

**Edilim En La Enseñanza De Emprendimiento y Gestión En Segundo De Bachillerato.**  
**Edilim in the Teaching of Entrepreneurship and Management in the Second Year of Baccalaureate**

Msc. Cristina Elizabeth Guevara Palate; Lic. Oswaldo Javier Carrillo Cobeña; Msc. Doris, Priscila Quinde Solorzano; Msc. Jeniffer Estefanía Carrera García; Lic. Stalin Adrián Romero Cruz

**INVESTIGACIÓN Y  
DESARROLLO TECNOLÓGICO**

**Julio - diciembre, V<sup>4</sup>-N<sup>2</sup>;  
2023**

- ✓ **Recibido:** 10/11/2023
- ✓ **Aceptado:** 26/11/2023
- ✓ **Publicado:** 30/12/2023

**PAÍS**

- 📄 Santo Domingo -Ecuador
- 📄 Santo Domingo -Ecuador
- 📄 Santo Domingo -Ecuador
- 📄 Santo Domingo -Ecuador
- 📄 Santo Domingo -Ecuador

**INSTITUCIÓN**

Unidad Educativa "Hernán Malo González"  
Unidad Educativa "9 de Octubre"  
Unidad Educativa "9 de Octubre"  
Unidad Educativa "9 de Octubre"  
Unidad Educativa "9 de Octubre"

**CORREO:**

- ✉ cristinae.guevara@educacion.gob.ec
- ✉ Oswaldo.carrillo@educacion.gob.ec
- ✉ Doris.quinde@educacion.gob.ec
- ✉ estrefania.carrera@educacion.gob.ec
- ✉ Stalin.romero@educacion.gob.ec

**ORCID:**

- <https://orcid.org/0009-0006-3963-9583>
- <https://orcid.org/0009-0005-4885-7665>
- <https://orcid.org/009-0001-2283-1302>
- <https://orcid.org/0000-0001-9026-4525>

**FORMATO DE CITA APA.**

Guevara, C. Carrillo, O. Quinde, D. Carrera, J. Romero, S. (2023). *Elaboración de bombones rellenos de Edilim En La Enseñanza De Emprendimiento y Gestión En Segundo De Bachillerato*. Revista G-ner@ndo, V<sup>4</sup> (N<sup>2</sup>). 726 – 735..

**Resumen**

En la educación actual la enseñanza se ve con la necesidad de innovar, a la par con herramientas tecnológicas, que sean de interés y significativas para los estudiantes de Segundo de Bachillerato. En su desarrollo educativo las diferentes asignaturas presentan este reto. Enfocándose en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Por lo tanto, se partió de la hipótesis sobre la retroalimentación con actividades digitales, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, a través de la herramienta virtual EDILIM. Así, mediante una metodología de diseño descriptivo experimental de enfoque cuantitativo, se aplicó como instrumento una encuesta a 39 estudiantes del segundo año de bachillerato. Los resultados dieron a conocer que los estudiantes tienen un déficit de conocimiento sobre la asignatura de Emprendimiento y Gestión, además de dar a conocer que los docentes no realizan procesos de retroalimentación o refuerzo de los contenidos. Con lo expuesto, se puede concluir que los docentes no utilizan herramientas tecnológicas para la enseñanza de la asignatura además de exponer la necesidad de un recurso innovador, por otro lado, el libro digital EDILIM permitió al docente interactuar con los estudiantes de forma sincrónica, asincrónica y autónoma.

**Palabras clave:** retroalimentación, Emprendimiento y Gestión, EVA, bachillerato.

**Abstract**

In current education, teaching is seen with the need to innovate, along with technological tools, that are of interest and significant for Second High School students. In their educational development, the different subjects present this challenge. Focusing on the subject of Entrepreneurship and Management. Therefore, we started from the hypothesis about feedback with digital activities, in the subject of Entrepreneurship and Management, through the EDILIM virtual tool. Thus, through a descriptive experimental design methodology with a quantitative approach, a survey was applied as an instrument to 39 students in the second year of high school. The results revealed that students have a deficit in knowledge about the subject of Entrepreneurship and Management, in addition to revealing that teachers do not carry out feedback or reinforcement processes of the contents. With the above, it can be concluded that teachers do not use technological tools to teach the subject in addition to exposing the need for an innovative resource. On the other hand, the EDILIM digital book allowed the teacher to interact with the students in a synchronous, asynchronous way. and autonomous.

**Keywords:** feedback, Entrepreneurship and Management, EVA, high school.

## Introducción

El diseño de actividades digitales es un reto para los docentes debido a la falta de dominio de las TIC, por otro lado se encuentra el sistema educativo ecuatoriano que por décadas ha luchado con mejorar la calidad de la educación, en este sentido uno de los paradigmas es la creación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión a nivel de Bachillerato General Unificado, esto con la finalidad de que el estudiante alcance la autonomía y desarrolle las capacidades de emprendedor, desde un enfoque de liderazgo, innovación y creatividad (Ministerio de Educación, 2015). Por otro lado, los estudiantes adquieren conocimiento básico sobre administración, así lo menciona Cevallos, Holguín y Rodríguez (2017) es la capacidad de planificar, organizar, ejecutar, además de controlar los recursos de la empresa o institución.

Otra de las dificultades que se presenta en la labor docente es la falta de cumplimiento de las actividades propuestas en el libro ya que los dos períodos académicos no se ajustan a los temarios que se tratarán en las clases, además acotando que, tienen poco entusiasmo por conocer y explorar contenidos como la personificación y reconocimiento de las cuentas contables (Ramírez y Ángel, 2018). Esto debido a que algunos docentes quienes imparten su cátedra en esta asignatura, no poseen el perfil académico pertinente, para propiciar escenarios que resalten la metodología adecuada en el fortalecimiento de los conocimientos y habilidades que contribuyan a la asimilación por los estudiantes.

De acuerdo con lo mencionado, el Ministerio de Educación (2016) implementa la inserción de la tecnología en la educación, facultando a los estudiantes, tener accesos efectivos hacia las diversas herramientas virtuales, que le permitan potenciar la participación y apropiarse de los conocimientos, transformando de esta manera, prácticas tradicionales hacia una verdadera innovación digital de aprendizajes.

“Emprendimiento y Gestión es una asignatura que se desarrolla durante los tres cursos del Bachillerato General Unificado (BGU). Parte de tres premisas claves: el perfil

---

de salida que alcanzó el estudiante al concluir la Educación General Básica (EGB), el legítimo afán de autonomía y autorrealización del ser humano, y, fundamentalmente, la confianza en el país tanto por la constitucionalidad que le caracteriza, como por los ejemplos exitosos de conciudadanos que concretaron sus sueños y son fuente de inspiración.” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, p. 4).

Con esta afirmación, la implementación de la asignatura interdisciplinar de Emprendimiento y Gestión en la malla académica en el bachillerato, es una propuesta cautivadora, que busca como iniciativa explotar la cultura emprendedora en los estudiantes, ya que en el país se necesita de jóvenes con liderazgo, visionarios, empoderados, cumpliendo retos, potenciando su espíritu de indagador en los espacios donde se desenvuelva.

Uno de los grandes aportes que se pueden incorporar son, las actividades usando herramientas virtuales, como es el caso del Entorno Digital EDILIM, el mismo que a través de su interfaz atractiva y la variedad de sus plantillas, permite crear libros interactivos integrando elementos multimedia como: textos, audios, animaciones entre otros, incluyendo una diversidad de alternativas como: preguntas, emparejamiento, sopa de letras, puzzles, respuestas múltiples, clasificador de imágenes, encontrar la palabra secreta.

Por lo tanto, el presente artículo parte de la hipótesis ¿las actividades interactivas reforzaran los conocimientos de la materia de Emprendimiento y Gestión, a través de la herramienta virtual EDILIM?, con el objetivo de diseñar actividades digitales interactivas innovadoras para reforzar los conocimientos de la materia de Emprendimiento y Gestión, a través de la herramienta virtual EDILIM, para los estudiantes de bachillerato. La finalidad fundamental es crear una motivación a los docentes en la innovación de su labor, por ende, el público que lea este artículo, sobre la herramienta virtual EDILIM y las actividades que se generarían para el desarrollo académico de los estudiantes. Para cumplir el objetivo de la investigación se usó como metodología un enfoque cuantitativo, generando como instrumentos de recolección de datos un

---

cuestionario, que se aplicó a través de Google Forms. Esta encuesta estuvo dirigida a los estudiantes y docentes, quienes fueron determinados por un enfoque de muestreo intencionado. Es decir, se determinó a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “Hernán Malo González” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Ecuador. Posteriormente se seleccionó a un bachillerato técnico y cursos, teniendo un total de 77 participantes, que de manera anónima.

### **Materiales Y Métodos**

La metodología responde a un enfoque cuantitativo con un diseño de tipo descriptivo, en relación a los instrumentos de recolección de datos, ya que se implementará el uso de cálculos estadísticos, graficas, porcentajes, mientras que de forma inferencial se dará explicación de dichos resultados. Según Hernández (2014) el Enfoque Cuantitativo se basa en recoger y analizar datos medibles, de sucesos cuantificables con la finalidad de probar hipótesis, estableciendo con precisión patrones de comportamiento y examinación de teorías en una población.

Por ende, se va a realizar una medición de las variables de investigación Entorno virtual EDILIM y su enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Además, la corroboración de las necesidades que presentan los estudiantes será por medio de cuestionarios pre test y posterior a la aplicación de la propuesta se tomará un post test.

Consecuentemente, este proceso diseñado será útil para analizar los sujetos de estudio, estudiantes y docentes, en los docentes el déficit de uso de herramientas tecnológicas, clases monótonas, incumplimiento de las destrezas curriculares etc. Y en los estudiantes la falta de motivación en el aprendizaje de la asignatura, vacíos de aprendizaje, poca interacción con herramientas tecnológicas.

---

### **Población y muestra**

La población estuvo compuesta por docentes de la asignatura de emprendimiento que imparten en bachillerato y por los estudiantes, así mismo, los participantes estuvieron prestos a la participación de la investigación, cabe mencionar que al momento de responder la encuesta lo hicieron de forma anónima. Por los tanto, la población delimitada que se ha escogido de acuerdo al análisis desarrollado, estará conformada por los estudiantes de Primero de Bachillerato.

Para determinar la muestra, se considera una muestra probabilística. Esto debido a la mayor facilidad de interpretación de resultados estadísticos, esto en relación a los factores detectados en los sujetos de estudio, expuestos a partir de la toma del pre test.

Posteriormente, se seleccionó a dos paralelos "A" y "B", de Primer año de Bachillerato Especialidad Ciencias Generales, de la Unidad educativa "Hernán Malo González", Por ello se considero en los participantes las necesidades detectadas, y en los docentes la motivación de innovar en sus clases.

### **Instrumento**

En cuestión la investigación al responder a un foque cuantitativo, se diseña a base estructurada, preguntas cerradas, de opción múltiple, se utiliza una combinación de respuestas dicotómicas, con una escala de Likert, que se aplicó para la recolección de los datos, de manera online, el mismo que fue diseñado en Google Forms, aplicado a 75 estudiantes y 2 docentes de la asignatura.

Con el instrumento se fue posible el análisis de los datos recolectados para comprobar la hipótesis planteada en la investigación, además, se realizó una validez del instrumento. De acuerdo al planteamiento de (Hernández, 2014) este es un proceso de análisis meticuloso a las preguntas que se proponen en una encuesta, que es valorada por profesionales en la temática a tratar. Por otro lado, el cálculo de Alfa de Cronbach que valido el instrumento diseñado, esto genero la confiabilidad de la recolección de datos.

---

### **Análisis de los resultados**

La representación de datos para el presente trabajo práctico investigativo se dio a partir, de un cuestionario donde se tabularon los resultados pertinentes a la aplicación mediante la estadística descriptiva a consideración de las evidencias recolectadas en corroboración al cumplimiento de los objetivos determinados en el presente estudio investigativo.

**El docente aplica actividades motivadoras previas al desarrollo de las clases de Emprendimiento:** según las respuestas obtenidas el 74% de los estudiantes afirman que los docentes no aplican actividades motivadoras en sus clases.

**Durante las clases el docente desarrolla actividades con herramientas digitales, softwares, plataformas:** en general el 57% de los docentes no desarrollan actividades de sus clases, con alguna herramienta digital, por otro lado, los estudiantes se muestran interesados que deberían aplicarse herramientas digitales en clases de emprendimiento, se debería tomar en consideración una diferente pedagogía para así llegar a los estudiantes.

**¿Su docente de emprendimiento y gestión realiza formularios de impuesto a la renta con apoyo de la tecnología?:** en definición el 68% de los participantes mencionan que el docente siempre utiliza Excel, donde los ejercicios son los mismos, el 13% expusieron que si entienden los procesos desde el método aplicado por el docente.

**Durante las clases de Emprendimiento y Gestión el docente realiza ejercicios prácticos y explicativos de acuerdo a los contenidos establecidos:** el 59% de los encuestados no comprenden las actividades de emprendimiento, por otro lado, está el 22% que manifiestan comprender las clases, sin embargo, se debería tomar en consideración una diferente pedagogía para así llegar a los estudiantes.

---

**Consideraría usted que el periodo de clase es suficiente para cumplir a totalidad el desarrollo de los diversos ejercicios planteados por el docente:** los periodos académicos son de 45 minutos donde el 63% de los estudiantes afirman que es muy poco el tiempo, dejando inconcluso los ejercicios planteados en clases, de otra manera el 37% da a conocer que no para todos los ejercicios se necesita el mismo tiempo. Por consiguiente, el docente debe seguir un proceso en base a una planificación y según los datos proporcionados el docente realiza la consideración en los estudiantes de esta contribuye al aprendizaje y enseñanza.

**Se siente motivado e interesado por las clases de Emprendimiento y Gestión:** en definitiva, el 72% dio a conocer que a veces se encuentran interesados en aprender, mientras que el 10% se sienten motivados en las clases. Hoy en día la tecnología marca tendencia no debería ser la excepción por el docente, esto genera interés en la clase y en la participación activa.

**Considera usted que los objetivos, destrezas y contenido de la asignatura de Emprendimiento y Gestión motiva su espíritu de emprendedor:** en general el 59% de los encuestados consideran que la asignatura impulsa el espíritu emprendedor, por otro lado, el 18% dan a conocer que esto se desarrolla durante las clases de emprendimiento. Por efecto, las actividades en clase, siguen un proceso que en el entorno social son vínculos de interacción, en la exposición desde una clase en la representación con el detalle de un emprendedor esto refleja que las personas sientan interés por la asignatura.

**Pondría en práctica lo aprendido de sus clases de Emprendimiento y Gestión para la elaboración de un proyecto emprendedor:** en casos prácticos el 73% de los participantes afirman que sí, la predisposición y apoyo de la comunidad educativa se busca hacer un excelente trabajo de interacción, transformando el sentido del aprendizaje en aprender para la vida.

---

**Se mantiene usted con buenas calificaciones en la asignatura de Emprendimiento y Gestión:**

El 69% de los encuestados, reconocen no cumplir con calificaciones buenas, generalmente cumplen con lo básico y necesario de la asignatura. Hoy en día las clases, siguen un proceso que el entorno social son vínculos de interacción en la exposición desde una clase basada en aprendizaje digital, van de la mano con las apps y software que se acoplan al medio de forma inmediata esto ha facilitado en la modalidad de estudiar y a prender algo más.

**Utilizando entornos digitales le ha permitido reforzar sus conocimientos en la asignatura.**

Siempre será un aporte la tecnología y la capacitación que reciba el docente, al implementar clases en forma virtual determina un posicionamiento, el 74% responden que siempre al utilizar herramientas innovadoras el docente en clases de emprendimiento, mejoraría en aprendizaje. Se debe tener en cuenta que los estudiantes se encuentran inmersos en la tecnología en las clases de emprendimiento, sería una gran alternativa en una clase inversa.

---



## Conclusiones

En base a la investigación realizada, y con los datos obtenidos de los instrumentos se confirma el cumplimiento del objetivo de estudio. En general, los conocimientos en los estudiantes de la materia de emprendimiento y gestión de primero Bachillerato, presentaron un déficit, correspondiente a un 70%, incumpliendo el perfil de salida planteada para la asignatura, esto en relación a la falta de motivación e interacción.

En los docentes se identificó un desconocimiento en el uso de herramientas virtuales, así conforme la falta de interés de mejorar su pedagogía. Es por ello, que en la educación se debe implementar el uso de plataformas auxiliares para complementar la participación y la evaluación de los estudiantes; esto generaría que los estudiantes conozcan un entorno educativo-interactivo basado en la arquitectura web 2.0 y se lo podría asociar como nuevo contenido que se puede compartir como contenido digital a las plataformas o medios sociales convencionales a partir de los conocimientos tradicionales.

En relación a la plataforma EDILIM como una herramienta para la labor docente, la que denomino como pizarra interactiva puede promover un nuevo enfoque dentro de las instituciones educativas para generar un nuevo paradigma de educomunicación.

Las actividades desarrolladas en el software virtual EDILIM están enmarcadas en el contenido de todas las unidades del texto de la asignatura de Emprendimiento y Gestión teniendo un impacto positivo en los estudiantes.

---

### Referencias bibliográfica

- Cevallos, J. R. M., Holguín, B. L. D., & Rodríguez, D. C. S. (2017). La administración de empresas: emprendimiento y gestión. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 829-837.
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*. McGRAW-HILL Interamericana Editores S.A.
- Martín, A. G., & González, A. T. (2018). Educación mediática y su didáctica. Una propuesta para la formación del profesorado en TIC y medios. *Revista Interuniversitaria de formación del profesorado*, 32(1), 15-27.
- Ministerio de Educación del Ecuador [MinEduc]. (2016). *No Title*.
- Ministerio de Educación Ecuador. (2015). *Guía emprendimiento y gestión*.
- Moreno-Cevallos, J. R., Dueñas-Holguín, B. L., & Sánchez-Rodríguez, D. C. (2017). La administración de empresas: emprendimiento y gestión. *Domino de las Ciencias*, 3(3 mon), 829-837.
- Ramírez, A., & Ángel, M. (2018). Relación de la asignatura de emprendimiento y gestión con el perfil de salida del bachiller, en los estudiantes del bachillerato general unificado, de la unidad educativa "Jacinto Collahuazo (Master's thesis, Quito: UCE).
- Rodríguez, Milagro, & Barragán, H. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana Social*, 1(2), 7. [https://doi.org/10.26871/killkana\\_social.v1i2.29](https://doi.org/10.26871/killkana_social.v1i2.29)
-