



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

**Maestría en Educación Mención Tecnología e
Innovación Educativa**

**TEMA: INCIDENCIA DE EDUCAPLAY EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO
Y GESTIÓN EN EL 2DO. DE BACHILLERATO ESPECIALIZACIÓN TÉCNICO DE
PRODUCCIÓN AGROPECUARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PDTE. DIEGO
NOBOA.**

AUTOR: Lic. Silvia Ivonne Sevillano Quijije

DIRECTOR TFM: PhD, Mario Alfredo Fernández Ronquillo

Milagro, Diciembre 2021

ECUADOR

Carta de Aceptación de Tutor

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por SILVIA IVONNE SEVILLANO QUIJIJE, para optar el título de Magíster en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa, y que acepto dar tutorías al estudiante, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, a los 22 días de Julio del 2021

Es justicia,



Firmado electrónicamente por:

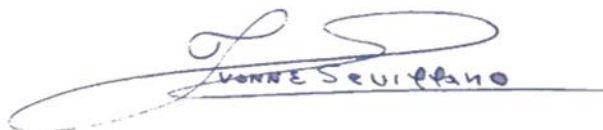
**MARIO ALFREDO
FERNANDEZ
RONQUILLO**

**TUTOR DE MAESTRÍA
PhD, MARIO ALFREDO FERNÁNDEZ RONQUILLO**

Declaración de Autoría de la Investigación

Yo **SILVIA IVONNE SEVILLANO QUIIJE**, declaro ante el Comité Académico del Programa de Maestría en Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa, que la presente investigación es de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro título de una Institución nacional o extranjera.

Milagro, 27 de diciembre del 2021

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized cursive letters, with the name 'IVONNE SEVILLANO' written in a smaller, more legible font underneath.

SILVIA IVONNE SEVILLANO QUIIJE

CI. 0916455009

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	[52.00]
DEFENSA ORAL	[35.33]
TOTAL	[87.33]
EQUIVALENTE	[MUY BUENO]



Firmado electrónicamente por:
**FELIX ENRIQUE
VILLEGAS
YAGUAL**

**Dr. VILLEGAS YAGUAL FELIX ENRIQUE
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL**



Firmado electrónicamente por:
**MARIO ALFREDO
FERNANDEZ
RONQUILLO**

**Dr. FERNANDEZ RONQUILLO MARIO ALFREDO
DIRECTOR/A TFM**



Firmado electrónicamente por:
**PAOLO GEOVANNY
FABRE MERCHAN**

**Dr. FABRE MERCHAN PAOLO GEOVANNY
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL**

Dedicatoria

El presente trabajo investigativo se lo dedico a la Gloria de Dios, por ser mi roca para continuar en este proceso significativo de estudio.

A mi hijos por estar siempre presentes, dándome el apoyo moral, gracias a ustedes por permitirme llegar con un logro más en vida.

A todas las personas que han apoyado mi trabajo para realizarlo con éxito, en especial a aquellos que abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

A mi tutor por reconocer que realmente fue un reto profesional que hoy se cristaliza a tiempo reflejando los frutos de vuestra confianza.

Por lo que estaré eternamente agradecida con ustedes en la obtención del título magister en esta prestigiosa Universidad.

Agradecimiento

Me faltan palabras para agradecer a las personas que se han involucrado en el proceso de la realización de este trabajo, sin embargo, quiero dar un reconocimiento en especial a mis hijos por su apoyo, me ayudaron a culminar esta nueva etapa de mi vida.

Asimismo, agradezco a mi director de tesis infinitamente, quién con sus palabras me hacía sentir orgullosa de mi profesion, de lo que soy y que puedo ser convirtiendome en un referente gracias por sus consejos, correcciones.

A los docentes que pasaròn por cada mòdulo guiàndome con sus conocimiento, hoy puedo sentirme orgullosa del logro obtenido. .

Con cariño

Ivonne

Cesión de Derecho de Autor

Doctor:

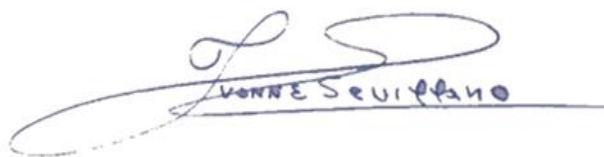
Fabrizio Guevara Viejó

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 **INCIDENCIA DE EDUCAPLAY EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN EL 2DO. DE BACHILLERATO ESPECIALIZACIÓN TÉCNICO DE PRODUCCIÓN AGROPECUARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PDTE. DIEGO NOBOA** y que corresponde a la Dirección de Investigación y Postgrado.

Milagro, 27 de diciembre de 2021

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'S' and 'Q' followed by the name 'Silvia Ivonne Sevillano Quijije' written in a cursive script.

Silvia Ivonne Sevillano Quijije
CI. 0916455009

Índice general

Portada	
Carta de Aceptación de Tutor	ii
Declaración de Autoría de la Investigación	iii
Certificación de la Defensa.....	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Cesión de Derecho de Autor	vii
Resumen.....	xiv
Abstract.....	xv
Introducción.....	1
Glosario de términos	2
Capítulo I: El problema de la investigación	4
1.1. Planteamiento del problema	4
1.2. Delimitación del problema.....	6
1.3. Formulación del problema	6
1.4. Preguntas de investigación.....	7
1.5. Determinación del tema	7
1.6. Objetivo general.....	7
1.6.1. Objetivos específicos.....	8
1.7. Hipótesis	8
1.8. Declaración de las variables (operacionalización)	8
1.9. Justificación	8
1.10. Alcance y limitaciones.....	11
CAPÍTULO II: Marco teórico referencial	12
2.1. Antecedentes.....	12
2.2. Fundamentación Teórica	14
2.2.1. <i>Herramienta tecnológica Educaplay</i>	15
2.2.3. <i>Acompañamiento educativo virtual</i>	24
CAPÍTULO III: Metodología.....	44

3.1. Tipo y diseño de investigación	44
3.2 La población y la muestra	46
3.2.1. <i>Características de la población</i>	46
3.2.2. <i>Delimitación de la población</i>	48
3.2.3. <i>Tipo de muestra</i>	48
3.2.4. <i>Tamaño de la muestra</i>	48
3.2.5. <i>Proceso de selección de la muestra</i>	49
3.3. Los métodos y las técnicas	49
3.3.1. <i>Métodos Teóricos</i>	49
3.3.2. <i>Métodos Empíricos</i>	50
3.4. Propuesta de procesamiento estadístico de la información	51
CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados.....	52
4.1 Análisis de Descriptivo de los resultados	52
4.2 Análisis correlacional de los resultados.....	79
CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones	85
5.1 Conclusiones.....	85
5.2 Recomendaciones	86
6. Bibliografía.....	88
7. Anexos.....	100

Lista de Tablas

Tabla 1	<i>Datos generales de la Unidad Educativa presidente Diego Noboa.....</i>	47
Tabla 2	<i>Datos generales de docentes, autoridades y estudiantes de la Unidad Educativa presidente Diego Noboa.....</i>	47
Tabla 3	<i>Tamaño de muestra.....</i>	48
Tabla 4	<i>Ficha de Observación.....</i>	53
Tabla 5	<i>Nivel de capacitación docente</i>	54
Tabla 6	<i>Implementación de herramientas tecnológicos.....</i>	55
Tabla 7	<i>Frecuencia de implementación de la herramienta EDUCAPLAY.....</i>	56
Tabla 8	<i>Implementación de la plataforma EDUCAPLAY</i>	58
Tabla 9	<i>Frecuencia de utilidad de herramientas tecnológicas para la asignatura de Emprendimiento y Gestión.</i>	59
Tabla 10	<i>Frecuencia de utilidad de herramientas tecnológicas para el acompañamiento virtual.....</i>	60
Tabla 11	<i>Aplicación de estrategias para el acompañamiento virtual</i>	62
Tabla 12	<i>Educaplay utilizada para el acompañamiento virtual</i>	63
Tabla 13	<i>EDUCAPLAY y sus variaciones aplicables para la planificación docente</i>	64
Tabla 14	<i>Nivel de alcance en objetivos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión</i>	65
Tabla 15	<i>Utilización de herramientas tecnológicas en el hogar</i>	67
Tabla 16	<i>Herramientas tecnológicas como acceso a la plataforma EDUCAPLAY ..</i>	68
Tabla 17.	<i>Grado de utilización de las herramientas tecnológicas para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión.....</i>	69
Tabla 18.	<i>Selección de las estrategias para la educación digital por parte de tu docente en la asignatura de emprendimiento y gestión.....</i>	70
Tabla 19.	<i>Frecuencia que el docente aplica estrategias activas motivadoras</i>	71
Tabla 20.	<i>Nivel de conocimiento sobre las aplicaciones tecnológicas educativas Educaplay.</i>	73
Tabla 21.	<i>Nivel de conectividad durante el acompañamiento virtual.</i>	74

Tabla 22. <i>Aplicación EDUCAPLAY es innovadora durante el acompañamiento virtual</i>	75
Tabla 23. <i>Variaciones de la aplicación EDUCAPLAY.</i>	76
Tabla 24. <i>Estrategias motivadoras de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y gestión.</i>	77
Tabla 25. <i>Tabla cruzada PE3*PE4</i>	79
Tabla 26. <i>Pruebas de chi-cuadrado</i>	80
Tabla 27. <i>Tabla cruzada PD6*PD9</i>	81
Tabla 28. <i>Pruebas de chi-cuadrado</i>	81
Tabla 29. <i>Tabla cruzada PD7*PD8</i>	82
Tabla 30. <i>Pruebas de chi-cuadrado</i>	82

Lista de figuras

Figura 1 <i>Ubicación de la Unidad Educativa presidente Diego Noboa</i>	46
Figura 2 Nivel de capacitación docente	54
Figura 3 <i>Implementación de herramientas tecnológicas</i>	55
Figura 4 Frecuencia de implementación de la aplicación EDUCAPLAY	57
Figura 5 <i>Implementación de la plataforma EDUCAPLAY</i>	58
Figura 6 <i>Implementación de la plataforma EDUCAPLAY</i>	59
Figura 7 <i>Frecuencia de utilidad de herramientas tecnológicas para el acompañamiento virtual</i>	61
Figura 8 <i>Aplicación de estrategias para el acompañamiento virtual</i>	62
Figura 9 <i>Educaplay utilizada para el acompañamiento virtual</i>	63
Figura 10 <i>EDUCAPLAY y sus variaciones aplicables para la planificación docente</i> ...	64
Figura 11 <i>Nivel de alcance en objetivos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión</i>	66
Figura 12 <i>Nivel de alcance en objetivos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión</i>	67
Figura 13. <i>Herramientas tecnológicas</i>	68
Figura 14. <i>Grado de utilización de las herramientas tecnológicas para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión</i>	69
Figura 15. <i>Selección de las estrategias para la educación digital por parte de tu docente en la asignatura de emprendimiento y gestión</i>	71
Figura 16. <i>Frecuencia que el docente aplica estrategias activas motivadora</i>	72
Figura 17. <i>Nivel de conocimiento sobre las aplicaciones tecnológicas educativas Educaplay</i>	73
Figura 18. <i>Nivel de conectividad durante el acompañamiento virtual</i>	74
Figura 19.	75
Figura 20.	76
Figura 21. <i>Estrategias motivadoras de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y gestión</i>	78

Lista de anexos

Anexo 1 Encuesta dirigida a docentes.....	100
Anexo 2 Encuesta dirigida a estudiantes.....	101
Anexo 3 Consentimiento Informado.....	102
Anexo 4 Aceptación Aplicación de investigación.....	103
Anexo 5 Matriz de Sistematización de variables.....	104

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo analizar la incidencia de la herramienta Educaplay en la motivación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa, Cantón Naranjito, del periodo 2021 – 2022. Esta necesidad se generó al observar la falta de conocimiento sobre el uso efectivo de las herramientas tecnológicas y de las diversas plataformas como la Educaplay. Se desarrolló la investigación en un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo, bajo un alcance correlacional de nivel explicativo. Se aplicaron dos encuestas una a los cinco docentes y otra a los noventa y uno estudiantes. Una vez analizados los resultados; se concluyó que, en la institución se presenta una fortaleza en cuanto las herramientas tecnológicas que inciden en el acompañamiento virtual de la asignatura Emprendimiento y Gestión, porque ambas variables se relacionan al ubicarse con 0.000 en la prueba de la prueba de Chi-cuadrado de Pearson. No obstante, como debilidad se obtuvo que, no hay una relación entre la incidencia de la Plataforma Educaplay con la Planificación de tutorías en la asignatura Emprendimiento y Gestión, ya que la valoración con el Chi cuadrado fue de 0.392. Asimismo, se detectó que es inexistente la relación entre el conocimiento de estrategias virtuales de los docentes en las Tareas, esta afirmación se sustenta con la prueba Chi cuadrado de Pearson porque allí se obtuvo 0.082. Se recomendó capacitar a los docentes sobre el correcto uso de la herramienta; desarrollar talleres de actualización sobre el acompañamiento educativo virtual e implementar la plataforma en mención al momento de configurar las actividades.

Palabras clave: Acompañamiento virtual, Herramienta Educaplay, Estrategia de enseñanza- aprendizaje virtual, Emprendimiento y Gestión.

Abstract

The present investigation has as aims to analyze the incidence of the technological tools Educaplay in the motivation of the entrepreneurship and management area at the Pdte. Diego Noboa High School, Canton Milagro, period 2020-2021.

This was need generated by observing the lack of knowledge about the effective use of technological equipment and the various platforms such as Educaplay. The research was developed in a quantitative, descriptive approach, under a correlational scope of explanatory level. Two surveys were applied, one to the five teachers and the other to the ninety-one students. Once the results have been analyzed, it was concluded that in the institution there is a strength in terms of the technological equipment that affects the connectivity access of the Entrepreneurship and Management subject because both variables are related to being located with 0.000 in the test of the Chi-square test of Pearson. However, as a weakness, it was obtained that there is no relationship between the incidence of knowledge of technological-educational applications with the Planning of tutorials in the Entrepreneurship and Management subject since the assessment with the Chi-square was 0.392. Likewise, it was detected that the relationship between the knowledge of virtual strategies in teachers and the Tasks of the subject is non-existent, this statement is supported by Pearson's Chi-square test because 0.082 was obtained there. It tool was recommended to train teachers on the correct use of the tool; develop update workshops on virtual educational accompaniment and implement the platform in question at the time of configuring the activities.

Keywords: Virtual accompaniment, Educaplay Tool, Virtual teaching-learning strategy, Entrepreneurship and Management

Introducción

La expansión del virus llamado Covid-19, proclamado como pandemia por la Organización Mundial de la Salud (OMS), hizo que los países tomaran medidas restrictivas en las diferentes instituciones públicas y privadas por el impacto y el aceleramiento de los contagios, en consecuencia, uno de los parámetros se tornó básicamente en teletrabajos y educación virtual, esto llevó a que profesionales, estudiantes de todas las edades y padres de familia convivan y se adapten a los nuevos cambios.

Por tal motivo, el Ministerio de Educación Ecuatoriano dispuso el uso pedagógico de diversas herramientas tecnológicas como teleeducación, radio educación, y vía internet; Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, WhatsApp, Edmodo y Moodle combinando actividades sincrónicas y asincrónicas.

De esta manera, surgieron decisiones que ahora priorizan metodologías informáticas, pasando a segundo plano lo convencional, en consecuencia, los docentes de las diferentes áreas presentan desafíos en la eficiencia de la enseñanza, indudablemente se ven obligados a buscar o recibir capacitaciones virtuales o protocolos de auto preparación para una clase dinámica, personalizada y que a su vez el estudiante se sienta cercano.

Ante lo expuesto, esta investigación tiene la finalidad de determinar la incidencia de la herramienta Educaplay en la motivación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa, del Cantón Naranjito, periodo 2021-2022.

Glosario de términos

Conectividad. - Es la capacidad de establecer una conexión para la comunicación. El concepto suele aludir a la disponibilidad que tiene de un dispositivo para ser conectado a otro o a una red (Gardey, 2016).

Conocimiento. - Es la acción de conocer, así como la facultad humana para comprender cosas por medio de la razón. Al conocimiento se lo asocia con información y/o hechos que ha adquirido alguien por medio de la práctica educativa. (Acosta, 2021).

Destreza. - Es cuando se desarrolla la habilidad de hacer algo o una actividad determinada sin presentarse complicación al momento de hacerlo.

Emprendimiento. - Es una actividad que requiere esfuerzo, asumiendo riesgos relacionados con el tiempo, el dinero, y el trabajo arduo (Oxford Lexico, 2021)

Gamificación. - Es una técnica de aprendizaje, que, por medio de juegos llamativos y educativos, se lo aplica en la educación para hacer clases divertidas e interactivas, logrando captar la atención del estudiante (San Andrés et al., 2021).

Nativos digitales. - Se dice a los niños, adolescentes que crecieron en la era digital pues nació en pleno auge de la tecnología, haciéndosele fácil el acceso y su utilización (Balseca et al., 2021).

Estrategias de Enseñanza Virtuales. - Es un conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de sus destinatarios, los objetivos que se persigue y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la

finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje (Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje, 2017).

Gestión. - Es un conjunto de procedimientos y acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado objetivo (Westreicher, 2021).

Herramienta Educaplay. - Es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia (Lucumí & Truquez, 2019).

Pandemia. - Consiste en una enfermedad que ataca o se extiende con rapidez a una comunidad, región, país. (González et al., 2020).

Planificación. - Se refiere a diseñar una actividad para obtener los mejores resultados con el mínimo tiempo y recursos (Carriazo et al., 2020).

Tecnología. - Es un conjunto de procedimientos y técnicas que permiten diseñar y fabricar herramientas para luego con ellas modificar el entorno en el cual se encuentra el hombre para intentar hacerlo más habitable (Marker, 2016).

Tutoría Virtual. - Es una figura clave para garantizar el éxito de un proyecto de aprendizaje digital. La efectividad de este rol en cualquier recorrido en línea depende del desarrollo de nuevas competencias que ayuden a guiar y orientar experiencias de aprendizaje significativo (Rozada, 2021).

Capítulo I: El problema de la investigación

1.1. Planteamiento del problema

La demanda de una educación de calidad es cada vez mayor, esto conlleva a la búsqueda de mejoras y aquello implica formadores capaces de solventar e integrar metodologías innovadoras, éstas deben responder de una manera satisfactoria las necesidades sociales y analizar el tipo de enseñanza con una planificación acorde las actuales exigencias, utilizando un modelo que pueda estimular cambios para mejorar la práctica profesional.

En efecto se ve transformada la educación fiscal en su estructura y planes de trabajo, sin embargo, se encuentran falencias en cuanto a enseñanzas virtuales en materias como la asignatura de Emprendimiento y Gestión; el cual en la actualidad es de gran relevancia ya que los jóvenes consideran necesario debido a que genera oportunidad de avance en todos los ámbitos.

Esto se evidencia en las Instituciones públicas como es en la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa, del Cantón Naranjito que actualmente el acompañamiento virtual de enseñanza que se realiza en esta asignatura no es innovador, la misma ha generado desmotivación por la implementación inadecuada de los recursos tecnológicos en respuesta al impacto sufrido por la pandemia Covid-19.

Sin embargo, todas las habilidades y estrategias empleadas por el docente, no logran motivar a los estudiantes a que ellos puedan canalizar la importancia de emprender y saber gestionar en el futuro algún negocio que se dispongan a ejecutar, en esta época de crisis esta problemática se debe a que la

metodología de enseñanza que se va utilizando ha generado una tendencia ambigua del viejo conocimiento, no adaptándose o considerando el avance educativo del nuevo mundo digital, para aprovechar en conocimiento y adaptación como estrategias virtuales se encuentra la plataforma Educaplay.

El tema a tratar induce la difusión de conocimientos auto asistidos en el que cada uno de los involucrados cumple un rol mutuo en el proceso educativo virtual, así mismo, a razón de la incorporación de las aplicaciones tecnológicas en el contexto pedagógico es un apoyo de acompañamiento de carácter individual o colectivo que contempla asignaciones personalizadas o grupales orientadas de manera organizada (Sánchez, 2020).

Es así, como la herramienta tecnológica Educaplay jugaría un papel significativo en el acompañamiento virtual de la disciplina de Emprendimiento y Gestión tanto para el docente como para los estudiantes de 2do de bachillerato especialización Técnico Agropecuario de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa, Cantón Naranjito la cual afronta actualmente desconocimiento de herramientas tecnológicas adecuadas y que motive al estudiante.

La virtualidad inesperada surge de alguna forma a beneficiar a las partes interesadas para la continuidad laboral y curricular. Sin embargo, las normas establecidas figuran retos para una atención de calidad por parte del docente; los desafíos que enfrenta son la inclusión, privacidad y seguridad de documentos online, así como la planificación de los temarios que se adaptarían a las nuevas plataformas

de uso educativo, todo ello significa brindar asistencia al docente como a los estudiantes en el manejo y uso de las aplicaciones a implementar.

Lo indicado anteriormente conlleva a dinamizar mayor uso de paquetes utilitarios y capacitación técnica por la combinación de estudios que impone las disposiciones vigentes.

1.2. Delimitación del problema

La investigación toma como objeto de estudio al docente de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, delimitando especialmente a los segundos cursos del Bachillerato Técnico Agropecuario período 2021-2022 de Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa del Cantón Naranjito, Provincia del Guayas, Distrito 09D18, Zona 5.

En cuanto al área de estudio, está dirigida a Educación, especialidad en Tecnología e Innovación Educativa: por lo tanto, la línea a investigar es: Informe de investigación, y la sublínea es: Análisis del campo educativo, cultural, social y Tics.

1.3. Formulación del problema

¿De qué manera La plataforma EDUCAPLAY incide en el Acompañamiento educativo virtual de la asignatura Emprendimiento y Gestión en el 2do de Bachillerato Técnico Agropecuario de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa, del Cantón Naranjito, 2021 – 2022?

1.4. Preguntas de investigación

¿Cómo las herramientas tecnológicas inciden en el acompañamiento educativo virtual?

¿Cómo incide la plataforma Educaplay en la planificación del acompañamiento virtual en la asignatura Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa?

¿De qué manera incide el conocimiento de estrategias virtuales de los docentes en las Tareas de la asignatura Emprendimiento y Gestión Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa?

1.5. Determinación del tema

La plataforma EDUCAPLAY y su incidencia en el Acompañamiento educativo virtual de la asignatura Emprendimiento y Gestión en el 2do. de Bachillerato Técnico Agropecuario de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa, del Cantón Naranjito, 2021 – 2022.

1.6. Objetivo general

Identificar cómo EDUCAPLAY incide en el acompañamiento educativo virtual en la asignatura Emprendimiento y Gestión en el 2do. de Bachillerato de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa, Cantón Naranjito, 2021 – 2022.

1.6.1. Objetivos específicos

- Reconocer de qué manera las herramientas tecnológicas inciden en el acompañamiento educativo virtual.
- Determinar la incidencia de la plataforma Educaplay en la planificación del acompañamiento virtual en la asignatura Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa.
- Evaluar la incidencia del conocimiento de estrategias virtuales de los docentes en las tareas y actividades de la asignatura Emprendimiento y Gestión de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa.

1.7. Hipótesis

La plataforma EDUCAPLAY incide en el Acompañamiento educativo virtual de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

1.8. Declaración de las variables (operacionalización)

Variable Independiente: Herramienta Tecnológica *Educaplay*

Variable Dependiente: Acompañamiento Educativo Virtual.

1.9. Justificación

Los motivos por los que se realizará esta investigación, se explican de la siguiente manera:

La sociedad se encuentra sumergida en una situación en donde la pandemia del COVID19 produjo una aceleración digital, de modo que, cada profesional

actualmente asume retos, puesto que, no sólo debe planificar una clase virtual sino también debe aprender a utilizar herramientas digitales y hacerlas ver útiles y sencillas a aquellos jóvenes que desconocen esta modalidad.

Por lo anteriormente expuesto, se menciona que la investigación radica su justificación teórica en el análisis literario del conocimiento de herramientas tecnológicas en los docentes y como esto influye en el dinamismo de la asignatura, con la intención de explicar su incidencia, y a su vez, aportar a los futuros investigadores una base teórica que les permita profundizar sobre esta temática.

La investigación posee justificación práctica ya que se pretende implementar el uso de la herramienta Educaplay en la asignatura emprendimiento y gestión con la intención de facilitar y dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera virtual. De la misma manera, se analizará la importancia del acompañamiento pedagógico virtual de calidad que el docente debe brindar a los estudiantes, como consecuencia del sistema sanitario actual, nos lleva a utilizar diversas aplicaciones.

Esto permite mejorar la enseñanza-aprendizaje para en lo posterior desarrollar la autonomía en el estudiante, compartir logros o experiencias durante las clases, lo que conlleva a un mayor compromiso de ambas partes y la mejoría en la práctica educativa.

Por el contrario, pese al cambio de las directrices educativas, el débil conocimiento de estrategias virtuales por parte del docente obstaculiza el uso y manejo de los utilitarios o plataformas que ocasiona una inadecuada tutoría pedagógica online.

Considerando la visión del informe es poder implementar la herramienta tecnológica Educaplay para fortalecer la labor del docente en el acompañamiento de los estudiantes durante el periodo escolar de manera virtual, además desarrollar destrezas y habilidades e impulsar el enriquecimiento de competencias tecnológicas en la enseñanza-aprendizaje, sobre todo porque hoy en día es un elemento indispensable en el ámbito social-educativo.

Desde esta perspectiva se plantea el uso de esta herramienta para los estudiantes de 2do de bachillerato Especialización Técnico Agropecuario de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa.

En este contexto dado, señalan (Carneiro et al.,2021), que también se recomienda a los docentes capacitarse permanentemente en las TICS debido a que ellos son los transmisores de saberes, el cuál proporciona el progreso a los constructores de conocimiento, en este caso los estudiantes.

Actualmente la crisis sanitaria que se originó por el COVID-19, emergió cuestiones de innovación en cuanto a micro negocios, de esta manera como docente se debe vigilar de qué forma imparte la asignatura Emprendimiento y Gestión, para motivar a los estudiantes e impulsarlos a ser autogestivos en un emprendimiento que logren aprovechar las oportunidades que brinda la virtualidad en todos los campos, de modo que, aprenderán de manera equitativa nuevas formas de planificar, organizar, controlar, producir y difundir en su proceso de aprendizaje.

En base a lo expuesto anteriormente, argumentan (Pérez et al.,2018), que se necesita emprendedores que aporten a la economía ecuatoriana, además de ser

innovadores que ayuden a las comunidades, sin embargo, no se construye con desconocimiento deberá existir el cimiento necesario para realizarlo.

Finalmente, el informe de este trabajo se ejecutará a través de los diferentes campos e instrumentos investigativos, el cual permitirá recomendar de manera puntualizada cada problemática encontrada, destacando la importancia en el manejo de las diferentes herramientas y plataformas existentes, principalmente la aplicación tecnológica Educaplay puesto que, garantiza el acceso gratuito y la variedad de multitareas que ofrece, provee estadísticas de las actividades el cual también visualizan los estudiantes y suple los desafíos que tiene el docente para captar el interés de los jóvenes que están mayormente inmersos en este mundo digital.

1.10. Alcance y limitaciones

El estudio de percepción se sitúa en la institución Educativa Pdte. Diego Noboa, específicamente en los 2do. de Bachillerato, relacionada la investigación al ámbito educativo; por otra parte, la ejecución de los objetivos planteados en este análisis se llevará a cabo únicamente si la institución en mención permite el acceso a su cuerpo estudiantil, del mismo modo, no se pretende exigir la colaboración del docente para efectuar la entrevista, ya que esto sobrepasa los límites que puede tener el investigador por lo que queda eximido de cualquier fenómeno fuera de control.

CAPÍTULO II: Marco teórico referencial

2.1. Antecedentes

Los autores Lucumi y Truquez (2019) realizaron una investigación enfocada en Estrategias de aprendizaje para la construcción de herramientas tecnológicas implementando la aplicación educativa Educaplay, presentada por el Programa Licenciatura Básica con énfasis en Tecnología e Informática de la Facultad de Educación de la Universidad Santiago de Cali. En ella participaron 38 alumnos del Valle del Cauca el tipo de investigación fue cualitativo para la recolección de datos tuvieron fotos, video grabaciones ya que cada estudiante utilizó diferentes estrategias dentro de la Plataforma Virtual Educaplay.

Acorde a este estudio el contexto estratégico ha estado presente desde el siglo XX, el cual también postula las planificaciones y procedimientos para el desarrollo de determinados objetivos. En conclusiones obtenidas son: La plataforma Educaplay ayuda a comprender la relevancia que tiene la implementación de Tics en el proceso aprendizaje, ya que mejora la organización y acompañamiento de los estudiantes. También es preciso tener en cuenta los conocimientos previos de los adolescentes en el manejo de tecnología para la resolución de tareas asignadas.

En la tesis realizada por Quispe (2016) cuyo tema es: Percepción de los estudiantes sobre acompañamiento mediante la tutoría virtual y su relación con la formación integral en el x ciclo de la Facultad de Educación Primaria e Intercultural de la Universidad de Ciencias y Humanidades- Lima, 2014 Presentada por la Escuela de

Posgrado de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle Para optar al Grado Académico de Magíster en Ciencias de la Educación Mención: Docencia Universitaria. Menciona que frecuentemente se visualiza que los estudiantes reciben una inadecuada atención de tutorías, el cual se debe a que los docentes tienen ritmo de trabajo recargado, acelerado y poca capacitación. Esto hace que el acompañamiento sea deficiente e imposibilita la enseñanza de calidad. El cambio en el aprendizaje hacia los estudiantes requiere de la capacidad de los docentes como transmisores cognitivos.

Para esta investigación recolectaron datos en un solo periodo de tiempo con una muestra de 99 estudiantes, es no experimental esto significa que las variables independientes no cambian de manera intencional para el análisis sobre otros fenómenos o variables de situaciones naturales. También utilizaron el método descriptivo ya que definen las características de dichas variables las cuales fueron Formación integral y Tutoría virtual (Briceño, 2016). La investigación concluye en lo siguiente:

En la actualidad los niños y adolescentes están sujetos a la tecnología y estas están ampliándose en el contexto educativo y que cada vez es más diverso en las nuevas creaciones de herramientas, por ende, los docentes se ven obligados a participar en capacitaciones para el manejo de dichas herramientas virtuales, de esta manera mejoran sus habilidades estratégicas dentro de los acompañamientos hacia los estudiantes, es así como los docentes quienes son los transmisores de conocimiento motivan y guían la enseñanza de las Tics.

Por otra parte, en la investigación de Posligua y Alcivar (2017) abordaron el tema de La influencia del aprendizaje significativo en la asignatura emprendimiento y gestión en los estudiantes de la unidad educativa Paquisha de la ciudad de manta provincia de Manabí Presentada por la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación de la Universidad de Guayaquil previo a la obtención del título de licenciadas en ciencias de la educación.

Las autoras lograron emerger las habilidades de los estudiantes y desarrollaron motivaciones para emprender, dado que existen falencias en fortalezas de gestión, colaboración y toma de decisiones. La metodología dentro de la investigación fue descriptiva el cual les permitió analizar e interpretar dichos problemas, el tipo de estudio fue de campo, es decir, en la situación geográfica de la Unidad Educativa.

Finalmente, concluyeron que el alumnado tiene la disposición y expectativas altas de aprender y absorber todo tipo de información que presenta en su alrededor, y como transmisores de saberes, es decir, los docentes deben recibir capacitaciones y mantenerse actualizados en materia de comercio y gestión en vista de la sociedad cambiante.

2.2. Fundamentación Teórica

En este apartado se hablará de idear un informe investigativo para mejorar la innovación educativa, finalidad para que los docentes puedan desarrollar los acompañamientos virtuales de una manera innovadora y de tal manera puedan mejorar al proceso de aprendizaje en los estudiantes en el área de Emprendimiento y Gestión.

2.2.1. Herramienta tecnológica Educaplay

2.2.2.1. Definiciones y Teorías de herramientas tecnológicas

Definición de Educaplay.

Las herramientas tecnológicas han sido de gran ayuda para el proceso de enseñanza-aprendizaje, no solo a los estudiantes sino también a los docentes. Como menciona Solórzano (2021) la herramienta automatizada Educaplay es un proceso de aprendizaje interactivo para los estudiantes fortaleciendo bases teóricas mediante el conectivismo colaborativo para un constructivismo significativo.

En vista que la sociedad se adapta a nuevos recursos tecnológicos es necesario la supervivencia digital y sus nuevas versiones e innovaciones. Es decir, esta herramienta o plataforma motiva y brinda respuestas a interrogantes aportando información en la web 2.0 e hipertextos, esto proporciona un inmenso contexto variado en la red Ramírez (2020).

Indica Álvarez (2020) que el docente en Educaplay diseña actividades didácticas online tales como preguntas con varias opciones, crucigramas, rellenar palabras o emparejar palabras, etc. De esta manera los alumnos consiguen lograr puntuaciones que quedan guardadas en la plataforma y puede ser visualizada en la cuenta personal de cada uno.

Así, la plataforma cuenta con un infinito desarrollo de actividades diversos por área de conocimientos; en ella se encuentran las estadísticas las cuales permiten observar los trabajos que los alumnos han llevado a cabo y la puntuación que han

ganado acorde a las rúbricas que dispensa dominio de herramientas tecnológicas (Salvati & Salinas, 2020).

Mientras que, Espinoza (2021) afirma que la herramienta automatizada Educaplay exige normas de calidad esto se refiere a que trabajos que estén poco avanzados no se reflejarán en las publicaciones, esto se debe a que anuncia el porcentaje de la progresión de las actividades, esto es: Menor a 25 puntos: no se publica el trabajo. De 25 a 50 puntos: si podrá ser publicado en la zona personal, sin embargo, la página no los añadirá en el buscador rápido, a partir de 50 puntos: el trabajo será público y visible para el buscador de la página. Para finalizar, estos parámetros se pueden leer en la sección <<ayuda>> esto sirve como manual de guía antes de realizar una actividad o resolver dudas acerca de la visibilidad.

2.2.2.2. Importancia de las Herramientas tecnológicas en la educación.

Para empezar, es importante subrayar que los estudiantes de hoy son “nativos digitales”, nombre que se les da a quienes nacieron junto con las nuevas tecnologías y crecieron con una dieta mediática. Si bien la escuela que los educa tiene la intención de cubrir esta nueva realidad, tratando de amplificar el potencial inherente a cada uno, la realidad es que los estudiantes se quejan de un fuerte retraso en el uso de tecnologías multimedia y ayudas didácticas (Araviche, 2021).

Bajo este contexto, la brecha entre quienes tienen un acceso efectivo a las nuevas tecnologías de la información y quienes están excluidos, revela una disparidad preocupante entre los métodos actuales de enseñanza y aprendizaje. Al

respecto, (Gallo et al.,2021), señalan que, el efecto más evidente de esta situación es que los sistemas pedagógicos tradicionales son cada vez más incapaces de atraer a jóvenes acostumbrados a mirar más allá del libro de texto, fascinados por lo que les permite entrar en comunicación directa con los temas.

Por tanto, el clima que hay que instaurar dentro de las unidades educativas es el de cambio y replanteamiento de toda la acción didáctica. Es así como la enseñanza digital se ofrece a los profesores como una estrategia de enseñanza activa, capaz de potenciar la participación del estudiante y ponerlo a prueba en un entorno más "actual", en una combinación de conocimientos y saber hacer, que siempre ha tenido poca experiencia dentro de la escuela de "enseñanza" (Torres & Cobo, 2017).

Una educación que utiliza las nuevas tecnologías, mezclándolas con métodos canónicos, dota a docentes y estudiantes de herramientas que pueden conducir a la innovación actual, necesaria para el desarrollo social y tecnológico de este siglo XXI. Las TIC ofrecen herramientas para el trabajo, el intercambio y la cooperación, lo que permite a los profesores "impartir educación" de forma integrada y también mejoran las habilidades necesarias para el aprendizaje independiente (Sáez, 2021). Con base a esta perspectiva, es evidente que el mundo está cambiando e incluso las escuelas deben necesariamente adaptarse, alcanzando un nivel de madurez electrónico superior al de sus usuarios.

Por tal motivo, la introducción de tecnologías en el aula y su integración con los recursos tradicionales, deben ser empleados con la intención de difundir el conocimiento sobre nuevos modelos de aprendizaje y formación, para dotar a la

escuela de pautas para la inclusión, en la base de la metodología de enseñanza, de las nuevas tecnologías, y así, superar la resistencia generalizada a su uso, promoviendo la interactividad entre docentes-estudiantes y entre los propios alumnos (Hernández R. , 2017).

A modo de conclusión se menciona que, los contenidos digitales, los objetos de aprendizaje, los juegos serios, los juegos de realidad alterna, las plataformas de intercambio digital, las prácticas de entretenimiento educativo deben convertirse en herramientas para una experiencia sistemática y no episódica de la enseñanza, una condición esencial. Por tal motivo, explican (González et al.,2020) la educación digital de hoy es el sistema más eficaz para hacer de los estudiantes ciudadanos activos, críticos y conscientes, así como sujetos más competitivos, en una sociedad que hace de la información y el conocimiento sus pilares fundacionales.

2.2.2.3. Problemas del débil manejo de herramientas tecnológicas: los docentes y la enseñanza.

Los docentes, por otro lado, desde que la educación a distancia se convirtió en la única posibilidad de continuar el año escolar debido a la emergencia sanitaria del coronavirus, han tenido que adquirir rápidamente las habilidades y familiaridad con algunas aplicaciones nunca antes utilizadas (González, 2021).

Los docentes se levantan del escritorio y entran en el marco de una webcam. En esta situación, impensable al inicio del período lectivo, se encontraron en un nivel de estudiantes sumergidos en la tecnología, tienen mayores habilidades con el uso de estas herramientas tecnológicas (Acosta, 2021).

Luego se encontraron operando en aulas virtuales a las que nunca antes habían ingresado, tuvieron que elegir uno o más aplicaciones para usar y reajustar los contenidos educativos a la nueva situación. Ángeles (2021) menciona que para los docentes no les resultó sencillo sentirse a gusto de inmediato en un aula virtual mientras se está físicamente en el entorno del hogar; se necesitan habilidades adicionales entre las cuales destaca el uso eficaz de las plataformas digitales o para poder manejar los problemas de conexión de los estudiantes, entre otras.

Si bien ya no existe el problema de los compañeros que interrumpen la lección en clase hablando entre ellos, han surgido otros inconvenientes: la intromisión en las lecciones en video por parte de extraños o incluso la exclusión del docente de una lección en video por parte de los propios estudiantes. Todo esto es posible porque se utilizan tecnologías de enseñanza que no están programadas de forma nativa, por ejemplo, competencias administrativas adecuadas por parte del docente que se encuentra incapaz de gestionar el grupo de clase como le gustaría (Fuentes, 2021).

Por tanto, el profesorado está llamado a afrontar un reto más ya adaptarse a nuevos entornos docentes, en algunos casos completamente ajenos, con las dificultades habituales, como la vivacidad de los estudiantes, que sin embargo adquieren nuevos contornos.

2.2.2.4. Características del Educaplay

Según Mora (2021) entre las particularidades que posee Educaplay se encuentran:

- a) Diseña actividades didácticas online en diferentes áreas de conocimiento
- b) Permite al usuario elaborar varias actividades sin la necesidad de instalar en programas adicionales en el pc.
- c) Al diseñar actividades permite la combinación de texto, imágenes y sonido.
- d) Da apertura a la sana competitividad, al aprender mientras los estudiantes juegan.
- e) Mantiene un registro de las colecciones de ejercicios educativos, el mismo que está vinculado a las diferentes agrupaciones para el desarrollo de los mismos.
- f) Permite al docente crear entornos grupales interactivos.
- g) Facilita la retroalimentación por medio de la exportación de informes de resultados presentadas en hojas de Excel.

Con base a estas características se puede inferir que Educaplay es una herramienta de acceso rápido para los estudiantes en todos los niveles de educación, además de individuos inmersos en un proceso de formación o capacitación, así como a docentes. Debido a sus particularidades, la plataforma permite crear diferentes

recursos pedagógicos que el docente posteriormente puede llevar al aula ya sea para que el estudiante las desarrolle de forma grupal o individual.

2.2.2.5. Ventajas de Educaplay.

La plataforma tiene la capacidad de emplear multimedia en cualquier plataforma disponibles, entre las más populares se encuentran (Murillo & Naranjo, 2021):

- Moodle
- Saba
- Litmos
- Blackboard
- Chamilo 39
- Google classroom
- Elysa

Además, permite compartir tareas multimedia en sitios web con programación a medidas y plataformas desarrolladas como: WordPress, ¡Blogger o Joomla!, Drupal. Teniendo como base la utilización de esta plataforma educativa, es importante también indicar que dentro de la institución educativa se cuentan con los recursos necesarios para desarrollar este proyecto de investigación, que, para este caso, se trata de Indagar cómo EDUCAPLAY incide en el acompañamiento educativo virtual en la asignatura Emprendimiento y Gestión. Al entrar en Educaplay se halla el menú principal de la página donde es posible encontrar la opción de jugar las actividades de la plataforma, sin necesidad de estar registrados. Asimismo, junto al botón para volver a la portada se puede comprobar que se dispone de acceso a las

actividades, pulsando sobre ese botón, se abre una breve descripción sobre éstas, en qué consisten, sus posibilidades de reproducción, etcétera (Morales, 2021). Y, lo más importante, contiene una lista final de derechos de acceso a cada tipo de actividad, se implementan los recursos de Educaplay dado que estos ofrecen facilidad de acceso, de carácter gratuito y pagado.

2.2.2.6. Desventajas del Educaplay.

En el lado negativo, Oyola (2017) observó que en ocasiones la plataforma se vuelve lenta y no cuenta con muchas facilidades e instrumentos, dado que los recursos que ofrece se limitan a 40 en función de esas ofertas, a través de la interfaz. Entre sus ventajas, cabe destacar las relacionadas con el hecho de que los procesos y dinámicas de dinamización generan un interés significativo en la comunidad porque permiten nuevos enfoques de los textos literarios y las actividades son independientes; con esto, se busca fortalecer el proceso y el aprendizaje significativo, de manera que se superen los métodos tradicionales aún enfocados en la memorización.

2.2.2.7. El acompañamiento virtual en la asignatura de emprendimiento: cómo hacerlo efectivo a través del uso del Educaplay.

El acompañamiento virtual en la asignatura de emprendimiento, es aquel que se desarrolla con la finalidad que el estudiante desarrolle competencias en el proceso de aprendizaje, donde pueda reconocer y aplicar nuevas habilidades tecnológicas en el plan de estudios. Por tanto, promueve la comunicación, orientado,

guiando y facilitando el aprendizaje, de tal manera que sea significativo para el alumno, ya que la asignatura de emprendimiento requiere del desarrollo del pensamiento crítico.

Ahora bien, como se ha estudiado en epígrafes anteriores, Educaplay es una plataforma que permite a los docentes y estudiantes, crear actividades educativas interactivas, empleando los recursos multimedia. Se orienta, según Salinas y Salvati (2021) hacia la creación de una comunidad de usuarios, enfocados en enseñar y aprender, ya que dinamiza ambos procesos y hace que la participación sea más efectiva y dinámica.

En este sentido, Educaplay posee actividades al desarrollo de la asignatura de emprendimiento, mediante la resolución de crucigramas, sopas de letras entre otras actividades interactivas. Estas actividades se pueden desarrollar, para su mayor efectividad de dos maneras puntuales: la primera es en el buscador colocar: asignatura de emprendimiento con Educaplay; y de manera automática aparecen actividades ya diseñadas para su resolución. La segunda es que el docente diseñe la actividad y guíe al estudiante a localizarlos y que realice la actividad.

De ahí que, Tixe (2016) menciona que el aprendizaje de esta asignatura Emprendimiento y Gestión “Es fundamental ya que los estudiantes deben desarrollar y seguir un proceso para la creación de un emprendimiento, aplicando conocimientos adquiridos durante su período de estudio, con ayuda y guía del docente desarrollaran el emprendimiento” (p. 22), es decir, el acompañamiento del docente consiste en explicar la actividad, cómo van entrar en la plataforma, la selección de la actividad y por último realizar la actividad. Este acompañamiento, se debe entender como una guía, ya que el

docente no realizará la actividad, solo explicará y estará, en comunicación con sus estudiantes, para ayudarlos a lograr el objetivo de la misma.

2.2.3. Acompañamiento educativo virtual

2.2.3.1. Historia de la educación virtual.

La educación virtual es sucesora de la de educación semipresencial, a distancia o educación en casa por parte de los padres o por tutores personales, que según Yong (2017), esta enseñanza viene de países en vías de desarrollo europeos como Alemania, Francia, Hungría, Rusia o Inglaterra ya que durante las guerras les impedían continuar estudios presenciales debido a la intranquilidad, escases de dinero, el clima, enfermedades o falta de dominio del idioma por los migrantes de aquellas épocas. A medida que pasaba el tiempo, la tecnología avanzaba, pero el modo de enseñanza seguía igual.

Surge entonces la ola educativa virtual, y llega a Latino América, antes los estudiantes tenían dos opciones a elegir su modalidad educativa presencial o a distancia que significaba solo fines de semana con un horario intensivo, estos países han visto un potencial en dicha modalidad y a su vez los estudiantes manifiestan los beneficios que les ha proporcionado el auge tecnológico.

Así (Vásquez et al.,2020) menciona que, aunque el Ecuador sea el país en Suramérica que más invierta en educación ocupa un lugar inferior en educación virtual con un 9.6% respecto a la modalidad presencial que es mucho mayor con un 86%, esto se debe a la falta de cultura, conocimiento, dedicación para que este sistema sea aceptado como tal.

Es preciso aclarar que no solo existe una educación virtual en una IES sino también para colegios, pero estos son designados únicamente a jóvenes, padres y madres que por diversas situaciones habían desistido de sus estudios y que desean continuar y culminar su colegiatura. Por ello la manera de evolución, formación será de manera virtual, la institución otorga libros digitales gratuitos y clases en línea, esto les favorece porque no dejarían a sus hijos a cuidado de extraños o solos, no gastarían en uniformes y no tendrían dificultad por el factor tiempo de su trabajo, o quehaceres del hogar.

De esta manera, se respeta el derecho a la educación y no discriminación; porque no puede seguir estudiando por la edad, tener hijos, por ser adultos, las burlas, quizás un recelo por vestir uniforme escolar, la captación de información se le dificulta en vista que han sido años de abandono escolar y no han estado en constante lectura (Mineduc, 2018).

Cabe recalcar que una educación virtual es sinónimo de auto preparación, autodisciplina, auto sacrificio también que por horas de estudio dedicado o por distracciones en los que se vea envuelto el estudiante y que luego le lleve a postergar trabajos o investigaciones. Mal pensaría el joven que esta modalidad es mucho más fácil de “pasar” al siguiente nivel, debido a la flexibilidad que ésta otorga, más sin embargo su aprendizaje se reflejaría en el desenvolvimiento de alguna pregunta en cuestión respecto a su materia. Así mismo, el docente debe prepararse y encontrar nuevas técnicas didácticas para entusiasmar al estudiante en objetivos propios, no dejarlo a su suerte ya que el joven es nuevo en la materia y en el sistema.

2.2.3.2. Definición y Teorías de la educación virtual.

A partir del siglo XIX, explican (Montoya et al.,2019), la tecnología ha tenido grandes modificaciones, desde computadoras portátiles, como en teléfonos y tabletas con mayor capacidad, debido a esto han surgido numerosas definiciones en torno a lo que son las TIC, en su mayoría son en términos generales, y otros más específicos.

No obstante, al ver sido involucradas en la sociedad se han convertido en elementos fundamentales en cualquier área temática, es decir, han sido plantadas a tal punto que son indispensables para el desarrollo social, tal como lo dice Mendoza (2019) el avance tecnológico ha transformado la Información en sociedad del conocimiento, lo que da a entender que ya no es un objeto meramente estático y de simple comunicación, sino que aproxima al conocimiento.

Una de las definiciones más comunes es el término tecnología, el cual alude al conocimiento técnico, habilidad y destreza de utilizar aplicaciones o crear software en función de sus componentes físicos denominados hardware. Otro término acuñado desde los años 60 y muy utilizado actualmente es el internet; se establece como una red lógica única al alcance global que garantiza el intercambio libre de información entre usuarios (Molinero y Chávez, 2020).

Estas redes tele comunicativas dio origen a otra terminología, las tecnologías de la Información y comunicación en su abreviatura TIC, éstas determinan una amplia gama de servicios tecnológicos, así como también diversas aplicaciones utilizadas en distintos equipos y programas informáticos.

Según Briceño (2016) las TIC están formadas por dos conjuntos; la tecnología de comunicación TC las cuales se componen por medios convencionales como televisión, radio y telefonía, por otra parte, las tecnologías de la Información TI compuesta por interfaces en el que se digitaliza contenidos que lleguen a muchas personas, esto quiere decir que es la conexión del usuario con una máquina a través de la telemática. Desde este punto de vista, se puede manifestar que incluye piezas individuales a un concepto generalizado.

Para Sandí y Cruz (2016) las TIC son enteramente tecnológicas y en ellas se puede alcanzar, crear, almacenar, registrar, informar mediante audios, imágenes y datos codificados en varios idiomas. Así también afirma las TIC son emitidas mediante Herramientas tecnológicas, aquellas se basan en programas y aplicaciones de fácil manejo, no requiere depósitos de pago, en otras palabras, están disponibles gratuitamente de modo que cubre la necesidad de información y el conocimiento pertinente.

Las herramientas tecnológicas dinamizan la innovación virtual y digital que progresivamente se transforma a través del tiempo haciendo que la sociedad inmersos en un proceso de cambios, se adapte a ello. Según Parra y Pincheira (s.f.) cita lo siguiente:

“Las herramientas tecnológicas tienen varios aspectos que deben tenerse en cuenta, por ejemplo, cuando se enfocan hacia la pedagogía, han de utilizarse dentro de la metodología instrumental de un currículo basado en competencias, así, en el proceso de enseñanza aprendizaje para la conceptualización de los contenidos y prácticas, el resultado

produce cambio en la calidad. El mundo actual y los ámbitos de vida del hombre están rodeados del uso de ellas, las mismas que dan respuesta a las necesidades cotidianas del hombre y su sociedad. (p. 23)

En concordancia, estos recursos tecnológicos cuando se tornan en herramientas útiles para el beneficio social mejora la calidad en todo campo indistintamente al que se aplique. Sin embargo, existen zonas rurales que aún no logran incorporarse completamente en el mundo de las TIC apenas y logran tener los medios tradicionales (Torres y Cobo, 2017).

2.2.3.3. Funciones del acompañamiento educativo virtual.

Si consideramos a los docentes como innovadores en la práctica, debemos considerar las dimensiones personales o biográficas. Las historias de los docentes desde el inicio de la formación dejarán huellas, que se reflejan en su desempeño profesional. Los autores Canntillo y Calabria (2018) sugiere que el eje principal de la reforma educativa debe guiarse por principios pedagógicos. En este sentido, es importante considerar la relación entre la tecnología educativa y su aplicación didáctica. Por tanto, en el contexto actual, la formación en habilidades digitales clave es necesaria para el uso seguro, la comunicación, la colaboración y la creación de conocimiento. Al intentar integrar la tecnología en el aula, algunos estudios mencionaron los siguientes obstáculos (Zeballos, 2020): 1. Recursos. 2. Conocimiento. 3. Habilidades. 4. Instituciones. 5. Actitud. 6. Fe. 7. La cultura relacionada con los contenidos impartidos.

Es importante que los maestros reconozcan y reflexionen sobre estos obstáculos porque estarán mejor preparados y más enfocados en encontrar soluciones. Antes de incorporar la tecnología al aula, es necesario plantearse las siguientes preguntas: ¿Qué queremos enseñar? ¿Cómo se quiere enseñar? En el contexto de lo que vamos a enseñar, ¿cuáles son las características de las asignaturas de enseñanza? Por lo tanto, la integración docente de la tecnología debe llevarse a cabo en un contexto.

En definitiva, el docente debe olvidarse del reaprendizaje y asociarlo todo a sus creencias, emociones y retroalimentación, para lograr un aprendizaje transformacional adquiriendo nuevos conocimientos y modificando su comportamiento a partir de reflexiones críticas sobre el marco de referencia. El acompañamiento del docente constituye un proceso continuo y planificado que recopila información relevante para la toma de decisiones (Irma, 2020). En este sentido, una de las respuestas necesarias a las preguntas y cuestiones planteadas es el apoyo educativo, para mejorar el rendimiento en el aula, con el fin de satisfacer las necesidades de la era digital.

2.2.3.4. Cambio conductual del aprendizaje convencional al virtual.

Después de la situación actual en la realidad mundial, la vida cotidiana se ha visto interrumpida en muchos niveles. Asimismo, pedagógicamente, significó que las clases se suspendieran y se enseñaran de una manera nueva (Cedeño, 2019).

En este contexto, la educación virtual ha cambiado radicalmente en lo que respecta a la enseñanza presencial a los estudiantes. Actualmente, la mayoría de las

instituciones ofrecen cursos en línea. Sin embargo, se ha avanzado muy poco en esta modalidad de aprendizaje para los estudiantes en comparación con el modelo tradicional o la enseñanza presencial. Al respecto, (Cabrera et al.,2021) explican que, el aprendizaje virtual ha cambiado significativamente el rol del educando, rompiendo con la estandarización de la enseñanza como parte del proceso educativo, para lograr un desafío difícil en este proceso: la individualización y socialización de la enseñanza y el aprendizaje, el aprendizaje en un mismo clima.

En cuanto a la adaptación conductual, se refiere a la asimilación de los cambios físicos que experimenta el ser humano, así como a la búsqueda de la independencia a nivel emocional y en la toma de decisiones, en interacción con los padres, compañeros y quienes los rodean (Pérez y Suárez, 2018). En cuanto a la adaptación conductual durante la adolescencia, debido a las responsabilidades adquiridas, se integran a la sociedad para modificar y adquirir la condición de adultos autónomos.

Partiendo de esta premisa, se enfatiza que, en una sociedad contemporánea, dinámica y cambiante, el uso de espacios virtuales promueve la motivación de estudiantes y docentes para participar de diferentes formas en los procesos educativos, facilita la interacción con la comunidad, además de promover el aprendizaje cooperativo, vinculado al desarrollo de la creatividad y la transmisión de experiencias en todo el mundo (Lima y Fernández, 2017).

De ahí que, el monólogo del docente triunfa sobre la enseñanza virtual interactiva, ofrece herramientas educativas, ideas y modelos para crear nuestra escuela en cualquier ámbito, demuestra que la tecnología ayuda a mejorar la

educación de los estudiantes en el siglo actual. Pero no porque la competencia digital sea la herramienta de referencia en el desarrollo, sino porque, sobre todo, se enfoca y se adapta a cada alumno. La tecnología facilita la autonomía, la proximidad y el seguimiento del docente, la implicación de los estudiantes y la versatilidad de representaciones, formatos y metodologías.

La comunidad virtual genera nuevos entornos o espacios de relación-interacción entre personas, que hoy modifican los sistemas y formas de comportamiento humano. Términos como entorno virtual, online, espacio virtual, telepresencia, comunidades virtuales, entre otros, suelen utilizarse para referirse a la combinación espacio-tiempo en la que se utilizan las TIC, así como para referirse a las posibilidades que ofrece cualquier empresa. Dominio (Vargas, 2020).

La escuela digital es una dimensión construida según el diseño del escenario de aprendizaje, nunca como un molde para adaptarse a la realidad. La investigación de fuentes psicológicas, educativas y sociológicas son referentes clave en el diseño de edificios digitales y físicos (Durán, 2016). La integración de las dimensiones digitales promueve el aprendizaje activo de constructivismo, con diversos métodos y expresiones, integrando tareas cooperativas, estrategias de pensamiento, desafíos y conflictos, y buscando la autonomía de los estudiantes.

Estas nuevas escuelas son un espacio donde los estudiantes pueden navegar para aprender en un entorno conectado con el mundo, pero organizado según el contenido del curso. La escuela ampliada y conectada no significa que los alumnos tengan que aprender todo el tiempo, sino que consigue transformar la dimensión digital en una potencial experiencia de aprendizaje.

El proyecto de la nueva escuela anima a los estudiantes a adquirir habilidades (conocimientos, actitudes y habilidades), ya que, se centra en la idea de que una escuela digital abierta está presente en cualquier dispositivo del estudiante, derriba las barreras físicas: la personalización del aprendizaje es posible en el seguimiento, en grandes espacios, en la elección de horarios y horarios o en la creación de cursos adaptados que se construyen en el edificio digital.

2.2.3.5. La necesidad de la capacitación computacional del docente como elemento para el acompañamiento educativo virtual.

Para empezar, es importante recordar que la competencia digital es compleja de establecer, también porque involucra diferentes elementos y dimensiones que la conforman. Por tanto, existen diversas y diferentes definiciones que lo representan y lo describen según cada investigador. Sin embargo, existe un consenso generalizado en que la competencia digital puede entenderse como el uso seguro, crítico y creativo de las TIC para alcanzar objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el ocio, la inclusión y / o la participación en la empresa, Zeballos (2020).

Según Rizo (2020), la competencia digital se entiende no solo como habilidades, conocimientos y actitudes hacia las TIC, sino también como esa capacidad que engloba diferentes tipos de alfabetización: tecnológica, informativa, visual y comunicativa. Esta amplitud de alcance da lugar a una alfabetización múltiple compleja y gradual. Además, la capacidad de implementarlos, movilizarlos, combinarlos y

transferirlos, actuar consciente y efectivamente hacia un fin o un fin, es uno de los desafíos fundamentales de la competencia digital.

Al respecto, Muñoz (2016) señala que, no existe una forma única de ver la competencia digital, ni un parámetro único para definir el nivel de alfabetización de una persona en el siglo XXI. La persona alfabetizada o no en competencia digital está condicionada por el ritmo de avance de la sociedad y el desarrollo tecnológico; algo que requiere la adquisición de habilidades y conocimientos nuevos y en evolución. Sin embargo, estos autores precisan que la competencia digital se puede definir y desarrollar en base a tres ejes que, a su vez, se pueden evaluar: el ámbito de aplicación (profesional, personal, social), la facilidad de competencia (grado de apropiación de la competencia digital) y la capacidad de crítica y responsabilidad (capacidad para desarrollar la competencia digital).

En este contexto, conviene recordar que el docente, ante la integración de los recursos tecnológicos en la práctica profesional, debe desarrollar determinadas competencias. Por tanto, Sarango (2021) señala que la competencia digital docente incluye el dominio base de la computadora, la gestión de aplicaciones ofimáticas, el uso del correo electrónico y la gestión de Internet.

Asimismo, es fundamental gestionar fuentes de información y tecnologías específicas para el desarrollo de la disciplina de la que es responsable; para ello, es evidente que el docente necesita una continua actualización profesional. Además, el docente debe desarrollar metodologías que integren, apliquen y produzcan recursos tecnológicos como estrategias didácticas que mejoren los procesos de enseñanza-

aprendizaje (Roncancio, 2019). A esto se suma en la práctica la actitud de apertura y reflexión que el docente debe desarrollar frente a las necesidades de la sociedad actual. En resumen, estas habilidades que debe desarrollar el docente se rigen transversalmente por necesidades conceptuales e instrumentales, actualización profesional, metodología de enseñanza y un fuerte componente de aptitud.

Sin embargo, el desarrollo de habilidades aisladas no es necesario. Por tanto, para que el docente pueda buscar en Internet información que refuerce su práctica, inevitablemente tendrá que desarrollar lo que se denomina competencia digital docente (competencia en información digital). Según Viñals y Cuenca (2016), la competencia digital docente se centra específicamente en la información y la capacidad de obtenerla, seleccionarla, organizarla, procesarla y transformarla en conocimiento; y luego ser utilizado de acuerdo a las diferentes situaciones, contextos, personales y sociales, de los estudiantes y del docente, por supuesto. La competencia en información enseña al profesor a buscar, seleccionar y evaluar información; así como cómo el docente transforma esta información en conocimiento para luego hacerla pública y movilizarla en redes, entornos de aprendizaje o en el aula.

2.2.3.6. Comunicación virtual sincrónica y asincrónica.

La comunicación online o comunicación virtual es el intercambio de mensajes a través de diferentes plataformas que ofrece Internet, con las herramientas necesarias, los usuarios de estas plataformas pueden compartir todo tipo de información en el dominio digital (Veytia, 2021).

Hay muchas formas de comunicarse a través de internet, los usuarios pueden empezar a chatear online con amigos, compañeros, familiares, incluso

extraños, hoy en día existen diferentes formas de llegar a personas que tradicionalmente eran difíciles de contactar, en este sentido la tecnología juega un papel importante, porque cada vez que avanza, los modos de comunicación se vuelven más ágiles. La comunicación online está intrínsecamente ligada a la educación, ya que es una forma completa de desarrollarse en este contexto a través de diferentes plataformas web, de esta forma el aprendizaje humano está vinculado a la educación. Estudios recientes sobre el futuro de la educación indican que la enseñanza-aprendizaje en línea es cada vez más adoptada por instituciones académicas de alto nivel en todo el mundo (Guerrero et. al. 2020).

Mientras que, Meza y Vásquez (2021), establece 9 formas de comunicación online a través de diferentes plataformas web y estas pueden ser sincrónicas o asincrónicas según la intención de la persona: “1.- Comunicación por correo electrónico. 2.- Mensajes instantáneos. 3.- Salas de discusión virtuales. 4.- Redes sociales. 5.- Foros virtuales. 6.- Blogs y páginas web. 7.- Videoconferencias y audio conferencias. 8.- Llamar online. 9.- Aplicaciones web (pág. 32).

Es posible que hoy en día existan otros medios de comunicación en Internet. Según (Velásquez et al.,2018), las plataformas virtuales son hoy una importante herramienta de comunicación en línea, especialmente en el área educativa, ya que tienen la capacidad de brindar aprendizajes a los estudiantes. Por otro lado, a través de una encuesta sobre la práctica de consumo audiovisual en Internet de los estudiantes universitarios de Medellín, se han determinado tres métodos de

enseñanza, a saber, el B-learning sincrónico, asincrónico y simultáneo (método combinado).

Es así como la comunicación y los estudios en línea se pueden lograr de las tres formas, sabiendo que la educación sincrónica es la que permite el encuentro entre docente y alumno en un momento dado, utilizando la misma plataforma virtual; Y, a su vez, la enseñanza asincrónica se da sin la figura del docente, es decir, no es necesaria la presencia del tutor para poder realizar el trabajo pedagógico, así afirman (Prete y Almenara, 2020) que el método B-learning es un proceso mixto de enseñanza y aprendizaje, es decir, integra el presencial con lo virtual de la misma manera que se desarrolla, donde se fusionaría la interacción, es decir, presencial. -mirar fijamente. Trabajo online y trabajo, acompañado de las TIC para desarrollar procesos de comunicación.

El uso diario de herramientas, así como el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación está cada vez más extendido en el ámbito educativo, especialmente cuando se trabaja en el nivel de Educación Superior, y constituye un recurso fundamental en la modalidad virtual, donde ambos son sincrónicos y asincrónicos. Se puede establecer la comunicación.

2.2.3.7. Redes sociales y plataformas de comunicación como herramientas de acompañamiento virtual.

Para empezar, es importante mencionar que los softwares creados para la construcción de la web han provocado que los usuarios se vuelvan cercanos y su diseño los motiva a la publicación de contenido. No obstante, el diseño para los

entornos de enseñanza virtual son mucho más difícil de gestionar. Por tal motivo, en las últimas dos décadas se han desarrollado las denominadas plataformas o entornos virtuales, las cuales permiten el uso de recursos, con la intención de que cursos independientes se doten de herramientas estándar, que ayude al mejoramiento de la comunicación y participación de los usuarios en el proceso de formación (Expósito y Marsollier, 2020).

En la actualidad, existe una lista extensa de plataformas tal es el punto que pueden ser clasificadas en tres tipos: de pago, particulares y de fuente abierta. El desarrollo de estas les ha permitido ya no solo ser simples entornos de curso, sino que además son plataformas que gestionan el envío de archivos de diversos tipos, elementos de modificación o adaptación de interfaces, herramientas de comunicación, elementos de estadística, restricciones de entradas o contenido, sin la necesidad de que el usuario o el organizador tenga conocimientos profundos sobre programación web.

Por otro lado, argumentan (Prada et al.,2020), las redes sociales son cada vez más empleadas como herramientas de comunicación en el entorno educativo, de las cuales Facebook y Twitter son las más utilizadas. Igual de importante es el Movimiento de Recursos Educativos Abiertos, que promueve procesos de innovación participativa y se caracteriza por el intercambio abierto de materiales digitales, denominado de “contenido abierto”. El término recursos educativos abiertos fue adoptado por primera vez por la UNESCO en 2002. Los recursos educativos abiertos se refieren a "recursos utilizados para la enseñanza, el aprendizaje y la investigación.

Estos recursos son de dominio público o se han publicado bajo la licencia de propiedad intelectual, lo que permite que otros los utilicen de forma gratuita.

Incluyen: cursos completos, materiales del curso, módulos, libros de texto, pruebas, videos, software y cualquier otra herramienta, material o tecnología que se utilice para respaldar la adquisición de conocimientos. Estos recursos responden a una licencia Creative Commons, lo que permite modificarlos y utilizarlos de forma gratuita.

En este sentido, Zeballos (2020) dice que, como canal de comunicación y fuente de apoyo social, las redes sociales desempeñan un papel importante en el entorno de aprendizaje, en el contexto actual. Por tal motivo, es importante comprender su propósito para que los estudiantes puedan beneficiarse de las redes sociales para promover su aprendizaje y desarrollo personal. Las redes sociales brindan un amplio acceso a la información y los recursos de información, reducen las barreras para la interacción y la comunicación grupales, apoyan las actividades de aprendizaje colaborativo, alientan a los estudiantes a aprender de manera independiente y mejoran las habilidades de los estudiantes.

La participación y el entusiasmo mejora la relación entre estudiantes y profesores, apoya el aprendizaje social activo y el desarrollo de habilidades y actitudes, como la importancia de la socialización, el trabajo en equipo o el compartir (Fuentes C. , s.f.). Algunas redes sociales, como Edmodo, están diseñadas específicamente para el aprendizaje, pero para que una red social sea efectiva en el proceso educativo, debe estar bajo el control y responsabilidad de docentes y alumnos.

2.2.3.8. Seguimiento adecuado de tutorías on-line.

La función de tutoría es uno de los pilares de la consolidación de la educación on-line. Incluye la relación de orientación de uno o más profesores a cada alumno con el fin de comprender el contenido, la explicación de la descripción del programa, el tiempo y forma adecuada de trabajo, práctica o autoevaluación, así como aclaraciones de cualquier tipo, de manera oportuna y personalizada, en la definición de la tarea de un mentor, la idea de guía parece ser la más constante, Barómetro (2020).

La función del tutor en línea se logra a través de la información y sugerencias que lo acompañan. Su función es desarrollar estrategias que se adapten a las necesidades específicas del destinatario (De Luca, 2020). El rol del tutor en línea se centra en el aprendizaje más que en la enseñanza, por lo que su imagen no se puede construir como un transmisor experto de contenidos, sino como un animador y portador para que los estudiantes aprendan de forma independiente.

2.2.3.9. El acompañamiento virtual en la asignatura de emprendimiento: cómo hacerlo efectivo a través del uso del Educaplay.

El acompañamiento virtual en la asignatura de emprendimiento, es aquel que se desarrolla con la finalidad que el estudiante desarrolle competencias en el proceso de aprendizaje, donde pueda reconocer y aplicar nuevas habilidades tecnológicas en el plan de estudios. Por tanto, promueve la comunicación, orientado, guiando y facilitando el aprendizaje, de tal manera que sea significativo para el alumno, ya que la asignatura de emprendimiento requiere del desarrollo del pensamiento crítico.

Ahora bien, como se ha estudiado en epígrafes anteriores, Educaplay es una plataforma que permite a los docentes y estudiantes, crear actividades educativas interactivas, empleando los recursos multimedia. De acuerdo a Salinas y Salvati (2021), se orienta hacia la creación de una comunidad de usuarios, enfocados en enseñar y aprender, ya que dinamiza ambos procesos y hace que la participación sea más efectiva y dinámica.

En este sentido, Educaplay posee actividades al desarrollo de la asignatura de emprendimiento, mediante la resolución de crucigramas, sopas de letras entre otras actividades interactivas. Estas actividades se pueden desarrollar, para su mayor efectividad de dos maneras puntuales: la primera es en el buscador colocar: asignatura de emprendimiento con Educaplay; y de manera automática aparecen actividades ya diseñadas para su resolución. La segunda es que el docente diseñe la actividad y guíe al estudiante a localizarlos y que realice la actividad.

De ahí que, Tixe (2016), refiere el aprendizaje de esta asignatura Emprendimiento y Gestión “Es fundamental ya que los estudiantes deben desarrollar y seguir un proceso para la creación de un emprendimiento, aplicando conocimientos adquiridos durante su período de estudio, con ayuda y guía del docente desarrollaran el emprendimiento” (p. 22), es decir, el acompañamiento del docente consiste en explicar la actividad, cómo van entrar en la plataforma, la selección de la actividad y por último realizar la actividad. Este acompañamiento, se debe entender como una guía, ya que el docente no realizará la actividad, solo explicará y estará, en comunicación con sus estudiantes, para ayudarlos a lograr el objetivo de la misma.

2.2.3.10. La asignatura de emprendimiento y gestión: su proceso de enseñanza-aprendizaje

La asignatura de emprendimiento y gestión, según el Ministerio de Educación (2015), se desarrolla durante los tres cursos últimos de bachillerato. Tiene tres premisas: (a) el perfil de salida que alcanzó el estudiante al concluir esta etapa educativa; (b) el formarlos con el afán de autonomía y autorrealización de la juventud y (c) la confianza en el Ecuador, por su constitucionalidad para ser ejemplos.

Asimismo, este autor refiere que el emprendimiento, se refiere a diferentes contextos, personal, empresarial o al social. Por tanto, esta asignatura se enfoca en brindar una al estudiante diferentes alternativas de emprendimiento, aunado a ayudarlos a fortalecer actividades que son desarrolladas por sus familias, e incluso para que puedan mejorar los emprendimientos de su comunidad. Es, pues una secuencia que se articula entre las otras asignaturas y se compone de tres etapas:

- **Gestación:** es la primera etapa en ella se motiva al estudiante a crear un emprendimiento. Luego investiga sobre su tema y analiza las alternativas que tienen, seleccionando aquella que más le resulta adecuada.
- **Puesta en marcha;** es la segunda etapa, es aquí donde elabora el proyecto de emprendimiento, incluyendo el proceso de fabricación del producto.
- **Fortalecimiento:** es la última etapa: es la consolidación de su emprendimiento, es donde la pone a prueba y, realiza las correcciones necesarias, hasta que el producto final sea el esperado.

Por tanto, la finalidad de la asignatura Emprendimiento y Gestión en el BGU es lograr que los estudiantes desarrollen su pensamiento crítico, su creatividad y autoconfianza, de tal manera que les permita ser emprendedores, crear e innovar dentro del mercado nacional en cualquier rubro. En este sentido, su proceso de enseñanza y aprendizaje se basa en el constructivismo, porque deben crear sus propios conocimientos, partiendo de una base teórica que el docente les proporcione.

2.2.3.11. De la plataforma Educaplay en las actividades formativas de emprendimiento y gestión: su uso en la actualidad.

Cuando se dice que el proceso de acompañamiento en la asignatura de Emprendimiento y Gestión; y de aprendizaje se desarrolla en los espacios virtuales, no está limitado a aprender una simple asignatura. Por el contrario, es enriquecer el espíritu emprendedor, la creatividad y la valoración de sí mismo, basado en experiencias, desarrollando habilidades y el liderazgo para construir otros enfoques de apreciar el futuro.

Entonces, la inclusión de la plataforma Educaplay en las actividades formativas de emprendimiento y gestión, resulta ser una herramienta que genera la autogestión de los contenidos de aprendizajes. En este sentido, se fomenta la autogestión de los contenidos de aprendizajes, partiendo de las actividades formativas, en este caso de emprendimiento y gestión, el cual es un proceso de aprendizaje donde los aprendices intentan construir sus conocimientos a partir de los planteamientos de aprendizaje, intentando regular y controlar su motivación y cognición.

Para que ocurra esa autogestión de aprendizaje en la plataforma educativa, enfocado en las actividades formativas, es necesario considerar lo establecido por Rodríguez (2020) porque señala que, esa autogestión es la situación en la cual el educando, es dueño de su propio aprendizaje y lo realiza de acuerdo a sus potencialidades, administrando los recursos humanos como docentes y padres, los tecnológicos y los materiales, ya que decide a quién recurrir y qué elementos emplear. Entre las acciones del docente y la familia para impulsar esa autogestión de aprendizaje de contenidos se debe considerar varios aspectos.

- En lo pedagógico: los docentes son quienes guían y facilitan el aprendizaje, deben focalizar la discusión en aspectos críticos, dejar que pregunten y responderlas con claridad. Que las actividades sean fáciles de entender y de ejecutar, que los materiales sean atractivos y la tecnológica que se emplee los motive a construir sus propios conocimientos.
- En lo social: deben crear una atmósfera de colaboración, donde se genere una comunidad virtual de aprendizaje entre los estudiantes y los docentes, e incluso sus familias, aprovechando las plataformas educativas como la Educaplay.
- En el aspecto técnico: garantizar que los estudiantes se sientan cómodos y motivados con el software, la plataforma educativa.
- En lo administrativo: los docentes necesitan conocer el software la plataforma educativa Educaplay, para poder administrar las actividades, crear grupos de trabajos, subir y bajar documentos de la red, gestionar video conferencias, donde el estudiante sienta que es parte.

CAPÍTULO III: Metodología

3.1. Tipo y diseño de investigación

Para alcanzar los objetivos de este trabajo se requirió un enfoque cuantitativo ya que tiene como característica la medición numérica, el conteo y el uso de la estadística, así mismo utiliza la recolección y el análisis de datos para medir y definir la correlación de las variables dependientes de la independiente.

No obstante, se utilizaron datos sin medición numérica por lo que consecuentemente la investigación se tornó también en un enfoque cuantitativo en el cual se llevó a cabo la observación de las actividades impartidas, en concordancia de este proceso se mantuvo el enfoque mixto o de multimétodo así Soto y Durán (2016) que afirman que es un manejo completo que entremezcla la indagación racional y naturalista que enriquece la comprensión teórica.

Después de haber concretado los lineamientos del enfoque de la investigación, se pudo visualizar que es de carácter exploratorio puesto que se tuvo acceso a: fuentes primarias como las encuestas de preguntas cerradas hacia los estudiantes (Ramirez, 2018), entrevista con preguntas abiertas al docente, y una ficha de observación aplicada a los docentes con ítem que evalúan la aplicación de del conocimiento de estrategias virtuales en los docentes en las Tareas de la asignatura Emprendimiento y Gestión además, de fuentes secundarias basadas en la búsqueda bibliográfica que sustentan las variables de esta hipótesis. Dicho de otro modo, este diseño de investigación se efectuó porque su finalidad es explorar, conocer y explicar un fenómeno de estudio poco estudiado.

Igualmente, esta investigación es de manera descriptiva puesto que se detallan las características del problema como el inadecuado acompañamiento virtual de los estudiantes de 2do Bachillerato Técnico Agropecuario, el cual favoreció para la interpretación de los resultados, así lo afirman (Hernández et al.,2016), es un alcance que no se limita simplemente en recolectar datos, sino en extraer información significativa para la predicción y explicación de las mismas.

Sin embargo, en este desarrollo también se encontró bajo un alcance correlacional debido a que busca revelar la relación no causal, entre el acompañamiento educativo virtual como variable dependiente y la Herramienta tecnológica Educaplay como la independiente.

De esta manera, primero mide el grado de la relación entre variables de la población estudiada luego estima la correlación, dando razón sobre el tema de estudio que está asociado con el escaso conocimiento tecnológico y las limitadas estrategias de enseñanza virtuales.

Para conseguir las conclusiones respectivas en cuanto a la problemática existente se tomó en cuenta el nivel explicativo, ya que intenta explicar la realidad en cuanto a un contexto referencial en hechos producidos por determinadas condiciones. Finalmente se utilizó el corte transversal, es decir el periodo de tiempo del estudio fue de 2021-2022 (Díaz y Calzadilla, 2016).

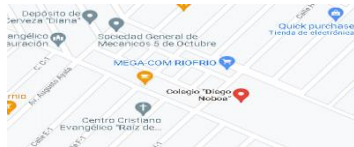
3.2 La población y la muestra

3.2.1. Características de la población

La población seleccionada como referente al estudio se halló en la unidad de análisis compuesta por los estudiantes de 2do bachillerato Especialización de Técnico Agropecuario de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa del cantón Naranjito, donde la población se compone de un total de 92 estudiantes.

Además, se ha trabajado también con otra unidad de análisis que recae en el docente que imparte la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Acorde a los datos obtenidos se puede decir que la población es finita puesto que los elementos que lo constituyen son limitados y cuantificados (Arias, 2016)

Figura 1
Ubicación de la Unidad Educativa presidente Diego Noboa



Tomado de Google maps (2021)

Tabla 1*Datos generales de la Unidad Educativa presidente Diego Noboa*

Unidad Educativa presidente Diego Noboa	
Código AMIE	09H04102
Dirección de ubicación	de Calle Víctor Cayambe y Abraham Bedran ciudadela Xavier Marcos
Tipo de educación	de Educación Regular
modalidad	Matutina y Vespertina
nivel educativo	EGB y Bachillerato
Sostenimiento y recursos	Fiscal
Zona:	Urbana INEC
Modalidad	Virtual

Tomado de InfoEscuelas (2021)

Tabla 2*Datos generales de docentes, autoridades y estudiantes de la U.E.*

Datos de los Docentes	
Docentes género femenino	22
Docentes género masculino	9
Total	31
Personal administrativo	
Administrativos género femenino	1
Administrativos género masculino	0
Total	1
Número de estudiantes	
Género femenino	445
Género masculino	420
total	865

3.2.2. Delimitación de la población

La población quedó delimitada por los estudiantes de 2do bachillerato de la Especialización de Técnico Agropecuario de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa del cantón Naranjito, la cantidad poblacional es de 91 estudiantes y esta a su vez se encuentra distribuida en 3 paralelos: A de 30, B de 30 y C con 31 estudiantes respectivamente para su análisis.

3.2.3. Tipo de muestra

Tomando en consideración la población es finita, el tipo de muestra aplicada en este presente trabajo investigativo es declarado como no probabilístico, ya que se basa en la necesidad y requerimiento de la investigación, más no en los resultados de una probabilidad y participación.

3.2.4. Tamaño de la muestra

El tamaño de la muestra se encuentra conformado de la siguiente manera tal cómo se visualiza en el siguiente cuadro:

Tabla 3

Tamaño de muestra

Especialización de Técnico Agropecuario: Segundo de Bachillerato	
Paralelo A	30
Paralelo B	30
Paralelo C	31
Docentes	5
Total	96

Fuente: Registros de secretaria de Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa
Elaborado por: sevillano (2021)

3.2.5. Proceso de selección de la muestra

El proceso de selección se lo realizó por medio del uso de sujetos tipo de investigación basada en el registro de estudiantes debidamente matriculados para el periodo 2021-2022, así como sus respectivos docentes tutores de cada paralelo y la intervención de la señora rectora de la Institución.

3.3. Los métodos y las técnicas

3.3.1. Métodos Teóricos

En este caso de estudio, en descomponer el tema planteado para investigarlas de forma individual, es decir, el objeto de estudio sufrió una separación de cada una de sus partes para un mejor entendimiento (Luengo, 2020) El trabajo precisó de métodos histórico, analítico, deductivo, inductivo puesto que dan relevancia al trabajo investigativo que son fundamentales para la comprensión del objeto de investigación.

El análisis del método histórico proporcionó esclarecer hechos antecedentes en comparación con acontecimientos modernos que servirá para la predicción futura, en otras palabras, este método estudia eventos pasados que representa la búsqueda de la verdad en el campo de estudio, por otra parte, la implementación metodológica es fundamental para limitar el objeto de estudio. Para el proceso del marco teórico se necesitó el método analítico ya que este se desarrolla en las operaciones cognitivas.

Del mismo modo se empleó el método deductivo, según Prieto (2017) Esto parte de la teoría, de la cual se deriva la expresión lógica llamada hipótesis que el investigador está tratando de probar. También tiene relación con el enfoque cuantitativo, es decir, procura generalizar los resultados a través de muestras representativas

Se reconoció también el método inductivo debido a que va de lo particular a lo general, es decir, que el investigador empieza a examinar una estratificación para exponer su observación en una teoría generalizada, según el contexto se caracteriza por ser parte del enfoque cualitativo el cual consiste en reconstruir un hecho mediante su interpretación (Rodríguez y Pérez, 2017).

3.3.2. Métodos Empíricos

Para llevar a cabo el procedimiento se utilizó herramientas de recolección de datos las cuales se encuentran la entrevista y encuesta, ambas sirvieron para abordar el estudio de cada unidad de análisis, las encuestas fueron orientadas a los estudiantes de 2do bachillerato de la Especialización de Técnico Agropecuario de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa del cantón Naranjito, el cual se elaboraron 10 preguntas elaborada en la escala de Likert el mismo que permitió medir sus opiniones.

Por otra parte, la entrevista se concentró en el docente de la materia Emprendimiento y Gestión, el cual se prepararon 10 interrogantes, de esta manera se dio paso a la encuesta y una obtención de datos más eficaz, tal como lo afirma Fidias (2016), el objetivo de la encuesta es ser flexible y abierta en el que el investigador formula preguntas adaptándose a la situación.

3.4. Propuesta de procesamiento estadístico de la información

Las técnicas de investigación, una vez concluidas arrojaron una secuencia de datos los cuales fueron estadísticamente calculados, para esto se utilizó SPSS Studio, este programa ayudó a determinar si la correlación entre variables es significativa.

Fuentes de datos

Primarias: Docente y Estudiante

Secundarias: Artículos, Tesis, Investigaciones con aval científico.

Herramienta de recolección / de desarrollo

Encuesta: estudiantes

Entrevista: docente de la asignatura

Técnicas de Análisis de Datos

Se trabajará la prueba de hipótesis, a través de la variable, haciendo uso de las estadísticas y software especializados.

Las técnicas de investigación, una vez recolectada la información se efectuará de la siguiente forma: se mostrará una secuencia de datos los cuales van hacer estadísticamente calculados, para esto se utilizará un estudio, para determinar si la correlación entre variables es significativa.

CAPÍTULO IV: Análisis e interpretación de resultados

4.1 Análisis de Descriptivo de los resultados

La encuesta aplicada a los docentes, se obtuvo que los docentes que imparten la asignatura Emprendimiento y Gestión en el 2do de bachillerato de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa emplean herramientas tecnológicas para el acompañamiento virtual de la clase, sin embargo, el mismo se considera como deficiente porque el 100% manifestó que a veces reciben capacitación, sobre las nuevas herramientas tecnológicas existentes para el acompañamiento virtual.

Asimismo, el 40% dice que de manera frecuente emplean varias herramientas tecnológicas para el acompañamiento virtual. No obstante, nunca (80%) utilizan la aplicación EDUCAPLAY para el dinamismo de la asignatura, debido a que considera que su implementación en el acompañamiento virtual no es efectiva, por eso muy poco se usa herramientas digitales alternas para el aprendizaje de la asignatura. Otro resultado importante, es que el 40% dice que nunca y el 40% casi nunca considera que las herramientas tecnológicas son utilizadas para impartir la asignatura de emprendimiento y gestión. Mientras que el 80% afirman que casi nunca emplean las herramientas tecnológicas para el acompañamiento virtual.

Por tanto, se puede decir que los docentes presentan debilidades en el empleo de herramientas tecnológicas y de las plataformas virtuales, ya que, las que utilizan de manera esporádica. Asimismo, se evidenció que el conocimiento de los docentes en cuanto a la plataforma EDUCAPLAY, es limitado, por lo que casi nunca la

usan para desarrollar el acompañamiento educativo virtual de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

En la encuesta aplicada a los estudiantes, se aprecia que, el 38% de los estudiantes dicen que casi nunca el grado de utilización de las herramientas tecnológicas para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión es efectivo. Mientras que el nivel de conectividad durante el acompañamiento virtual que se realiza entre docentes y estudiantes, casi nunca se realiza, ya que el 36,28%, así lo expresan.

Otro aspecto importante que se analiza es la motivación hacia las actividades. Al indagar si las estrategias de enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión permiten alcanzar el objetivo de las actividades en casa siendo más atractivas y motivantes, el 31,87% de los encuestados manifestaron que casi nunca. Por tanto, se aprecia que, existe una debilidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la asignatura, referido al empleo de las plataformas virtuales, durante el acompañamiento educativa de esta asignatura.

Resultados de encuesta dirigida a docentes

Tabla 4

Ficha de Observación

<u>Categoría</u>	<u>Si</u>	<u>No</u>
Emplea herramientas tecnológicas para el acompañamiento virtual		
Aplica estrategias motivadoras para el acompañamiento virtual		
Emplea correctamente la plataforma Educaplay		
Los Estudiantes atienden durante el uso de la plataforma Educaplay		
Saca provecho del potencial de la plataforma Educaplay		

Fuente: Encuesta dirigida a docente

Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Pregunta 1. ¿De qué manera recibe capacitación sobre las nuevas herramientas tecnológicas existentes para el acompañamiento virtual?

Tabla 5
Nivel de capacitación docente

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	96	100,0	100,0	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 2
Nivel de capacitación docente



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: En esta pregunta se deja como evidencia que los docentes encuestados reciben de manera esporádica representada al 100 % como lo observamos en los resultados obtenidos en el gráfico de a veces. Donde queda determinado el escaso conocimiento de las aplicaciones tecnológicas educativas que

incide en la planificación de las tutorías en la asignatura de Emprendimiento y Gestión del Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa.

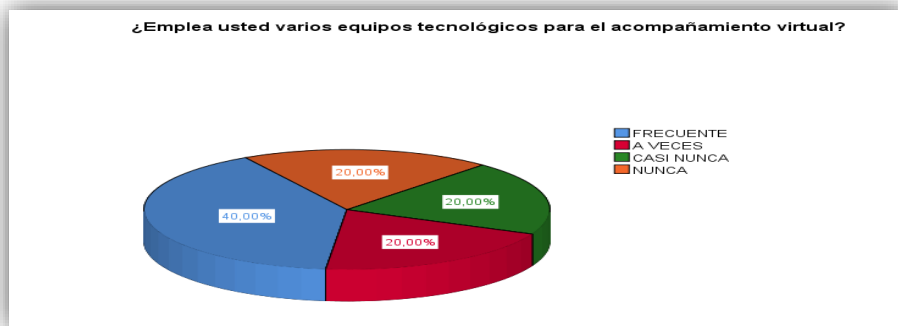
Pregunta 2 ¿Emplea usted varias herramientas tecnológicas para el acompañamiento virtual?

Tabla 6
Implementación de herramientas tecnológicas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	FRECUENTE	39	40,0	40,0	40,0
	A VECES	19	20,0	20,0	60,0
	CASI NUNCA	19	20,0	20,0	80,0
	NUNCA	19	20,0	20,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 3
Implementación de herramientas tecnológicas



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: Se deja de entre los docentes encuestados un 40% expresa que frecuentemente se emplean varias herramientas tecnológicas para el acompañamiento

virtual, un 20% lo realiza a veces, el 20% casi nunca y el restante 20% nunca emplea herramientas tecnológicas para el acompañamiento virtual.

Dejando entender la actualización de la aplicación de los tics, como conocimiento al momento de la selección y la aplicación durante el acompañamiento a sus estudiantes.

Pregunta 3. ¿Con que el grado de frecuencia aplica usted las estrategias innovadoras y motivadoras para el acompañamiento virtual a través de la aplicación EDUCAPLAY?

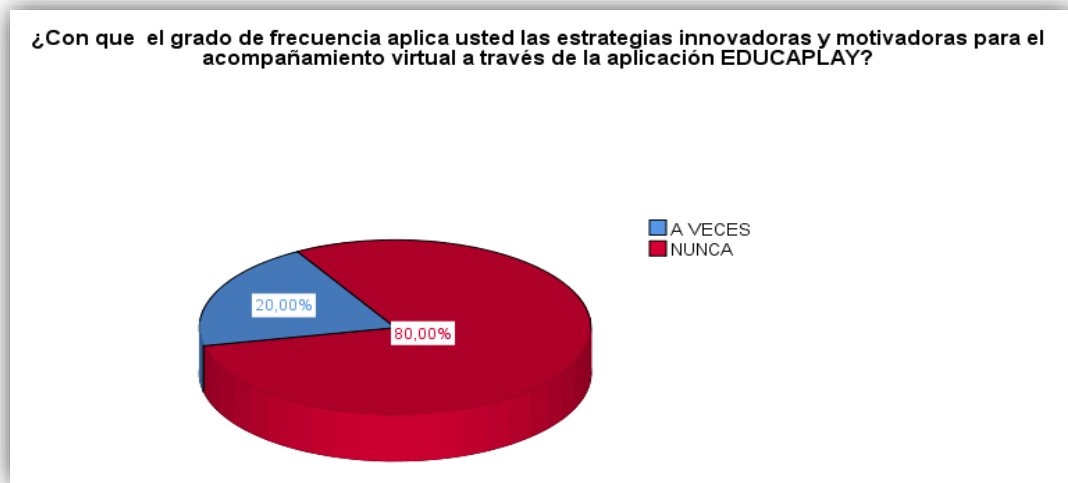
Tabla 7

Frecuencia de implementación de la herramienta EDUCAPLAY

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	19	20,0	20,0	20,0
	NUNCA	77	80,0	80,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 4
Frecuencia de implementación de la aplicación EDUCAPLAY



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: Mediante el resultado obtenido de esta pregunta en referencia del grado de frecuencia aplicada por el docente de las estrategias innovadora y motivadora para el acompañamiento virtual a través de la aplicación EDUCAPLAY. Es un 80% nunca y un 20% A veces, dejando como evidencia la determinación de la magnitud es alta al momento de la utilización de estrategias innovadoras durante la selección y aplicación de tecnológicas educativas incidente en la planificación de las tutorías en la asignatura de Emprendimiento y Gestión del Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa

Pregunta 4. ¿La aplicación de la plataforma EDUCAPLAY como herramienta tecnológica, es efectiva para el acompañamiento virtual?

Tabla 8

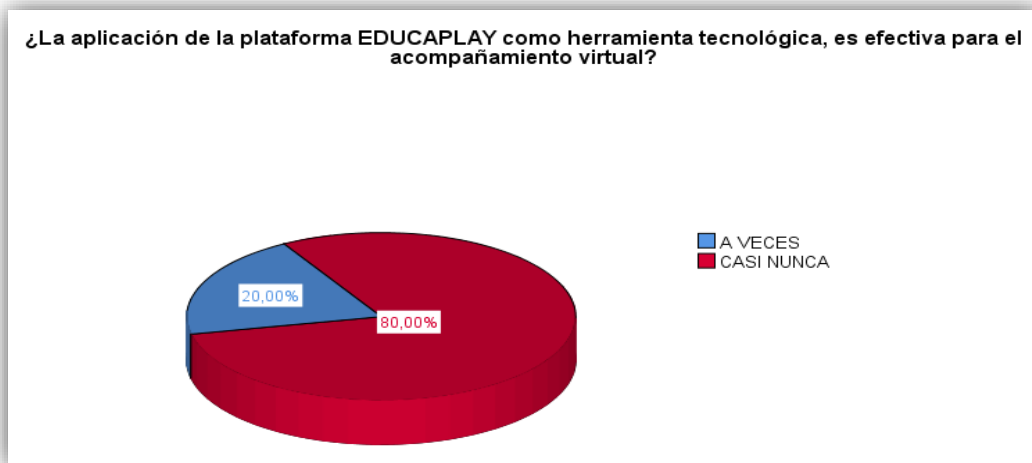
Implementación de la plataforma EDUCAPLAY

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	19	20,0	20,0	20,0
	CASI NUNCA	77	80,0	80,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 5

Implementación de la plataforma EDUCAPLAY



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: Del resultado obtenido de esta pregunta en referencia a la aplicación de la plataforma EDUCAPLAY como herramienta tecnológica, efectiva para el acompañamiento virtual efectuada por el docente.

Es un 80% casi nunca y un 20% A veces, dejando como evidencia la determinación de la magnitud es alta al momento de la utilización de estrategias innovadoras durante la selección y aplicación de tecnológicas educativas incidente en la planificación de las tutorías en la asignatura de Emprendimiento y Gestión del Segundo de Bachillerato de la Unidad Educativa.

Pregunta 5. ¿Con que frecuencia considera usted que las herramientas tecnológicas son utilizadas para impartir la asignatura de emprendimiento y gestión?

Tabla 9

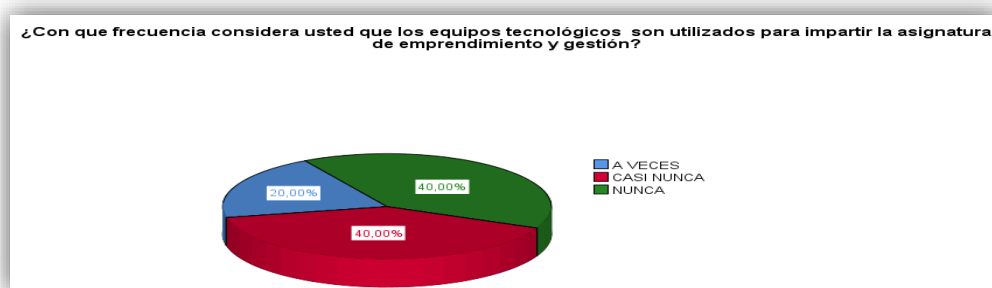
Frecuencia de utilidad de herramientas tecnológicas para la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	19	20,0	20,0	20,0
	CASI NUNCA	38	40,0	40,0	60,0
	NUNCA	39	40,0	40,0	100,0
Total		96	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 6

Implementación de la plataforma EDUCAPLAY



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: En esta pregunta se evidencia la utilización de herramientas tecnológicas mediante una frecuencia distinta como es el resultado que nos deja de los docentes encuestados de un 40% que indica nunca sobre la utilización de los mismos, otro 40% con casi nunca y el restante de 20 % que indica que a veces utiliza las herramientas tecnológicas para poder impartir la asignatura de emprendimiento y gestión.

Pregunta 6 ¿En qué grado de frecuencia emplea usted las herramientas tecnológicas para el acompañamiento virtual?

Tabla 10

Frecuencia de utilidad de herramientas tecnológicas para el acompañamiento virtual

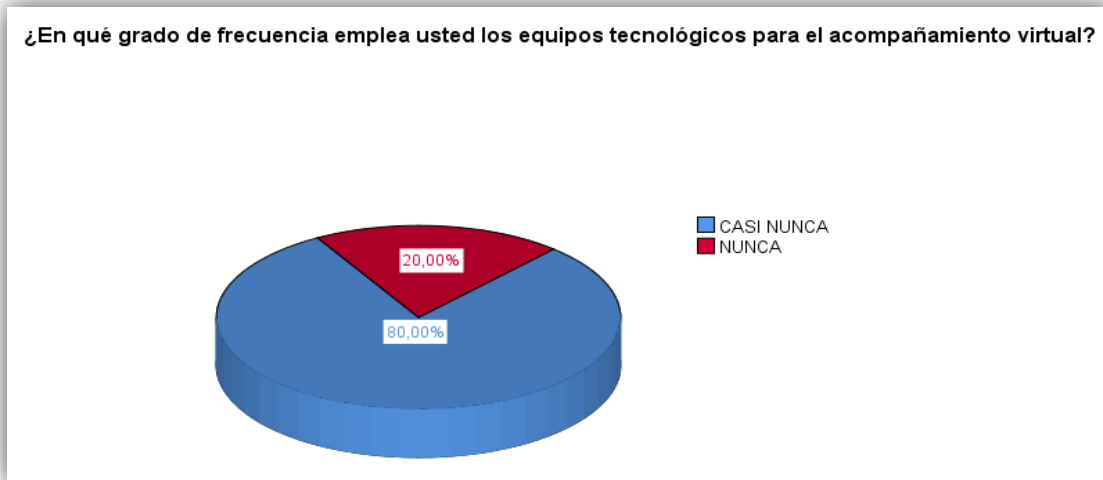
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	CASI NUNCA	77	80,0	80,0	80,0
	NUNCA	19	20,0	20,0	100,0
Total		96	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 7

Frecuencia de utilidad de herramientas tecnológicas para el acompañamiento virtual



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: En este gráfico puedo considerar el grado de frecuencia de un 80% casi nunca emplea herramientas tecnológicas para el acompañamiento virtual y un 20% nunca emplea herramientas tecnológicas para el acompañamiento virtual.

Dejando que el docente no emplea con mayor frecuencia el uso de las diferentes herramientas tecnológicas, dejando a terceras personas para la ayuda en sus hogares para poder llegar a los estudiantes mediante las herramientas tecnológicas, evidenciando el grado de dificultad existente.

Pregunta 7. ¿Con que frecuencia aplica usted estrategias innovadoras y motivadoras durante su proceso enseñanza aprendizaje a través de la plataforma EDUCAPLAY?

Tabla 11

Aplicación de estrategias para el acompañamiento virtual

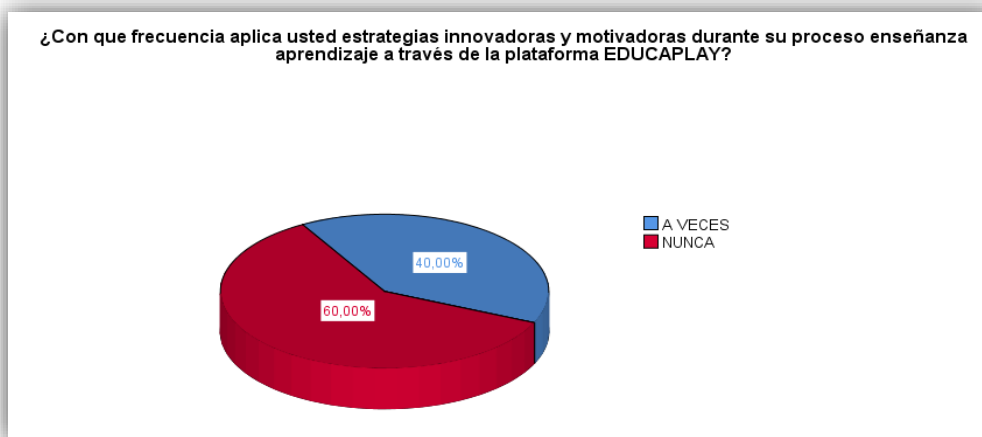
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	39	40,0	40,0	40,0
	NUNCA	57	60,0	60,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 8

Aplicación de estrategias para el acompañamiento virtual



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: En este gráfico se considera el 60% en esta frecuencia de nunca en la utilización de estrategias innovadoras y motivadoras durante su proceso enseñanza aprendizaje a través de la plataforma EDUCAPLAY y un 40% a veces en la utilización

de estrategias innovadoras y motivadoras durante su proceso enseñanza aprendizaje a través de la plataforma EDUCAPLAY.

Pregunta 8 ¿De las aplicaciones tecnológicas educativas como Educaplay, es utilizada durante su acompañamiento virtual?

Tabla 12

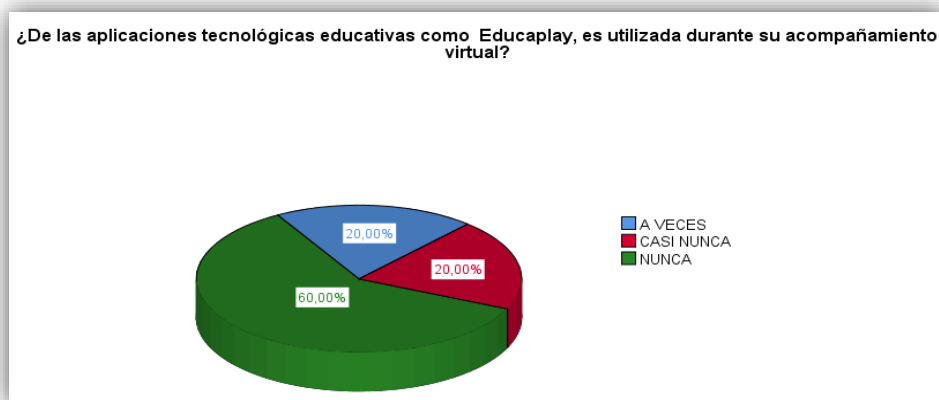
Educaplay utilizada para el acompañamiento virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	19	20,0	20,0	20,0
	CASI NUNCA	19	20,0	20,0	40,0
	NUNCA	58	60,0	60,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 9

Educaplay utilizada para el acompañamiento virtual



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: Los resultados me demuestran que para el criterio del 60 % nunca utilizan las principales variaciones de la aplicación de EDUCAPLAY, para el acompañamiento virtual de los docentes, para el criterio del 20 % casi nunca utiliza las principales variaciones de la aplicación de EDUCAPLAY, para el acompañamiento virtual de los docentes y el 20 % restante que a veces utiliza las principales variaciones de la aplicación de EDUCAPLAY, para el acompañamiento virtual de los docentes.

Pregunta 9. ¿La utilización de las principales variaciones de la aplicación de EDUCAPLAY es planificada y ejecutada, con qué frecuencia por usted?

Tabla 13

EDUCAPLAY y sus variaciones aplicables para la planificación docente.

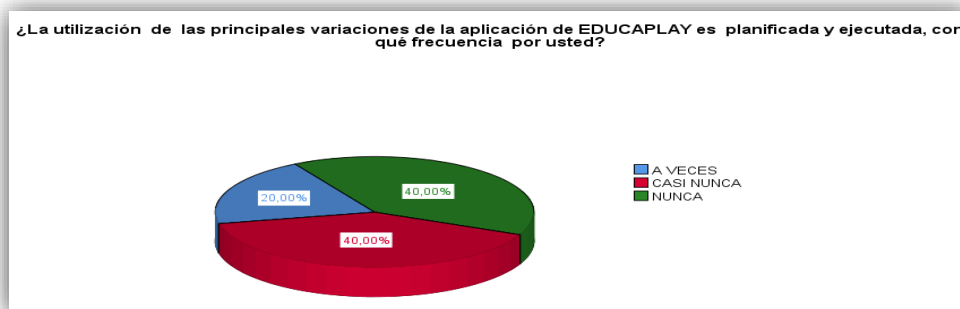
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	19	20,0	20,0	20,0
	CASI NUNCA	39	40,0	40,0	60,0
	NUNCA	38	40,0	40,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 10

EDUCAPLAY y sus variaciones aplicables para la planificación docente



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: Los resultados me demuestran en el grafico que refleja para el criterio del 40 % casi nunca utilizan las principales variaciones de la aplicación de EDUCAPLAY, para la planificación y la ejecución de los docentes, para el criterio del 40 % nunca utiliza las principales variaciones de la aplicación de EDUCAPLAY, para la planificación y la ejecución de los docentes y el 20 % restante que a veces utiliza las principales variaciones de la aplicación de EDUCAPLAY, para la planificación y la ejecución de los docentes.

Pregunta 10 ¿De las estrategias de enseñanza que usted está aplicando alcanzan el objetivo de la asignatura de emprendimiento y gestión permitiendo que las actividades en casa sean más atractivas y motivantes para sus estudiantes?

Tabla 14

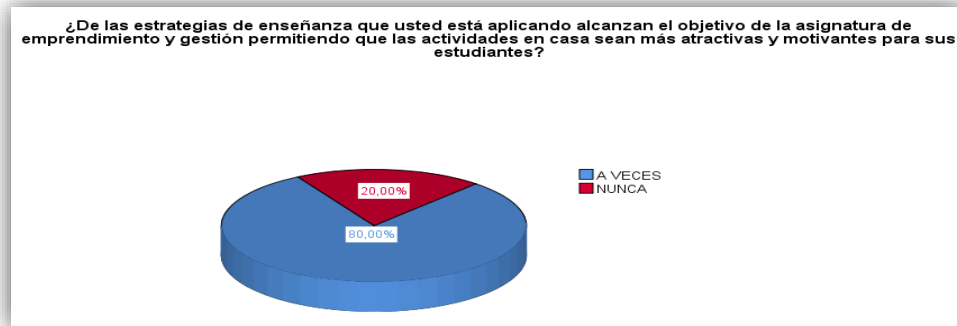
Nivel de alcance en objetivos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A VECES	77	80,0	80,0	80,0
	NUNCA	19	20,0	20,0	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 11

Nivel de alcance en objetivos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: El gráfico nos refleja la frecuencia un 80% que a veces y un 20 % nunca utiliza estrategias para la enseñanza que usted está aplicando alcanzan el objetivo de la asignatura de emprendimiento y gestión permitiendo que las actividades en casa sean más atractivas y motivantes para sus estudiantes.

Resultados de encuesta dirigida a estudiantes

Pregunta 1 ¿Utiliza usted herramientas tecnológicas para el aprendizaje virtual desde su hogar?

Tabla 15

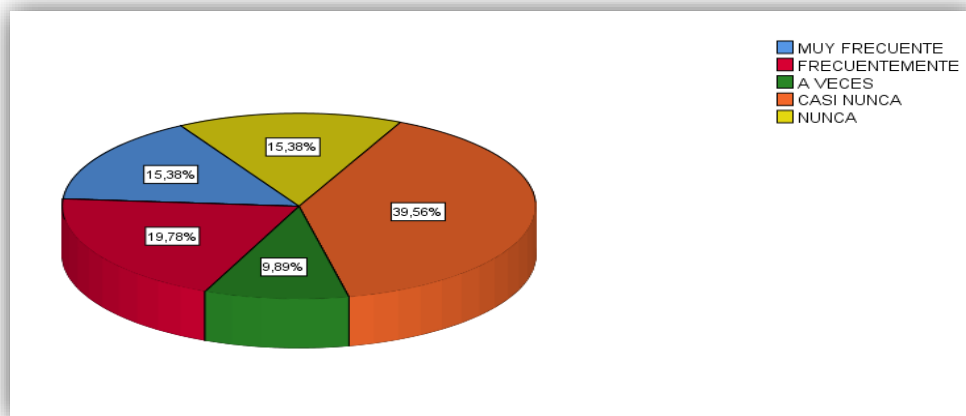
Utilización de herramientas tecnológicas en el hogar

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MUY FRECUENTE	15	15,2	15,2	15,2
	FRECUENTE	19	19,6	19,6	34,8
	A VECES	9	9,8	9,8	44,6
	CASI NUNCA	37	39,1	39,1	83,7
	NUNCA	16	16,3	16,3	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 12

Nivel de alcance en objetivos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: En esta pregunta puedo considerar el nivel de alcance en los objetivos, como lo indica la gráfica y la tabla el 39,56% de los estudiantes encuestados opinan que casi nunca utilizan los equipos informáticos, el 19,78% de manera frecuente, el 15,38% muy frecuentemente, el 15,38% nunca y el 9,89% opinan que el nivel de

alcance es muy bajo en relación al alcance de los objetivos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

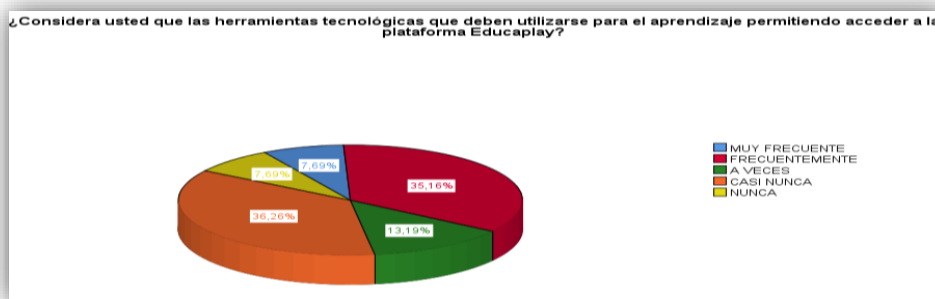
Pregunta 2 ¿Considera usted que las herramientas tecnológicas que deben utilizarse para el aprendizaje permitiendo acceder a la plataforma Educaplay?

Tabla 16
Herramientas tecnológicas como acceso a la plataforma EDUCAPLAY

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	MUY FRECUENTE	7	7,7	7,7	7,7
	FRECUENTEMENTE	34	35,2	35,2	42,9
	A VECES	13	13,2	13,2	56,0
	CASI NUNCA	35	36,3	36,3	92,3
	NUNCA	7	7,7	7,7	100,0
	Total	96	100,0	100,0	

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 13.
Herramientas tecnológicas



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: En opinión a la pregunta tenemos como resultado un 36,26% casi nunca, un 35,16% frecuentemente, el 13,19% a veces, el 7,69% muy frecuentemente y el 7,69% restante opina que casi nunca aplican las herramientas tecnológicas como es la aplicación de Educaplay para los acompañamientos virtuales.

Pregunta 3. ¿Cuál es el grado de utilización de las herramientas tecnológicas para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión?

Tabla 17

Grado de utilización de las herramientas tecnológicas para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión.

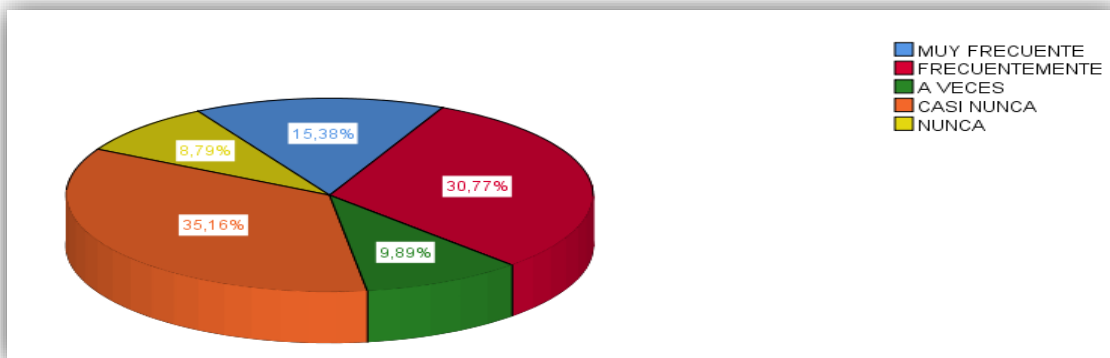
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	MUY FRECUENTE	15	15,4	15,4
	FRECUENTEMENTE	30	30,8	30,8
	A VECES	10	9,9	9,9
	CASI NUNCA	33	35,2	35,2
	NUNCA	8	8,8	8,8
	Total	96	100,0	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 14.

Grado de utilización de las herramientas tecnológicas para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión.



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: En esta pregunta se pone de manifiesto los siguientes resultados de las encuestas aplicadas en relación al grado de utilización de las herramientas tecnológicas para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión el 35,16% opina que casi nunca, el 30,77% frecuentemente, el 15,38% utiliza las herramientas tecnológicas de manera frecuente, el 9,89% a veces y el 8,79% nunca utilizan los herramientas tecnológicas para la enseñanza de la aplicación Educaplay en la asignatura de emprendimiento y gestión .

Pregunta 4 ¿Cómo consideras la selección de las estrategias para la educación digital por parte de tu docente en la asignatura de emprendimiento y gestión?

Tabla 18

Selección de las estrategias para la educación digital por parte de tu docente en la asignatura de emprendimiento y gestión

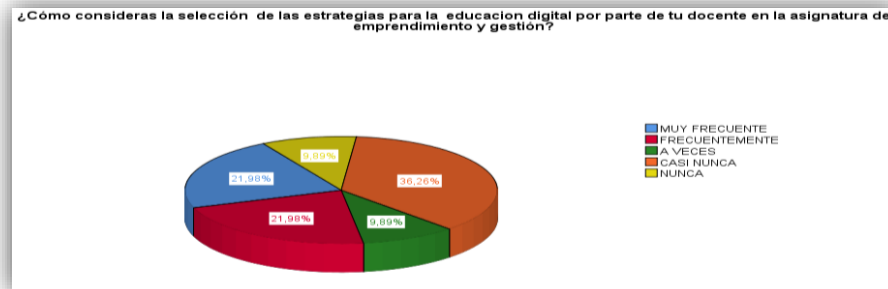
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	MUY FRECUENTE	21	22,0	22,0
	FRECUENTEMENTE	21	22,0	22,0
	A VECES	10	9,9	9,9
	CASI NUNCA	35	36,3	36,3
	NUNCA	9	9,9	9,9
	Total	96	100,0	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 15.

Selección de las estrategias para la educación digital por parte de tu docente en la asignatura de emprendimiento y gestión



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: De los resultados obtenidos en esta pregunta sobre la encuesta dirigida a los estudiantes tengo que el 36,26% casi nunca, el 21,98% de manera frecuentemente, el otro 21,98% de manera muy frecuente, 9,89% nunca y el otro 9,89% nunca selecciona el docente herramientas digitales como actividad para la asignatura de emprendimiento y gestión.

Pregunta 5. ¿Con que frecuencia utilizan el docente estrategias activas como motivante durante el acompañamiento virtual?

Tabla 19

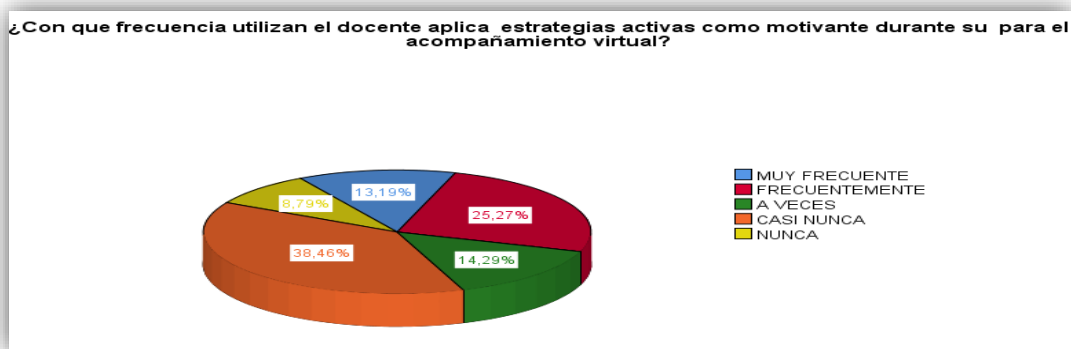
Frecuencia que el docente aplica estrategias activas motivadoras

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	MUY FRECUENTE	13	13,2	13,2
	FRECUENTEMENTE	24	25,3	25,3
	A VECES	14	14,3	14,3
	CASI NUNCA	37	38,5	38,5
	NUNCA	8	8,8	8,8
Total		96	100,0	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 16.

Frecuencia que el docente aplica estrategias activas motivadora



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: De los resultados obtenidos en esta pregunta puedo considerar la frecuencia que el docente aplica estrategias motivadoras al momento de realizar su acompañamiento virtual el 38,46% casi nunca, el 25,27% frecuentemente, el 14,29% a veces, el 13,19% muy frecuentemente y el 8,79 nunca encuentra motivadoras las estrategias que utiliza el docente al momento de impartir las clases de Emprendimiento y Gestión.

Pregunta 6. ¿Considera que su nivel de conocimiento sobre aplicaciones tecnológicas educativas en este caso Educaplay, son innovadoras para acompañamiento virtual en la asignatura de emprendimiento y gestión?

Tabla 20

Nivel de conocimiento sobre las aplicaciones tecnológicas educativas Educaplay.

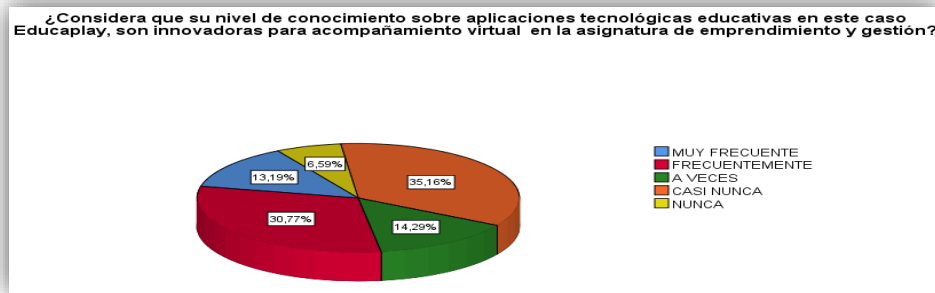
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	MUY FRECUENTE	13	13,2	13,2
	FRECIENTEMENTE	30	30,8	30,8
	A VECES	14	14,3	14,3
	CASI NUNCA	33	35,2	35,2
	NUNCA	6	6,6	6,6
	Total	96	100,0	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 17.

Nivel de conocimiento sobre las aplicaciones tecnológicas educativas Educaplay



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: Tal como indica la gráfica de la opinión de los encuestados que el 35 % casi nunca, el 30,70% frecuentemente, el 14,29% a veces, el 13,19% muy frecuentemente y el 6 % de los encuestados consideran su nivel de conocimiento sobre

las nuevas aplicaciones como es la de Educaplay, aplicadas para el acompañamiento virtual.

Pregunta 7. ¿Cómo califica su nivel de conectividad generando un acompañamiento virtual entre el docente y los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión?

Tabla 21.

Nivel de conectividad durante el acompañamiento virtual.

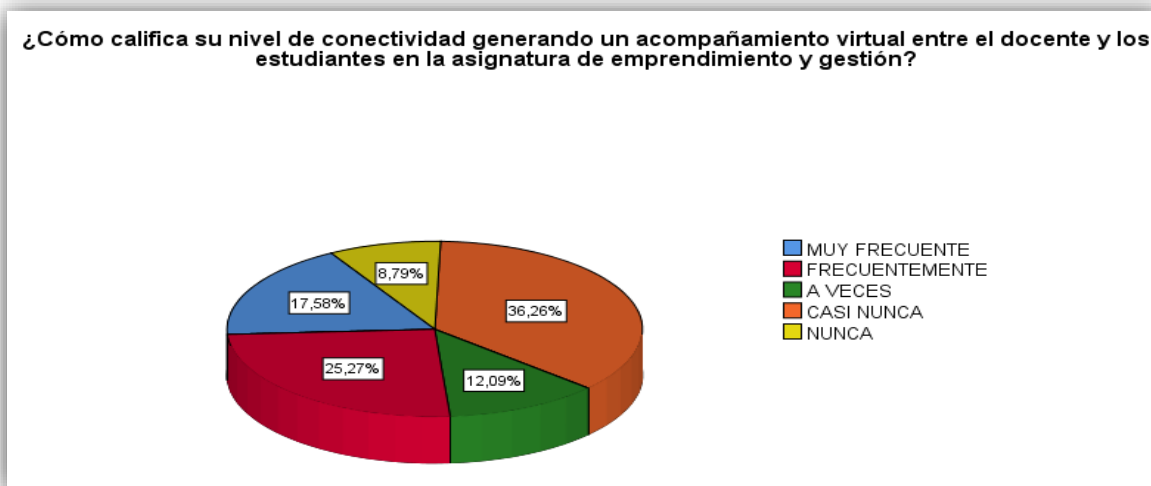
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	MUY FRECUENTE	17	17,6	17,6
	FRECUENTEMENTE	24	25,3	25,3
	A VECES	12	12,1	12,1
	CASI NUNCA	35	36,3	36,3
	NUNCA	8	8,8	8,8
	Total	96	100,0	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 18.

Nivel de conectividad durante el acompañamiento virtual.



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: En esta pregunta se hace referencia al nivel de conectividad durante el acompañamiento virtual que se realiza casi nunca con el 36,28%, el 25% de manera frecuente, el 17,58% lo hace muy frecuentemente, el 12,09 % opina que lo realizan a veces, el 8,79% opinan que nunca se conectan por diferentes razones como son la de no contar con la conectividad propia en el hogar.

Pregunta 8 ¿Las aplicaciones tecnológicas educativas en este caso Educaplay, puede calificarse como innovadora durante el acompañamiento virtual?

Tabla 22.

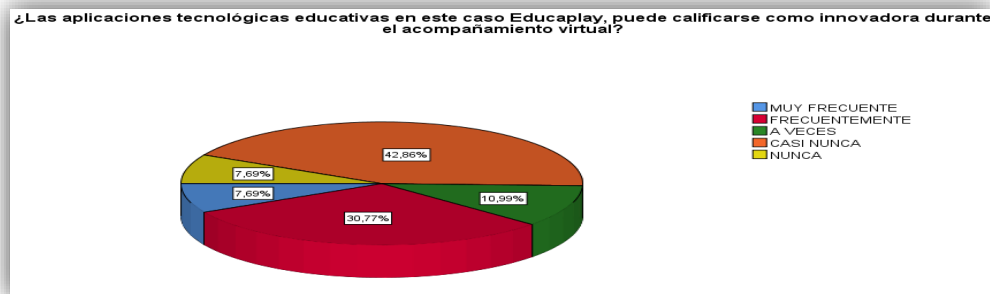
Aplicación EDUCAPLAY es innovadora durante el acompañamiento virtual

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	MUY FRECUENTE	7	7,7	7,7
	FRECUENTEMENTE	30	30,8	30,8
	A VECES	11	11,0	11,0
	CASI NUNCA	41	42,9	42,9
	NUNCA	7	7,7	7,7
Total		96	100,0	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 19.

Aplicación EDUCAPLAY es innovadora durante el acompañamiento virtual



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: En esta pregunta nos indica la frecuencia el 42,86% casi nunca, el 30,77% frecuentemente, el 10,99% a veces, el 7,69 es considerada casi nunca y el 7,69 es considerada nunca como es utilizada la aplicación Educaplay como innovadora para el proceso de acompañamiento virtual con los estudiantes del segundo año de bachillerato en los paralelos A, B y C de la Unidad educativa.

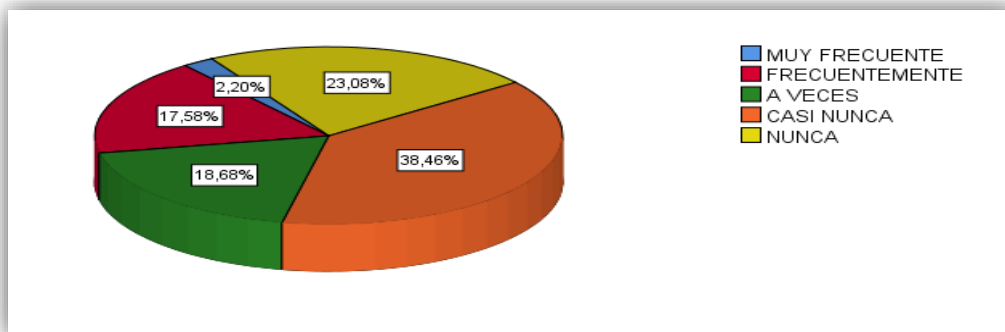
Pregunta 9. ¿Utiliza usted las principales variaciones en la aplicación de EDUCAPLAY?

Tabla 23.
Variaciones de la aplicación EDUCAPLAY.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	MUY FRECUENTE	2	2,2	2,2
	FRECUENTEMENTE	17	17,6	17,6
	A VECES	18	18,7	18,7
	CASI NUNCA	37	38,5	38,5
	NUNCA	22	23,1	23,1
Total		96	100,0	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 20.
Variaciones de la aplicación EDUCAPLAY.



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: En esta pregunta hace referencia a la utilización de las variaciones existente en la aplicación Educaplay, para las actividades realizadas por el estudiante de bachillerato indican que el 38,46% casi nunca la utilizan, el 23% nunca la utilizan, 18,68% a veces la utilizan, 17,58 % frecuentemente la utilizan y el 2,20% muy frecuentemente si utilizan y conocen de la aplicación Educaplay

Pregunta 10. ¿De las estrategias de enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión permiten alcanzar el objetivo de las actividades en casa siendo más atractivas y motivantes?

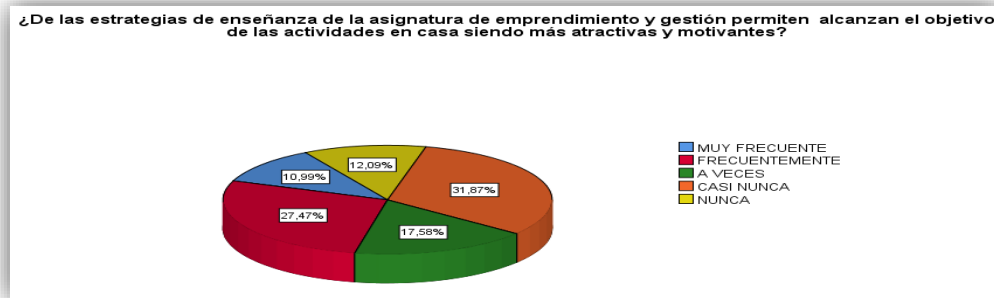
Tabla 24.
Estrategias motivadoras de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y gestión.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	MUY FRECUENTE	11	11,0	11,0
	FRECUENTEMENTE	26	27,5	27,5
	A VECES	17	17,6	17,6
	CASI NUNCA	30	31,9	31,9
	NUNCA	12	12,1	12,1
Total		96	100,0	100,0

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Figura 21.

Estrategias motivadoras de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y gestión.



Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Análisis: En esta pregunta dejo como análisis el resultado de los encuestados 31,87% casi nunca, el 27% frecuentemente, el 17,58% a veces, el 12,09% nunca y el 10,99% muy frecuentemente que utilizan sus docentes con estrategias de enseñanza en la asignatura de emprendimiento y gestión, que les permiten alcanzar el objetivo de las actividades en casa siendo más atractivas y motivantes para los estudiantes.

4.2 Análisis correlacional de los resultados

Tabla 25.

*Tabla cruzada PE3*PE4*

		Tabla cruzada PE3*PE4					Total	
		Muy frecuentemente	Frecuentemente	A veces	Casi	Nunca		
PE3	Muy frecuentemente	Recuento	14	0	0	0	0	14
		% del total	15,2%	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	15,2%
	Frecuentemente	Recuento	6	20	2	0	0	28
		% del total	6,5%	21,7%	2,2%	0,0%	0,0%	30,4%
	A veces	Recuento	0	0	7	2	0	9
		% del total	0,0%	0,0%	7,6%	2,2%	0,0%	9,8%
	Casi	Recuento	0	0	0	31	1	32
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	33,7%	1,1%	34,8%
	Nunca	Recuento	0	0	0	0	9	9
		% del total	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%	9,8%	9,8%
Total		Recuento	20	20	9	33	10	92
		% del total	21,7%	21,7%	9,8%	35,9%	10,9%	100,0%

Tabla 26.
Pruebas de chi-cuadrado

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	269,193 ^a	16	,000
Razón de verosimilitud	215,044	16	,000
Asociación lineal por lineal	85,286	1	,000
N de casos válidos	92		

a. 18 casillas (72,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,88.

De acuerdo a la tabla anterior Nro. 25, se observa que, en el objetivo específico nro. 1: Reconocer como los equipos tecnológicos inciden en el acceso de conectividad de la asignatura Emprendimiento y Gestión en el 2do de bachillerato de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa, Cantón Naranjito, 2021–2022, las variables de estudio, las cuales son: equipos tecnológicos y la asignatura Emprendimiento y Gestión están relacionadas, porque se obtuvo en la prueba de Chi-cuadrado de Pearson una valoración de 0.00

Tabla 27.*Tabla cruzada PD6*PD9*

		Tabla cruzada PD6*PD9			Total	
		A veces	Casi	Nunca		
PD6	Casi	Recuento	1	2	1	4
		% del total	20,0%	40,0%	20,0%	80,0%
	Nunca	Recuento	0	0	1	1
		% del total	0,0%	0,0%	20,0%	20,0%
Total	Recuento	1	2	2	5	
	% del total	20,0%	40,0%	40,0%	100,0%	

Tabla 28.*Pruebas de chi-cuadrado*

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	1,875 ^a	2	,392
Razón de verosimilitud	2,231	2	,328
Asociación lineal por lineal	1,143	1	,285
N de casos válidos	5		

a. 6 casillas (100,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,20.

En el objetivo específico nro. 2: Determinar de qué forma el conocimiento de las aplicaciones tecnológicas educativas inciden en la planificación de tutoría en la asignatura emprendimiento, de acuerdo a la tabla nro. 27, la variable aplicaciones educativas no se relaciona con la variable planificación de tutoría, por cuanto el resultado obtenido en la prueba de Chi-cuadrado de Pearson es de 0.392.

Tabla 29.

*Tabla cruzada PD7*PD8*

Tabla cruzada PD7*PD8						
		PD8				
		A veces	Casi	Nunca	Total	
PD7	A veces	Recuento	1	1	0	2
		% del total	20,0%	20,0%	0,0%	40,0%
	Nunca	Recuento	0	0	3	3
		% del total	0,0%	0,0%	60,0%	60,0%
Total		Recuento	1	1	3	5
		% del total	20,0%	20,0%	60,0%	100,0%

Tabla 30.

Pruebas de chi-cuadrado

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	5,000 ^a	2	,082
Razón de verosimilitud	6,730	2	,035
Asociación lineal por lineal	3,375	1	,066
N de casos válidos	5		

a. 6 casillas (100,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,40.

En el objetivo nro. 3: Evaluar la incidencia del conocimiento de estrategias virtuales en los docentes en las Tareas de la asignatura Emprendimiento y Gestión en el 2do de bachillerato de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa, Cantón Naranjito, 2021 – 2022, se afirma que no existe una relación entre la variable conocimiento de estrategias virtuales de los docentes con la variable Tareas de la asignatura Emprendimiento y Gestión. Esta afirmación se desprende al observar que, en Chi-cuadrado de Pearson la valoración se ubicó en 0.082, lo cual se aprecia en la tabla nro. 29.

Ficha de observación aplicada a docentes tutores del 2do bachillerato de la especialización de técnico agropecuario de la unidad educativa Pdte. Diego Noboa del cantón naranjito.

De acuerdo a la tabla N. ° 4. Donde se muestra la observación, se puede decir que existe una concordancia con las encuestas aplicadas a los docentes y estudiantes. Esto porque emplean herramientas tecnológicas para el acompañamiento virtual, son embargo, esa utilización no es constante.

En cuanto a las estrategias motivadoras para el acompañamiento virtual, estas están ausentes, es decir, las estrategias que se emplean se ubican dentro del paradigma tradicional, donde los docentes exponen las clases y los estudiantes las ejecutan, por ello, las clases se no se considera motivante.

El empleo correcto de la plataforma Educaplay, no se realiza de manera eficaz, No obstante, los estudiantes evidencian prestar más atención durante la utilización de la misma. Por último, los docentes no aprovechan todo el potencial ni las ventajas que ofrece la plataforma Educaplay.

4.3 Análisis de los resultados

Una vez finalizado el proceso indagatorio y el análisis correlacional, se exponen el análisis descriptivo en función de los obtenidos de investigación. Se inicia con el objetivo específico: Reconocer como las herramientas tecnológicas inciden en el acceso de conectividad de la asignatura Emprendimiento y Gestión en el 2do de bachillerato de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa, Cantón Naranjito, 2021–2022, se apreció que los mismos inciden de manera favorable porque en los resultados de correlación se observó una valoración que así lo indica.

En el objetivo específico nro. 2: Determinar de qué forma el conocimiento de las aplicaciones tecnológicas educativas inciden en la planificación de tutoría en la asignatura emprendimiento, se logró determinar que la forma en la cual, el conocimiento de las aplicaciones tecnológicas educativas incide de manera negativa, en la planificación de la tutoría, por cuanto, las mismas nunca se emplean con efectividad.

En el objetivo nro. 3: Evaluar la incidencia del conocimiento de estrategias virtuales en los docentes en las Tareas de la asignatura Emprendimiento y Gestión en el 2do de bachillerato de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa, Cantón Naranjito, 2021 – 2022, se afirma que esa incidencia es negativa, porque los docentes evidenciaron poseer menos conocimientos sobre las estrategias virtuales.

CAPÍTULO V: Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Conclusiones

El objetivo fundamental de la asignatura Emprendimiento y Gestión, es lograr que los estudiantes sean capaces de reflexionar, de manera crítica y reflexiva sobre el emprendimiento y las formas de gestionar. No obstante, en la actualidad, la pandemia, producido por el COVID-19, ha generado una nueva forma de desarrollar el proceso educativo, la cual se enfoca en las diversas plataformas educativas.

En este sentido el objetivo específico: reconocer como las herramientas tecnológicas inciden en el acompañamiento virtual de la asignatura Emprendimiento y Gestión en el 2do de bachillerato de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa, Cantón Naranjito, 2021–2022, se concluye que tiene un impacto positivo, porque existe una correlación entre las herramientas tecnológicas y la asignatura Emprendimiento y Gestión, lo que se evidenció en la Chi-cuadrado de Pearson una valoración de 0.00.

De igual manera se logró determinar la incidencia del conocimiento de la Plataforma Educaplay en la Planificación de acompañamiento virtual en la asignatura Emprendimiento y Gestión en el 2do de bachillerato de la mencionada institución educativa, la cual se considera negativa, porque al analizar la prueba de Chi-cuadrado de Pearson las variables no se relacionan, ya que su valoración fue de 0.392.

En cuanto la variable conocimiento de estrategias virtuales de los docentes no existe una relación con la variable acompañamiento virtual de la asignatura Emprendimiento y Gestión, que pertenecen al objetivo: Evaluar la incidencia del conocimiento de estrategias virtuales de los docentes en las Tareas de la

asignatura Emprendimiento y Gestión. Se concluye que, al obtener en la prueba de Chi-cuadrado de Pearson un resultado de 0.082, entre estas variables, es inexistente una relación entre ellas.

Por tanto, se concluye que, en la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa, Cantón Naranjito, 2021–2022, se presenta una fortaleza en cuanto las herramientas tecnológicas pues inciden en el acompañamiento virtual de la asignatura Emprendimiento y Gestión, porque ambas variables se relacionan. No obstante, como debilidad se obtuvo que, no hay relación entre la incidencia de la Plataforma Educaplay con la Planificación de acompañamiento virtual en la asignatura Emprendimiento y Gestión. Asimismo, se detectó que es inexistente la relación entre el conocimiento de estrategias virtuales de los docentes en las Tareas en el acompañamiento virtual.

5.2 Recomendaciones

Se recomienda a la unidad educativa capacitar a los docentes sobre el correcto uso de la herramienta EDUCAPLAY.

También la institución debe desarrollar talleres de actualización sobre el acompañamiento educativo virtual de la asignatura Emprendimiento y Gestión.

Es importante que al docente implemente la herramienta de la EDUCAPLAY al momento de configurar las actividades del aula virtual, ingresar actividades lúdicas, creativas, para que el estudiante pueda desarrollar sus destrezas poniendo en práctica lo observado en las actividades cargadas a la red.

Posteriormente los estudiantes, explorarán, tanto con sus docentes como de manera individual cómo funciona herramienta EDUCAPLAY.

Por tal motivo, es relevante que la institución amplíe el proceso de capacitación y actualización educativa, en el uso y manejo de herramientas tecnológicas, ya que se considera estratégico en el proceso de enseñanza-aprendizaje y así proponer métodos para superar la resistencia al cambio social, utilizando tecnología en la educación.

6. Bibliografía

Acosta, P. (2021). *Herramientas tecnológicas y su incidencia en el desempeño profesional docente en la escuela fiscal Nicolás Mestanza Y Álava” de la ciudad de Guayaquil, período 2020 – 2022*. Milagro: Universidad Estatal De Milagro.

Álvarez, P. (2019). Delimitación del concepto de ‘mediación’ a efectos del impuesto sobre el valor añadido. *Gómez-Acebo & Pombo*, 1-3.

Álvarez, R. (2020). *Desarrollo de aplicaciones web de creación de recursos para escape rooms educativas*. Madrid: Universidad PPolitécnica de Madrid.

Angeles Camacho, J. (15 de Enero de 2019). Plataforma virtual y el logro de los aprendizajes en el área de educación para el trabajo en estudiantes de una Institución Educativa de Lima. . *Obtenido de Universidad Nacional de Huancavelica*.

Angeles, M. (2021). Una mirada al uso de las tecnologías de información y comunicación en la práctica pedagógica. *Polo del Conocimiento*, 6(9), 2355-2374.

Araviche, A. (2021). Las tecnologías como herramienta administrativa, pedagógica en la dinámica del quehacer de los actores socioeducativos. *Polo del conocimiento*, 6(4), 726-740.

Arias, J. y. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>.

Balseca, L., Orellana, V., Rodríguez, I., & Salas, D. (2021). Formación de tutoras y tutores virtuales. Una experiencia. *Revista Andina de Educación*, 4(2), 1-10.

Barómetro de seguimiento docente. (2020). *Informe sobre el seguimiento de la actividad docente*. Madrid: Universidad Complutense Madrid.

Briceño, B. (Junio de 2016). Universidad Nacional de Colombia. Recuperado el 2021, de Usos de las Tics en Preescolar: hacia una integración curricular:

<https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/54479/52313307.2015.pdf?sequence=1&isAllowed>.

Cabrera, M., Díez, R., & López, A. (2021). Apreciación de la enseñanza-aprendizaje online en tiempos de COVID-19 por parte de las familias españolas. *Revista Espacios*, 42(01), 246-258.

Cantillo, B., & Calabria, M. (2018). *Acompañamiento pedagógico: estrategia para la práctica reflexiva en los docentes de tercer grado de básica primaria*. Barranquilla: Universidad de la Costa .

Carneiro, R., Toscano, J., & Díaz, T. (2021). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo* . Madrid: Fundación Santillana.

Carriazo, C., Pérez, M., & Gaviria, K. (2020). Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(3), 1-0.

Cedeño, E. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119-127.

De Luca, M. (2020). Las aulas virtuales en la formación docente como estrategia de continuidad pedagógica en tiempos de pandemia. usos y paradojas. *Análisis Carolina*, 1-12.

Díaz, V., & Calzadilla, A. (2016). Artículos científicos, tipos de investigación y productividad científica en las Ciencias de la Salud. *Revista Ciencias de la Salud*, 115-121. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/562/56243931011.pdf>

Durán, R. (2016). *La Educación Virtual Universitaria como medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas docentes*. Barcelona: Universitat Politècnica de Catalunya.

Espinoza, L. (2021). *La plataforma educativa educaplay y su incidencia en el proceso de enseñanza–aprendizaje en la escuela de educación básica Ismael Pérez PAzmiño del cantón Pedro Carbo*. Milagro: Universidad Estatal de Milagro.

Estrategia de Enseñanza y Aprendizaje. (2017). Obtenido de http://eoepsabi.educa.aragon.es/descargas/H_Recursos/h_1_Psicol_Educacion/h_1.3.Aprender_a_aprender/1.04.Estrategias_de_enseñanza_aprendizaje.pdf

Expósito, C., & Marsollier, R. (2020). Virtualidad y educación en tiempos de COVID-19. Un estudio empírico en Argentina. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1-22.

Fidias, A. (2016). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme C. A.

Fuentes, C. (s.f.). *Modelo de comunicación para la enseñanza a distancia en internet. Análisis experimental de una plataforma de E-learning*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

Fuentes, M. (2021). *Teletrabajo aplicado a docentes universitarios de Guayaquil y su incidencia en la satisfacción estudiantil, periodo 2020-2021*. Guayaquil : Universidad Politécnica Salesiana.

Gallo, G., Cañas, A., & Campi, J. (2021). Aplicaciones de las TIC en la educación. *Reciamuc*, 45-56.

Gardey, J. P. (2016). *Definición.de*. Obtenido de <https://definicion.de/conectividad/#:~:text=Se%20denomina%20conectividad%20a%20la,%3A%20una%20comunicaci%C3%B3n%2C%20un%20v%C3%ADnculo.&text=En%20el%20terreno%20de%20la,o%20a%20otros%20equipos%20y%20perif%C3%A9ricos>.

González, A. (2021). *Reflexiones y propuestas para los desafíos de la educación actual*. Madrid: Adaya Press.

González, D., Garcia, D., Cabrera, L., & Erazo, J. (2020). Herramientas tecnológicas aplicadas por los docentes durante la emergencia sanitaria COVID-19. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, V(1), 332-350.

Google maps. (12 de noviembre de 2021). *Unidad Educativa Presidente Diego Noboa*. Obtenido de <https://www.google.com/maps/search/Naranjito+Unidad+Educativa+Presidente+Diego+Noboa/@-2.1767378,-79.4638,17z?hl=es>

Hernandez, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325 - 347.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2016). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). Caracas: Mc Graw Hill.

InfoEscuelas. (12 de noviembre de 2021). *Información y opiniones del colegio "UNIDAD EDUCATIVA PRESIDENTE DIEGO NOBOA en NARANJITO"*. Obtenido de <https://www.infoescuelas.com/ecuador/guayas/unidad-educativa-presidente-diego-noboa-en-naranjito/>

Irma, S. (2020). Educación virtual: oportunidad para “aprender a aprender”. *ANÁLISIS CAROLINA*, 1-14.

Lima, S., & Fernández, F. (2017). La educación a distancia en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Reflexiones didácticas didácticas. *Atenas*, 3(39), 31-47.

Lucumí, C., & Truquez, J. (2019). *Estrategias de aprendizaje para la construcción de herramientas tecnológicas implementando la aplicación educativa Educaplay*. Santiago de Calí: Universidad de Calí.

Luengo. (2020).

Marker, G. (2016). *Tecnología e informática*. Obtenido de Tecnología e informática: https://www.tecnologia-informatica.com/que-es-tecnologia-informatica/#Que_es_la_tecnologia_en_informatica

Mendoza, J. (2019). *Aplicación de herramientas tecnológicas para la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de la facultad de administración de la universidad nacional “san luis gonzaga” de ica, 2016 – 2017*. huancavelica: Universidad Nacional De Huancavelica.

Meza, F., & Vásquez, M. (2021). Comunicación en Línea en la educación sincrónica y asincrónica en el pre-universitario. *Revista Científica Arbitrada de Investigación en Comunicación, Marketing y Empresa*, 4(8), 29- 47.

Mineduc. (2018). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2018-00030-A ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2018-00030-A . Quito, Pichincha, Ecuador: Ministerio de educación.

Ministerio de Educación. (2015). *Currciulo de bachillerato. Asignatura de emprendimineto y gestión*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/09/Lineamientos_Emprendimiento_Gestion_2B_GU.pdf

Molinero, M., & Chávez, U. (2020). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), 12-21.

Montoya, L., Parra, M., Lescay, M., Cabello, O., & Coloma, G. (2019). Teorías pedagógicas que sustentan el aprendizaje con el uso de las Tecnologías

de la Información y las Comunicaciones. *Revista Información Científica*, 98(2), 1-14.

Mora, J. (2021). *La plataforma educativa educaplay y su incidencia en la evaluación formativa de la asignatura de estudios sociales, de los estudiantes de noveno año de educación general básica superior, de la unidad EDUCATIVA EC. ABDÓN CALDERÓN MUÑOZ*. Milagro: UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO.

Morales, J. (2021). *La herramienta virtual Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura en los estudiantes de sexto grado de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos del cantón Cevallos*. Ambato: Universidad Técnica De Ambato.

Muñoz, E. (2016). *EL INTERNET COMO ACOMPAÑAMIENTO PEDAGÓGICO EN EL USO DE LAS AULAS VIRTUALES DE LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL SÉPTIMO AÑO DE E. G. B. DE LA UNIDAD EDUCATIVA MAYOR AMBATO DEL CANTÓN AMBATO*. Ambato: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

Murillo, L., & Naranjo, A. (2021). *Fortalecimiento de la Comprensión Lectora Mediante la Plataforma de Educaplay en Estudiantes de Grado Sexto del Colegio Integrado del Municipio de Cabrera*. Socorro: Universidad Libre de Colombia.

Oxford Lexico. (2021). *Empredimiento*. Obtenido de Oxford Lexico: <https://www.lexico.com/es/definicion/emprendimiento>

Oyola, J. (2017). *Uso de la plataforma Educaplay en las capacidades del área de inglés en los estudiantes del 2do año de secundaria de la I.E. "San Antonio de Jicamarca" Vitarte; Lima, 2015*. Lima: Universidad César Vallejo.

Parra, E., & Pincheira, R. (s.f.). *Integración curricular de las TIC*. México: Instituto Tecnológico de Monterrey.

Pérez, C., & Suárez, R. (2018). La educación virtual interactiva, el paradigma del futuro. *Atenas*, 4(44), 144-157.

Pérez, R., Mercado, P., Martínez, M., Mena, E., & Partida, J. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *Revista Iberoamericana para la Investigación*, 18(16), 1-12.

Posligua, K., & Alcivar, Y. (2017). *La influencia del aprendizaje significativo en la asignatura emprendimiento y gestión en los estudiantes de la Unidad educativa Paquisha de la ciudad de Manta provincia de Manabí*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.

Prada, R., Hernández, C., & Maldonaado, E. (2020). Diagnóstico del potencial de las redes sociales como recurso didáctico en el proceso de enseñanza en época de aislamiento social. *Reista Espacios*, 41(42), 260- 268.

Prete, A., & Almenara, J. (. (2020). Las plataformas de formación virtual: algunas variables que determinan su utilización. *Revista de Innovación Educativa*, 11(2), 138–153.

Prieto, B. (2017). *El uso de los métodos deductivo e inductivo para aumentar la eficiencia del procesamiento de adquisición de evidencias digitales*. Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.

Quispe, L. (2016). *Percepción de los estudiantes sobre acompañamiento mediante la tutoría virtual y su relación con la formación integral en el x ciclo de la facultad de educación primaria e intercultural de la universidad de ciencias y humanidades- lima, 2014*. Lima: Universidad de Ciencias y Humanidades.

Ramírez, A. (2020). *Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento como herramienta didáctica en la gestión formativa del estudiante de Medicina*. Bogotá: Universidad Cooperativa de Colombia.

Ramirez, J. (2018). *Metodología de la Investigación e Investigación Aplicada para Ciencias Económicas y Administrativas*. Managua: Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. Obtenido de <https://jalfaroman.files.wordpress.com/2019/03/dosier-metodologia-e-investigacion-aplicada-2018.pdf>

Rizo, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 1-9.

Rodríguez , A., & Pérez , A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de negocios* , 1-26.

Rodríguez, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos.*, 7(14), 1-12. Obtenido de <https://multiensayos.unan.edu.ni/index.php/multiensayos/issue/view/36>

Roncancio, C. (2019). *EVALUACIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE (EVEA) DE LA UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS BUCARAMANGA (COLOMBIA) MEDIANTE LA ADAPTACIÓN Y APLICACIÓN DEL SISTEMA LEARNING OBJECT REVIEW INSTRUMENT (LORI)*. Universitat de les Illes Balears.

Rozada, M. G. (2021). *Net-Learning* . Obtenido de <https://www.net-learning.com.ar/blog/etiquetas/tutor-virtual>

Sáez, D. (2021). *EL USO DE LA TECNOLOGÍA PARA INNOVAR LA PRÁCTICA DOCENTE: Retos y lecciones aprendidas en la pandemia*. Diálogo Interamericano.

Salinas, J., y Salvati, A. (2021). Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Revista Franz Tamayo / Vol. 2 No. 4*.

Salvati, A., & Salinas, J. (2020). Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Revista Franz Tamayo*, 88 - 104.

San Andrés, E., San Andrés, E., & Pazmiño, M. (2021). La gamificación como estrategia de motivación en la enseñanza de la asignatura de Matemática. *Polo del coocimiento*, 6(2), 670-685.

Sánchez, C. (2020). *EL PROFESORADO Y LAS TECNOLOGÍAS EN TIEMPOS DE CONFINAMIENTO POR LA PANDEMIA COVID-19. CREENCIAS SOBRE ACTITUDES, FORMACIÓN, COMPETENCIA DIGITAL E IMPORTANCIA DE LAS TIC EN EDUCACIÓN*. Salamanca: Universidad de

Salamanca. Obtenido de

[https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/143691/TFM_Vill%
c3%a9nS%
c3%a1nchezC_Profesoradoytecnolog%c3%adas.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/143691/TFM_Vill%c3%a9nS%c3%a1nchezC_Profesoradoytecnolog%c3%adas.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sandí, J., & Cruz, M. (2016). Propuesta metodológica de enseñanza y aprendizaje para innovar la educación superior. *Redalyc*, 17(36), 153-189.

Sarango, C. (2021). *Competencia digital docente como contribución a estimular procesos de Innovación educativa*. Salamanca: Universidad D Salamanca.

Solórzano, S. (2021). *LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS EDUCAPLAY Y GENIALLY Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE EVALUACIÓN FORMATIVA DE LOS ESTUDIANTES EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA*. MILAGRO: UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO.

Soto, V., & Durán, D. (2016). El trabajo de campo: clave en la investigación cualitativa. 253-266. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/aqui/v10n3/v10n3a07.pdf>

Tixe, J. (2016). *Elaboración de un Plan Financiero para el Aprendizaje de la Asignatura de Emprendimiento y Gestión de los Estudiantes del Bachillerato General Unificado, de la Unidad Educativa Luis Felipe Borja del Alcázar, de la Ciudad de Quito, Período Lectivo 2016 – 2*. Universidad Central del Ecuador.

Torres, P., & Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31-40.

Torres, P., & Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21(68), 31-40.

Vargas, K. (2020). *Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia*. Jipijapa: UNIVERSIDAD ESTATAL DEL SUR DE MANABÍ.

Vásquez, G., Indacochea, J., Chara, E., & Forty, R. (2020). Educación virtual en tiempos del covid-19 desde la perspectiva socioeconómica de los estudiantes de la Universidad Estatal del Sur de Manabí del cantón Jipijapa. *Polo del Conocimiento*, 50(10), 798-823.

Velásquez, O., Urresty, J., Miramá, V., Hernández, C., & Jojoa, P. (2018). Desempeño de un Sistema de Comunicación Digital Empleando Codificación de Línea. *Revista Ingenierías USBMed*, 11-18.

Veytia, M. (2021). Estrategias tecnológicas y metodológicas para el desarrollo de clases online en instituciones educativas. *Revista Conrado*, 17(78), 259-265.

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

Westreicher, G. (2021). *Economipedia*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/gestion.html>

Yong, É., Nagles, N., Mejía, C., & Chaparro, C. (2017). Evolución de la educación superior a distancia: desafíos y oportunidades para su gestión. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(50), 80-105.

Zeballos, M. (2020). Acompañamiento Pedagógico Digital para Docentes. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 192-203.

Zeballos, M. (2020). Acompañamiento Pedagógico Digital para Docentes. *Revista Internacional*, 9(2), 192-203.

7. Anexos

Anexo 1.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES TUTORES DEL 2DO BACHILLERATO DE LA ESPECIALIZACIÓN DE TÉCNICO AGROPECUARIO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PDTE. DIEGO NOBOA DEL CANTÓN NARANJITO



ENCUESTA A DOCENTES						
OBJETIVO: Determinar el índice de aceptación y necesidad actual de herramientas tecnológicas para la asignatura Emprendimiento y Gestión.						
INSTRUCCIONES: Cada una de las preguntas, tiene varias opciones de las cuales deberá de seleccionarse una de las opciones presentadas, le solicito responder a ellas con toda sinceridad. Le agradezco por el tiempo prestado y colaboración.						
1. Muy frecuentemente 2. Frecuentemente 3. A veces 4. Casi 5. Nunca						
ITEMS	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS				
		1 MUY FRECUENTE	2 FRECUENTEMENTE	3 A VECES	4 CASI	5 NUNCA
1	¿De qué manera recibe capacitación sobre las nuevas herramientas tecnológicas existentes para el acompañamiento virtual?					
2	¿Emplea usted varios equipos tecnológicos para el acompañamiento virtual?					
3	¿Con qué el grado de frecuencia aplica usted las estrategias innovadoras y motivadoras para el acompañamiento virtual a través de la aplicación EDUCAPLAY?					
4	¿La aplicación de la plataforma EDUCAPLAY como herramienta tecnológica, es efectiva para el acompañamiento virtual?					
5	¿Con qué frecuencia considera usted que los equipos tecnológicos son utilizados para impartir la asignatura de emprendimiento y gestión?					
6	¿En qué grado de frecuencia emplea usted los equipos tecnológicos para el acompañamiento virtual?					
7	¿Con qué frecuencia aplica usted estrategias innovadoras y motivadoras durante su proceso enseñanza aprendizaje a través de la plataforma EDUCAPLAY?					
8	¿De las aplicaciones tecnológicas educativas como Educaplay, es utilizada durante su acompañamiento virtual?					
9	¿La utilización de las principales versiones de la aplicación de EDUCAPLAY es planificada y ejecutada, con qué frecuencia por usted?					
10	¿De las estrategias de enseñanza que usted está aplicando alcanzan el objetivo de la asignatura de emprendimiento y gestión permitiendo que las actividades en casa sean más atractivas y motivantes para sus estudiantes?					

Fuente: Encuesta dirigida a docente
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Anexo 2.

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES DEL 2DO BACHILLERATO DE LA ESPECIALIZACIÓN DE TÉCNICO AGROPECUARIO DE LA UNIDAD EDUCATIVA PDTE. DIEGO NOBOA DEL CANTÓN NARANJITO



ENCUESTA A ESTUDIANTES						
OBJETIVO: Determinar el índice de aceptación y necesidad actual de herramientas tecnológicas para la asignatura Emprendimiento y Gestión.						
INSTRUCCIÓN: Cada una de las preguntas, tiene varias opciones de las cuales deberá de seleccionar una de las opciones presentada, le solicito responda a ellas con toda sinceridad. Le agradezco por el tiempo prestado y colaboración. 1. Muy frecuentemente 2.Frecuentemente 3. A veces 4. Casi 5. Nunca						
ITEMS	PREGUNTAS	ALTERNATIVAS				
		MUY FRECUENTE	FRECUENTEMENTE	A VECES	CASI	NUNCA
		1	2	3	4	5
1	¿Utiliza usted equipos tecnológicos para el aprendizaje virtual desde su hogar?					
2	¿Considera usted que las herramientas tecnológicas que deben utilizarse para el aprendizaje permitiendo acceder a la plataforma Educaplay?					
3	¿Cuál es el grado de utilización de los equipos tecnológicos para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión?					
4	¿Cómo considera la selección de las estrategias para la educación digital por parte de la docente en la asignatura de emprendimiento y gestión?					
5	¿Con qué frecuencia utilizan el docente aplica estrategias activas como motivante durante su para el acompañamiento virtual?					
6	¿Considera que su nivel de conocimiento sobre aplicaciones tecnológicas educativas en sede caso Educaplay, son innovadoras para acompañamiento virtual en la asignatura de emprendimiento y gestión?					
7	¿Cómo califica su nivel de conectividad generando un acompañamiento virtual entre el docente y los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión?					
8	¿Las aplicaciones tecnológicas educativas en sede caso Educaplay, puede calificarse como innovadora durante el acompañamiento virtual?					
9	¿Utiliza usted las principales verticales en la aplicación de EDUCAPLAY?					
10	¿De las estrategias de enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión permiten alcanzar el objetivo de las actividades en caso siendo más atractivas y motivantes?					

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Anexo 3.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el presente documento hago conocer que he sido informado/a de los detalles de que se pretende realizar durante el desarrollo de investigación de **INCIDENCIA DE EDUCAPLAY EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN EL 2DO. DE BACHILLERATO ESPECIALIZACIÓN TÉCNICO DE PRODUCCIÓN AGROPECUARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PDTE. DIEGO** en un sector urbano perteneciente al Cantón naranjito.

También comprendo que no tengo que gastar ningún dinero por la investigación. Consiente que los resultados se publiquen en este informe de investigación científica sin mi identidad.

Yo _____, con CI _____, libremente representante de _____, con CI _____, doy el consentimiento para participar en este estudio. Estoy de acuerdo con la información que he recibido.

Fuente: Consentimiento dirigida de padres de familia y a estudiantes
Elaborado por: Lic. Ivonne Sevillano (2021)

Anexo 4.

ACEPTACIÓN DE APLICACIÓN DE INVESTIGACION

Naranjito, 20 de septiembre del2021

Para:
Msc. Alicia Ordóñez Castañeda
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PDTE.DIEGO NOBOA
Presente.


Reciba un cordial saludo y al mismo tiempo le auguro éxitos en su trabajo que tan acertadamente lo viene realizando, la presente es para solicitarle la AUTORIZACION para el desarrollo de mi tesis como requisito previo a la obtención del Grado Magister en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa.

Este trabajo de titulación consiste en una propuesta innovadora que contiene, como una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos.

El tema es incidencia de Educaplay en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el 2do. de bachillerato especialización Técnico de Producción Agropecuaria de la Unidad Educativa Pdte. Diego Noboa, que aporta a la Línea de Investigación Educacion, Cultura, Tecnología en Innovación

Y que forma un aporte a la Línea de Investigación Educacion, Cultura, Tecnología en Innovación de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Agradeciendo la favorable acogida que le dé a mi petición, me despido de usted atentamente


22/9/21.


SILVIA IVONNE SEVILLANO QUIJJE
C.I. 0916455009

Anexo 5.

MATRIZ DE SISTEMATIZACIÓN DE LAS VARIABLES

OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES						
VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS O DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS PREGUNTAS	UNIDAD DE ANÁLISIS	TÉCNICA E INSTRUMENTO
Variable Independiente Herramienta tecnológica * EDUCAPLAY*	Es una herramienta multimedia que permite crear actividades educativas. A modo de una herramienta de autor, el programa permite realizar mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos, dictados, sopa de letras, test, ordenamientos, etc.	herramientas tecnológicas de estudios	Grado en que las herramientas tecnológicas empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento, permiten el uso de la herramienta EDUCAPLAY	¿Qué equipos tecnológicos actualmente usted posee para impartir la asignatura de emprendimiento y gestión?	Docente	Entrevista
		Conocimiento de aplicaciones tecnológicas-educativas		¿Cómo calificaría usted el nivel tecnológico de los equipos que posee para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión?		
				¿Considera que los equipos tecnológicos que emplea el docente permiten identificar el uso de	Estudiantes	Encuesta

			<p>la herramienta Educaplay para la enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión?</p> <p>¿Considera usted que los equipos tecnológicos que posee para el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión le permiten acceder a herramientas tecnológicas como la de Educaplay?</p>			
			<p>Grado de conocimiento de aplicaciones tecnológicas-educativas, especialmente EDUCAPLAY</p>	<p>¿Qué información puede brindar usted acerca de las aplicaciones tecnológicas educativas específicamente la herramienta denominada</p>	<p>Docente</p>	<p>Entrevista</p>

				Educaplay?		
				¿Considera que su nivel de conocimiento sobre aplicaciones tecnológicas educativas en este caso Educaplay, puede calificarse como innovadora para la enseñanza-aprendizaje?	Estudiante	Encuesta
		Conocimiento tecnológico	Nivel de conocimiento y capacitación en herramientas tecnológicas educativas.	¿Considera usted que tiene un buen nivel de conocimiento acerca de la tecnología y eso facilita su aprendizaje a través de herramientas educativas especialmente la denominada Educaplay?	Estudiantes	Encuesta
				¿Cómo podría calificar usted su dominio en relación al conocimiento tecnológico en el	Docente	Entrevista

				<p>desarrollo de la asignatura de emprendimiento y gestión?</p> <p>¿Qué tipos de capacitaciones ha recibido actualmente para mejorar su nivel de conocimiento tecnológico sobre herramientas educativas?</p> <p>¿Cuál es su dominio de la herramienta Educaplay?</p>		
<p>Variable Dependiente</p> <p>Acompañamiento educativo virtual</p>	<p>El propósito es brindar al estudiante el acompañamiento de manera adecuada en la virtualidad. Todo esto se acoge a un conjunto de acciones coordinadas de forma Online por un docente o un grupo de docentes de manera</p>	<p>Conectividad</p>	<p>Grado en que usted dispone de excelente conectividad para los acompañamientos virtuales.</p>	<p>¿Cómo analiza y califica su nivel de conectividad y, cómo éste le ha facilitado o no el poder generar un acompañamiento virtual a los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y</p>	<p>Docente</p>	<p>Entrevista</p>

	<p>colegiada. Amerita responder a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes en un periodo determinado</p>			gestión?		
				<p>¿Considera usted que en su hogar disponen de un buen plan de internet que le permite acceder a los acompañamientos virtuales planificados por su docente en la asignatura de emprendimiento y gestión?</p>	Estudiante	Encuesta
		Planificación para el correcto acompañamiento virtual.	Grado en que usted planifica las actividades para el acompañamiento online de sus estudiantes.	¿Cuál es el proceso metodológico que usted sigue para poder generar un acompañamiento virtual productivo en la asignatura de emprendimiento y gestión?	Docente	Entrevista

				¿Qué tipo de recursos tecnológicos especialmente en lo que ofrece Educaplay está utilizando en la actualidad en la planificación y ejecución de las tutorías o acompañamientos virtuales?		
				¿Considera que actualmente el docente de emprendimiento y gestión está generando tutorías o acompañamientos virtuales?	Estudiante	Encuesta
		La aplicación de estrategias en las tareas enviadas	Nivel en que las tareas planificadas por el docente emplean herramientas tecnológicas para hacer más atractivo el	¿Qué tipo de estrategias de enseñanza está aplicando para lograr que las tareas de la asignatura de emprendimiento y	Docente	Entrevista

			aprendizaje.	<p>gestión sean más atractivas y motivantes para sus estudiantes?</p> <p>¿Qué tipo de herramientas tecnológicas usted incorpora en la planificación de las tareas de la asignatura de emprendimiento y gestión?</p>		
				<p>¿Considera usted que el docente de la asignatura emprendimiento y gestión planifica sus tareas haciendo uso de herramientas tecnológicas como la de Educaplay para lograr despertar el interés en usted y generar un aprendizaje más atractivo?</p>	Estudiante	Encuesta

ESCALA DE LIKERT

<u>ESCALA</u>	<u>ALTERNATIVAS</u>
5	MUY FRECUENTEMENTE
4	FRECUENTEMENTE
3	A VECES
2	CASI
1	NUNCA