



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**PROYECTO DE DESARROLLO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
GRADO DE:**

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN
MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

TEMA:

**EdiLIM como herramienta de soporte a la docencia en la asignatura de
Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de bachillerato de la U.E. Dr.
Antonio Parra Velasco**

Autor:

Aurora Beatriz Murillo Romero

Director:

Wellington Remigio Villota Oyarvide

Milagro, 2021

Aprobación del director del Trabajo de Titulación

Yo, Wellington Remigio Villota Oyarvide en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por Aurora Beatriz Murillo Romero, cuyo tema es EdiLIM como herramienta de soporte a la docencia en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de bachillerato de la U.E. Dr. Antonio Parra Velasco, que aporta a la Línea de Investigación Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad, previo a la obtención del Grado Magister en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 23 de septiembre del 2021



Wellington Remigio Villota Oyarvide

0916184237

Declaración de autoría de la investigación

La autora de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado de mi propia autoría no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera

Milagro, a los 13 días del mes de diciembre del 2021



Aurora Beatriz Murillo Romero

0926611245

Certificación de la defensa

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA** otorga al presente trabajo de titulación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	[57.67]
DEFENSA ORAL	[40.00]
TOTAL	[97.67]
EQUIVALENTE	[EXCELENTE]



Firmado digitalmente por:
MARCOS FRANCISCO
GUERRERO ZAMBRANO

**M.E.F GUERRERO ZAMBRANO MARCOS FRANCISCO
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



Firmado digitalmente por:
WELLINGTON
REMIGIO VILLOTA
OYARVIDE

**Mgtr. VILLOTA OYARVIDE WELLINGTON
DIRECTOR/A TFM**



Firmado digitalmente por:
CAROLINA DAYSI
VILLACIS
MACIAS

**Msc VILLACÍS MACÍAS CAROLINA DAYSI
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL**

Dedicatoria

Dedico este proyecto principalmente a Dios, por haberme dado la vida, el conocimiento y permitirme el haber llegado hasta esta etapa importante en mi formación profesional.

A mi madre, por su amor, sus enseñanzas, valores impartidos en toda mi vida, por cuidar de mis hijos mientras me encontraba en clases, por el apoyo económico brindado.

A mi esposo por su amor, apoyo incondicional, por ser el impulso durante este proyecto y culminación del mismo y por el apoyo económico brindado.

A mis hijos, por ser en mi vida, los mayores tesoros que Dios me ha regalado, mi motivación para culminar este proyecto.

A mi padre, ser de luz, por todos los valores inculcados, por su amor y por el apoyo brindado mientras estuvo conmigo, estoy totalmente segura que al estar aquí, estuviese muy orgulloso de mi.

A mis hermanos y sus amadas esposas, que de una u otra manera aportaron afectivamente para que culmine este proyecto.

Agradecimiento

En primer lugar, agradezco a Dios por la vida, su guía y permitir que culmine mi maestría con éxito.

Agradezco a cada uno de los docentes que implantaron su conocimiento en mi aula de clase.

A mi tutor de tesis, Wellington Villota, por su orientación, dedicación y profesionalismo, al guiarme a concluir este proyecto.

Agradezco a mi amigo Leonardo Pereira Z., por la paciencia y ayuda brindada en la realización del libro interactivo multimedia para culminar este proyecto.

Agradezco a toda mi familia por incentivar y apoyarme a culminar este objetivo, en especial a mi madre, esposo e hijos, pues son mi apoyo incondicional y mi motivación cada día de mi vida.

Cesión de derechos de autor

Sr. Dr.

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi título de cuarto nivel cuyo tema fue, plataforma educativa ms teams y su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje en el bachillerato de la U.E. Abdón Calderón Muñoz del Cantón Milagro y que corresponde a la dirección de investigación y posgrado

Milagro, a los 13 días del mes de diciembre del 2021



Aurora Beatriz Murillo Romero

0926611245

Tabla de contenido

Aprobación del director del Trabajo de Titulación.....	ii
Declaración de autoría de la investigación	iii
Agradecimiento.....	vi
Cesión de derechos de autor	vii
Tabla de contenido.....	viii
Lista de Tablas.....	ix
Lista de figuras.....	ix
Lista de Anexos.....	x
Glosario de términos.....	xii
Resumen	xiii
Abstract.....	xiv
Introducción.....	1
Capítulo I: Fundamentación de la propuesta de intervención	2
CAPÍTULO II: Alcance y Metodología.....	9
CAPÍTULO III: Alcance curricular del proyecto	15
3.1 Estructura curricular (contenido a desarrollar).....	15
3.2 Planificación microcurricular del contenido	18
3.6 Recursos tecnológicos (herramientas).....	31
3.6 Arquitectura de la información.....	33
3.6 Proceso de consumo de contenidos	40
3.6 Propuesta de evaluación y seguimiento	42
CAPÍTULO IV: Conclusiones y Recomendaciones	43
4.1 Conclusiones.....	43
4.2 Recomendaciones.....	44

Lista de Tablas

Tabla 1. Presupuesto del proyecto	13
Tabla 2. Contenido de la Unidad 1	14
Tabla 3. Contenido de la Unidad 2.....	15
Tabla 4. Contenido de la Unidad 3.....	15
Tabla 5. Contenido de la Unidad 4.....	15
Tabla 6. Contenido de la Unidad 5.....	16
Tabla 7. Contenido de la Unidad 6.....	16
Tabla 8. Planificación “Conceptos que debemos conocer antes de emprender”	17
Tabla 9. Planificación “La contabilidad, una herramienta para avanzar con seguridad”	19
Tabla 10. Planificación “El control de las transacciones y el balance”	22
Tabla 11. Planificación “La existencia legal del emprendimiento”	24
Tabla 12. Planificación “Las obligaciones con el Estado”	26
Tabla 13. Planificación “Emprendimiento y responsabilidad social”... ..	28

Lista de figuras

Figura 1. Calculadora online de muestras	8
Figura 2. Encuesta dirigida a estudiantes de bachillerato	11
Figura 3. Cronograma de actividades.....	12
Figura 4. Arquitectura de la información general	32
Figura 5. Arquitectura de la información - Unidad 1	33
Figura 6. Arquitectura de la información - Unidad 2.....	34
Figura 7. Arquitectura de la información - Unidad 3.....	35
Figura 8. Arquitectura de la información - Unidad 4.....	36
Figura 9. Arquitectura de la información - Unidad 5.....	37
Figura 10. Arquitectura de la información - Unidad 6.....	38
Figura 11. Archivo libro interactivo multimedia.....	39
Figura 12. Página 1 del libro interactivo multimedia.....	40

Figura 13. Página 2 del libro interactivo multimedia.....	37
Figura 14. Informe de resultados.....	41

Lista de anexos

Anexo 1. Tabla de frecuencia	49
Anexo 2. Gráfico de resultados.....	49
Anexo 3. Tabla de frecuencia	49
Anexo 4. Gráfico de resultados.....	50
Anexo 5. Tabla de frecuencia	50
Anexo 6. Gráfico de resultados.....	50
Anexo 7. Tabla de frecuencia	51
Anexo 8. Gráfico de resultados.....	51
Anexo 9. Tabla de frecuencia	52
Anexo 10. Gráfico de resultados.....	52
Anexo 11. Tabla de frecuencia	52
Anexo 12. Gráfico de resultados.....	53
Anexo 13. Página 1 del libro multimedia	54
Anexo 14. Página 2 del libro multimedia	54
Anexo 15. Página 3 del libro multimedia	55
Anexo 16. Página 4 del libro multimedia	55
Anexo 17. Página 5 del libro multimedia	56
Anexo 18. Página 6 del libro multimedia	56
Anexo 19. Página 7 del libro multimedia	57
Anexo 20. Página 8 del libro multimedia	57
Anexo 21. Página 9 del libro multimedia	58
Anexo 22. Página 10 del libro multimedia	58
Anexo 23. Página 11 del libro multimedia	59
Anexo 24. Página 12 del libro multimedia	59
Anexo 25. Página 13 del libro multimedia	60
Anexo 26. Página 14 del libro multimedia	60
Anexo 27. Página 15 del libro multimedia	61

Anexo 28. Página 16 del libro multimedia	61
Anexo 29. Página 17 del libro multimedia	62
Anexo 30. Página 18 del libro multimedia	62
Anexo 31. Página 19 del libro multimedia	63
Anexo 32. Página 20 del libro multimedia	63
Anexo 33. Página 21 del libro multimedia	64
Anexo 34. Página 22 del libro multimedia	64
Anexo 35. Página 23 del libro multimedia	65
Anexo 36. Página 24 del libro multimedia	65
Anexo 37. Página 25 del libro multimedia	66
Anexo 38. Página 26 del libro multimedia	66
Anexo 39. Página 27 del libro multimedia	67
Anexo 40. Página 28 del libro multimedia	67
Anexo 41. Página 29 del libro multimedia	68
Anexo 42. Página 30 del libro multimedia	68
Anexo 43. Página 31 del libro multimedia	69
Anexo 44. Página 32 del libro multimedia	69
Anexo 45. Página 33 del libro multimedia	70
Anexo 46. Página 34 del libro multimedia	70
Anexo 47. Página 35 del libro multimedia	71
Anexo 48. Página 36 del libro multimedia	71

Glosario de términos

Actividades interactivas: este concepto es utilizado en diversos ámbitos, principalmente en la informática y en lo educativo, dentro de este último, estas actividades hacen alusión a los contenidos presentados por el docente de forma dinámica, permitiendo la interacción de los estudiantes con la información a través de aparatos tecnológicos como, tablets, celulares, ordenadores.

Destreza: Capacidad que el individuo adquiere para realizar una tarea de forma fácil, rápida, eficiente y satisfactoria.

Habilidad: Talento innato, o capacidad que conserva una persona para realizar con éxito una determinada tarea o actividad puede ser mental, física o social.

Herramientas Tecnológicas: Son las que están diseñadas para permitir que los recursos tecnológicos sean aplicados de forma eficiente en el proceso educativo.

LIM: Libro interactivo multimedia

Multimedia: Es un conjunto de recursos interactivos y dinámicos que permiten que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más práctico, didáctico y sencillo.

Tics: Tecnología de la Información y Comunicación.

Offline: palabra inglesa que hace referencia a que se encuentra fuera de línea o no están disponibles para su uso inmediato del sistema, sin embargo, puede realizarse aquellas actividades que conciernen a este procedimiento, sin conectividad a internet o a alguna red de datos.

Online: palabra inglesa que significa en línea; se utiliza para referirse al hecho de estar conectado a una red de datos o de comunicación y para mostrar que algo está disponible a través de internet.

Resumen

Este proyecto de desarrollo, busca incentivar la implementación del software educativo EdiLIM en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para que los estudiantes de Bachillerato General Unificado, tengan como recurso tecnológico, un libro interactivo multimedia, donde podrán acceder de forma fácil y desde la comodidad de sus hogares sin necesidad de tener conexión a internet, para reforzar el conocimiento adquirido dentro del aula de clases.

Este proyecto beneficiará a los estudiantes y docentes, ya que con la implementación de EdiLIM en la asignatura de emprendimiento y gestión, los resultados en la enseñanza - aprendizaje tendrán resultados eficientes, ya que este es un software con el que se puede crear diferentes actividades educativas, desde unir con líneas o simplemente mostrar un concepto teórico para posteriormente poner a prueba las habilidades de los estudiantes.

La finalidad de este libro interactivo multimedia, es que los estudiantes de nivel bachillerato cuenten con un recurso adicional a los tradicionales dentro de las metodologías más habituales, ofreciendo, además, un gran beneficio y aporte a la docencia en el área de Emprendimiento y Gestión, ya que en el supuesto caso de que no contemos con equipos tecnológicos dentro del aula, podemos crear una buena colección de LIM e ir activando los que queramos que trabajen desde casa. Con esta herramienta podemos trabajar en el aula todas las destrezas y competencias, adaptando diferentes materiales a esta área, simplemente usando las diferentes actividades interactivas que ofrece.

Los libros interactivos multimedia son instrumentos apropiados para la enseñanza - aprendizaje, convirtiéndose en herramientas didácticas que permiten una interrelación significativa entre los docentes y estudiantes.

Palabras claves: libros interactivos multimedia, recurso tecnológico, metodologías, enseñanza aprendizaje.

Abstract

This development project seeks to encourage the implementation of EdiLIM educational software in the subject of Entrepreneurship and Management so that the students of the Unified General Baccalaureate, have as a technological resource, an interactive multimedia book, where they can access easily and from the comfort of their homes without the need for an internet connection, to reinforce the knowledge acquired within the classroom.

This project will benefit students and teachers, since with the implementation of EdiLIM in the subject of entrepreneurship and management, the results in teaching - learning will have efficient results, since this is a software with which you can create different educational activities , from joining with lines or simply showing a theoretical concept to later test the skills of the students.

The purpose of this interactive multimedia book is that high school students have an additional resource to the traditional ones within the most common methodologies, also offering a great benefit and contribution to teaching in the area of Entrepreneurship and Management, Since in the event that we do not have technological equipment in the classroom, we can create a good collection of LIMs and activate those that we want to work from home. With this tool we can work on all the skills and competences in the classroom, adapting different materials to this area, simply using the different interactive activities it offers.

Interactive multimedia books are appropriate instruments for teaching - learning, becoming didactic tools that allow a significant interrelation between teachers and students.

Keywords: interactive multimedia books, technological resource, methodologies, teaching-learning.

Introducción

El avance de la tecnología a nivel mundial, ocupa un lugar importante dentro del ámbito educativo, volviéndose un reto significativo y didáctico para el docente, debido a que debe adaptarse a los diferentes cambios y adoptar herramientas tecnológicas como recursos y estrategias metodológicas, las mismas que facilitarán el trabajo al momento de adquirir y proporcionar información dentro del salón de clases.

Este proyecto de desarrollo, busca incentivar la implementación del software educativo EdiLIM en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para que los estudiantes de Bachillerato General Unificado, tengan como recurso tecnológico, un libro interactivo multimedia, donde podrán acceder de forma fácil y desde la comodidad de sus hogares sin necesidad de tener conexión a internet, para reforzar el conocimiento adquirido dentro del aula de clases.

Existen muchas herramientas tecnológicas que se pueden aplicar dentro del ámbito educativo, por lo que la implementación de EdiLIM en el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión tendrá resultados eficientes, permitiendo que los estudiantes estén en un ambiente amigable para generar su aprendizaje de forma interactiva y por consiguiente superar los retos que exigen los momentos actuales según el lineamiento curricular.

Con la implementación de EdiLIM como herramienta tecnológica en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, para el estudiante se facilitará el proceso de autoevaluación, ya que verá cuales son las temáticas que no son fáciles de comprender y podrá repasar hasta que el contenido quede afianzado, ya que el software contiene en su configuración un sistema de aciertos y errores con múltiples actividades dinámicas.

Capítulo I: Fundamentación de la propuesta de intervención

1.1 El problema

La tecnología avanza de manera constante, por lo que la labor docente requiere el uso, la incorporación y adaptación de estas herramientas tecnológicas a la diaria labor del educador. Con la emergencia sanitaria provocada por el COVID-19, las TICs se han vuelto imprescindible en la educación de jóvenes, adolescentes y niños y el cambio a la metodología virtual de las instituciones educativas, se ha convertido en una experiencia novedosa tanto para el estudiante como para el docente. Pero, la falta de aplicación de las herramientas tecnológicas adecuadas con los estudiantes puede influir de forma negativa en su aprendizaje. Si no se utilizan adecuadamente las herramientas tecnológicas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes, no se podrá captar su atención, ocasionando desinterés al momento de recibir las clases virtuales. En el mundo digital existen una gran variedad de herramientas tecnológicas que pueden ser aprovechadas por los docentes para producir efectos positivos en los estudiantes y propiciar el desarrollo de un aprendizaje no sería interactivo.

La importancia de la Tecnología de la Información y de la Comunicación TICs radica en la transformación del ámbito de la educación; ya que se han incorporado diferentes herramientas tecnológicas como metodologías de enseñanza, su utilización ha dado cambios sustituyendo rápidamente métodos y estrategias comúnmente usadas en los diferentes procesos educativos. Actualmente estos cambios son mucho más grandes con la incorporación de Smartphone y computadores que tienen todo el potencial, para que la educación a través de la virtualidad sea dinámica y se logre captar la atención de los estudiantes.

El uso de EdiLIM aporta a la mejora del contenido cognitivo de la clase, todo esto con el fin de obtener excelencia académica, involucrando al docente a descubrir y aplicar nuevas técnicas, métodos, destrezas que mejoren la calidad educativa. Conocer que el uso de TIC es importante para el desarrollo de destrezas y logros de aprendizaje, ya que orienta, dirige y facilita la comprensión mediante su uso, buscando llegar a un aprendizaje significativo despertando en los estudiantes el deseo de aprender, y fortalecer los contenidos de los temas tratados.

Utilizando un refuerzo académico virtual o en línea con la utilización de las TIC, se tendrá como resultado un proceso ágil, innovador para el estudiante. Además, al

ser algo interactivo el estudiante rápidamente recordará los contenidos y mejorará sus calificaciones. La ventaja del software educativo para el refuerzo académico de los estudiantes de cualquier nivel son programas libres, es decir su distribución es gratuita, por lo tanto, el refuerzo académico con EdiLIM incentivará a que el estudiante se involucre en su preparación para las evaluaciones, considerando que tiene las herramientas tecnológicas a su alcance para realizar lo mencionado.

En la U.E. Dr. Antonio Parra Velasco no se utilizan recursos tecnológicos para el refuerzo académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Por lo tanto, si los docentes implementan el uso del software educativo EdiLIM, los estudiantes reforzarán el aprendizaje y su autonomía, e incluso una mayor motivación que beneficiará a captar el interés y potenciar las ganas de estudiar en el estudiante. Esta implementación contiene gran variedad de recursos y actividades innovadoras, que tanto el docente como el estudiante pueden beneficiarse de ellas, como por ejemplo, el acceso de los contenidos de aprendizaje en cualquier dispositivo y en cualquier hora sin necesidad de conexión a internet, los docentes pueden innovar en su estrategia metodológica de impartir el refuerzo académico, añadiendo actividades interactivas como videos, GIF, sonidos entre otras, este software como recurso educativo, va a permitir que los estudiantes se motiven y potencien el desarrollo de las diferentes inteligencia. Además, EdiLIM facilita el proceso de autoevaluación ya que el estudiante podrá observar cuales son las temáticas que no son fáciles de comprender y podrá practicar y repasar hasta que el contenido quede afianzado, ya que el software contiene en su configuración un sistema de aciertos y errores debido a que un contenido digital, conserva su esencia de contenido educativo solo cambia la forma de vehiculizarlo. (Paz, 2017)

Con la implementación de libros interactivos multimedia como herramienta tecnológica de soporte docente, se logrará dar respuestas a las siguientes preguntas específicas:

¿La Falta de aplicación de las herramientas tecnológicas adecuadas afecta el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato?

¿Qué tipo de recursos, actividades, características, fundamentos y principios básicos ofrece el software educativo EdiLIM para ser implementado en la asignatura de Emprendimiento y Gestión con los estudiantes de bachillerato?

¿Cuáles son los estilos de aprendizaje que se desarrollan en un ambiente virtual en los estudiantes de bachillerato, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

¿Qué parámetros debe tener una guía didáctica para el uso del software educativo EdiLIM en los estudiantes de bachillerato, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

El problema general es el siguiente:

¿De qué manera incide la implementación de EdiLIM como recurso interactivo de aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión para los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Dr. Antonio Parra Velasco?

1.2 Análisis de la situación (detección de necesidades)

La propuesta nace según la necesidad de llevar a cabo estrategias didácticas basadas en el software educativo EdiLIM que le permitan al estudiante un aprendizaje motivador, interactivo, placentero y duradero, sabiendo que el éxito de sus aprendizajes dependerá básicamente de los cimientos que se construyan de manera significativa.

La implementación de EdiLIM en la asignatura de Emprendimiento y Gestión con los estudiantes de bachillerato de la U. E. Dr. Antonio Parra Velasco, facilitará la creación de material de aprendizaje o de refuerzo mediante libros o cartillas multimedia e interactivos que se visualizan en el computador, sin la necesidad de conexión a internet.

1.3 Antecedentes referenciales

La pandemia por coronavirus (COVID-19) ha ocasionado una crisis sin precedentes en todos los ámbitos a nivel mundial. En el ámbito educativo, esta emergencia ha ocasionado el cierre masivo de las actividades presenciales de instituciones educativas por lo que la tecnología ha demostrado ser una herramienta útil y necesaria para ayudar a garantizar que el servicio de la educación no se detenga.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, haciendo uso de las TIC, requiere de un conjunto de competencias que el docente debe adquirir con la lógica de sumar una metodología capaz de aprovechar las herramientas tecnológicas, donde la capacitación docente deberá considerarse una de las primeras opciones

antes de afrontar nuevos retos educativos (Brenes and Hernández Rivero, 2018). Por esto es muy importante que los docentes estén capacitados en el uso de las herramientas tecnológicas; para que, a través de estas, puedan transmitir sus conocimientos a los estudiantes.

El uso de herramientas tecnológicas dentro del salón de clases debe ser fomentado en cada institución educativa, por ende, es necesario capacitar al personal docente y directivo para poder ofrecer una educación vanguardista, moderna, acorde con la era digital existente. (Cevallos Salazar, Lucas Chabla, Paredes Santos, and Tomalá Bazán, 2020)

Los recursos digitales ofrecen nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje al incorporar la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que refuerzan la comprensión y motivación de los estudiantes. (Bartolomé Pina, 1994). Por tal razón se pretende motivar en los docentes a utilizar la aplicación del software educativo EdiLim, al momento de impartir sus conocimientos dentro del salón de clases para permitir en los alumnos un aprendizaje interactivo y significativo.

Edilim es un software con el que podrás crear las actividades típicas de unir con flechas para tu PDI o simplemente mostrar un concepto teórico para posteriormente poner a prueba las habilidades del grupo. (Mauricio Rodríguez, 2020) El programa EdiLIM es un editor de libros LIM (Libros Interactivos Multimedia) en el que se pueden crear materiales educativos en entornos Microsoft Windows. Es una herramienta de autor que, al ser utilizada por los docentes, se podrán desarrollar actividades en distintas asignaturas y asimismo adecuar los contenidos al nivel que se desee.

Se define a un sistema multimedia como aquel capaz de presentar información textual, sonora y audiovisual de modo coordinado: gráficos, fotos, secuencias animadas de vídeo, gráficos animados, sonidos y voces, textos. (Bartolomé Pina, 1994) y con la implementación EdiLIM como recurso tecnológico educativo, se puede llegar a desarrollar en los estudiantes, las diferentes inteligencias, gracias a la variedad de actividades y características que posee como, lecturas, sopa de letras, enlazar, preguntas de opción múltiple, rompecabezas, crucigramas y la adición de videos, imágenes, GIF, música y links de páginas web.

Con esta herramienta podemos trabajar en el aula de clases, todas las destrezas y competencias, adaptando diferentes materiales a nuestra área simplemente usando los recursos que ofrece. A modo de ejemplo, conozcamos qué hacer para trabajar algunas competencias:

- Competencia lingüística: usando las actividades de “frases” o “imagen y texto” individualmente o la denominada “rayos X” en equipos de trabajo.
- Competencia matemática: encontramos actividades para aplicar y usar “fórmulas”, “fracciones”, “medidas”, “operaciones”.
- Competencia digital: la interactividad que exige compone un intercambio de información constante.

Todo LIM es un acumulado o conjunto de páginas, de ahí la denominación como libro digital, con fácil manipulación para el usuario, además de interactuar con los contenidos que pueden ser texto, audio, video y animación.

Las páginas que se pueden desarrollar con esta herramienta, son de dos tipos:

- Informativas: Páginas para ofrecer información o contenidos.
- Interactivas: Páginas para realizar actividades como juegos de relaciones, sopa de letras, rompecabezas, operaciones matemáticas.

Con la implementación de esta herramienta como soporte a la docencia en el área de Emprendimiento y Gestión, se espera que los estudiantes de bachillerato, refuercen los conocimientos adquiridos en clases y que estos se vuelvan significativos con las diferentes destrezas y competencias que deben adquirir según lo establece su perfil.

1.4 Determinación del tema

EdiLIM como herramienta de soporte a la docencia en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de bachillerato de la U.E. Dr. Antonio Parra Velasco

1.5 Objetivo general

Implementar recursos interactivos de aprendizaje para la asignatura de emprendimiento y gestión para los estudiantes de bachillerato de la U.E. Dr. Antonio Parra Velasco utilizando la aplicación EDILIM

1.6 Objetivos específicos

1. Identificar los temas y contenidos para el diseño de los recursos interactivos de aprendizaje basado en las competencias, destrezas y habilidades mínimas de los estudiantes.
2. Identificar la factibilidad, funciones, recursos, uso, características, fundamentos y principios básicos del software educativo EdiLIM por medio de la indagación e investigación bibliográfica.
3. Determinar los tipos de aprendizaje que se genera en un ambiente virtual en los estudiantes de bachillerato, de la Unidad Educativa Dr. Antonio Parra Velasco.
4. Diseñar material didáctico a partir de EdiLIM para el refuerzo académico de bachillerato, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

1.7 Justificación

Esta investigación plantea determinar la importancia del uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje de los estudiantes, ofreciendo una idea precisa sobre el uso de EdiLIM como soporte docente en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, con los estudiantes de Bachillerato de la Unidad Educativa Dr. Antonio Parra Velasco.

Hoy en día las tecnologías nos proporcionan gran variedad de recursos que permitirán generar cambios y proporcionar mejores aprendizajes a nuestros estudiantes, atendiendo cada una de sus necesidades, a través de información audiovisual, multimedia y más, así también nos brindan la facilidad de una comunicación más rápida con los diferentes actores educativos. (Andrade Parra, Tapia Tapia, and Tituana Vásquez, 2020)

Existen muchas herramientas tecnológicas que se pueden aplicar dentro del ámbito educativo, por lo que la implementación de EdiLIM en el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión tendrá resultados eficientes, ya que este es un software con el que se puede crear diferentes actividades educativas, desde unir con líneas o simplemente mostrar un concepto teórico para posteriormente poner a prueba las habilidades de los estudiantes. Sin embargo, su fortaleza reside en que también se podrán componer libros interactivos para trabajar cualquier tema a través

de las diversas actividades que este ofrece. Con esta herramienta se puede crear una web que contenga todo lo necesario para el desarrollo de un bloque de contenidos, ya que no tiene límite de páginas y no contiene publicidad de ningún tipo. De esta manera se podrá:

- Recordar los conocimientos previos mostrando los resultados de unidades pasadas a través de un informe.
- Comprender y entender el nivel siguiente, a través de las actividades consignadas a mostrar información.
- Aplicar y analizar nuevos conceptos, mediante el desarrollo de actividades interactivas de diversos tipos.
- Evaluar todo el proceso.

El uso de EdiLIM como herramienta tecnológica por parte de los estudiantes, no requerirá de tiempo para aprender a usarla, ya que cada actividad ofrece la posibilidad de añadir la explicación de qué es lo que se requiere. Simplemente abrirán la URL dada y comenzarán a jugar, leer o realizar la actividad interactiva que se haya planteado, tales como:

- Identificar imágenes o sonidos
- Clasificar imágenes, textos o completar párrafos.
- Mostrar texto, vídeos o galerías de imágenes.
- Jugar o encontrar palabras secretas, crucigramas, sopa de letras, unir con flechas o puzles.

La propuesta se realizará con la herramienta EdiLIM, que es una herramienta gratuita y de fácil manejo, ofreciendo contenidos de aprendizaje diseñados por el docente, los cuales se caracterizan por ser muy intuitivos, fáciles de consumir, interactivos y accesibles, ya que los estudiantes podrán realizar las actividades, desde la comodidad de sus hogares sin la necesidad de tener conectividad al internet, ya que EdiLIM permite la generación de un enlace que puede ser compartido con los estudiantes, y a través del cual comenzarán a leer, revisar o realizar la actividad interactiva planificada y así lograr las destrezas de aprendizaje requeridas.

CAPÍTULO II: Alcance y Metodología

2.1 Descripción de beneficiarios

La población de esta investigación estuvo constituida por 200 estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Dr. Antonio Parra Velasco, jornada matutina. El tamaño de la muestra que se ha considerado para la aplicación de las encuestas está dado por la aplicación de la fórmula siguiente:

Figura 1. Calculadora online de muestras

Calculadora de Muestras

Margen de error:
5% ▾

Nivel de confianza:
90% ▾

Tamaño de Poblacion:
200

Calcular

Margen: 5%
Nivel de confianza: 90%
Poblacion: 200

Tamaño de muestra: 115

Ecuacion Estadistica para Proporciones poblacionales

n= Tamaño de la muestra
Z= Nivel de confianza deseado
p= Proporcion de la poblacion con la caracteristica deseada (exito)
q=Proporcion de la poblacion sin la caracteristica deseada (fracaso)
e= Nivel de error dispuesto a cometer
N= Tamaño de la poblacion

$$n = \frac{z^2(p*q)}{e^2 + \frac{(z^2(p*q))}{N}}$$

Fuente: https://www.corporacionaem.com/tools/calc_muestras.php

Al definir como tamaño de la muestra el total de 115 estudiantes de bachillerato, se procuró que la información recabada sea representativa, válida y confiable, tomando en cuenta los objetivos de nuestra investigación y las características de la población involucrada.

2.2 Alcance esperado del proyecto

El alcance que se quiere lograr en este proyecto de desarrollo se encuentra en el área educativo a nivel local, para los estudiantes de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Dr. Antonio Parra Velasco en la asignatura de

Emprendimiento y Gestión, donde puedan utilizar esta herramienta tecnológica de EdiLIM como un recurso didáctico que sea capaz de incentivar todos los sentidos del estudiante para aprovechar este potencial, de manera que el aprendizaje sea positivo y significativo.

Si en el futuro la Unidad Educativa Dr. Antonio Parra Velasco quisiera implementar un sitio web institucional, este proyecto ya no sería únicamente local sino nacional ya que EdiLIM es una herramienta versátil que se puede poner en práctica en cualquier momento ya que sirve para presentar la teoría que se necesite, un vídeo introductorio, juegos para seguir practicando de manera lúdica o preguntas tipo formulario, es decir, abarca todos los momentos posibles dentro de una unidad, según las diferentes destrezas requeridas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Integrar la herramienta EdiLIM dentro de las metodologías más habituales, ofrece un gran beneficio y aporte a la docencia en el área de Emprendimiento y Gestión, ya que en el supuesto caso de que no contemos con equipos tecnológicos dentro del aula, podemos crear una buena colección de LIM e ir activando los que queramos que trabajen desde casa.

2.3 Métodos, técnicas y herramientas

2.3.1 Diseño de la investigación

En el presente enunciado se describe el diseño metodológico utilizado en la investigación, en este caso, podemos apreciar el método de investigación cualicuantitativo y descriptivo, así como las estrategias, técnicas y herramientas para la implementación del proyecto de desarrollo de acuerdo con la población seleccionada. A través del mismo, se pretende ofrecer un libro interactivo multimedia, a fin de contribuir con un recurso de apoyo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión a los estudiantes de bachillerato de la U. E. Dr. Antoni Parra Velasco, cantón Simón Bolívar, provincia del Guayas.

2.3.2 Tipo de estudio / proyecto

El siguiente proyecto es de tipo cualicuantitativo, porque se utilizarán datos estadísticos que servirán para analizar la información que se obtenga y así poder

determinar la incidencia de las herramientas tecnológicas en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato.

Además, este proyecto también es descriptivo, porque representa la percepción de los estudiantes con respecto a la implementación de un software educativo como recurso tecnológico y académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión; los beneficios de implementar el software educativo para fortalecer los conocimientos en esta área, que a la par desarrollan las diferentes inteligencias múltiples.

2.3.3 Fuentes de datos

La recolección de información para la investigación se concentra en la utilización de encuestas, revisión bibliográfica de revistas científicas, libros y documentos que permitan demostrar la importancia de las TIC, principalmente del uso de EdiLIM para crear libros interactivos multimedia dentro del ámbito educativo.

2.3.4 Técnicas de la investigación

Mediante la encuesta realizada a los estudiantes, se recolectarán datos que serán tabulados, interpretados y analizados en Microsoft Excel, los mismos que proporcionarán información válida y confiable y que a su vez proyecten resultados reales que permitan el logro de los objetivos trazados en el estudio con la finalidad de observar de forma directa la variable dependiente e independiente.

2.3.5 Herramienta de investigación

Para el ingreso y obtención de información para este estudio, se empleará la encuesta como herramienta de investigación a través de un formulario de Google Form, las mismas que según el cálculo obtenido de la muestra, serán dirigidas a 115 estudiantes de nivel bachillerato de la Unidad Educativa Dr. Antonio Parra Velasco del cantón Simón Bolívar.

Se adjunta la carátula de la encuesta realizada por los estudiantes, para determinar la pertinencia del uso de EdiLIM como recurso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Figura 2. Encuesta dirigida a estudiantes de bachillerato



ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE
BACHILLERATO U.E. DR. ANTONIO PARRA
VELASCO

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
Tema: EdILIM como herramienta de soporte a la docencia en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de bachillerato de la U.E. Dr. Antonio Parra Velasco

Objetivo General: Implementar recursos interactivos de aprendizaje para la asignatura de emprendimiento y gestión para los estudiantes de bachillerato de la U.E. Dr. Antonio Parra Velasco utilizando la aplicación EDILIM.

Lea con atención cada pregunta de este cuestionario y responda según su criterio y conocimiento con la mayor sinceridad, seleccionando cada respuesta según corresponda.

Dirección de correo electrónico *

Texto de respuesta breve

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

2.4 Cronograma de Actividades

Figura 3. Cronograma de actividades

ACTIVIDADES		2021							
		Agosto				Septiembre			
		SEMANAS							
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Recolección de información documental para el proyecto de desarrollo	■							
2	Fundamentación de la propuesta de intervención, planteamiento del problema, detección de necesidades y antecedentes referenciales		■	■					
3	Planteamiento de objetivos: Generales y Específicos, justificación de la propuesta			■					
4	Métodos, herramientas y técnicas a utilizar en el proyecto				■				
5	Descripción de los beneficiarios, presupuestos, alcance y limitaciones del proyecto				■				
6	Estructura curricular del proyecto					■			
7	Planificación microcurricular del proyecto					■			
8	Recursos tecnológicos						■		
9	Arquitectura de la información						■		
10	Proceso de consumo de contenidos							■	
11	Propuesta de evaluación y seguimiento							■	
12	Conclusiones								■
13	Recomendaciones								■

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

2.5 Presupuesto

Para el desarrollo de este proyecto, como presupuesto se ha considerado lo siguiente:

Tabla 1. Presupuesto del proyecto

Hardware	
Computadora	\$750,00
Software	
Licencia paquete Office	\$17,50
EdiLIM	Libre
Costo desarrollo del sistema	
Mano de obra (Desarrollador)	\$400,00
Total	\$1.167,50

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

2.6 Limitaciones del proyecto

En el desarrollo de este proyecto, se consideró como una limitación la situación de emergencia sanitaria que aún se vive a nivel nacional debido a la pandemia del Covid-19, ya que los estudiantes de la U. E. Dr. Antonio Parra Velasco reciben clases de forma virtual, por lo que la encuesta fue realizada 100% online, con la ayuda de los tutores de cada curso respectivo.

CAPÍTULO III: Alcance curricular del proyecto

3.1 Estructura curricular (contenido a desarrollar)

La incorporación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el currículo educativo del Bachillerato General Unificado del Ecuador, responde a los lineamientos nacionales establecidos por la Normativa Jurídica vigente, que busca la preparación del estudiante dispuesto a crear, construir, innovar, asumir riesgos, planificar, ejecutar y evaluar proyectos de toda índole, con el objetivo supremo de preparar ciudadanos comprometidos con su realidad política, económica, social y cultural y, que apoyado en las nuevas tecnologías desarrolle todos los campos del saber, del saber-hacer y del saber-ser. (Ministerio de Educación Ecuador, 2019)

La planificación es una de las principales tareas docentes y, sin duda, una de las más complicadas. Es en la planificación donde el docente podrá explorar su talento creando escenarios, actividades, problemas o casos que deberán captar el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje y, la consecución de los objetivos curriculares nacionales. Por tal razón, es responsabilidad del docente, alinear su trabajo en el aula desde la concepción del Currículo Nacional y los requerimientos establecidos por las instituciones educativas en las que trabajan.

El contenido de las unidades didácticas según los lineamientos establecidos en esta asignatura, se desarrollarán de forma interactiva en este libro multimedia, aplicando las destrezas con criterios de desempeño que deben ser cubiertas en el periodo educativo establecido. (maya educación, 2013)

Tabla 2. Contenido de la Unidad 1

UNIDAD 1	
Conceptos que debemos conocer antes de emprender	Conceptos financieros básicos
	Clasificación de costos y gastos
	Punto de equilibrio y proyecciones financieras

Fuente: Texto del Ministerio de Emprendimiento y Gestión

Tabla 3. Contenido de la Unidad 2

UNIDAD 2	
La contabilidad, una herramienta para avanzar con seguridad	El libro de ingreso y egresos
	Concepto e importancia de la contabilidad
	Proceso contable: La Partida Doble
	Clasificación de las cuentas
	Activo, Pasivo y Patrimonio
	Importancia de los impuestos

Fuente: Texto del Ministerio de Emprendimiento y Gestión

Tabla 4. Contenido de la Unidad 3

UNIDAD 3	
El control de las transacciones y el balance	Manejo de las principales cuentas contables
	Cuentas de activo
	La depreciación de los activos fijos
	Pasivo y patrimonio
	Balance general
	Estado de pérdidas y ganancias

Fuente: Texto del Ministerio de Emprendimiento y Gestión

Tabla 5. Contenido de la Unidad 4

UNIDAD 4	
La existencia legal del emprendimiento	Registro Único del Contribuyente
	Requisitos para apertura de RUC societario
	Régimen Impositivo Simplificado
	Comprobantes de Venta

Fuente: Texto del Ministerio de Emprendimiento y Gestión

Tabla 6. Contenido de la Unidad 5

UNIDAD 5	
Las obligaciones con el Estado	Obligaciones con el Ministerio de Trabajo
	Impuesto al Valor Agregado (IVA)
	Productos o servicios con tarifa 0%
	Declaración de IVA al SRI
	Impuesto a la Renta
	¿Qué labor social hace el fisco con los impuestos?

Fuente: Texto del Ministerio de Emprendimiento y Gestión

Tabla 7. Contenido de la Unidad 6

UNIDAD 6	
Emprendimiento y responsabilidad social	Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social
	Régimen y sistema tributario
	Incentivos tributarios
	Los beneficiarios del emprendimiento
	Beneficios al pagar los impuestos

Fuente: Texto del Ministerio de Emprendimiento y Gestión

3.2 Planificación microcurricular del contenido

Tabla 8. Planificación “Conceptos que debemos conocer antes de emprender”

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nivel: BGU		Bachillerato General Unificado		Grado/Curso: Primero de Bachillerato
Nombre del Docente: Ing. Aurora Murillo Romero			Área: Emprendimiento y Gestión	
Nombre de la Unidad: Conceptos que debemos conocer antes de emprender			N° Unidad: 1	
TEMA	DESTREZA CON CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	
			PROPUESTA DEL DOCENTE	RECOMENDACIONES PARA EL PADRE DE FAMILIA O EL TUTOR EN EL HOGAR
Conceptos financieros básicos	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	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.)	Actividades de: <ul style="list-style-type: none"> - Preguntas y respuestas - Arrastrar imágenes y textos - Relacionar imágenes y textos 	Se recomienda observar detenidamente y de forma repetitivo los recursos tecnológicos enviada por el docente y practicar de forma secuencial

<p>Clasificación de costos y gastos</p> <p>Punto de equilibrio y proyecciones financieras</p>	<p>como elemento fundamental para las proyecciones.</p> <p>EG.5.1.2 Distinguir los diferentes tipos de costos y gastos que puede tener un emprendimiento para determinar detenidamente el capital de trabajo necesario para un emprendimiento.</p> <p>EG.5.5.16. Calcular el punto de equilibrio de una empresa a partir de la identificación de costos unitarios</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar imágenes y textos - Sopa de letras - Completar casilleros - Páginas informativas 	
---	---	--	---	--

Fuente: Currículo de los niveles de Educación Obligatoria, Nivel Bachillerato, Tomo 2

Tabla 9. Planificación “La contabilidad, una herramienta para avanzar con seguridad”

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nivel: BGU		Bachillerato General Unificado		Grado/Curso: Primero de Bachillerato
Nombre del Docente: Ing. Aurora Murillo Romero			Área: Emprendimiento y Gestión	
Nombre de la Unidad: La contabilidad, una herramienta para avanzar con seguridad			N° Unidad: 2	
TEMA	DESTREZA CON CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	
			PROPUESTA DEL DOCENTE	RECOMENDACIONES PARA EL PADRE DE FAMILIA O EL TUTOR EN EL HOGAR
El libro de ingreso y egresos. Concepto e importancia de la contabilidad	EG.5.1.3. Identificar la obligatoriedad jurídica de llevar contabilidad, de acuerdo a lo establecido por las normas tributarias, como elemento fundamental para determinar la forma de llevar la contabilidad	I.EG.5.2.1. Ordena las cuentas contables de acuerdo con la naturaleza de la función de los asientos contables en aquellos emprendimientos obligados a llevar contabilidad, tomando en cuenta las normas tributarias establecidas	Actividades de: - Preguntas y respuestas - Arrastrar imágenes y textos - Relacionar imágenes y textos	Se recomienda observar detenidamente y de forma repetitivo los recursos tecnológicos enviada por el docente y practicar de forma secuencial

<p>Clasificación de las cuentas</p>	<p>EG.5.1.4. Deducir la importancia de la contabilidad como elemento de control financiero del emprendimiento.</p>	<p>por la autoridad competente. (I.4., J.2.) I.EG.5.2.2. Registra transacciones en las cuentas contables bajo el principio de partida doble, según la normativa contable vigente. (J.2., I.4.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar imágenes y textos - Sopa de letras - Completar casilleros - Páginas informativas 	
<p>Proceso contable: La Partida Doble Activo, Pasivo y Patrimonio</p>	<p>EG.5.1.5. Explicar las principales normas contables, relacionadas con la partida doble, para establecer los impactos en las cuentas.</p>			

<p>Importancia de los impuestos</p>	<p>EG.5.2.3. Describir y argumentar la importancia del pago de las obligaciones sociales y tributarias a la autoridad respectiva, como retribución de los servicios públicos utilizados e incentivos fiscales recibidos, para fomentar una cultura tributaria.</p>			
-------------------------------------	--	--	--	--

Fuente: Currículo de los niveles de Educación Obligatoria, Nivel Bachillerato, Tomo 2

Tabla 10. Planificación “El control de las transacciones y el balance”

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nivel: BGU		Bachillerato General Unificado		Grado/Curso: Primero de Bachillerato
Nombre del Docente: Ing. Aurora Murillo Romero			Área: Emprendimiento y Gestión	
Nombre de la Unidad: El control de las transacciones y el balance			N° Unidad: 3	
TEMA	DESTREZA CON CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	
			PROPUESTA DEL DOCENTE	RECOMENDACIONES PARA EL PADRE DE FAMILIA O EL TUTOR EN EL HOGAR
Manejo de las principales cuentas contables Cuentas de activo	EG.5.1.7. Identificar los componentes básicos del activo, pasivo, patrimonio, ingresos, costos y gastos, de acuerdo con la normativa contable, para clasificar adecuadamente las cuentas contables.	I.EG.5.2.1. Ordena las cuentas contables de acuerdo con la naturaleza de la función de los asientos contables en aquellos emprendimientos obligados a llevar contabilidad, tomando en cuenta las normas tributarias establecidas por la autoridad	Actividades de: - Preguntas y respuestas - Arrastrar imágenes y textos - Relacionar imágenes y textos - Seleccionar imágenes y textos - Sopa de letras	Se recomienda observar detenidamente y de forma repetitivo los recursos tecnológicos enviada por el docente y practicar de forma secuencial

<p>La depreciación de los activos fijos</p> <p>Pasivo y patrimonio</p> <p>Balance general</p> <p>Estado de pérdidas y ganancias</p>	<p>E G.5.1.8. Interpretar las cuentas contables mediante la identificación de los cambios que causan las transacciones en los activos, pasivos y patrimonios, reflejados en la cuenta por partida doble.</p> <p>EG.5.1.9. Elaborar un balance general básico mediante la aplicación de los principios, conceptos y técnicas contables y la normatividad vigente.</p>	<p>competente. (I.4., J.2.)</p> <p>I.EG.5.2.2. Registra transacciones en las cuentas contables bajo el principio de partida doble, según la normativa contable vigente. (J.2., I.4.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Completar casilleros - Páginas informativas 	
---	--	--	--	--

Fuente: Currículo de los niveles de Educación Obligatoria, Nivel Bachillerato, Tomo 2

Tabla 11. Planificación “La existencia legal del emprendimiento”

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nivel: BGU		Bachillerato General Unificado		Grado/Curso: Primero de Bachillerato
Nombre del Docente: Ing. Aurora Murillo Romero			Área: Emprendimiento y Gestión	
Nombre de la Unidad: La existencia legal del emprendimiento			N° Unidad: 4	
TEMA	DESTREZA CON CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	
			PROPUESTA DEL DOCENTE	RECOMENDACIONES PARA EL PADRE DE FAMILIA O EL TUTOR EN EL HOGAR
<p>Registro Único del Contribuyente</p> <p>Requisitos para apertura de RUC societario</p>	<p>G.5.2.1. Elaborar un mapeo de los requisitos legales básicos para iniciar actividades de emprendimiento que permitan formalizarlo.</p>	<p>I.EG.5.3.1. Comprende la importancia de generar una cultura tanto tributaria como de responsabilidad legal en cualquier emprendimiento, para validar sus operaciones en el mercado. (S.1., I.1.)</p>	<p>Actividades de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntas y respuestas - Arrastrar imágenes y textos - Relacionar imágenes y textos - Seleccionar imágenes y textos 	<p>Se recomienda observar detenidamente y de forma repetitivo los recursos tecnológicos enviada por el docente y practicar de forma secuencial</p>

<p>Régimen Impositivo Simplificado</p> <p>Comprobantes de Venta</p>	<p>G.5.2.2. Identificar las obligaciones legales que debe cumplir un emprendedor como elemento fundamental para la operación del emprendimiento.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Sopa de letras - Completar casilleros - Páginas informativas 	
---	--	--	--	--

Fuente: Currículo de los niveles de Educación Obligatoria, Nivel Bachillerato, Tomo 2

Tabla 12. Planificación “Las obligaciones con el Estado”

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nivel: BGU		Bachillerato General Unificado		Grado/Curso: Primero de Bachillerato
Nombre del Docente: Ing. Aurora Murillo Romero			Área: Emprendimiento y Gestión	
Nombre de la Unidad: Las obligaciones con el Estado			N° Unidad: 5	
TEMA	DESTREZA CON CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	
			PROPUESTA DEL DOCENTE	RECOMENDACIONES PARA EL PADRE DE FAMILIA O EL TUTOR EN EL HOGAR
Obligaciones con el Ministerio de Trabajo Impuesto al Valor Agregado (IVA) Productos o servicios con tarifa 0%	EG.5.1.3. Identificar la obligatoriedad jurídica de llevar contabilidad, de acuerdo a lo establecido por las normas tributarias, como elemento fundamental para determinar la forma de llevar la contabilidad.	I.EG.5.3.1. Comprende la importancia de generar una cultura tanto tributaria como de responsabilidad legal en cualquier emprendimiento, para validar sus operaciones en el mercado. (S.1., I.1.)	Actividades de: - Preguntas y respuestas - Arrastrar imágenes y textos - Relacionar imágenes y textos	Se recomienda observar detenidamente y de forma repetitivo los recursos tecnológicos enviada por el docente y practicar de forma secuencial

Declaración de IVA al SRI	<p>EG.5.2.3. Describir y argumentar la importancia del pago de las obligaciones sociales y tributarias a la autoridad respectiva, como retribución de los servicios públicos utilizados e incentivos fiscales recibidos, para fomentar una cultura tributaria.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar imágenes y textos - Sopa de letras - Completar casilleros - Páginas informativas 	
<p>Impuesto a la Renta</p> <p>¿Qué labor social hace el fisco con los impuestos?</p>				

Fuente: Currículo de los niveles de Educación Obligatoria, Nivel Bachillerato, Tomo 2

Tabla 13. Planificación “Emprendimiento y responsabilidad social”

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR				
Nivel: BGU		Bachillerato General Unificado		Grado/Curso: Primero de Bachillerato
Nombre del Docente: Ing. Aurora Murillo Romero			Área: Emprendimiento y Gestión	
Nombre de la Unidad: Emprendimiento y responsabilidad social			N° Unidad: 6	
TEMA	DESTREZA CON CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN	ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	
			PROPUESTA DEL DOCENTE	RECOMENDACIONES PARA EL PADRE DE FAMILIA O EL TUTOR EN EL HOGAR
Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social Régimen y sistema tributario Incentivos tributarios	EG.5.1.3. Identificar la obligatoriedad jurídica de llevar contabilidad, de acuerdo a lo establecido por las normas tributarias, como elemento fundamental para determinar la forma de llevar la contabilidad.	I.EG.5.3.1. Comprende la importancia de generar una cultura tanto tributaria como de responsabilidad legal en cualquier emprendimiento, para validar sus operaciones en el mercado. (S.1., I.1.)	Actividades de: - Preguntas y respuestas - Arrastrar imágenes y textos - Relacionar imágenes y textos - Seleccionar imágenes y textos	Se recomienda observar detenidamente y de forma repetitivo los recursos tecnológicos enviada por el docente y practicar de forma secuencial

<p>Los beneficiarios del emprendimiento</p> <p>Beneficios al pagar los impuestos</p>	<p>EG.5.2.3. Describir y argumentar la importancia del pago de las obligaciones sociales y tributarias a la autoridad respectiva, como retribución de los servicios públicos utilizados e incentivos fiscales recibidos, para fomentar una cultura tributaria.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Sopa de letras - Completar casilleros - Paginas informativas 	
--	--	--	--	--

Fuente: Currículo de los niveles de Educación Obligatoria, Nivel Bachillerato, Tomo 2

3.6 Recursos tecnológicos (herramientas)

Los recursos tecnológicos pueden ser tangibles (como una computadora o impresora) o intangibles (sistema o aplicación virtual) y su importancia radica en la optimización de procesos, tiempo y talento humano; agilizando el trabajo y tiempo de respuesta.

En el ámbito educativo son muchas las ventajas que estos recursos tecnológicos ofrecen, ya que facilitan el aprendizaje, las clases se vuelven más atractivas, otorgan gran dinamismo a la hora de impartir cualquier asignatura.

El contar con una gran variedad de recursos tecnológicos, ayuda a comprender y asimilar los diferentes conocimientos, llegando estos recursos a convertirse en un gran apoyo y en una mejora incuestionable en los resultados académicos. Estos recursos pueden ser:

EdiLIM: Edilim es una herramienta de autor generada por el español Fran Macías, que tiene como propósito facilitar la creación de material de aprendizaje o de refuerzo emulando un libro o cartilla que se visualiza en el computador. (Silva-Calpa, 2011)

Es un software para crear materiales educativos accesibles en formato web. Ofrece muchos y diferentes ejercicios-tipo: imagen y texto, puzzle, sopa de letras, parejas, preguntas, respuesta múltiple, frases, escoger, ordenar, fracciones, ortografía, galería de imágenes, galería de sonidos, identificar imágenes, identificar sonidos, arrastrar textos, arrastrar imágenes, clasificar textos, clasificar imágenes, reloj, series, ordenar imágenes, rayos X, etiquetas, mover imágenes, completar, palabra secreta, operaciones, dictado, etc.

Videos: Los videos permiten observar imágenes y escuchar sonidos grabados, los cuales requieren de un computador y sistemas de sonidos para poder utilizarse (Lesmes, A. 2009: 51).

Los videos al ser aplicados en la educación permiten tener un contacto con la realidad, enriqueciendo los resultados de clases tradicionales, ayudando a desarrollar la inteligencia visual y despertando el interés por el contenido de la asignatura.

Imágenes animadas: Las imágenes animadas o GIF son recursos que poseen movimiento, las cuales pueden usarse para enriquecer el contenido de aulas virtuales, plataformas web, construyendo un estímulo visual (Talavera, J. 2017. parr. 4).

Varios estudiantes poseen inteligencia visual esto llamaría su atención mejorando su proceso de enseñanza aprendizaje.

Sonidos: Son todos aquellos sonidos en lo que interviene la técnica (amplificadores, sintetizadores, grabadores, reproductores, generadores de efectos, instrumentos musicales, etc.).

- Formato WAV. - Es un formato de excelente calidad de audio. Almacenan sonidos reales (la forma de onda analógica que describe el sonido) en forma digital. Por tanto, se trata de sonido digitalizado, no comprimido, además de ser ideales para guardar audios originales a partir de los cuales se puede comprimir y guardar en distintos tamaños de muestreo para publicar en la web.

- Formato MP3. - Son archivos de sonido que almacenan sonido real digitalizado comprimido por lo que ocupan muy poco espacio con una mínima pérdida de calidad. La pérdida de calidad que produce la compresión es inapreciable para el oído humano y se pueden escuchar desde la mayoría de reproductores.

Internet: El internet es una amplia red de ordenadores conectados entre sí que permite el acceso de un millón de personas a la vez (Duarte, A., Cabero, J., y Romero, R. 1995: 206)

Para acceder a esta red es necesario disponer de un computador, el internet permite obtener información en cualquier lugar del mundo, que lo convierte en un recurso útil en la educación ya que permite ampliar la información proporcionada por el docente, logrando la participación activa y motivadora del estudiante.

YouTube: YouTube se ha convertido en una herramienta fundamental a la hora de reforzar contenidos que quizás no se comprendieron en clases o para aprender cosas nuevas que complementen un saber previo. Incluso para llegar a un aprendizaje totalmente nuevo, tanto para estudiantes dentro del sistema educativo, como para cualquier persona que esté interesada en aprender algo específico. (Revista Cabal)

Conforme transcurre el tiempo las formas de enseñanza y aprendizaje han ido variando y YouTube como unas de sus características principales ofrece tutoriales que han sido pensados y diseñados teniendo en cuenta el punto de vista del posible usuario. El formato audiovisual responde, a su vez, a un tipo de lenguaje que especialmente conocen las nuevas generaciones, habituadas a los distintos dispositivos tecnológicos. Actualmente el lenguaje audiovisual es la principal fuente de incorporación de contenidos.

Google Forms: Es un formulario que permite planificar eventos, enviar una encuesta, hacer preguntas a tus alumnos o recopilar otros tipos de información de forma fácil y eficiente. (GATE, 2016)

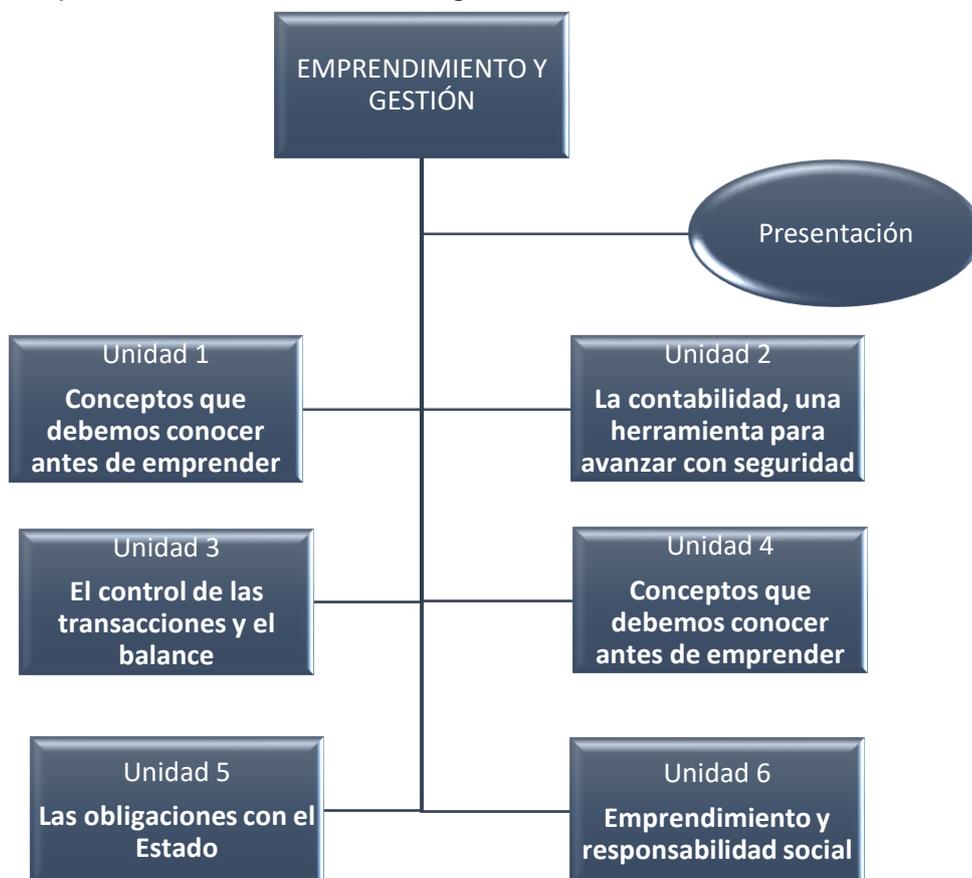
Con esta herramienta de Google se realizaron encuestas a los estudiantes de bachillerato para conocer si era factible o no el proyecto de desarrollo en la implementación de EdiLIM como recurso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

3.6 Arquitectura de la información

La Arquitectura de la Información se define como una disciplina encargada del estudio, análisis, organización y la estructuración de la información en la selección de contenidos y presentación de datos. (Serrano, 2017)

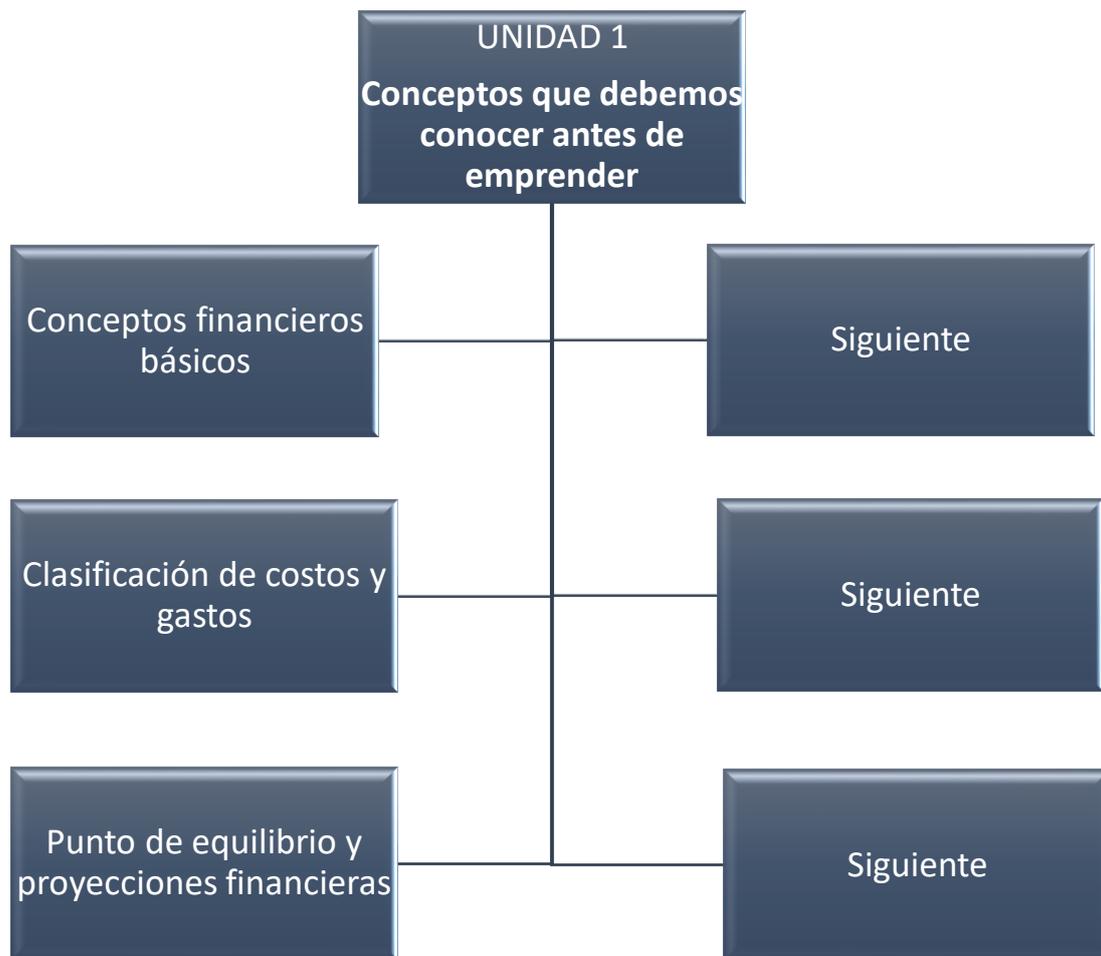
El libro interactivo multimedia se encuentra estructurado de la siguiente forma:

Figura 4. Arquitectura de la información general



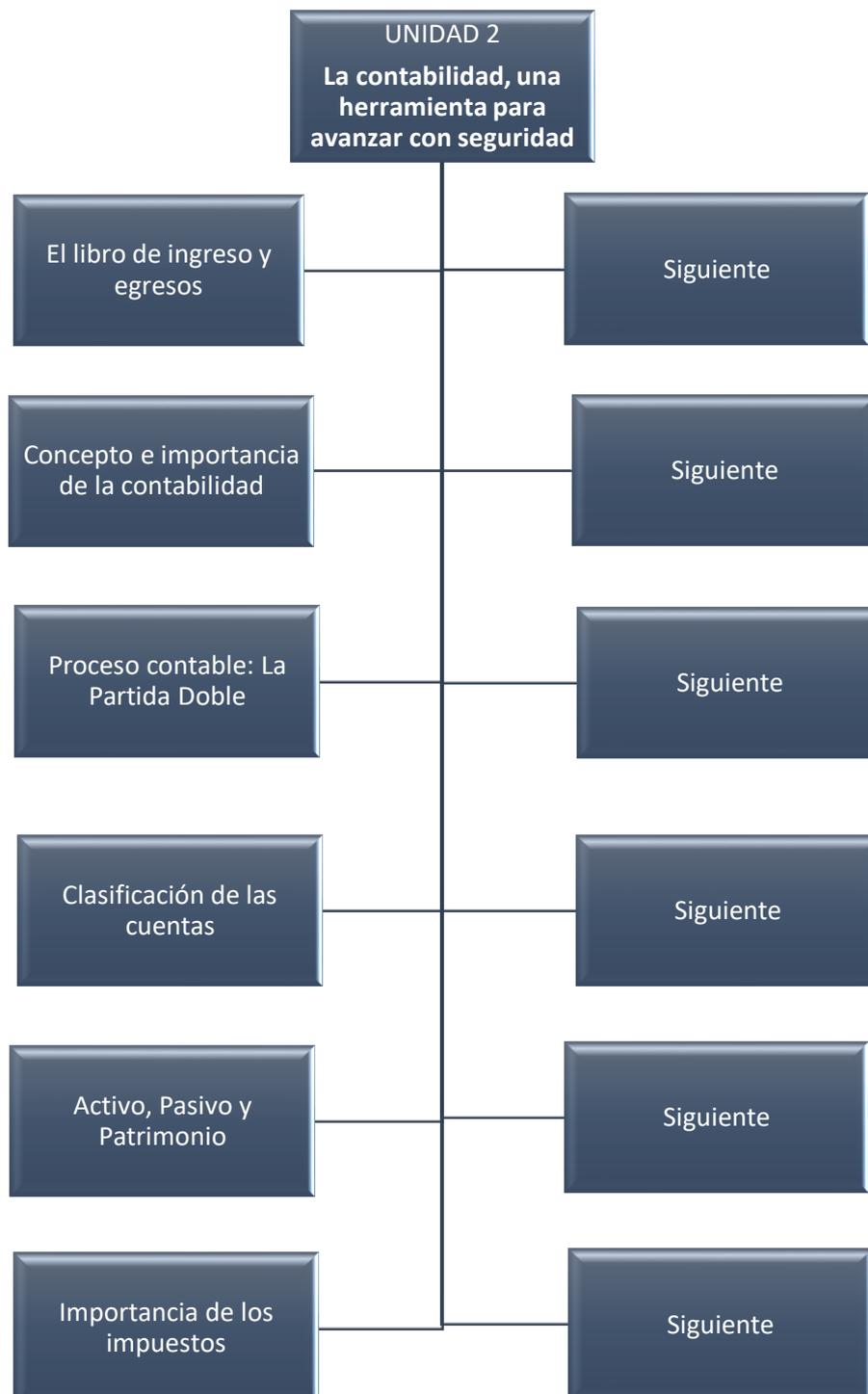
Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Figura 6. Arquitectura de la información – Unidad 1



Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Figura 6. Arquitectura de la información – Unidad 2



Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Figura 7. Arquitectura de la información – Unidad 3



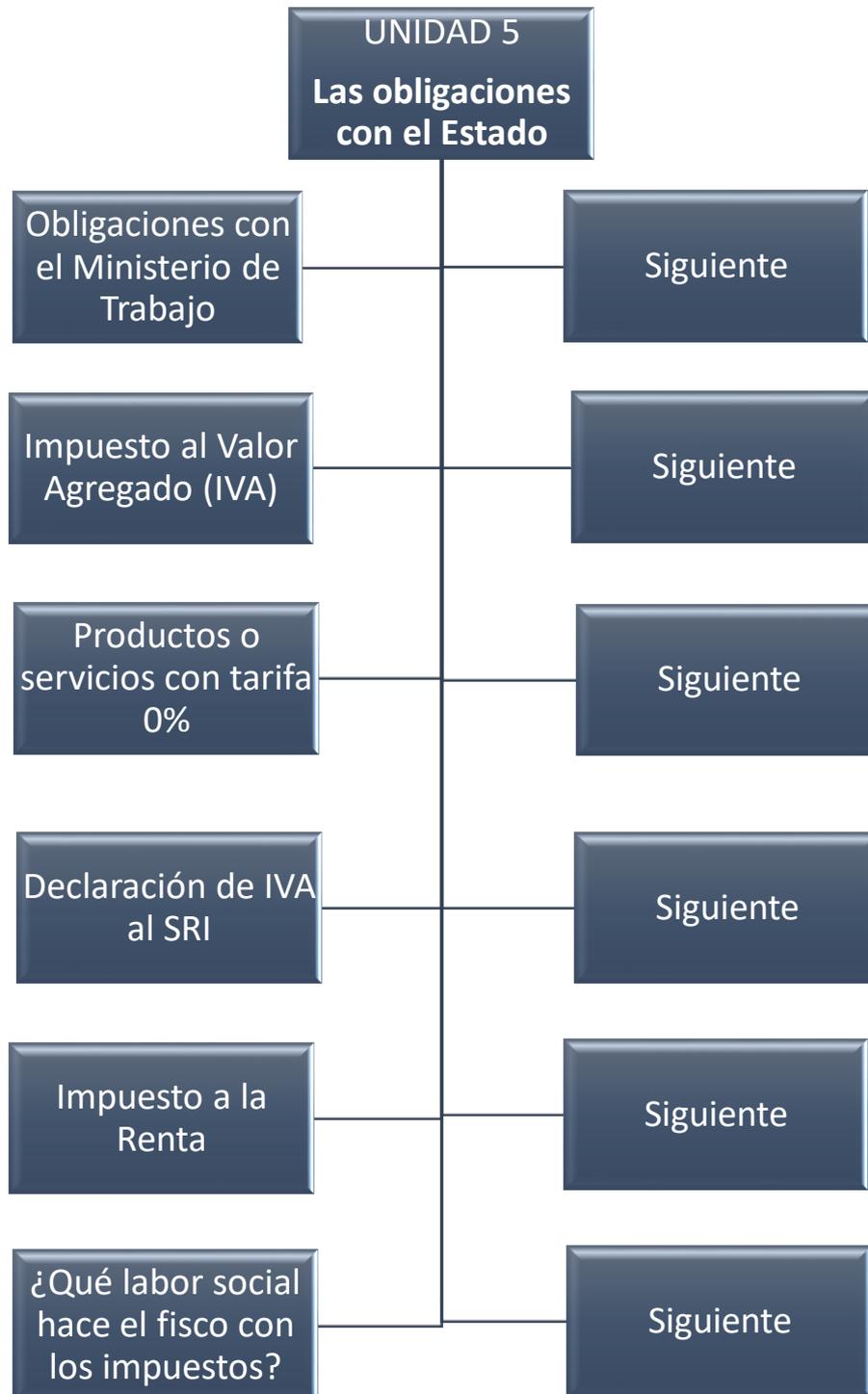
Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Figura 8. Arquitectura de la información – Unidad 4



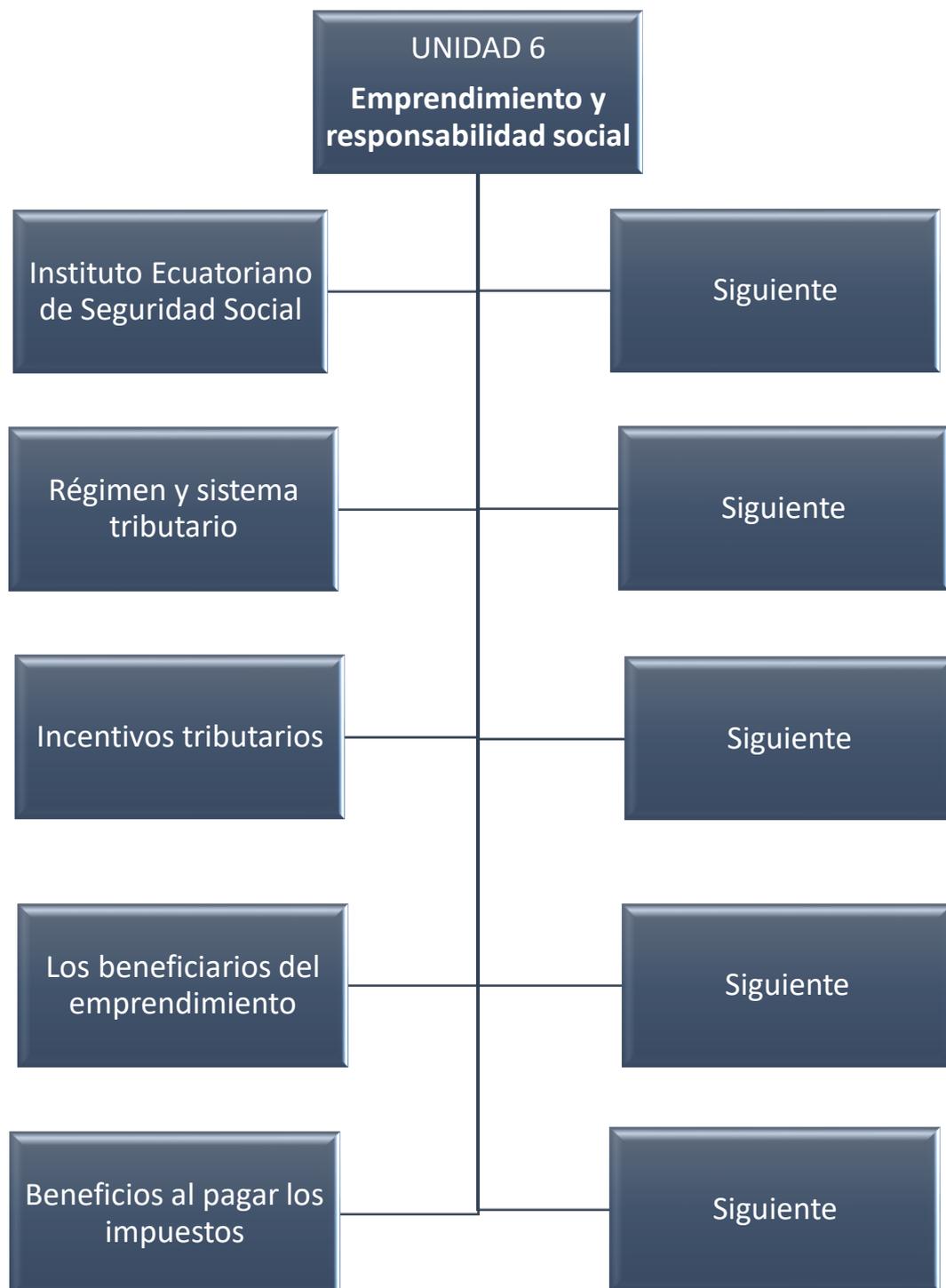
Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Figura 9. Arquitectura de la información – Unidad 5



Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Figura 10. Arquitectura de la información – Unidad 6

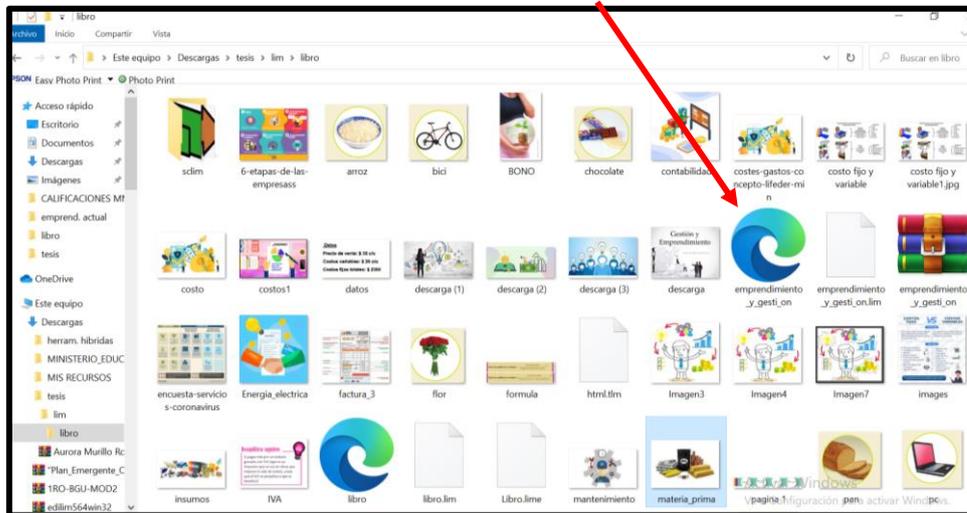


Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

3.6 Proceso de consumo de contenidos

Para abrir el libro independientemente, tendremos que hacer doble clic sobre el archivo “emprendimiento_y_gesti_on” y se abrirá la página web que lo contiene.

Figura 11. Archivo “emprendimiento_y_gesti_on” libro interactivo multimedia



Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Al abrir el libro interactivo de Emprendimiento y Gestión, se mostrará la pantalla inicial en el que muestra el contenido de la Unidad #1.

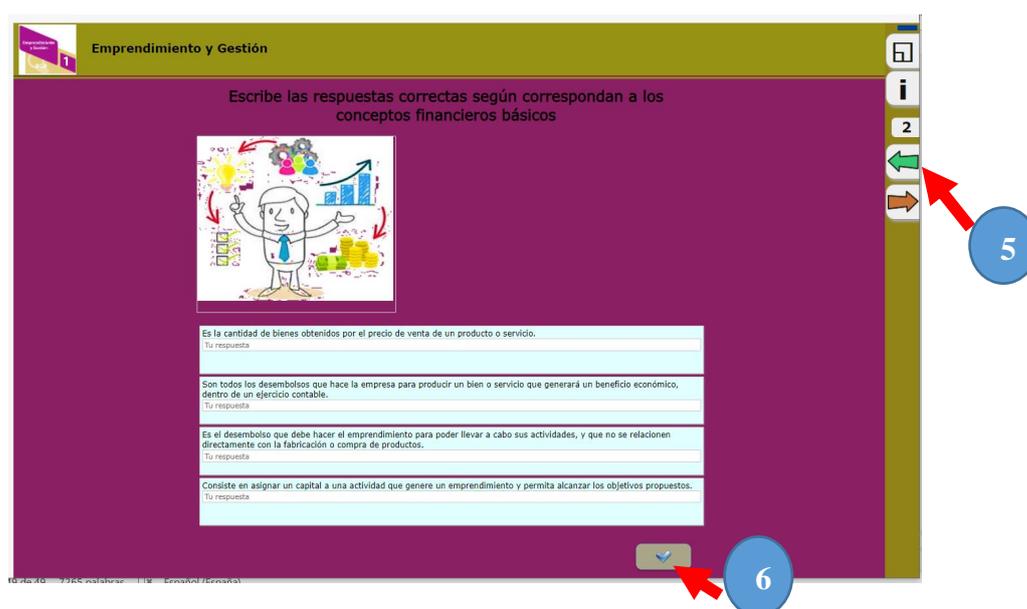
Figura 12. Página 1 del libro interactivo multimedia



Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

- 1  botón para poner o quitar la pantalla completa
- 2  botón para mostrar el informe
- 3  número de la página
- 4  botón para avanzar página

Figura 13. Página 2 del libro interactivo multimedia



Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Se puede observar en la segunda página de nuestro libro interactivo multimedia donde hay una actividad que realizar sobre preguntas y respuestas, se activan los siguientes botones:

- 5  botón para retroceder la página
- 6  botón para comprobar el resultado

Conforme avanzan las páginas, se encontrarán diferentes actividades interactivas en las que se podrán elegir y seleccionar respuestas o imágenes, arrastrar opciones o imágenes, relacionar contenidos, sopa de letras, completar casilleros, páginas informativas, entre otras. (estas actividades se encontrarán en anexos)

3.6 Propuesta de evaluación y seguimiento

La implementación y el diseño de un libro interactivo multimedia es un trabajo que requiere de una cierta estructura y planificación en su elaboración y es muy importante que haya una evaluación y seguimiento del libro diseñado, para analizar las diferentes opciones que EdiLIM como software libre ofrece, ya que existen muchos programas de este tipo, pero EdiLIM tiene como propósito facilitar la creación de material de aprendizaje o de refuerzo emulando un libro o cartilla que se visualiza en el computador. Las páginas se visualizan como si fueran un sitio web, pero no es que se requiera internet para ello, sólo que para ver el libro se usa el mismo programa a través del cual se navega por internet (ejemplo: Mozilla Firefox, Explorer, Chrome).

Esta herramienta es portable, eso significa que no es necesaria la instalación en nuestros equipos, basta con ejecutar el archivo .exe para tenerla funcionando. Otro punto a favor es que es multiplataforma por lo que podremos crear libros desde ultraportátiles con Linux, nuestro pc Windows o el flamante Macbook. Con tener un navegador en su equipo es suficiente. Los estudiantes no tendrán que registrarse, instalar o esperar, simplemente ingresará la URL dada o ejecutará el archivo html en local.

La manera de evaluar y realizar el seguimiento del libro interactivo multimedia en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, será a través de los resultados obtenidos en el informe que el mismo libro proporciona, según el avance obtenido en la realización de las diferentes actividades que este contiene. Este informe muestra:

- Cantidad de las actividades que deben realizar
- Resultados con el número intentos
- Porcentaje obtenido al completar todas las actividades
- Botón para a imprimir el informe de resultados.

Figura 14. Informe de resultados



Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

CAPÍTULO IV: Conclusiones y Recomendaciones

4.1 Conclusiones

Según los lineamientos curriculares del área de Emprendimiento y Gestión, nivel bachillerato, se realizó la respectiva planificación de seis unidades, en las que se detallan los temas con sus respectivas destrezas, para el desarrollo de las diferentes actividades del libro interactivo multimedia

La integración de EdiLIM como recurso tecnológico y académico para los estudiantes de bachillerato contribuyen a desarrollar un espacio más interactivo que despierta el interés por reforzar el contenido de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, haciendo que los conocimientos permanezcan más tiempo y no sean solo memorísticos.

La utilización de este software permite optimizar el tiempo, al finalizar la jornada escolar los estudiantes pueden acceder a EdiLIM para reforzar los contenidos sin necesidad de conexión a internet, es decir es un software que se adapta a la realidad social que se vive.

Los tipos de aprendizaje que se genera en un ambiente virtual en los estudiantes de bachillerato son:

- Estilo de aprendizaje práctico: Con EdiLIM se genera este estilo por las diferentes actividades prácticas interactivas donde pondrá a prueba sus conocimientos.

Estilo de aprendizaje teórico: Este estilo de aprendizaje se desarrolla por las actividades de completar conceptos de manera de precisa.

Estilo de aprendizaje reflexivo: Este estilo de aprendizaje se desarrolla por la implementación de videos sobre la importancia de conocer conceptos básicos para iniciar un emprendimiento.

Estilo activo: Este tipo de aprendizaje despierta en los estudiantes el interés por actividades innovadoras, EdiLIM al ser un recurso para reforzar sus conocimientos de manera didáctica, posee varios recursos multimedia que generan entusiasmo por la asignatura.

EdiLIM es un editor de libros LIM (Libros Interactivos Multimedia) que sirve para la creación de materiales educativos e interactivos en entornos Microsoft Windows.

Es una herramienta de autor, es decir, el docente que utilice el software puede en cualquier momento modificar su trabajo o a su vez el estudiante puede aportar con ideas para implementarlas en el libro interactivo.

Según lo planificado, se diseñó el material didáctico “libro interactivo multimedia” para los estudiantes de Bachillerato del área de Emprendimiento y Gestión en el que se plantearon actividades de preguntas para que escriban sus respuestas, relación, selección y arrastre de imágenes y textos, páginas informativas, entre otras.

4.2 Recomendaciones

La tecnología avanza permanentemente a pasos agigantados y exige al docente innovar su metodología, por esa razón, es necesario que el docente incorpore a EdiLIM como recurso para reforzar los temas impartidos en su clase, con la finalidad de cumplir con los objetivos de aprendizaje, mediante una metodología llamativa y entretenida implementando el uso de herramientas tecnológicas.

Se recomienda que los docentes del área de Emprendimiento y Gestión sean capacitados en el uso de softwares educativos como lo es EdiLIM, para que lo incluyan como recurso tecnológico y puedan crear materiales interactivos.

Los docentes deberían utilizar el software educativo EdiLIM debido a la variedad de características que posee, ya que es una herramienta tecnológica de fácil uso, también es una estrategia didáctica innovadora para la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Implementar el uso del libro multimedia interactivo como recurso adicional en la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión ya que EDiLIM es una herramienta versátil que podemos poner en práctica en cualquier momento desde la comodidad del hogar, reforzando en los estudiantes los conocimientos adquiridos dentro del aula de clase, de una forma lúdica, atractiva e interesante.

Crear nuevos materiales didácticos no únicamente en el área de Emprendimiento y Gestión sino en todas las áreas, para que la institución educativa cuente con recursos tecnológicos en las diferentes asignaturas y las clases sean impartidas con la opción a que los estudiantes podrán reforzar sus conocimientos de manera fácil e interactiva desde la comodidad de sus hogares sin necesidad de estar conectados a una red.

Bibliografía

- Andrade Parra, S. Y., Tapia Tapia, M. J., & Tituana Vásquez, F. del C. (2020). Aprendizaje mediante el uso de Herramientas Tecnológicas en la Educación inclusiva y el fortalecimiento de la enseñanza. *Revista Scientific*, 5(17), 350–369. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.19.350-369>
- Bartolomé Pina, A.-R. (1994). Multimedia interactivo y sus posibilidades en Educación Superior. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 1, 5–14.
- Brenes, M. del C. R., & Hernández Rivero, V. M. (2018). The incorporation and use of ICT in early childhood education. A study on infrastructure, teaching methods and teacher training in Andalusia. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educacion*, 5(52), 81–96. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i52.06>
- Cabero, J. (2015). Los nuevos escenarios y las nuevas modalidades de formación: las aportaciones desde las nuevas y antiguas tecnologías. Granada.
- Camacho Miñano, M. M.; Urquía Grande, E.; Rivero Menéndez, M. J. and Pascual Ezama, D. (2016). Multimedia teaching resources for Financial Accounting in bilingual degrees. *Educación XX1*, 19(1), 63-89, doi:10.5944/educXX1.13941
- Caro, L. (2019, January 21). 7 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos. 7 Técnicas e Instrumentos Para La Recolección de Datos. <https://www.lifeder.com/tecnicas-instrumentos-recoleccion-datos/>
- Cascante, J., Campos, J. y Ruiz W. (eds.). (2020). Actividades de mediación pedagógica en la virtualidad: nuevas formas de favorecer el aprendizaje. San José, Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia y Ministerio de Educación Publica.
- Cevallos Salazar, J., Lucas Chabla, X., ParedesSantos, J., & Tomalá Bazán, J. (2020). Uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en estudiantes del noveno de básica de las unidades educativas Walt Whitman , Salinas y Simón Bolívar Ecuador. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, VII(2), 86–93.
- Creamer, M. (2020, March 16). Plan Educativo Covid-19 se presentó el 16 de marzo – Ministerio de Educación. Plan Educativo Covid-19 Se Presentó El 16 de Marzo.

- <https://educacion.gob.ec/plan-educativo-covid-19-se-presento-el-16-de-marzo/>
Educación en tiempos de pandemia. (4 agosto 2020). El Financiero. Recuperado de <https://www.elfinancierocr.com/opinion/editorial-educacion-en-tiempos-de-pandemia/RJUVH3CVGJH5ZLYEJIG24MRAI/story/>
- Educación, M. d. (2020). Plan Educativo “Aprendemos Juntos en Casa”. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/plan-educativo-aprendemos-juntos-encasa/#:~:text=Este%20plan%20tiene%20como%20objetivo,aplicaci%C3%B3n%20de%20los%20recursos%20educativos>
- GATE, O. (2016). Formularios Google. Una herramienta estrella de Google. Obtenido de <https://blogs.upm.es/observatoriogate/2016/04/21/formularios-googleuna-herramienta-estrella-de-google/>
- Guzmán, S., & Belkys, D. (2019). Las TICs en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Ciencia Digital*, 3(2.6), 422–439. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v3i2.6.575>
- Hernández, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325-347, e-ISSN: 2310-4635. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Martínez, O. (2016a,b). Programa de Formación Docente de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (Tac) en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador Núcleo Barinas(Venezuela). *Revista Científica*, 1(1), 90-114, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2016.1.1.6.90-114>
- Martínez, J., & Gallego, I. (2016). Herramientas de comunicación asincrónicas. El uso de foros y wikis en la docencia universitaria. UCLM.
- Mauricio Rodríguez, L. (2020). *EdiLim: materiales de aprendizaje con libros interactivos*. 9. Retrieved from https://intef.es/observatorio_tecno/edilim-materiales-de-aprendizaje-con-libros-interactivos/
- maya educación. (2013). Emprendimiento y Gestión. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53).
- Ministerio de Educación Ecuador. (2019). *Guía emprendimiento y gestión* 49. 144.

Paz, G. M. (2017). *Del papel a la web. Contenidos, libros y entornos virtuales de aprendizaje*.

Pérez Martínez, A. B. (21 de Abril de 2016). Observatorio GATE. Obtenido de Formularios Google. Una herramienta estrella de Google: <https://blogs.upm.es/observatoriogate/2016/04/21/formularios-google-unaherramienta-estrella-de-google/>

Posligua Anchundia, R., & Zambrano, L. (2020). El empleo de YouTube como herramienta de aprendizaje. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales* .

Roncancio-Ortiz, A., Ortiz-Carrera, M., Llano-Ruiz, H., Malpica-López, M., & Bocanegra-García, J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo*, 17(2), 36-46, e-ISSN: 2422-4324. Recuperado de: <https://doi.org/10.19053/1900771X.v17.n2.2017.7184>

Rosenberg, M. (2016). *E-learning: Estrategias para transmitir conocimiento en la era digital* (2 ed.). Bogotá: McGraw-Hill.

Sáenz López, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=fGVgDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=tipos+de+aprendizaje&ots=fSC3LYhH72&sig=8nDEJ2dc9MiZz1bx3t95E9DLO_8#v=onepage&q=tipos de aprendizaje&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=fGVgDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=tipos+de+aprendizaje&ots=fSC3LYhH72&sig=8nDEJ2dc9MiZz1bx3t95E9DLO_8#v=onepage&q=tipos+de+aprendizaje&f=false)

Saéz, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. Madrid, España: Editorial UNED.

Serrano, S. (06 de Octubre de 2017). *Cómo definir la arquitectura de la información de un proyecto*. Obtenido de <https://www.hiberus.com/crecemos-contigo/como-definir-la-arquitectura-de-la-informacion-de-un-proyecto>

Silva-Calpa, G. (2011). *Universidad del Cauca - Computadores Para Educar 2. Universidad Del Cauca - Computadores Para Educar*, 16. Retrieved from http://www.iered.org/archivos/Publicaciones_Libres/2011_Crear_y_Publicar_con_TIC_en_Escuela/xCapitulos/3-02_Cuadernos-Digitales-con-

Edilim.pdf%0Ahttp://www.iered.org/archivos/Proyecto_coKREA/REAfinales2014/GeometriaDescriptivaArte_LadyCastro/2-02_Edicion-

Torres Flores, R., & Valle Escobedo, H. (2019). El Uso de la Ciencia y la Tecnología en la Vida Cotidiana y en la Educación. El impacto de la Ciencia y la Tecnología en el Desarrollo Educativo, 1. Obtenido de http://tecnocientifica.com.mx/libros/12Vo_El_Impacto_de_la_Ciencia_y_la_Tecnologia_en_el_Desarrollo_Educativo.pdf

Vargas Murillo, G. (14 de Junio de 2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1652-67762017000100011&script=sci_arttext&tlng=en

Verdezoto Rodríguez, R. & Chávez Vaca, V. (2018). Importancia de las herramientas y entornos de aprendizaje dentro de la plataforma e-learning en las universidades del Ecuador. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 65, 68-90. doi: <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.65.1067>

Vidal M. Investigación de las TIC en la educación. Revista Latinoamérica. 2006; 539-552. Recuperado el 25 de agosto de 2019, de <https://relatec.unex.es/article/view/293>

Viñals Blanco, A., & Cuenca Amigo, J. (2016). El rol del docente en la era digital. Revista Interuniversitaria de Formación Del Profesorado, 30(2), 103–114

Wieczorek, C., & Legnani, W. (Septiembre de 2010). TIC Y EDUCACIÓN, Pautas de calidad para la evaluación de sitios Web. Obtenido de https://www.chubut.edu.ar/descargas/secundaria/congreso/TICEDUCACION/R1129_Wieczorek.pdf

Zambrano, F., & Balladares, A. (2017a,b). Sociedad del conocimiento y las TEPs. INNOVA Research Journal, 2(10), 169-177, e-ISSN: 2477-9024. Recuperado de: <https://doi.org/10.33890/innova.v2.n10.2017.534>

Anexos

Resultados de encuesta dirigidas a 115 estudiantes de bachillerato de la U.E. Dr. Antonio Parra Velasco

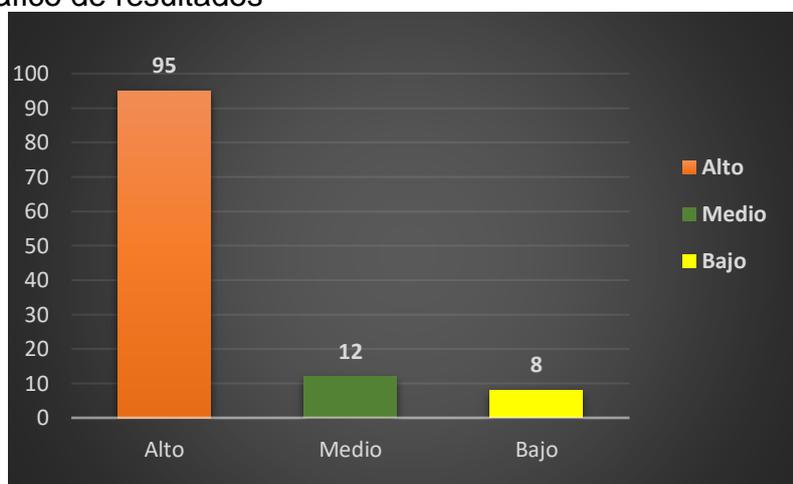
1 ¿Qué nivel tiene usted sobre las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)?

Anexo 1. Tabla de frecuencia

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Alto	95	83%
Medio	12	10%
Bajo	8	7%
Total	115	100%

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 2. Gráfico de resultados



Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

2.- ¿Qué tipos de recursos tecnológicos educativos usa usted para reforzar sus conocimientos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

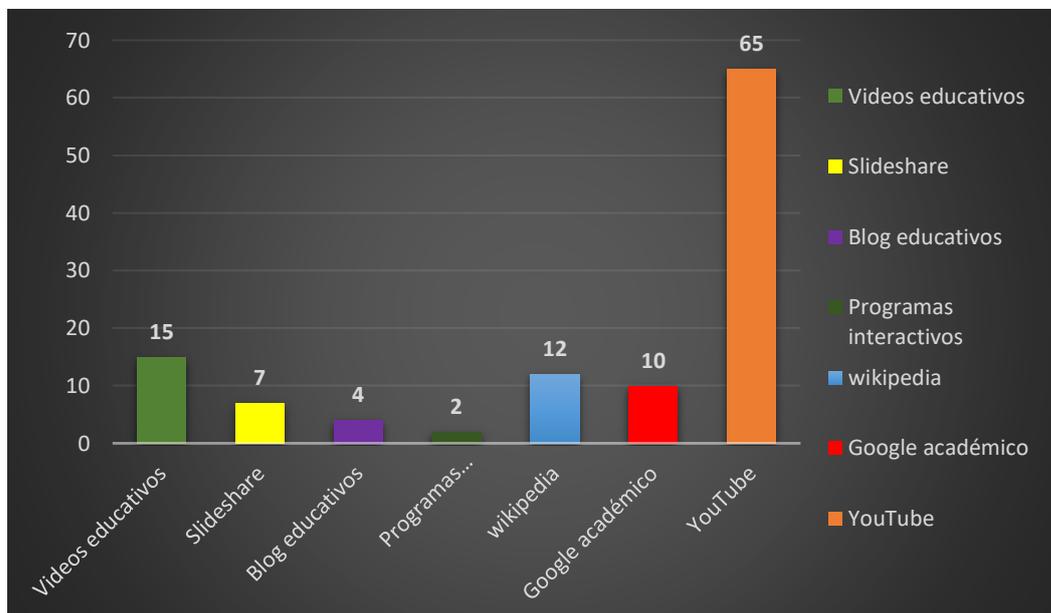
Anexo 3. Tabla de frecuencia

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Videos educativos	15	13%
Slideshare	7	6%
Blog educativos	4	3%
Programas interactivos	2	2%

Wikipedia	12	10%
Google académico	10	9%
YouTube	65	57%
Total	115	100%

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 4. Gráfico de resultados



Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

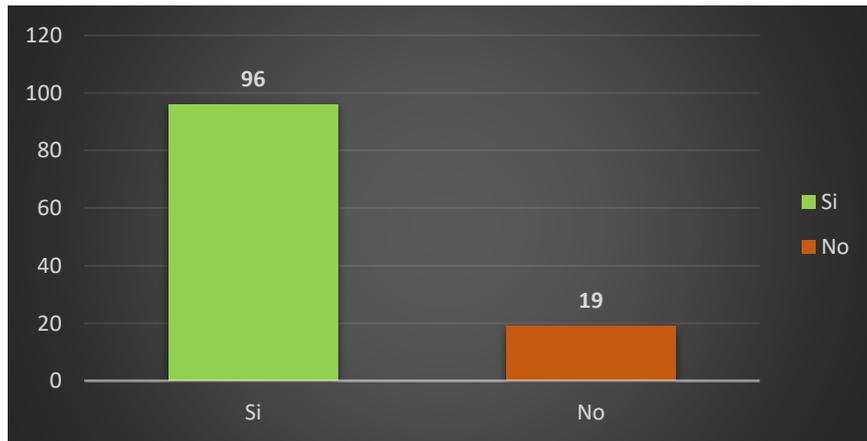
3.- ¿Te gustaría que tu profesor utilice softwares educativos para trabajar actividades de la asignatura Emprendimiento y Gestión?

Anexo 5. Tabla de frecuencia

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	96	83%
No	19	17%
Total	115	100%

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 6. Gráfico de resultados



Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

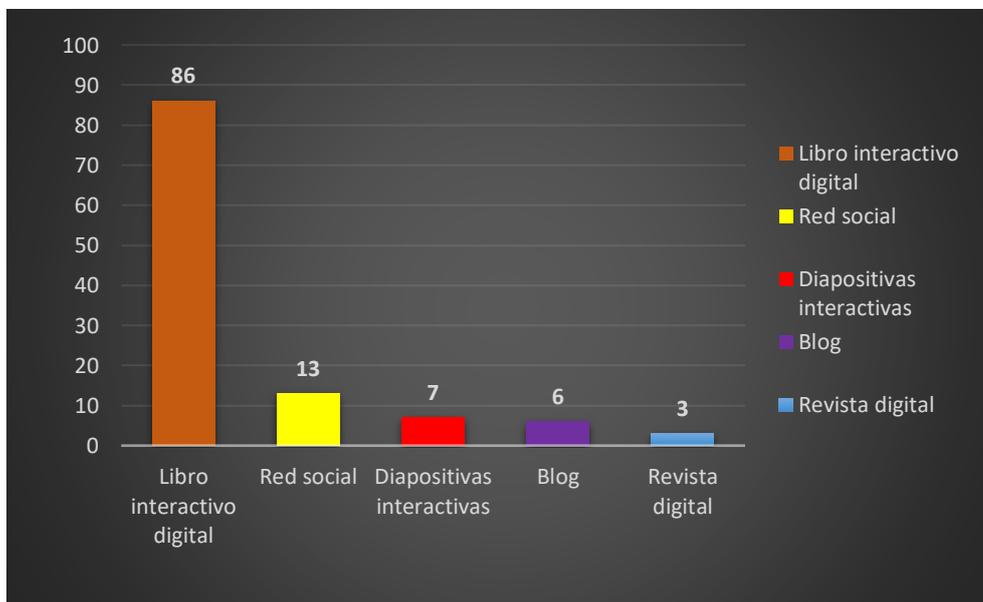
4.- ¿Cuándo usted escucha la palabra EdiLIM a qué lo asocia?

Anexo 7. Tabla de frecuencia

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Libro interactivo digital	86	75%
Red social	13	11%
Diapositivas interactivas	7	6%
Blog	6	5%
Revista digital	3	3%
Total	115	100%

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 8. Gráfico de resultados



Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

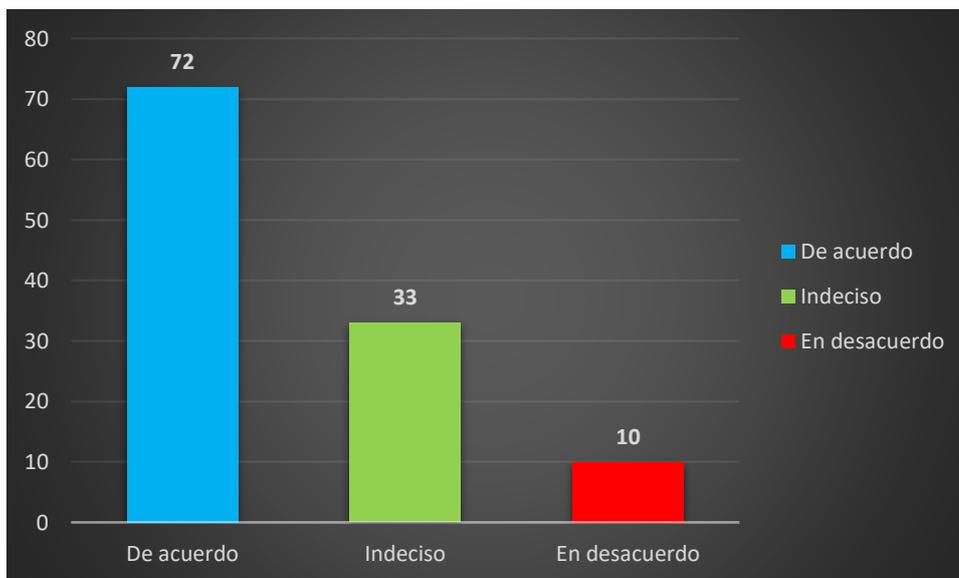
5.- EdILIM es un editor de libros LIM (Libros Interactivos Multimedia) para la creación de materiales educativos, ¿Le gustaría que esta herramienta se implemente en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Anexo 9. Tabla de frecuencia

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
De acuerdo	72	63%
Indeciso	33	29%
En desacuerdo	10	9%
Total	115	100%

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 10. Gráfico de resultados



Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

6.- ¿Le gustaría que se inserten en el libro interactivo de Emprendimiento y Gestión actividades como: rompecabezas, sopas de letras, identificación de imágenes, preguntas múltiples, entre otros?

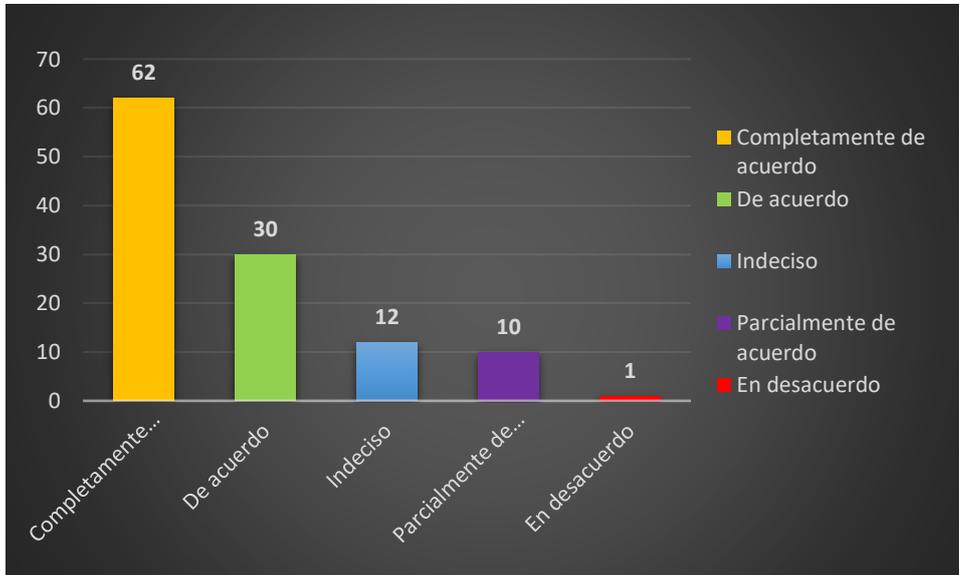
Anexo 11. Tabla de frecuencia

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Completamente de acuerdo	62	54%
De acuerdo	30	26%
Indeciso	12	10%

Parcialmente de acuerdo	10	9%
En desacuerdo	1	1%
Total	115	100%

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 12. Gráfico de resultados



Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Libro interactivo Multimedia de Emprendimiento y Gestión

Anexo 13. Página 1 – Página informativa Unidad 1

Emprendimiento y Gestión

Conceptos financieros básicos
Clasificación de costos y gastos
Punto de equilibrio y proyecciones financieras

1
unidad

Conceptos que debemos conocer antes de emprender

Quando iniciamos la aventura de emprender, necesitamos planificar las finanzas relacionadas con su emprendimiento, considerando que para su funcionamiento adecuado se requiere conocer el nivel proyectado de la inversión requerida, los ingresos, costos y gastos, así como los fondos necesarios para operar. Es obligatorio conocer que si el emprendimiento genera los recursos suficientes para pagar sus costos y gastos, entonces tiene altas probabilidades de mantenerse y crecer en un futuro. En esta unidad, se analizan los componentes básicos de las finanzas para conocer la cantidad de dinero que requiere un emprendimiento para su operación.

Objetivos

DESCRIBIR, analizar el sistema emprendedor del estudiante para, además, proporcionarles una serie de herramientas de trabajo, permitiéndoles tener un claro dominio práctico del mismo.

IDENTIFICAR, comprender los conceptos de "punto de equilibrio", "ventaja" y "desembolso" relacionados con la creación de negocios.

Para saber más visita: [http://www.inec.edu.mx](#)

Taller de evaluación formativa

Propone actividades constructivistas en las dimensiones cognitiva, afectiva y procedimental, pedagógicamente valiosas y factibles de ser cumplidas. Adaptadas a las necesidades, intereses y posibilidades del estudiante, mantienen complementariedad entre actividades individualizadas y socializadas, también con actividades de indagación.

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 14. Página 2 – Actividad de pregunta y respuesta

Emprendimiento y Gestión

2

Escribe las respuestas correctas según correspondan a los conceptos financieros básicos

Es la cantidad de bienes obtenidos por el precio de venta de un producto o servicio.
Tu respuesta:

Son todos los desembolsos que hace la empresa para producir un bien o servicio que generará un beneficio económico, dentro de un ejercicio contable.
Tu respuesta:

Es el desembolso que debe hacer el emprendimiento para poder llevar a cabo sus actividades, y que no se relacionen directamente con la fabricación o compra de productos.
Tu respuesta:

Consiste en asignar un capital a una actividad que genere un emprendimiento y permita alcanzar los objetivos propuestos.
Tu respuesta:

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 15. Página 3 – Actividad de pregunta y respuesta

Emprendimiento y Gestión

Escriba las respuestas según correspondan al tema de Clasificación de los costos

Son aquellos relacionados con la producción, y se tienen que asumir o cancelar.
Tu respuesta

Son aquellos relacionados con la producción, y son directamente proporcionales a ella.
Tu respuesta

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 16. Página 4 – Actividad de selección de imágenes

Emprendimiento y Gestión

Seleccione las imágenes que corresponden a costos fijos

Renta

Materia Prima

Energía Eléctrica

Mantenimiento

Insumos

Sueldo

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 17. Página 5 – Actividad de selección de imágenes

Emprendimiento y Gestión

Seleccione las imágenes que corresponden a costos variables

Sueldo

Mantenimiento

Materia Prima

Renta

Energía Eléctrica

Insumos

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 18. Página 6 – Página informativa

Emprendimiento y Gestión

¿Sabías qué?

El Punto de Equilibrio es el número de unidades que se deben vender, y en el cual los ingresos de un emprendimiento igualan a los costos y gastos. Es decir, es el nivel de ventas en el que no hay pérdidas ni utilidades. Está determinado por el monto de ventas necesario para cubrir los costos totales de producción, y se puede calcular con la siguiente fórmula:

Punto de equilibrio en unidades = $\frac{\text{Costos fijos totales (1)}}{\text{Margen de contribución unitario}}$

Punto de equilibrio en unidades = $\frac{\text{Costos fijos totales (2)}}{\text{Precio de venta unit. - Costo variable unit.}}$

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 19. Página 7 – Actividad de selección de respuesta

Emprendimiento y Gestión

Encuentra el punto de equilibrio en unidades con los siguientes datos y selecciona la alternativa correcta.

Una emprendedora de calzado crea un nuevo diseño y lo venderá al público por \$ 35 cada unidad. El costo variable para producir cada par de zapatos es de \$ 20 y el costo fijo es de \$ 2 300.

Datos

Precio de venta: \$ 35 c/u
Costos variables: \$ 20 c/u
Costos fijos totales: \$ 2300

1	158
2	153
3	150

✓

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 20. Página 8 – Página informativa Unidad 2

Emprendimiento y Gestión

Objetivo de Aprendizaje

EG.5.1.3. Identificar la obligatoriedad jurídica de llevar contabilidad, de acuerdo con lo establecido por las normas tributarias, como elemento fundamental para determinar la forma de llevar la contabilidad.

Es fundamental que los jóvenes emprendedores sepan controlar la economía de sus futuros emprendimientos. Para ello, en esta unidad se detallan los conceptos fundamentales de la contabilidad como elemento fundamental para verificar que las decisiones adoptadas por los emprendedores se plasman en una economía sana y sólida del futuro emprendimiento. El buen manejo y control financiero permite a los emprendedores tomar adecuadas decisiones así como corregir el rumbo del emprendimiento, en caso de que se haya desviado de la planificación original.

2 unidad

La contabilidad, una herramienta para avanzar con seguridad

- El libro de ingreso y egresos
- Concepto e importancia de la contabilidad
- Proceso contable: La Partida Doble
- Clasificación de las cuentas
- Activo, Pasivo y Patrimonio
- Importancia de los impuestos

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 21. Página 9 – Actividad de arrastrar texto

Emprendimiento y Gestión

Arrastra las transacciones según corresponda al siguiente libro de ingresos y egresos:

Pago de servicios básicos

Compra de suministros

Aporte de capital

Venta de mercadería

Pago de impuestos

Cobro de documentos pendientes

Ingresos

Egresos

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 22. Página 10 – Página informativa

Emprendimiento y Gestión

Concepto e importancia de la contabilidad

La contabilidad es considerada una ciencia social que se encarga de presentar la información registrada en un emprendimiento de manera sistemática y ordenada. Esto es de gran importancia, ya que manejar la información en forma cuantitativa y estructurada es útil para quien requiere llevar el control de las actividades de un emprendimiento. La contabilidad plasma toda esta información en lo que se conoce como los estados financieros, los cuales van a resumir la situación económica y financiera de la empresa. Como vimos en el capítulo anterior, todas las empresas están obligadas a llevar la contabilidad y de esta depende en gran parte el giro del negocio.

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 23. Página 11 – Actividad pregunta y respuesta

Emprendimiento y Gestión

1

Escriba las respuestas correctas según correspondan a los tipos de saldo.

Si la suma de los importes anotados en el debe de la cuenta es superior a la suma de los importes anotados en su haber.
Tu respuesta

Si la suma de los importes anotados en el debe de la cuenta es igual a la suma de los importes anotados en su haber.
Tu respuesta

Si la suma de los importes anotados en el debe de la cuenta es inferior a la suma de los importes anotados en su haber.
Tu respuesta

11

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 24. Página 12 – Actividad de arrastrar texto

Emprendimiento y Gestión

1

Clasifica y arrastra las cuentas de acuerdo al grupo que pertenece.

Maquinaria

Sueldos

Servicios prestados

Impuestos por pagar

Compra de suministros de oficina

Dividendos por pagar

Balance general

Estado de resultados

12

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 25. Página 13 – Actividad pregunta y respuesta

Emprendimiento y Gestión

13

Escriba las respuestas correctas relacionadas con los activos, pasivos y patrimonio.

Conjunto de las cuentas que representan los bienes y derechos tangibles e intangibles, y valores de propiedad del emprendimiento.
Tu respuesta

Está representado por los aportes de los socios, los resultados y reservas de la empresa.
Tu respuesta

Representa las deudas del emprendimiento con terceros.
Tu respuesta

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 26. Página 14 – Actividad sopa de letra

Emprendimiento y Gestión

14

Encuentra los nombres de las cuentas que pertenece al grupo de activos según su definición.

Dinero en efectivo	p q t z m q h r b s r u z i l z
Cheques	w l e ñ c x s d a j n i c v a g
Mercadería	t j r w f m r w n q v e f i j g
Vehículo	i c r w j a x j c v e k q a e f
Edificio	q a e e c q q k o k h o l r e n
Terreno	n j n ñ ñ u e a ç e í s q s d c
Maquinaria del emprendimiento	c a o l s i v g m e c i l b i y
	i w t j v n l f v u p r j f r
	z o i l ç a z u c o l c u n i y
	i i d q p r t q e ñ o z q m c ñ
	l d q o n i n ç r ñ l h j o i j
	ñ x s k d a e r c b s d k f o u
	c l s t r u x ç p u f s l m ç i
	z y p s o o z f c a h q w k z g
	r i q i p j f o z i d m q l e j
	a y n u s i n v e n t a r i o c

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 27. Página 15 – Actividad de relación

Emprendimiento y Gestión
1

Emprendimiento y Gestión

Relaciona el concepto que corresponde a los elementos de la obligación tributaria.

Es la actividad que genera un impuesto. Por ejemplo, la venta de útiles escolares.

Es la persona natural o sociedad (emprendimiento) que está obligada a pagar un impuesto conforme lo establece la ley.

Es el ente que recibe los impuestos. En este caso, es el Estado ecuatoriano, representado por el Servicio de Rentas Internas.

Sujeto pasivo

Sujeto activo

Hecho generador

↓

Emprendimiento y Gestión
1

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 28. Página 16 – Página informativa Unidad 3

Emprendimiento y Gestión
1

Emprendimiento y Gestión

EG.5.1.7. Identificar los componentes básicos del activo, pasivo, patrimonio, ingresos, costos y gastos, de acuerdo con la normativa contable, para clasificar adecuadamente las cuentas contables.

El control de las transacciones y el balance



3

unidad

Manejo de las principales cuentas contables

Cuentas de activo

La depreciación de los activos fijos

Pasivo y patrimonio

Balance general

Estado de pérdidas y ganancias

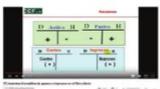
79	406 163	400
4	33 407	67
	1 823	
	2 815	2
	28 769	62
		0
		846
	0	0
	11 870	12 213
	24 117	15 710



■ Para que un emprendimiento cumpla sus objetivos, es importante llevar cuentas claras de ingresos, costos y gastos.

TIC

Analiza el siguiente video y determina cuándo una cuenta de activo, pasivo, patrimonio, ingresos y gastos se aumenta o disminuye bit.ly/2U1ua7z



Emprendimiento y Gestión
1

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 29. Página 17 – Actividad de relación

Emprendimiento y Gestión

Relaciona los siguientes enunciados de la columna izquierda con la columna derecha de acuerdo si es verdadero o falso.

Hay deudor sin acreedor.	FALSO
La suma que se debita de una cuenta no debe ser igual de lo que se acredita.	VERDADERO
Todo valor que va al debe es acreedor y todo valor que va al haber es deudor.	
Toda pérdida es deudora y toda ganancia es acreedora.	
Luca Pacioli desarrolló la teoría doble	

✓

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 30. Página 18 – Actividad de relación

Emprendimiento y Gestión

Relaciona la ecuación contable con su respectivo resultado: Activos \$ 2 500 ; Pasivos \$ 1 000 ; Patrimonio \$ 1 500

$A = P + Pt$	$1500=2500-1000$
$P = A - Pt$	$2500=1000+1500$
$Pt = A - P$	$1000=2500-1500$

✓

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 31. Página 19 – Actividad de relación

Emprendimiento y Gestión

Relaciona el crédito o débito de las cuentas de activo de las siguientes transacciones:

Se compra un vehículo por \$ 7 000 y se paga con un cheque.	(D) Vehículo \$ 7000 - (H) Banco \$7000
Se vende mercadería a crédito por \$ 500.	(D) Gto. Dep. Vehículo \$ 116,67 - (H) Dep. Acum. Vehículo \$116,67
Se compra un terreno por \$ 10 000 en efectivo.	(D) Terreno \$ 10000 - (H) Caja \$10000
Se deprecia el vehículo a los 5 años de forma mensual.	(D) Caja \$ 500 - (H) Cuenta por cobrar \$ 500 \$7000
Se deprecia el terreno.	(D) Gto. Dep. Terreno \$ 41,67 - (H) Dep. Acum. Terreno \$41,67
Se cobra el crédito al cliente por \$ 500.	(D) Cuenta por cobrar \$ 500 - (H) Inventario \$500

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 32. Página 20 – Actividad de relación

Emprendimiento y Gestión

Relaciona el crédito o débito de las cuentas de pasivos de las siguientes transacciones:

Se compran muebles de oficina con dos letras de cambio por \$ 2500.	(D) Muebles de oficina \$ 2500 - (H) Doc. por Pagar \$2500
Se paga la primera letra de cambio por \$ 1250 con cheque.	(D) Caja \$ 3000 - (H) Prest. Bancario \$ 3000
Los tres socios del emprendimiento aportan \$ 800 cada uno para iniciar la nueva empresa.	(D) Caja \$ 2400 - (H) Capital \$ 2400
Se consigue un préstamo bancario, a corto plazo, por \$ 3000 que se cancelará en 6 meses.	(D) Caja \$ 200 - (H) Impuesto por cobrar \$ 200 \$7000
Se paga la primera cuota del préstamo bancario por \$ 500.	(D) Prest. Bancario \$ 500 - (H) Caja \$500
Se ha calculado el pago de impuestos por \$ 200.	(D) Doc. por pagar \$ 1250 - (H) Banco \$1250

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 33. Página 21 – Actividad de selección

Emprendimiento y Gestión

Selecciona las características cualitativas del Balance general

El balance general es un estado financiero que muestra de manera sintetizada la situación financiera del emprendimiento al finalizar un periodo contable. Reúne las siguientes características, aplicadas a todos los estados financieros y sus características cualitativas.

1 Confiabilidad, Comparabilidad, Factibilidad, Irrelevante

2 Comprensibilidad, Relevancia, Ilegible, Incomprensible

3 Comprensibilidad, Relevancia, Confiabilidad, Comparabilidad

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 34. Página 22 – Página informativa Unidad 4

Emprendimiento y Gestión

La existencia legal del emprendimiento

4 unidad

En esta unidad, aprenderemos cuáles son los mecanismos legales para que un emprendimiento pueda generar ingresos, es decir, desde la constitución como contribuyentes ante las autoridades tributarias hasta los mecanismos para facturar y poder recibir los ingresos producto de las ventas. El emprendedor debe conocer que todas sus actividades deben ser legales y éticas y, por lo tanto, debe realizar sus transacciones considerando estos dos aspectos. Por otro lado, la constitución formal del emprendimiento evitará que el emprendimiento tenga problemas futuros con las autoridades tributarias.

Registro Único del Contribuyente

Requisitos para apertura de RUC societario

Régimen Impositivo Simplificado

Comprobantes de Venta

Objetivo
DUE/EA conocer y aplicar los requisitos de legalización legal y moral que define para que un emprendimiento sea un negocio de éxito y mantener un emprendimiento como fuente de ingresos al Estado por los impuestos pagados.

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 35. Página 23 – Actividad de relación

Emprendimiento y Gestión

Relaciona las definiciones según correspondan de acuerdo al Registro Único Contribuyente (RUC)

Corresponde a un número de identificación para todas las personas naturales y sociedades que realicen alguna actividad económica en el Ecuador

Se refiere a aquellas personas que realizan actividades utilizando sus propios nombres.

Se refiere a aquellos emprendimientos que realizan actividades utilizando nombres diferentes a los de su dueño

Personas Naturales

RUC

Personas Jurídicas

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 36. Página 24 – Página informativa

Emprendimiento y Gestión

¡Saberes previos! Requisitos para apertura de RUC societario.

A continuación, se detallan los principales requisitos para obtener el RUC de un emprendimiento, de acuerdo con la normativa vigente. El funcionario de ventanilla del SRI podría solicitar documentos adicionales para validar la dirección del contribuyente.

- 1.- Formularios RUC-01-A y RUC-01-B debidamente firmados por el representante legal. El segundo formulario se llena para aquellas sociedades que poseen establecimientos adicionales de la matriz.
- 2.- Original y copia del nombramiento de representante legal.
- 3.- Para establecer la dirección de una sociedad, se han dispuesto los mismos requisitos que para persona natural (Servicio de Rentas Internas, 2015).

Tipo de sociedad	Requisitos
Bajo el control de la Superintendencia de Compañías	Original y copia, o copia certificada de la escritura pública de constitución o domiciliación inscrita en el Registro Mercantil.
Bajo el control de la Superintendencia de Bancos	Original y copia, o copia certificada de la escritura pública de constitución o domiciliación inscrita en el Registro Mercantil.
Civiles y comerciales	Original y copia, o copia certificada de la escritura pública de constitución o domiciliación inscrita en el Registro Mercantil.
Civiles, de hecho, patrimonios independientes o autónomos, con o sin personería jurídica	Original y copia, o copia certificada de la escritura pública o del contrato social, otorgado ante notario o juez. Únicamente para el caso de empresas unipersonales y sociedades civiles comerciales, la escritura pública de constitución deberá ser inscrita en el Registro Mercantil.

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 37. Página 25 – Página informativa

Emprendimiento y Gestión

¿Sabías qué! Régimen Impositivo Simplificado

El RISE (Régimen Impositivo Simplificado) fue creado por el SRI para aquellos contribuyentes con montos bajos de ventas, y tiene como objetivo crear cultura tributaria en este tipo de contribuyentes.
Reemplaza al pago de IVA y de Impuesto a la Renta a través de un pago mensual.
Los requisitos para acceder al RISE son los siguientes:

- Ser persona natural.
- No tener ingresos mayores a \$ 60 000 al año; o, si se encuentra bajo relación de dependencia, el ingreso por este concepto no debe superar la fracción básica del Impuesto a la Renta gravada con tarifa 0 % para cada año.
- No dedicarse a alguna de las actividades restringidas. Entre las principales, se puede mencionar: actividades de propaganda y publicidad; organización de espectáculos públicos; libre ejercicio profesional que requiera título terminal universitario; agentes de aduana; personas naturales que obtengan ingresos en relación de dependencia, salvo lo dispuesto en esta Ley; comercialización y distribución de combustibles; impresión de comprobantes de venta, retención y documentos complementarios realizados por establecimientos gráficos autorizados por el SRI; arrendamiento de bienes, etc.
- No haber sido agente de retención durante los últimos tres años.

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 38. Página 26 – Página informativa

Emprendimiento y Gestión

Comprobantes de venta

De acuerdo con la normativa tributaria, todos los contribuyentes, al momento de realizar sus transferencias de bienes o servicios, deben emitir comprobantes de venta autorizados por el SRI, y paralelamente, es obligación recibir comprobantes de venta autorizados en las compras que se realicen (Servicio de Rentas Internas, 2015). Ejemplo de factura:

Nombre Comercial (si no coincide el en RUC)
Razón Social emisor
Dirección de la matriz y establecimiento emisor (cuando correspondiere)
Identificación adquirente
Fecha de emisión
Descripción del bien o servicio
Fecha de caducidad
Detalle Subsidio
Firma adquirente
Fecha de la impresión
Destinatarios

RUC emisor
Dirección
Numeración
Número de autorización (Obligando a ser el SRI)
Fecha de autorización
Número de Copia de Registro (cuando correspondiere)
Preço Unitario
Valor gravado 12%
Valor gravado 6%
Descuentos
Valor subtotal (sin incluir impuestos)
Valor del IVA
Valor Total

El Gobierno SUBSIDIA ESTE PRODUCTO
FACTURA CON SUBSIDIO
GAS DEL SUR
GASOLINERA GAS DEL SUR EC
RUC 179011223001
FACTURA
NO. FACTURA 123456789
A.U.T. SRI 123456789
DIRECCIÓN MATRIZ Rta. N22 212 Norte
DIRECCIÓN ESTABLECIMIENTO Rta. N22 212 Norte
RUC 179011223001
R.B.C. 07022440-7
FECHA EMISIÓN 08/04/2014
CÓDIGO REMISIÓN 001-001-024404793

CANT.	DESCRIPCIÓN	CANT.	CANT.	E. IVA	E. TOTAL
1	COMBUSTIBLE	25.00	25.00	25.00	25.00

VALOR SUBSIDIO 30.00
VALOR SIN SUBSIDIO 11.40
FECHA DE CADUCIDAD 08/04/2014
VALOR GRAVADO 12% 25.00
VALOR GRAVADO 6% 25.00
DESCUENTOS
VALOR SUBTOTAL (SIN INCLUIR IMPUESTOS) 25.00
VALOR DEL IVA 25.00
VALOR TOTAL 25.00
IMPUESTO PARA SER PAGADO EN EL ESTABLECIMIENTO, SRI
IMPORTE DE LA IMPRESIÓN
IMPORTE DE LA IMPRESIÓN

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 39. Página 27 – Página informativa Unidad 5

Emprendimiento y Gestión

Las obligaciones con el Estado

5
unidad

Obligaciones con el Ministerio de Trabajo
 Impuesto al Valor Agregado (IVA)
 Productos o servicios con tarifa 0%
 Declaración de IVA al SRI
 Impuesto a la Renta
 ¿Qué labor social hace el fisco con los impuestos?

Objetivos

OBJETIVO 1. Reconocer el rol del emprendedor del estudiante desde diferentes perspectivas y ante el emprendimiento como un fenómeno económico, social, cultural, deportivo, artístico, artístico, etc.

OBJETIVO 2. Conocer y explicar los aspectos y responsabilidades legales y sociales que debe cumplir un emprendedor en el momento de crear y mantener un emprendimiento, como forma de contribuir al Estado por los servicios recibidos.

Fuente: Adaptado de la Ley del Ministerio de Economía.

Una vez que el emprendedor ha obtenido su RUC y ha formalizado su actividad, tiene que cumplir con una serie de obligaciones legales exigidas por las autoridades gubernamentales a través de las leyes en vigencia. Por este motivo, todos los emprendedores deben conocer sus obligaciones y, de esta manera, cumplir a cabalidad con la normativa y realizar un aporte honesto y ejemplar para toda la sociedad ecuatoriana.

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 40. Página 28 – Actividad de llenar casillero

Emprendimiento y Gestión

En referencia de las Obligaciones con el Ministerio del Trabajo: Escribe los beneficios de un trabajador

1																			
2																			
3																			
4																			

Beneficios adicionales

Además del sueldo que recibe un trabajador, existen beneficios adicionales que el emprendedor debe considerar al momento de planificar y gestionar las relaciones laborales. Entre los principales, están:

Nota: Las palabras deben ser escritas en "MAYÚSCULAS Y SIN TILDES"

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 41. Página 29 – Actividad de selección

Emprendimiento y Gestión

Impuesto al Valor Agregado (IVA)

Determina y selecciona el valor del IVA de la siguiente factura:
\$ 7894.12

Desequilibrio cognitivo

Si pagas más por un artículo gravado con IVA (que es un impuesto que se usa en obras que mejoran la vida de todos), ¿crees que el IVA te perjudica o que te beneficia?

- 1 \$ 874.16
- 2 \$ 947.29
- 3 \$ 745.28
- 4 \$ 985.58

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 42. Página 30 – Actividad de arrastrar imágenes

Emprendimiento y Gestión

Arrastra las imágenes de los Productos que gravan tarifa 0 o 12 % de IVA

0 % de IVA

12 % de iva

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 43. Página 31 – Página informativa

Emprendimiento y Gestión

¡Ten en cuenta! Impuesto a la Renta

El Impuesto a la Renta se aplica sobre aquellas rentas que obtengan las personas naturales, a las sucesiones indivisas y a las sociedades, sean nacionales o extranjeras.
Las personas naturales deben cancelar su Impuesto a la Renta de acuerdo con una tabla que se actualiza cada año. Para el año 2018, la tabla de Impuesto a la Renta es la siguiente:

Fracción básica	Exceso hasta	Impuesto fracción básica	Impuesto fracción excedente
0	\$ 11 270	0	0 %
\$ 11 270	\$ 14 360	0	5 %
\$ 14 360	\$ 17 950	\$ 155	10 %
\$ 17 950	\$ 21 550	\$ 514	12 %
\$ 21 550	\$ 43 100	\$ 946	15 %
\$ 43 100	\$ 64 630	\$ 4 178	20 %
\$ 64 630	\$ 86 180	\$ 8 484	25 %
\$ 86 180	\$ 114 890	\$ 13 872	30 %
\$ 114 890	En adelante	\$ 22 485	35 %

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 44. Página 32 – Actividad de selección

Emprendimiento y Gestión

¿Qué labor social hace el fisco con los impuestos?

Seleccione los objetivos por el cual se recaudan los impuestos:



- 1 Garantizar a los núcleos familiares un nivel mínimo de consumo.
- 2 Bono de desarrollo humano
- 3 Construcción de carreteras
- 4 Pago de la deuda Externa

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 45. Página 33 – Página informativa Unidad 6

Emprendimiento y Gestión 1

Emprendimiento y Gestión

Una de las características de los emprendimientos exitosos es su fuerte enfoque social, es decir, que prevalezca el interés comunitario por sobre el interés personal. Justamente de eso se tratan los temas de emprendimiento: lograr que la comunidad se vea beneficiada por los nuevos emprendimientos, en cualquier aspecto que la involucren, por ejemplo, en lo cultural, social, deportivo, político, etc. Por lo tanto, no solo se trata de cancelar las obligaciones legales propias de un emprendimiento (como son la parte tributaria o laboral), sino también de trabajar en aspectos adicionales que permitan mejorar la calidad de vida de los beneficiarios.

Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social
Régimen y sistema tributario
Incentivos tributarios
Los beneficiarios del emprendimiento
Beneficios al pagar los impuestos

6
unidad

HOSPITAL DEL IESS QUITO SUR

Emprendimiento y responsabilidad social

Objetivo: El IESS, a través de sus programas de responsabilidad social, busca promover el desarrollo de emprendimientos en el territorio ecuatoriano y mejorar la calidad de vida de la población beneficiaria.

33

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 46. Página 34 – Actividad de arrastrar texto

Emprendimiento y Gestión 1

Emprendimiento y Gestión

Un trabajador del sector privado bajo relación de dependencia tiene un sueldo de \$ 800, elige y arrastra los valores a aportar según corresponda

\$ 65.65

\$ 89.20

Aporte Personal

Aporte Patronal

34

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 47. Página 35 – Actividad de selección

Emprendimiento y Gestión

Régimen y sistema tributario, seleccione verdadero o falso según corresponda.

La Constitución de la República del Ecuador
Sobre la generación de impuestos, la Constitución de la República del Ecuador indica:

"Art. 410. Solo por iniciativa de la Función Ejecutiva y mediante ley sancionada por la Asamblea Nacional se podrá establecer, modificar, exonerar o extinguir impuestos. Solo por acto normativo de órgano competente se podrán establecer, modificar, exonerar y extinguir tasas y contribuciones. Las tasas y contribuciones especiales se crearán y regularán de acuerdo a la Ley".

1 Verdadero 2 Falso

35

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto

Anexo 48. Página 36 – Actividad de relación

Emprendimiento y Gestión

De acuerdo a la Clasificación de incentivos tributarios y el Código de la Producción, Comercio e Inversiones, en el Ecuador se determinan tres grupos de incentivos tributarios: Relacione según corresponda.

Se aplican a la sociedad en general dentro de todo el territorio del país	Incentivos sectoriales
Son aquellos que se otorgan a nuevas inversiones en sectores denominados prioritarios	Incentivos en zonas deprimidas.
Se aplican a aquellas empresas con una economía deprimida.	Incentivos generales

36

Fuente: Elaborado por el autor del proyecto