
 Distrito Educativo 01D05; Circuito 01D05C1-a Código AMIE 01H01090.  
 RESOLUCION: N°007-2015-DD-DDP-01D05

		<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=KUmgyu8JNQ&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=KUmgyu8JNQ&amp;t=2s</a> que el video está cargado en la misma herramienta.</p> <p>Realiza una reflexión acerca de lo que es el emprendimiento en un link de Padlet cargado a la Herramienta.  <a href="https://padlet.com/xavcue/reflexi-n-emprendimiento-y-gesti-n-lv99euu5fbxz">https://padlet.com/xavcue/reflexi-n-emprendimiento-y-gesti-n-lv99euu5fbxz</a></p> <p>Actividad Práctica: Juego de palabras y definiciones. EDUCAPLAY  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9343176-conceptos-basicos-de-economia.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9343176-conceptos-basicos-de-economia.html</a></p> <p>Uso de Quizizz para analizar la comprensión de términos que se usan en emprendimiento.  <a href="https://quizizz.com/join/quiz/411610a41ca881ab3c2345d77d85b2a3d9512c8659c861f7cab1fcbce2ae8362/start?studentShare=true">https://quizizz.com/join/quiz/411610a41ca881ab3c2345d77d85b2a3d9512c8659c861f7cab1fcbce2ae8362/start?studentShare=true</a></p> <p>Revisión de infografía realizada en Genially:  <a href="https://view.genial.ly/6518E2a63cf1d70011d3853/interactive-content-conceptos-financieros-basicos">https://view.genial.ly/6518E2a63cf1d70011d3853/interactive-content-conceptos-financieros-basicos</a></p> <p><b>CONSOLIDACION</b></p> <p>Realización de un juego cargado en la misma herramienta acerca de adivinar palabras.</p> <p>Una vez terminado se evaluará y retroalimentará los conceptos y términos</p>	<p><a href="#">conceptos basicos de economia.html</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Quizizz  <a href="https://quizizz.com/join/quiz/411610a41ca881ab3c2345d77d85b2a3d9512c8659c861f7cab1fcbce2ae8362/start?studentShare=true">https://quizizz.com/join/quiz/411610a41ca881ab3c2345d77d85b2a3d9512c8659c861f7cab1fcbce2ae8362/start?studentShare=true</a></li> <li>Padlet  <a href="https://padlet.com/xavcue/reflexi-n-emprendimiento-y-gesti-n-lv99euu5fbxz">https://padlet.com/xavcue/reflexi-n-emprendimiento-y-gesti-n-lv99euu5fbxz</a></li> </ul>	
--	--	---	---	--



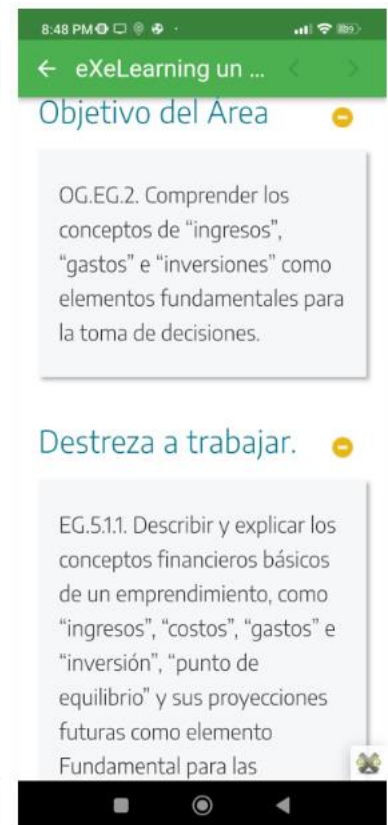
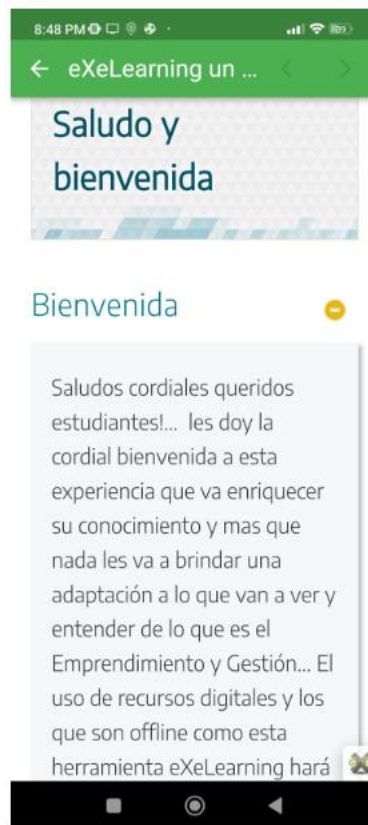
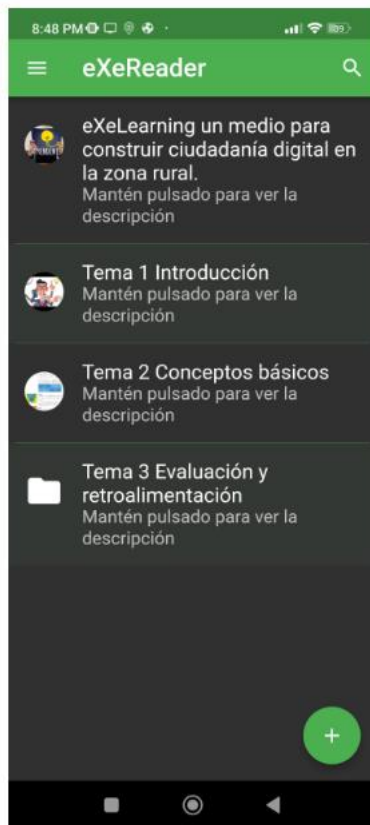
## UNIDAD EDUCATIVA "FRANCISCO CHICO PACHECO"

Dir. Zhijia-Nabón-Azuay-Ecuador. Tel. 07-3052229. Mail: [ufranciscochicopacheco@hotmail.es](mailto:ufranciscochicopacheco@hotmail.es)  
 Distrito Educativo 01D05; Circuito 01D05C1-a Código AMIE 01H01090.  
 RESOLUCION: N°007-2015-DD-DDP-01D05

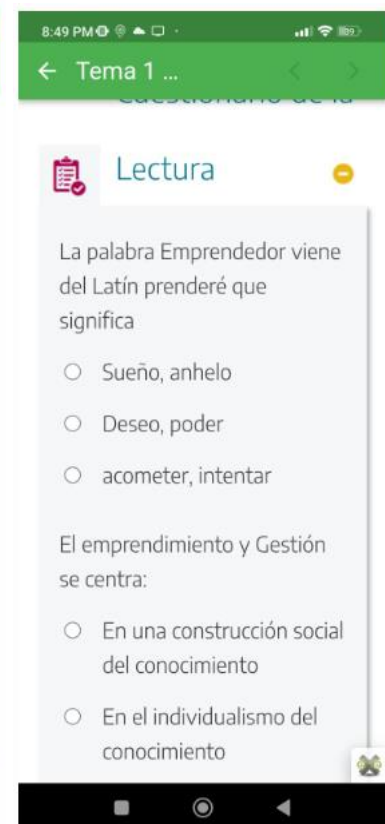
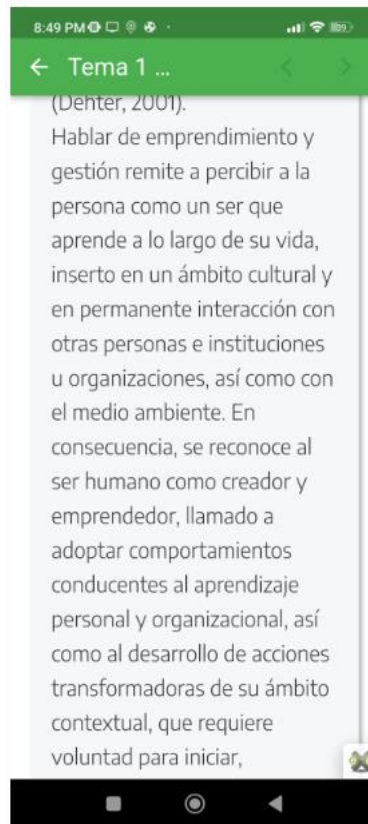
		<p>para una introducción al emprendimiento y gestión mediante una evaluación realizada en la misma herramienta eXeLearning.</p> <p>Realizar una actividad de juego de Educaplay para retroalimentar a los estudiantes.  <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10273854-conceptos-financieros-basicos.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10273854-conceptos-financieros-basicos.html</a></p> <p>Los estudiantes recibirán retroalimentación instantánea sobre su desempeño.</p>		
<b>APRENDIZAJE INTERDISCIPLINAR:</b>				
<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>ESTRATEGIAS PARA NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES</b>	<b>ACTIVIDADES EVALUATIVAS</b>
<b>HORAS DE ACOMPAÑAMIENTO DOCENTE PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS PARA EL REFUERZO Y FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</b>				
ACTIVIDADES PLANIFICADAS PARA LAS HORAS DE ACOMPAÑAMIENTO DOCENTE PARA EL REFUERZO Y FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES		ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL REFUERZO Y FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES		ACTIVIDADES EVALUATIVAS
Observaciones: No hay estudiantes con necesidades educativas.				

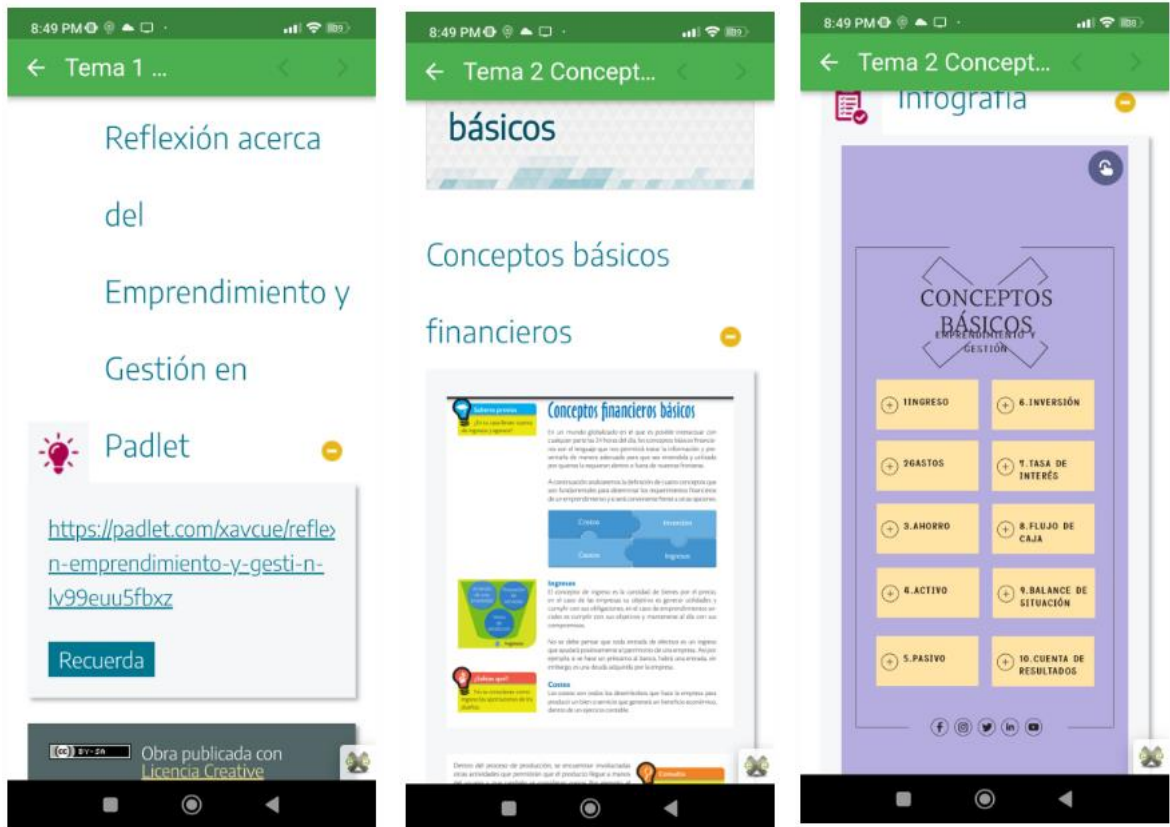
### 3.- Firmas de respaldo.

<b>ELABORADO</b>	<b>REVISADO</b>	<b>REVISADO</b>	<b>APROBADO</b>
<b>DOCENTE:</b> Mauro Xavier Mariño A.	<b>COMISIÓN TÉCNICO PEDAGÓGICA:</b> Lcda. Lucia Mendieta C.	<b>JUNTA ACADÉMICA:</b> Lcdo. Galo Ortiz C.	<b>RECTOR:</b> Lcdo. Luis Ajila Macas











Link de App eXeLearning para celular:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.exelearning.exereader>

### 5.8 Validación de la propuesta

Con el diseño de la propuesta ya definido y creada la herramienta, se procede a enviar la misma a tres expertos, los cuales tienen vasta experiencia en el proceso educativo y cuentan con título de cuarto nivel y con años de experiencia que van desde los veinte, dieciséis y nueve años de servicios, respectivamente. Dos de los expertos son docentes del colegio Benigno Malo de la Ciudad de Cuenca y el otro experto pertenece a la Unidad educativa Francisco Chico Pacheco, de la Comunidad de Nabón. Para la validación se envió una rúbrica que recoge los aspectos fundamentales de la propuesta. A continuación la tabla presenta los resultados de la validación.



**Tabla 2**

*Información de expertos, experiencia y grado académico.*

N.º	Expertos.	Años de experiencia	Título Académico
1	MSc. Rosario Tenelanda	20 años Docente Unidad Educativa Francisco Chico P.	Magíster en Tecnología e Innovación Educativa.
2	MSc. Cristian Pineda	16 años Docente Colegio Benigno Malo	Magíster en Pedagogía y Didáctica Superior
3	MSc. Edwin Bravo	9 años Docente Colegio Benigno Malo	Magíster en Educación Física y Entrenamiento Deportivo

Fuente elaboración propia, 2023

**Tabla 3**

*Rúbrica de expertos.*

ÍTEMS	EXPERTO 1	EXPERTO 2	EXPERTO 3	COINCIDENCIAS
1. ¿Cree usted que las teorías que sustentan la propuesta son acordes al desarrollo del aprendizaje?	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	Los expertos consideran en unanimidad que las teorías sustentan la propuesta
2. ¿Cree usted que las Teorías que están como base en la propuesta son pertinentes a la misma?	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	Expresan que están de acuerdo que las teorías son pertinentes
3. ¿Las Teorías que están en la propuesta sustentan el trabajo en los entornos virtuales?	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	Manifiestan también estar de acuerdo a los entornos virtuales



4. ¿Los recursos digitales usados en la propuesta sustentan la metodología b-learning de la misma?	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	Los recursos digitales sustentan la metodología b-learning
5. ¿Cree usted que las metodologías usadas aportan al constructivismo del aprendizaje de los alumnos?	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	Están de acuerdo que estas metodologías usadas aportan al constructivismo
6. ¿Las metodologías implementadas son innovadoras y generan una ciudadanía digital, al usar recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	Coinciden que las metodologías implantadas son innovadoras y por ende generan una ciudadanía digital
7. ¿La propuesta diseñada está acorde al objetivo y destreza de la materia de Emprendimiento y Gestión?	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	Está acorde la propuesta en relación con el objetivo, destreza e indicador de la asignatura
8. ¿Cree que con la propuesta desarrollada se puede evaluar el indicador de la destreza de la materia de Emprendimiento y Gestión?	DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	Los expertos están de acuerdo con que la propuesta desarrollada se puede evaluar el indicador
9. ¿Cree que con la implementación de la propuesta se puede articular el desarrollo del objetivo, destreza e indicador de una forma sincrónica en la Materia de Emprendimiento y Gestión?	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	Al mismo tiempo coinciden que se puede trabajar la propuesta de manera conjunta con objetivo, destreza e indicador
10. ¿Las actividades desarrolladas en la propuesta van acorde a los objetivos, destreza e indicador de la asignatura Emprendimiento y gestión?	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	TOTALMENTE DE ACUERDO	Están de acuerdo que las actividades implementadas van acorde al objetivo, destreza e indicador de la materia

Fuente elaboración propia, 2023

Claramente, se puede desprender de la tabla que los expertos coinciden en todos los ítems, visto que manifiestan que la propuesta es viable tanto en las teorías que la apoyan, las actividades que se implementan en la misma y la sincronía que existe entre los componentes curriculares de la asignatura Emprendimiento y gestión. Esta sincronía permite articular el objetivo, la destreza y el indicador a través de las actividades implementadas en la Herramienta eXeLearning que le permite al alumno ir construyendo su propio aprendizaje de una manera mucho más independiente y generando una cultura digital al desarrollar contenidos en entornos virtuales de aprendizaje.

Cabe señalar que los expertos manifiestan también aspectos cualitativos en torno a la propuesta, observaciones que se transcriben a continuación:

EXPERTO UNO: “Felicitaciones por el desarrollo de medios digitales offline, especialmente en la materia de Emprendimiento y Gestión, para estudiantes que no tiene acceso al internet, en diferentes circunstancias, El trabajar con estas herramientas digitales ayuda a los estudiantes a fortalecer lo aprendido en el aula o texto, también nos permite generar conocimientos constructivistas”.

EXPERTO DOS: “No existen observaciones, felicito por el excelente trabajo”.

EXPERTO TRES: “Con respecto al análisis realizado, se puede concluir que, el trabajo mantiene una estrecha relación con el objetivo general del trabajo, puesto que el verbo rector que se usa es “reducir” y el trabajo de investigación va encaminando a cumplir con el objetivo planteado en un primero momento, esto debido a que, la gestión de un entorno virtual brinda la posibilidad de reducir la brecha que existe entre la presencialidad con la virtualidad, brindando así la oportunidad de desarrollar un ambiente académico fuera de las aulas, buscando inculcar el estudio autónomo en los jóvenes, al mismo tiempo que se va motivando en los jóvenes el uso de la tecnología en fines educativos”.

De lo detallado anteriormente se puede palpar la funcionalidad de la herramienta para generar los entornos virtuales, generar aprendizajes constructivistas y fundamentalmente reducir las brechas que se han generado en el sector rural ya sea por conectividad, recursos tecnológicos y por cualquier otra circunstancia en la cual se encuentran los estudiantes en la virtualidad, lo que les impide usar recursos digitales encaminados al proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, usando la tecnología que les facilita el desarrollo de sus habilidades y competencias computacionales, mismas que se encuentran establecidas en el currículo por destrezas con criterio de desempeño, vigente en el Ecuador.

Es oportuno ahora hacer hincapié en las recomendaciones que se dan a la herramienta para que esta funcione o se aplique de una manera sencilla y correcta a los estudiantes; por tal razón también nos centraremos en analizar cada una de las recomendaciones y tratar de explicar las correcciones que se han hecho a las mismas:

El Experto Uno manifiesta: “Sobre el instructivo para descargarse la aplicación, explicar más detallado los pasos o realizar un pequeño video tutorial pasó a paso”. Hay que señalar que se hizo un instructivo de descarga de la App Exereader y cómo agregar los temas de trabajo desde DRIVE, para ello se mandó los links de cada recurso en el instructivo para su descarga lo que no funcionó en un principio, la razón fundamental es que se deben liberar los accesos a los recursos en el DRIVE; al corregir ese error se pudo acceder y descargar los archivos desde el enlace del instructivo, ya constan como libres los mismos, razón por la cual se puede implementar el instructivo de descarga y funcionamiento, considerando que se solventó el error de la descarga, el video tutorial se lo desarrolló y se lo se puede encontrar en la plataforma YouTube, a través del siguiente link

[https://youtu.be/a\\_gzWO\\_kp-w?si=LFJ0nuTL7pA6aOg2](https://youtu.be/a_gzWO_kp-w?si=LFJ0nuTL7pA6aOg2)

El Experto dos señala: “Recomiendo desarrollar un video corto para descargar la aplicación y su funcionamiento”, recomendación que fue tomada en cuenta.



**UNAE**

## Universidad Nacional de Educación

El Experto tres señala: “Respecto a las recomendaciones me permito expresar que si bien el trabajo cumple con todos los lineamientos que se ha planteado a partir del objetivo, el cual busca cumplir el presente trabajo, cabe recalcar que el programa diseñado es un tanto complicado de adquirir o instalar, sin dejar de lado que si se busca utilizarlo como un instrumento dentro de las aulas o fuera de ellas, su adquisición debería ser de fácil acceso, en torno a esto, mi recomendación o sugerencia es en referencia al modo de obtención de la plataforma, buscando que sea de fácil acceso, para evitar caer en conflictos debido a su instalación”. Ante lo mencionado por el experto tres y que coincide una vez más con las recomendaciones de los otros expertos, se recogió esta observación y se adjuntó el link de descarga: <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.exelearning.exereader>

Se admite que al ser una App nueva y que aún no existen videos de descarga y funcionamiento, esto dificulta su uso y entendimiento; pero con el desarrollo de tutoriales que se encuentran en la plataforma YouTube se puede corregir estas falencias en cuanto al uso y descarga para celulares; esto con la finalidad de que los estudiantes puedan tener una experiencia mucho más entretenida y motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje que les permite adentrarse en una cultura digital, en el uso de recursos digitales y de esta manera generar una ciudadanía digital y por ende, reducir las brechas que se han generado en el sector rural por el uso de Internet y recursos tecnológicos en el aprendizaje de la sociedad actual.



## **CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **Conclusiones**

Es importante recalcar que de la información recolectada anteriormente se puede manifestar que las brechas digitales que se implementaron a raíz de la pandemia, debido a que se migró de la educación tradicional presencial a la virtual y se evidenciaron dificultades mayores en el sector rural, y en el caso de la presente investigación las dificultades en la Unidad educativa Francisco Chico Pacheco del Cantón Nabón. Es necesario entender que hay que involucrar a los estudiantes en los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje para que estos sean los protagonistas de la educación actual.

La implementación de entornos virtuales, recursos, herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del sector rural, fomenta una ciudadanía digital acorde al desarrollo de las sociedades actuales. Es necesario que la implementación de recursos motive y generen la participación, inclusión y la reducción de brechas sociales y educativas, que por falta de conectividad y de recursos hicieron difícil el desarrollo e involucramiento de los estudiantes en los nuevos procesos de aprendizaje.

El uso de las herramientas de autor para la creación de recursos digitales contribuyen a la construcción del proceso de enseñanza-aprendizaje, de esta manera se reducen las brechas digitales que se han generado a partir de la pandemia y que por falta de conectividad o por falta de recursos tecnológicos hizo que los estudiantes no se desarrollen de una forma adecuada en las clases virtuales; el uso e implementación de la Herramienta eXeLearning y el desarrollo de recursos digitales implementados en la misma, generará un cambio en la percepción y los procesos en el aula, lo que lleva a la generación de una ciudadanía digital.

Con el aporte teórico se puede concluir que el desarrollo de herramientas de contenido gratuito y de uso de forma offline reduce las brechas digitales que se han generado a raíz de la pandemia. Las



características propias de la herramienta hacen que el aprendizaje se desarrolle a través de nodos y que los recursos que se generen dentro de la propia herramienta se puedan usar de forma offline, aspecto fundamental de la presente investigación para minimizar los impactos y disminuir las brechas digitales con la creación de recursos, para que los estudiantes utilicen los mismos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En el diagnóstico se recogió información de los estudiantes, quienes se expresaron a través de la técnica y los instrumentos que se usaron en la presente investigación; en donde manifiestan que el desarrollo de lo virtual a raíz de la pandemia no fue el esperado y esta información es primordial, porque no vieron atractivo el proceso. Ellos prefieren la presencialidad; tras las diversas dificultades que atravesaron, la virtualidad no les permitió una participación activa en las horas sincrónicas, debido a que entre otras dificultades carecían de acceso a internet, no contaban con dispositivos digitales, el número de hermanos conectados al mismo tiempo generaba problemas de participación, entre otros. Por lo anterior, la herramienta eXeLearning permite reducir las brechas educativas, así también posibilita que los estudiantes se inmiscuyan en la ciudadanía digital actual.

Con el diseño de la propuesta de la adaptación de contenidos de la materia de Emprendimiento y Gestión, para que los estudiantes se involucren con los temas que se van a desarrollar en la asignatura, apoyados de la metodología e-learning y b-learning, para generar un escenario áulico constructivista, que permitirá al estudiante desarrollar una experiencia mucho más personalizada para la generación de sus aprendizajes.

Que con el apoyo y validación de los expertos se concluye que la aplicación de estos recursos y el diseño e implementación de esta herramienta a través de los dispositivos móviles, hará que los



estudiantes reduzcan estas brechas y que se integren mediante una inclusión a usar estos recursos generando de esta forma una ciudadanía digital en el sector rural.

La validación de expertos fue un aspecto fundamental del trabajo de investigación, porque se estableció la articulación de los contenidos del currículo, la propuesta y la visión externa de docentes vinculados a la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Mediante la herramienta eXeLearning se espera generar cambios positivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que la generación de recursos digitales, de forma sistematizada y guiada, optimiza la construcción de conocimientos y permite que los estudiantes se motiven e interesen para el uso de este tipo de recursos. Cabe señalar que el diseño de estos recursos es sencillo y emplea los elementos de la misma herramienta. Las actividades podrán ser implementadas desde la descarga de un solo archivo y los estudiantes tendrán una secuencia lógica de desarrollo de las actividades.

### **Recomendaciones**

Emplear la herramienta eXeLearning, porque ayuda en el proceso educativo offline y reduce de manera significativa las brechas generadas por la pandemia en lo rural con la utilización de recursos, contenidos en la misma plataforma que se puede usar en cualquier sitio y hora por intermedio del celular. Reducir las brechas es parte del trabajo de los docentes al utilizar y generar recursos que permitan ese trabajo y conceder al estudiantado rural las mismas oportunidades de desarrollo de las habilidades computacionales que requiere los estudiantes en la actualidad; es por esta que se recomienda:

Involucrar a los estudiantes en el desarrollo de sus aprendizajes a través de la utilización de recursos digitales. Esto permite a los estudiantes que se adueñen de su proceso educativo y que alcancen las habilidades y competencias que están diseñadas en el currículo de la asignatura.

Generar capacitación constante para docentes en el uso e implementación de recursos didácticos, para que los apliquen en los procesos educativos de enseñanza-aprendizaje de las diferentes asignaturas.

Crear actividades dentro de la herramienta eXeLearning para reducir las brechas de conectividad, las mismas que se pueden emplear sin conexión permanente a internet desde diferentes dispositivos móviles.

Concienciar a los estudiantes sobre la importancia de generar una cultura digital en los diferentes ámbitos educativos, ya sea urbano o rural.

Continuar con las investigaciones e intervenciones educativas para reducir las brechas digitales que tiene el sector rural en cuanto al uso de tecnología, recursos didácticos digitales y actividades educativas actuales.

### Referencias

Alata, C. (2021). Software educativo eXelearning en la resolución de problemas en estudiantes del 5to Año de la I.E. 5117, Ventanilla, 2020. Para optar al Grado Académico de Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Educación Matemática, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6415/Cele%20Ramon%20ALATA%20ROMAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Alejo, M., & Osorio, B. (2016). El informante como persona clave en la investigación cualitativa. Gaceta de pedagogía, 35, 74-85.

Alonso, P. B. (2014). Las herramientas de autor en el aula de ELE. La enseñanza del español como LE/L2 en el siglo XXI, 141-150.

La Comisión Económica para América Latina y El Caribe (CEPAL, 2020). La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19.

[https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf)

Constitución de la República del Ecuador. (2008, 20 de octubre). Asamblea Constituyente. Registro Oficial N° 449. [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf).

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef, 2020, 1 de diciembre). Brecha digital: 2 de cada 3 niños del mundo sin Internet en casa. <https://www.unicef.es/noticia/brecha-digital-2-de-cada-3-ninos-del-mundo-sin-internet-en-casa>

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef 2022, 22 de febrero). Las otras brechas digitales y el papel de la educación. <https://www.unicef.es/educa/ideas/otras-brechas-digitales-papel-educacion>



Enzenhofer, P. (2020). Educación en red en tiempos de pandemia. La conectividad como derecho humano. XII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVII Jornadas de Investigación. XVI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. II Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. II Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.  
<https://www.aacademica.org/000-007/790>

García, M. (2019). eXeLearning: de la información a la formación. Revista Tino.  
<https://revista.jovenclub.cu/exelearning-de-la-informacion-a-la-formacion/>

Hernández Requena, S., (2008). El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 5(2), 26-35.

LOEI. (2011, 31 de marzo). Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe. Asamblea Nacional. Registro oficial 417. [https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley\\_Organica\\_de\\_Educacion\\_Intercultural\\_LOEI\\_codificado.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Ley_Organica_de_Educacion_Intercultural_LOEI_codificado.pdf)

Manrique Losada, B.; Zapata Cárdenas, M. I.; Arango Vásquez, S. I. (2020). Entorno virtual para cocrear recursos educativos digitales en la educación superior. Campus Virtuales, 9(1), 101-112. [file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-EntornoVirtualParaCocrearRecursosEducativosDigital-7470457%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Hp/Downloads/Dialnet-EntornoVirtualParaCocrearRecursosEducativosDigital-7470457%20(1).pdf)



<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Guia-de-implementacion-del-Curriculo-de-Emprendimiento-y-Gestion-BGU.pdf>

Navarro, C., Delgado, I. y Calderón, G. (2019). Unidad didáctica multimedia para el abordaje de los temas de estadística en la modalidad de bachillerato por madurez utilizando la herramienta tecnológica eXeLearning, Scielo Perú. 7(2), 0.

[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S230779992019000200004&lang=es](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S230779992019000200004&lang=es)

Montoya Acosta, L. A., Parra Castellanos, M. D. R., Lescay Arias, M., Cabello Alcivar, O. A., & Coloma Ronquillo, G. M. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Revista información científica, 98(2), 241-255. <https://www.redalyc.org/journal/5517/551760346011/html/>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021). Inclusión en la atención y la educación de la primera infancia.

[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379502\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379502_spa)

Osorio, L., Vidanovic, A., y Finol, M. (2022). Elementos del proceso de enseñanza – aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. Qualitas Revista Científica. Vol. 23.

<https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124>

Ricoy, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. Educação. Revista do Centro de Educação. Vol. 31. núm. 1. <https://www.redalyc.org/pdf/1171/117117257002.pdf>

Sandoval, C. (2020). La Educación en Tiempo del Covid-19 Herramientas TIC: El Nuevo Rol Docente en el Fortalecimiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje de las Prácticas Educativa Innovadoras. Tecnológica- Educativa Docentes 2.0, 9(2), 1-7.

<https://doi.org/10.37843/rtd.v9i2.138>



Suasnavas, C. (2020). Guía interactiva de estudios para el aprendizaje de historia del Ecuador a través de eXeLearning, Trabajo de Titulación en opción al grado de Magister, Universidad Tecnológica Israel. Repositorio.uisrael.edu.ec.

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/2504/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDU-378.242-2020-048.pdf>

Valle, A., Manrique, L., & Revilla, D. (2022). La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación.



**Anexos**

**ANEXO 1. Autorizaciones**

EL objetivo de estas autorizaciones es para recabar datos y trabajar con los informantes claves para sustentar la investigación y el desarrollo de la propuesta, para la implementación de la herramienta eXeLearning.





UNAE

# Universidad Nacional de Educación

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
**UNIDAD EDUCATIVA**  
**"FRANCISCO CHICO PACHECO"**  
 AÑO LECTIVO 2023-2024

ASISTENCIA			
ESTUDIANTES (SEGÚN ASISTENCIA DEL CAS)	REPRESENTANTES	FIRMA ASISTENCIA REPRESENTANTES	OBSERVACIONES
MINGA MOROCHO SAIDA GEOMAYRA	Maria Delia Moracho	Maria Delia Moracho	
MINGO NIVELO ALEX PATRICIO MOROCHO INAMAGUA CHRISTIAN PATRICIO	Maria Doraliza Nivelo	Doraliza Nivelo	
MOROCHO MINGO JOHNNY FERNANDO	Nilo Neemi Inamagua	Nilo Neemi Inamagua	
MOROCHO MOROCHO ANGEL VINICIO	Mario Espirito Moracho	Mario Moracho	
MOROCHO MOROCHO JASSON ESTEBAN	Rosa Mercedes Moracho	Rosa Moracho	
MOROCHO MOROCHO JEFFERSON ANDRES			
MOROCHO MOROCHO JOHN STEVEN	Hilda Esperanza Moracho	Hilda Esperanza M.	
MOROCHO MOROCHO LADY JOHANNA	Hilda Esperanza Moracho	Hilda Esperanza M.	
MOROCHO PAUCAR CARLOS STALIN			
MOROCHO PAUCAR JOSE FERNANDO	Blanca Alicia Pausar	Blanca Alicia Pausar	
MOROCHO REMACHE ROSA VIOLETA	Rosa Lethes Remache	Rosa Lethes Remache	
MOROCHO SAGBAY AIDEE DANIELA			
PALTA MOROCHO DEYVIS STALIN PAUCAR MOROCHO VILMA ALEXANDRA			
MINGA MOROCHO SAIDA GEOMAYRA			
MINGO NIVELO ALEX PATRICIO MOROCHO INAMAGUA CHRISTIAN PATRICIO			
MOROCHO MINGO JOHNNY FERNANDO			
Janneth Marisol Labay H.	Rosa Andrea Moracho	Rosa Andrea M.	
Mery Jannira Cerebi H.	Maria Uvaldina M.	Maria Uvaldina M.	
Lady Jannira Cerebi H.	Maria Uvaldina M.	Maria Uvaldina M.	
Janneth Viviana Moracho	Rosa Martha M.	Rosa Martha M.	
Jefferson Oliver Nivelo			

Director: [Nombre]  
 Teléfono: [Número]  
 Página: 99

**ANEXO 2. Instrumentos**

El objetivo de los instrumentos es recabar información con los alumnos para poder determinar las experiencias de cada uno mediante una encuesta y entrevista y de esta forma capturar las impresiones de cada uno de los informantes.

**GUÍA DE PREGUNTAS PARA ENCUESTA AL ESTUDIANTE PARA DETERMINAR EL CONTEXTO**

**1. ¿Cómo consideras tu adaptación durante la pandemia a las clases virtuales?**

Coloque una (x) en la casilla que considere la más habitual:

Satisfactorio		Bueno		Medio		Regular		Malo	
---------------	--	-------	--	-------	--	---------	--	------	--

**2. ¿Cuentas con un servicio de internet en tu hogar?**

Coloque una (x) en la casilla que considere la más habitual:

Si		No	
----	--	----	--

**3. ¿En el tiempo de la pandemia contabas con Internet en casa?**

Si		No	
----	--	----	--

**4. ¿Cómo fue tu experiencia durante la pandemia en cuanto a lo virtual?**

Satisfactorio		bueno		Medio		Malo		Regular	
---------------	--	-------	--	-------	--	------	--	---------	--

**5. ¿Mediante que recurso tecnológico te conectabas a clases virtuales?**

Laptop		Celular		Tablet		Pc		Otro	
--------	--	---------	--	--------	--	----	--	------	--

6. ¿Los docentes implementaban recursos digitales en las clases tales como juegos, videos, presentaciones interactivas?

Diariamente		Una vez a la semana		Una vez al mes		En algunas ocasiones		Nunca	
-------------	--	---------------------	--	----------------	--	----------------------	--	-------	--

7. ¿Te conectabas a las clases todos los días?

Siempre		Frecuentemente		A veces		Nunca		No conoce	
---------	--	----------------	--	---------	--	-------	--	-----------	--

8. ¿En tu hogar en el proceso de clases virtuales se conectaban 2 o más personas al mismo tiempo?

Siempre		Frecuentemente		A veces		Nunca		No conoce	
---------	--	----------------	--	---------	--	-------	--	-----------	--

9. ¿Cómo consideras la utilización de la tecnología para la educación?

Satisfactorio		Bueno		Medio		Regular		Malo	
---------------	--	-------	--	-------	--	---------	--	------	--

10. ¿Del uno al diez que tan hábil eres para el uso de la tecnología, siendo diez lo mas alto y uno lo mínimo?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

11. ¿Te parecieron atractivas e interesantes las clases virtuales?

Si		No	
----	--	----	--

12. ¿Si te dieran a escoger el sistema de clases entre virtual y presencial por cual te decides?

Virtual		Presencial	
---------	--	------------	--

13. ¿con que frecuencia utilizas dispositivos móviles o computadoras?



siempre		Casi siempre		A veces		Casi nada		No uso	
---------	--	--------------	--	---------	--	-----------	--	--------	--

**14. ¿Te sientes cómodo al usar tecnología?**

Si		No	
----	--	----	--

Muchas gracias por su colaboración.

.....

**Mauro Xavier Mariño Arévalo**

**Estudiante de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa UNAE**

**Guía de entrevista a estudiantes 1:**

Determinar la experiencia que tuvieron los estudiantes en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje, durante la aplicación las clases virtuales con la implementación de reuniones virtuales, recursos digitales, actividades, videos, etc.

Guía de Preguntas:

1. ¿Cómo te sentiste durante la pandemia?
2. ¿Qué te parecieron las clases virtuales?
3. ¿En tu opinión que prefieres lo virtual o lo presencial y por qué?
4. ¿Tu desempeño en lo virtual como fue y a que lo atribuyes?
5. ¿Consideras a los recursos digitales necesarios para el aprendizaje?
6. ¿Por qué no te conectabas a clases?
7. ¿Cuentas con un buen internet en tu hogar?
8. ¿Cuántos implementos tecnológicos tienes en tu hogar?
9. ¿Los docentes aplicaron recursos que te gustaron para aprender?
10. ¿Cuáles son las circunstancias que no te dejaron cumplir con tus actividades en la pandemia?



Muchas gracias por su colaboración.

.....

**Mauro Xavier Mariño Arévalo**

**Estudiante de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa UNAE**

### **ANEXO 3. Planificación**

El objetivo de la planificación es fundamentar las actividades con sujeción y base a los objetivos, destrezas e indicadores del currículo en la materia de Emprendimiento y Gestión



## UNIDAD EDUCATIVA "FRANCISCO CHICO PACHECO"

Dir. Zhiña-Nabón-Azuay-Ecuador. Tel. 07-3052229. Mail: [ufranciscochicopacheco@hotmail.es](mailto:ufranciscochicopacheco@hotmail.es)  
 Distrito Educativo 01D05; Circuito 01D05C1-a Código AMIE 01H01090.  
 RESOLUCION: N°007- 2015-DD-DDP-01D05

### PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR POR COMPETENCIAS Año Lectivo 2023 - 2024

#### 1. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre(s) Docente(s):	MAURO XAVIER MARIÑO	Grado / Curso:	Primero BGU
Área:	EMPENDIMIENTO Y GESTION	Asignatura:	EMPENDIMIENTO Y GESTION
Trimestre:	Primero	Parcial Nro.	Uno
Fecha de inicio:	16/10/2023	Fecha de término:	6/11/2023
Eje Transversal:	Comunicación		
Objetivo de aprendizaje:	OG.EG.2. Comprender los conceptos de "ingresos", "gastos" e "inversiones" como elementos fundamentales para la toma de decisiones.		

#### 2. COMPONENTES CURRICULARES

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR PARCIAL POR COMPETENCIAS				
APRENDIZAJE DISCIPLINAR:				
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DEL ÁREA/CURSO: OG.EG.2. Comprender los conceptos de "ingresos", "gastos" e "inversiones" como elementos fundamentales para la toma de decisiones.				
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	MATERIALES	ACTIVIDADES EVALUATIVAS
EG.5.1.1. Describir y explicar los conceptos financieros básicos de un emprendimiento, como "ingresos", "costos", "gastos" e "inversión", "punto de equilibrio" y sus proyecciones futuras como elemento Fundamental para las proyecciones.	I.EG.5.1.1. Determina proyecciones financieras y el capital de trabajo de un emprendimiento basándose en conceptos financieros básicos. (I.1., I.4.)	<b>ANTICIPACIÓN:</b>  Introducción a la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Saludo y bienvenida. Presentación del Objetivo, destreza e Indicador Lectura acerca de lo que es el Emprendimiento y gestión  Actividad: Los estudiantes responderán un pequeño control de lectura en la misma herramienta.  <b>CONSTRUCCIÓN:</b>  Visualización de un video cortó sobre la importancia de los emprendimientos. Para ello se utilizará la herramienta YouTube.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Youtube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KUmgyu8JNQQ&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=KUmgyu8JNQQ&amp;t=2s</a></li> <li>Genially: <a href="https://view.genial.ly/6518f2a63cfd700111d3853/interactiv-content-conceptos-financieros-basicos">https://view.genial.ly/6518f2a63cfd700111d3853/interactiv-content-conceptos-financieros-basicos</a></li> <li>Educaplay: <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10273854-conceptos-financieros-basicos.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10273854-conceptos-financieros-basicos.html</a></li> <li><a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9295834-">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9295834-</a></li> </ul>	<b>Técnica: Desarrollo de entornos virtuales</b> y Gamificación o aprendizaje basado en juegos.  <b>Instrumento:</b> Herramienta offline eXeLearning.

Activ  
Ve a C



## UNIDAD EDUCATIVA "FRANCISCO CHICO PACHECO"

Dir. Zhiña-Nabón-Azuay-Ecuador. Tel. 07-3052229. Mail: [ufranciscochicopacheco@hotmail.es](mailto:ufranciscochicopacheco@hotmail.es)  
 Distrito Educativo 01D05; Circuito 01D05C1-a Código AMIE 01H01090.  
 RESOLUCION: N°007-2015-DD-DDP-01D05

		<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=KUmgyu8JNQQ&amp;t=2s">https://www.youtube.com/watch?v=KUmgyu8JNQQ&amp;t=2s</a> que el video está cargado en la misma herramienta.</p> <p>Realiza una reflexión acerca de lo que es el emprendimiento en un link de Padlet cargado a la Herramienta. <a href="https://padlet.com/xavcue/reflexi-n-emprendimiento-y-gesti-n-lv99euu5fbxz">https://padlet.com/xavcue/reflexi-n-emprendimiento-y-gesti-n-lv99euu5fbxz</a></p> <p>Actividad Práctica: Juego de palabras y definiciones. EDUCAPLAY <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9343176-conceptos-basicos-de-economia.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9343176-conceptos-basicos-de-economia.html</a></p> <p>Uso de Quizizz para analizar la comprensión de términos que se usan en emprendimiento. <a href="https://quizizz.com/join/quiz/411610a41ca881ab3c2345d77d85b2a3d9512c8659c861f7cab1fcbce2ae8362/start?studentShare=true">https://quizizz.com/join/quiz/411610a41ca881ab3c2345d77d85b2a3d9512c8659c861f7cab1fcbce2ae8362/start?studentShare=true</a></p> <p>Revisión de infografía realizada en Genially: <a href="https://view.genial.ly/6518E2a63cfd70011d3853/interactive-content-conceptos-financieros-basicos">https://view.genial.ly/6518E2a63cfd70011d3853/interactive-content-conceptos-financieros-basicos</a></p> <p><b>CONSOLIDACIÓN</b></p> <p>Realización de un juego cargado en la misma herramienta acerca de adivinar palabras.</p> <p>Una vez terminado se evaluará y retroalimentará los conceptos y términos</p>	<p><a href="#">conceptos basicos de economia.html</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Quizizz <a href="https://quizizz.com/join/quiz/411610a41ca881ab3c2345d77d85b2a3d9512c8659c861f7cab1fcbce2ae8362/start?studentShare=true">https://quizizz.com/join/quiz/411610a41ca881ab3c2345d77d85b2a3d9512c8659c861f7cab1fcbce2ae8362/start?studentShare=true</a></li> <li>Padlet <a href="https://padlet.com/xavcue/reflexi-n-emprendimiento-y-gesti-n-lv99euu5fbxz">https://padlet.com/xavcue/reflexi-n-emprendimiento-y-gesti-n-lv99euu5fbxz</a></li> </ul>	
--	--	---	---	--

Activ  
Ver C



## UNIDAD EDUCATIVA "FRANCISCO CHICO PACHECO"

Dir. Zhiña-Nabón-Azuay-Ecuador. Tel. 07-3052229. Mail: [ufranciscochicopacheco@hotmail.es](mailto:ufranciscochicopacheco@hotmail.es)  
 Distrito Educativo 01D05; Circuito 01D05C1-a Código AMIE 01H01090.  
 RESOLUCION: N°007-2015-DD-DDP-01D05

		<p>para una introducción al emprendimiento y gestión mediante una evaluación realizada en la misma herramienta eXeLearning.</p> <p>Realizar una actividad de juego de Educaplay para retroalimentar a los estudiantes. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10273854-conceptos-financieros-basicos.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10273854-conceptos-financieros-basicos.html</a></p> <p>Los estudiantes recibirán retroalimentación instantánea sobre su desempeño.</p>		
<b>APRENDIZAJE INTERDISCIPLINAR:</b>				
<b>DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</b>	<b>ESTRATEGIAS PARA NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES</b>	<b>ACTIVIDADES EVALUATIVAS</b>
<b>HORAS DE ACOMPAÑAMIENTO DOCENTE PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS PARA EL REFUERZO Y FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</b>				
<b>ACTIVIDADES PLANIFICADAS PARA LAS HORAS DE ACOMPAÑAMIENTO DOCENTE PARA EL REFUERZO Y FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</b>	<b>ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS PARA EL REFUERZO Y FORTALECIMIENTO DE LOS APRENDIZAJES</b>		<b>ACTIVIDADES EVALUATIVAS</b>	Observaciones: No hay estudiantes con necesidades educativas.

### 3.- Firmas de respaldo.

<b>ELABORADO</b>	<b>REVISADO</b>	<b>REVISADO</b>	<b>APROBADO</b>
<b>DOCENTE:</b> Mauro Xavier Mariño A.	<b>COMISIÓN TÉCNICO PEDAGÓGICA:</b> Lcda. Lucía Mendieta C.	<b>JUNTA ACADÉMICA:</b> Lcdo. Galo Ortiz C.	<b>RECTOR:</b> Lcdo. Luis Ajila Macas

Activ





**UNAE**

# Universidad Nacional de Educación

## ANEXO 4. Validación Expertos

Con la validación de los expertos el objetivo es ver la viabilidad de la ejecución de la propuesta de la herramienta eXeLearning para reducir las brechas en cuanto al uso de recursos didácticos digitales offline

**VALIDACIÓN DE EXPERTOS**

Saludo

Le saluda Mauro Xavier Mariño Arévalo, con cédula de identidad 0104085378, actualmente curso la maestría en Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Nacional de Educación (UNAE); dentro de la misma y como parte de mi trabajo de titulación he diseñado la propuesta de utilización de la Herramienta eXeLearning, para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y gestión. Esta propuesta educativa de utilización de entornos virtuales offline únicamente tiene fines académicos y en un futuro se aplicará a los estudiantes, constituyéndose así un recurso que puede reducir las brechas digitales que se han implantado desde la pandemia y persisten hasta la actualidad y, que en el sector rural son más notorias.

Título de la Propuesta: eXeLearning un medio para construir Ciudadanía digital en la zona rural.

**NOMBRE DEL EXPERTO:** MSc. Rosario Tenelanda Matute

**TITULO ACADEMICO MÁXIMO ALCANZADO:** Magister en Tecnología e Innovación Educativa

**AÑOS DE EXPERIENCIA EN EDUCACIÓN:** Veinte años de servicio

**NIVEL EDUCATIVO EN EL QUE TRABAJA:** Básica Elemental

Con base a la revisión de la propuesta, por favor, marque el ítem correspondiente.

1. ¿Cree usted que las teorías que sustentan la propuesta son pertinentes?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
				X

2. ¿Cree usted que las Teorías que están como base en la propuesta tiene relación con la propuesta?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
				X

3. ¿Las Teorías que están en la propuesta sustentan el trabajo en los entornos virtuales?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
			X	

4. ¿Los recursos digitales usados en la propuesta sustentan la metodología b-learning?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
				X

5. ¿Cree usted que las metodologías usadas aportan al constructivismo del aprendizaje de los alumnos?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
				X

6. ¿Las metodologías implementadas son innovadoras y generan una ciudadanía digital, al usar recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
				X

7. ¿La propuesta diseñada está acorde al objetivo y destreza de la materia de Emprendimiento y Gestión?



Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	X	Totalmente de acuerdo
--------------------------	---------------	---------	------------	---	-----------------------

8. ¿Cree que con la propuesta desarrollada se puede evaluar el indicador de la destreza de la materia de Emprendimiento y Gestión?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	X
--------------------------	---------------	---------	------------	-----------------------	---

9. ¿Cree que con la implementación de la propuesta se puede articular el desarrollo del objetivo, destreza e indicador de una forma sincrónica en la Materia de Emprendimiento y Gestión?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	X
--------------------------	---------------	---------	------------	-----------------------	---

10. ¿Las actividades desarrolladas en la propuesta van acorde a los objetivos, destreza e indicador de la asignatura Emprendimiento y Gestión?

Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	X
--------------------------	---------------	---------	------------	-----------------------	---

Observaciones generales del experto

Con respecto al análisis realizado, se puede concluir que, el trabajo mantiene una estrecha relación con el objetivo general del trabajo, puesto que el verbo rector que se usa es "reducir" y el trabajo de investigación va encaminando a cumplir con el objetivo planteado en un primero momento, esto debido a que, la gestión de un entorno virtual brinda la posibilidad de reducir la brecha que existe entre la presencialidad con la virtualidad, brindando así la oportunidad de desarrollar un ambiente académico fuera de las aulas, buscando inculcar el estudio autónomo en los jóvenes, al mismo tiempo que se va motivando en los jóvenes el uso de la tecnología en fines educativos.



Recomendaciones y cambios

Respecto a las recomendaciones me permito expresar que si bien el trabajo cumple con todos los lineamientos que se ha planteado a partir del objetivo, el cual busca cumplir el presente trabajo, cabe recalcar que el programa diseñado es un tanto complicado de adquirir o instalar, sin dejar de lado que si se busca utilizarlo como un instrumento dentro de las aulas o fuera de ellas, su adquisición debería ser de fácil acceso, en torno a esto, mi recomendación o sugerencia es en referencia al modo de obtención de la plataforma, buscando que sea de fácil acceso, para evitar caer en conflictos debido a su instalación.

FIRMA DEL EXPERTO



## Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Mauro Xavier Mariño Arévalo, autor del trabajo de titulación "Uso de la herramienta eXeLearning para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de Iro. de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Azogues, 22 de octubre de 2023



---

Mauro Xavier Mariño Arévalo  
C.I: 0104085378



UNAE

## Universidad Nacional de Educación



UNAE

### Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Mauro Xavier Mariño Arévalo en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Uso de la herramienta eXeLearning para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de Iro. de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad Nacional de Educación UNAE una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad Nacional de Educación UNAE para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Azogues, 22 de octubre de 2023



Mauro Xavier Mariño Arévalo  
C.I: 0104085378



Certificación del Tutor

---

Yo, Juan Fernando Auquilla Díaz, tutor del trabajo de titulación denominado "Uso de la herramienta eXeLearning para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de 1ro. de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco Chico Pacheco" perteneciente al estudiante: Mauro Xavier Mariño Arévalo, con C.I: 0104085378. Doy fe de haber guiado y aprobado el trabajo de titulación. También informo que el trabajo fue revisado con la herramienta de prevención de plagio donde reportó el 6% de coincidencia en fuentes de internet, apegándose a la normativa académica vigente de la Universidad.

Azogues, 1 de noviembre de 2023



Juan Fernando Auquilla Díaz

C.I: 0102538352