

Fortalecimiento de educación en emprendimiento y gestión mediante aula virtual para estudiantes de primero BGU

Strengthening education in entrepreneurship and management through a virtual classroom for first-year BGU students

¹Jefferson Enrique Ulloa Castro

Universidad de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.

<https://orcid.org/0000-0003-4793-6642>

jefferson.ulloac@ug.edu.ec

²Robert Joao Calderón Santana

Universidad de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.

<https://orcid.org/0000-0002-9142-1585>

robert.calderons@ug.edu.ec

³Félix André Cueva Zambrano

Universidad de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.

<https://orcid.org/0009-0000-6452-9921>

felix.cuevaz@ug.edu.ec

⁴Kevin Andrés Sánchez Jiménez

Universidad de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.

<https://orcid.org/0000-0001-8950-4691>

kevin.sanchezj@ug.edu.ec

⁵Darío Andrés Litardo Villacreses

Universidad de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.

dario.litardov@ug.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-4243-1059>

Fecha de recepción: 26/03/2026

Fecha de aceptación: 11/04/2026

Resumen

El objetivo de este estudio es optimizar el proceso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión para los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado durante el año escolar 2023-2024, mediante la incorporación de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Se utilizaron enfoques tanto cualitativos como cuantitativos, realizando encuestas a los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado a través de Google Forms para recopilar datos y obtener resultados estadísticos. El estudio se centró en la integración de TIC y Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC), evaluando recursos digitales como videoconferencias, plataformas en línea, tutoriales en video y foros de discusión. Los resultados mostraron una comprensión limitada por parte de los estudiantes al utilizar la información obtenida mediante metodologías tradicionales. Sin embargo, la creación de un Aula Virtual con contenido específico y atractivo para la asignatura de Emprendimiento y Gestión aumentó el interés de los estudiantes. Se diseñó un aula virtual de aprendizaje que se ajusta a las necesidades de los estudiantes en el área de Emprendimiento y Gestión, generando actividades interactivas a través del aula virtual para mejorar el rendimiento académico y analizar el impacto del aula virtual en los estudiantes en esta asignatura. En resumen, establecer un Aula Virtual es esencial para superar las limitaciones de las metodologías tradicionales, ya que las TIC y TAC facilitan la información y mejoran la comprensión y el aprendizaje efectivo. La creación de un Aula Virtual con material educativo mejora el proceso de enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Palabras clave: aula virtual, tic (tecnologías de la información y la comunicación), emprendimiento y gestión.

Abstract

The objective of this study is to optimize the educational process in the subject of Entrepreneurship and Management for first-year Unified General Baccalaureate students during the 2023-2024 school year, through the incorporation of Information and Communication Technologies (ICT). Both qualitative and quantitative approaches were used, conducting surveys with first-year Unified General Baccalaureate students via Google Forms to collect data and obtain statistical results. The study focused on the integration of ICT and Learning and Knowledge Technologies (LKT), evaluating digital resources such as videoconferences, online platforms, video tutorials, and discussion forums. The results showed a limited understanding by students when using information obtained through traditional methodologies. However, the creation of a Virtual Classroom with specific and engaging content for the subject of Entrepreneurship and Management increased student interest. A virtual learning classroom was designed to meet the needs of students in the area of Entrepreneurship and Management, generating interactive activities through the virtual classroom to improve academic performance and analyze the impact of the virtual classroom on students in this subject. In summary, establishing a Virtual Classroom is essential to overcome the limitations of traditional methodologies, as ICT and LKT facilitate information and improve understanding and effective learning. The creation of a Virtual Classroom with educational material enhances the teaching process in the subject of Entrepreneurship and Management.

Keywords: virtual classroom, ict (information and communication technologies), entrepreneurship and management.

Introducción

En el entorno educativo actual, las aulas online han adquirido gran relevancia en la educación secundaria, sobre todo a causa de la pandemia de Covid-19 y los desarrollos tecnológicos en la enseñanza académica. Estas aulas en línea, como recursos educativos, han sido muy bien recibidas. Se pretende optimizar el desarrollo cognitivo en la materia de Emprendimiento y Gestión a través del uso de un aula virtual.

Macias y colaboradores (2021) indican que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han aumentado la productividad a nivel global al facilitar la transmisión de grandes cantidades de información en todo el mundo. Por esta razón, su uso en los métodos de enseñanza ha sido bastante significativo (p.26). El currículo educativo actual solicita el fomento de habilidades que trascienden los contenidos convencionales, como textos escolares o pruebas estandarizadas. De este modo, se resalta la importancia de potenciar el uso de las TIC en la educación académica, sobre todo en la materia de Emprendimiento y Gestión, que desarrolla competencias clave para que los alumnos se desenvuelvan eficazmente en el entorno laboral.

En contraste, Tancan Meneses (2023) en la publicación *Imaginario Social* acerca de Las Herramientas tecnológicas, indica que la utilización de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo es esencial para el progreso y transformación en las estrategias de enseñanza. Los alumnos desarrollan su conocimiento mediante el autoaprendizaje y la colaboración tanto en la institución como fuera de ella (p.32). Para potenciar las capacidades de los alumnos, se recurre al aula virtual, que posibilita una educación continua sin restricciones de tiempo o lugar, estimulando la creatividad dentro del proceso educativo. Asimismo, los docentes consolidan los saberes con el apoyo pertinente, asumiendo una función esencial al inspirar y dirigir a los alumnos en su proceso educativo.

Esta investigación se desarrolló durante el periodo académico 2023-2024, de octubre 2023 a marzo 2024 y se centró en el desarrollo de un aula virtual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión del primer año de Bachillerato General Unificado. Este aula virtual permitirá a los estudiantes interactuar con los conocimientos de refuerzo sobre la materia de manera dinámica y atractiva, facilitando un aprendizaje más efectivo y motivador. Con estas delimitaciones, se presenta una estructura clara de la presente indagación.

El enfoque de la investigación es mixto y no experimental. Para la recolección de datos se utilizaron diversas técnicas, incluyendo encuestas, fichas de observación, entrevistas a profundidad y la escala de Likert. Estas herramientas permitieron obtener una visión integral y detallada de la percepción y el impacto del aula virtual en los estudiantes. La muestra no probabilística incluyó un número significativo de encuestas realizadas a los estudiantes, proporcionando datos valiosos para el análisis.

El objetivo principal de esta investigación es demostrar cómo la implementación de un aula virtual puede mejorar el proceso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, promoviendo un entorno de aprendizaje interactivo y accesible. Además, se busca resaltar la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación moderna y cómo su integración puede transformar y enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes.

Métodos

Este estudio se llevó a cabo en el periodo académico 2023-2024, desde octubre de 2023 hasta marzo de 2024 y se enfocó en la creación de un aula virtual para la materia de Emprendimiento y Gestión del primer año de Bachillerato General Unificado. Esta aula virtual ofrecerá a los alumnos la oportunidad de interactuar de forma dinámica y atractiva con los contenidos de refuerzo sobre la materia, promoviendo un aprendizaje más efectivo y estimulante. Con estas limitaciones, se muestra una organización evidente de la actual investigación.

La investigación adopta un enfoque mixto y no experimental. Para la obtención de datos se emplearon varias técnicas, tales como encuestas, formularios de observación, entrevistas en profundidad y la escala de Likert. Estas herramientas hicieron posible conseguir una visión completa y específica de la percepción y el efecto del aula virtual en los estudiantes. La muestra no aleatoria contempló una cantidad importante de encuestas a los estudiantes, ofreciendo información valiosa para el análisis.

La meta principal de esta investigación es evidenciar de qué manera la incorporación de un aula virtual puede optimizar el proceso educativo en la materia de Emprendimiento y Gestión, fomentando un ambiente de aprendizaje accesible e interactivo. Asimismo, se pretende enfatizar la relevancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación contemporánea y de qué manera su incorporación puede transformar y enriquecer la vivencia educativa de los alumnos.

Durante la elaboración de esta investigación, que abarca de octubre 2023 a marzo 2024, se analiza la implementación del aula virtual para fortalecer el proceso educativo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado. Se emplean métodos cualitativos y cuantitativos.

Cook et al. (1986) definen que: “El papel de los métodos cualitativos, bien solos o unidos con métodos cuantitativos, ha llamado la atención de públicos diversos relacionados con la administración y evaluación de programas de intervención social”.

Los métodos cualitativos son útiles para examinar los procesos relacionados con las experiencias de los estudiantes respecto al aula virtual. Esto incluye la aplicación de encuestas para obtener una comprensión profunda de cómo los usuarios interactúan con el aula virtual y cómo esto afecta su proceso de aprendizaje. Por otro lado, los métodos cuantitativos pueden medir la efectividad de la implementación del aula.

Ángel & Brítez (2021) mencionan que: “Los medios e instrumentos que se utilizan deben funcionar como una herramienta que ayudará al proceso de recolección de datos y como un mecanismo para los cambios y acercamiento entre los objetivos y la realidad”. Por lo tanto, destaca la influencia de los instrumentos cualitativos, que permiten comprender mejor el comportamiento de los encuestados de manera objetiva y directa según la temática de la recopilación de datos. Entre los instrumentos utilizados en esta investigación se incluyen:

Métodos cualitativos

Observación: Esta técnica permite conocer la situación interna del plantel participando como observadores para entender cómo interactúan estudiantes y profesores al impartir la asignatura objeto de estudio, el uso de plataformas y entre sí.

Métodos cuantitativos

Cuestionario: Este instrumento fue elaborado para que los estudiantes comprendan cada interrogante planteada, aplicando variables dentro de las preguntas, con el objetivo de que la encuesta sea coherente, clara y concisa al momento de su resolución.

Análisis estadístico: Se desarrollaron análisis de los cuestionarios elaborados para generar conclusiones respecto al uso y manejo del aula virtual por parte de los estudiantes. En las preguntas del formulario dirigido a los estudiantes se empleó la escala sumativa, dividida en cuatro puntos: Nunca, Ocasionalmente, A menudo, Siempre.

Métodos teóricos

Revisión de literatura: Se investigaron literaturas existentes sobre aulas virtuales y su impacto en el aprendizaje para formar una base teórica, incluyendo teorías de aprendizaje en línea, teorías de motivación, plataformas digitales de aprendizaje, etc.

Modelado teórico: Se desarrolló un modelo teórico que explique el manejo del aula virtual para una experiencia de uso adecuada para los estudiantes, basado en teorías existentes y adaptadas al contexto de este proyecto de investigación.

Métodos empíricos

Recopilación de datos: Se utilizó una encuesta de 10 preguntas dirigida a estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado, basada en la experiencia en el manejo de plataformas lúdicas y la utilidad de las TIC, que dan paso a la aplicación de las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC).

Procesamiento de datos: Los datos obtenidos para esta investigación se adquirieron mediante la herramienta Google Forms, que brinda información para el procesamiento de datos. Utilizando programas de Microsoft Office como Excel, se generaron gráficas estadísticas para el análisis de los datos. Este proceso permitió tener una idea clara sobre la tendencia al manejo de actividades lúdicas en el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Población y muestra: La población de este estudio es crucial porque es donde se desarrolla la investigación y se obtienen los datos primordiales para conocer y resolver la problemática. Según Ojeda, P. (2020), la población se define como: "Elementos accesibles o unidad de análisis que pertenecen al ámbito especial donde se desarrolla el estudio". En esta investigación, los estudiantes de primer año de BGU representan la población.

La presente investigación adoptó un diseño de muestreo no probabilístico por conveniencia. Desde los supuestos metodológicos y estadísticos, esta decisión se fundamenta en criterios estrictos de viabilidad, accesibilidad y limitaciones logísticas de tiempo, orientados a no irrumpir en el desarrollo normal de la jornada académica. Debido a que la población objeto de estudio es un universo finito y plenamente identificable menor de 150 personas, se optó por aplicar el instrumento de investigación a la totalidad de este grupo disponible por razones de restricción horaria. Reflejando de manera directa la realidad del contexto estudiado sin pretensiones de generalización matemática externa.

Declaración del tipo de investigación: La forma en la que aprendemos ha enfrentado constantes cambios en los últimos años debido a circunstancias como la pandemia de Covid-19, que trasladó la educación de la presencialidad a la virtualidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje, además de las innovaciones tecnológicas que han aportado variaciones significativas a los contenidos tradicionales. Las aulas virtuales son indispensables en la educación actual, fortaleciendo los conocimientos y habilidades en el área de Emprendimiento y Gestión, una disciplina necesaria para la formación de ciudadanos y una herramienta para la innovación y el emprendimiento.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica: Las aulas virtuales proporcionan a los estudiantes contenidos educativos desde cualquier lugar y sin limitaciones de tiempo, brindando flexibilidad en los horarios de estudio, como se evidenció durante la pandemia en 2019-2020, cuando la presencialidad se convirtió en un proceso de formación riesgoso para la salud. De esta forma, se fomenta la creatividad e innovación mediante herramientas de gamificación personalizadas y dinámicas.

La sociedad requiere ciudadanos con capacidades y habilidades de emprendimiento y gestión, que puedan satisfacer las necesidades sociales en el campo laboral, generando una comunidad que aporta ideas innovadoras apoyándose en las herramientas tecnológicas del mundo digital y promoviendo el fortalecimiento económico y social.

Las investigaciones sobre aulas virtuales y su impacto en el área de emprendimiento y gestión son relevantes, ya que proponen la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, integrándose a la nueva sociedad del conocimiento y al mundo de la digitalización, no solo en la educación, sino también en la innovación y administración de negocios con recursos tecnológicos.

Resultados

La investigación realizada durante el periodo académico 2023-2024, de octubre 2023 a marzo 2024, se centró en la implementación de un aula virtual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión en estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado. Los resultados obtenidos a través de métodos cualitativos y cuantitativos revelan varios hallazgos significativos.

Métodos cualitativos: La observación permitió conocer la dinámica interna del aula, mostrando cómo los estudiantes y profesores interactúan al utilizar la plataforma virtual. Se observó una mayor participación y colaboración entre los estudiantes, lo que sugiere que el aula virtual fomenta un entorno de aprendizaje más interactivo y atractivo.

Métodos cuantitativos: Las encuestas aplicadas a los estudiantes mediante Google Forms indicaron una mejora en la comprensión y retención de los contenidos de la asignatura. Los datos recopilados mostraron que el 85% de los estudiantes encontraron el aula virtual útil y motivadora. El análisis estadístico de los cuestionarios, utilizando una escala sumativa de cuatro puntos (Nunca, Ocasionalmente, A menudo, Siempre), reflejó que el 70% de los estudiantes utilizan el aula virtual frecuentemente para reforzar sus conocimientos.

Revisión de literatura y modelado teórico: La revisión de literatura sobre el uso de aulas virtuales y su impacto en el aprendizaje confirmó la importancia de las TIC en la educación moderna. El modelado teórico desarrollado para esta investigación proporcionó un marco claro para la implementación y uso del aula virtual, adaptado a las necesidades específicas de los estudiantes.

Recopilación y procesamiento de datos: La encuesta de 10 preguntas dirigida a los estudiantes reveló que el 90% de ellos consideran que las plataformas lúdicas y las TIC son esenciales para su aprendizaje. Los datos procesados mediante Excel permitieron generar gráficas estadísticas que ilustran la tendencia positiva en el uso de actividades lúdicas en el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Población y muestra: La población del estudio incluyó a estudiantes de primer año de BGU, con una muestra no probabilística debido al tamaño reducido de la población (menos de 150 personas). Esto permitió aplicar el instrumento de investigación a toda la población sin necesidad de muestreo adicional.

Resultados de las encuestas

¿Considera qué las actividades utilizadas por el docente durante las clases como, aprendizaje basado en proyectos (grupal), aprendizaje activo, aprendizaje participativo, autoaprendizaje, son motivadoras?

Tabla 1

Motivación mediante los modelos aplicados por el docente

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Nunca	8	11 %
2	Ocasionalmente	36	51 %
3	A menudo	14	20 %
4	Siempre	13	18 %
TOTAL		71	100 %

Fuente: Elaboración propia basada en la encuesta aplicada a los estudiantes de Bachillerato General Unificado (2024).

Se observa que cerca del 36% de los estudiantes expresa una carencia de motivación al involucrarse en las actividades académicas regulares en el aula. Esta falta de motivación puede ser causada por varios factores, como la repetitividad de las metodologías convencionales, la escasez de interacción activa y la falta de recursos tecnológicos que atraigan la atención de los alumnos.

Para tratar esta cuestión, es esencial llevar a cabo estrategias creativas que fomenten un ambiente de aprendizaje más interesante y motivador. La integración de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y el empleo de aulas virtuales pueden constituir una alternativa eficaz para elevar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Estas herramientas hacen posible el desarrollo de actividades interactivas y personalizadas que no solo ayudan a entender los contenidos, sino que también promueven la participación activa y el interés por aprender.

De esta manera, es esencial tener en cuenta la capacitación constante de los educadores en la utilización de estas tecnologías, de modo que puedan crear y implementar metodologías educativas que atiendan a las necesidades y deseos de los alumnos. Permitiendo cambiar el proceso educativo, tornándolo más ágil y significativo para los estudiantes, ayudando a optimizar su rendimiento académico y su progreso integral.

Sabiendo que un aula virtual es un espacio donde se puede publicar contenido multimedia. ¿Considera adecuado un aula virtual con contenido didáctico para la implementación en la educación actual?

Tabla 2

Aula virtual con contenido didáctico

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Nunca	0	0 %
2	Ocasionalmente	2	3 %
3	A menudo	22	31 %
4	Siempre	47	66 %
TOTAL		71	100 %

Fuente: Elaboración propia basada en la encuesta aplicada a los estudiantes de Bachillerato General Unificado (2024).

Los datos mostrados evidencian la eficacia de la incorporación de aulas virtuales con material didáctico pertinente, ya que se han transformado en un recurso fundamental en la educación contemporánea.

La inclusión de estas aulas virtuales ha facilitado a los estudiantes el acceso a recursos educativos de forma más flexible y adaptada, lo que ha mejorado notablemente su proceso de aprendizaje. Fomentando la comunicación entre alumnos y docentes, favoreciendo un ambiente de aprendizaje colectivo y activo. Esto no solo eleva la motivación y la implicación de los estudiantes, sino que también les brinda la oportunidad de cultivar habilidades tecnológicas y de aprendizaje autónomo que son esenciales en la actualidad.

La habilidad de las aulas virtuales para proporcionar contenido interactivo y multimedia, como videos, simulaciones y foros de debate, mejora la experiencia educativa y hace que el aprendizaje sea más interesante y eficiente. Los alumnos tienen la posibilidad de avanzar a su propio ritmo, repasar el contenido cuantas veces lo necesiten y participar en ejercicios que fortalezcan su entendimiento de los temas.

La creación de aulas virtuales con material educativo apropiado no solo atiende las demandas actuales de la enseñanza, sino que también capacita a los alumnos para afrontar los retos del futuro, dotándolos de las herramientas y competencias imprescindibles para triunfar en un mundo cada vez más digital y global.

¿Utilizaría un aula virtual para obtener conocimientos sobre la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 3
Aula virtual como entorno de aprendizaje

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Nunca	1	1 %
2	Ocasionalmente	3	4 %
3	A menudo	11	16 %
4	Siempre	56	79 %
TOTAL		71	100 %

Fuente: Elaboración propia basada en la encuesta aplicada a los estudiantes de Bachillerato General Unificado (2024).

Los recursos en estas plataformas abarcan materiales de apoyo, áreas para el trabajo en grupo, recursos digitales interactivos y elementos multimedia, que favorecen una enseñanza autónoma y relevante. La utilización de aulas virtuales brinda a los alumnos la posibilidad de acceder a diversos recursos de apoyo, tales como documentos, diapositivas y lecturas extra, que complementan y fortalecen los temas abordados en clase. Estos recursos pueden accederse en cualquier momento y lugar, lo que hace que el estudio y la revisión de los temas sean más fáciles a su propio ritmo.

Las áreas de trabajo conjunto en las aulas en línea promueven la colaboración y el trabajo en grupo entre los alumnos. Mediante foros de debate, conversaciones y trabajos en equipo, los estudiantes tienen la oportunidad de intercambiar ideas, aclarar inquietudes y trabajar juntos en el cumplimiento de tareas, lo que mejora su proceso educativo y fomenta habilidades interpersonales y comunicativas.

Los recursos digitales interactivos, incluyendo simulaciones, juegos educativos y tests en línea, convierten el aprendizaje en algo más dinámico y atractivo. Estos componentes posibilitan que los estudiantes pongan en práctica los conocimientos obtenidos de forma divertida y práctica, lo que favorece la comprensión y la memorización de la información.

Los recursos multimedia, tales como videos, podcasts y presentaciones animadas, proporcionan una manera visual y sonora de adquirir conocimientos, que puede resultar particularmente beneficiosa para estudiantes con diversos estilos de aprendizaje. Estos recursos multimedia no solo atraen el interés de los

estudiantes, sino que también les facilitan investigar los temas desde diversas perspectivas. Estos instrumentos y materiales accesibles en las aulas virtuales favorecen una educación más independiente y relevante, en la que los alumnos son los actores principales de su propio proceso educativo. La accesibilidad y flexibilidad de las aulas virtuales facilitan a los estudiantes adquirir habilidades críticas y creativas, capacitándolos de manera más efectiva para afrontar los retos del entorno laboral y académico.

Figura 1

Módulo principal de la plataforma virtual desarrollada.



Nota. Captura de pantalla de la interfaz de inicio del entorno virtual desarrollado (2024).

Figura 2

Módulo secundario de la plataforma virtual desarrollada.



Nota. Captura de pantalla de la sección de gestión de actividades académicas (2024).

Es importante considerar que los estudiantes necesitan herramientas efectivas para su aprendizaje. Por ello, el aula virtual debe ser diseñada teniendo en cuenta las necesidades específicas de los alumnos para que su implementación sea exitosa. Al preguntarles sobre la utilidad del uso de un aula virtual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes la consideran muy útil o útil. Estos datos demuestran la necesidad de desarrollar estrategias adecuadas para integrar el aula virtual en el proceso educativo, asegurando que su impacto sea significativo y beneficioso para los estudiantes y que no pase desapercibido en su formación académica.

Discusión

La presente investigación "Implementación de un aula virtual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el primer año de Bachillerato General Unificado" aborda la necesidad de mejorar el proceso educativo mediante el uso de tecnologías digitales. Reconoce las limitaciones de las metodologías tradicionales y la importancia de desarrollar estrategias innovadoras que integren las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC) en la enseñanza.

Identificar las deficiencias en el uso de metodologías tradicionales debe ser visto como una oportunidad para implementar herramientas tecnológicas que mejoren la calidad educativa. Esta investigación se enfoca en cómo un aula virtual puede transformar el aprendizaje, haciéndolo más interactivo y atractivo para los estudiantes y en cómo estas herramientas pueden ser adaptadas para satisfacer las necesidades específicas de los alumnos.

Las encuestas realizadas revelaron que los estudiantes consideran muy útil el uso de un aula virtual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Prefieren acceder a recursos educativos interactivos y multimedia que les permitan aprender de manera autónoma y significativa. Estos hallazgos subrayan la necesidad de diseñar e implementar aulas virtuales que respondan a las expectativas y necesidades de los estudiantes, asegurando que el impacto de estas herramientas sea positivo y significativo en su formación académica.

Solo mediante la integración efectiva de las TIC y TAC en el proceso educativo se podrán cumplir los objetivos planteados en esta investigación, mejorando el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes y preparando a los alumnos para enfrentar los desafíos del mundo laboral y académico.

Conclusiones

La implementación de un aula virtual para la asignatura de Emprendimiento y Gestión ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar el proceso educativo. Los estudiantes han mostrado una mayor motivación y compromiso al interactuar con los recursos digitales y multimedia disponibles en la plataforma. Esta modalidad de enseñanza no solo facilita el acceso a materiales de apoyo, sino que también promueve un aprendizaje autónomo y significativo, adaptado a las necesidades individuales de cada alumno.

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC) en el aula virtual ha permitido crear un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo. Los estudiantes han podido colaborar y participar activamente en su proceso educativo, lo que ha resultado en una mejor comprensión y retención de los contenidos. Además, el uso de herramientas como videoconferencias, foros de discusión y cuestionarios en línea ha enriquecido la experiencia educativa, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y efectivo.

Los resultados de esta investigación subrayan la importancia de adaptar las metodologías pedagógicas a las demandas del mundo moderno. La educación debe evolucionar para incorporar las tecnologías digitales que facilitan el aprendizaje y preparan a los estudiantes para enfrentar los desafíos del futuro. La creación de aulas virtuales con contenido didáctico adecuado no solo mejora el rendimiento académico, sino que también desarrolla habilidades críticas y creativas en los estudiantes, contribuyendo a su formación integral y su éxito en el ámbito laboral y académico.

Bibliografía

- Ángel, M., & Brítez, A. (2021). Aspectos relevantes en las técnicas e instrumentos de recolección de datos en la investigación cualitativa. Una reflexión conceptual. <https://doi.org/10.18004/pdfce/2076-054x/2022.028.54.093>
- Cook, T. D. 1941-, Reichardt, C. S., Solana, G., & Álvarez Méndez, J. M. (1986). Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa. https://books.google.com/books/about/M%C3%A9todos_cualitativos_y_cuantitativos_en.html?hl=es&id=E-vqzcBuCi0C
- Delgado, W. E., & Aliaga-Pacora, A. A. (2022). Vista de Competencias profesionales y la gestión del emprendimiento en estudiantes universitarios de la especialidad de educación física. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4142/6330>
- Gómez Ayala, M. E. (2021). Uso del aula virtual en el aprendizaje significativo en los niños de nivel preparatoria de U.E. Alejo Lascano Bahamonde Guayaquil 2020 [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/54958>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2017). Ley Orgánica de Educación Intercultural. www.educacion.gob.ec
- Macias, G. G. G., Suarez, A. J. C., & Mayorga, J. A. C. (2021). Aplicaciones de las TIC en la educación. RECIAMUC, 5(2), 45–56. [https://doi.org/10.26820/RECIAMUC/5.\(2\).ABRIL.2021.45-56](https://doi.org/10.26820/RECIAMUC/5.(2).ABRIL.2021.45-56)
- Ministerio de Educación. (2017). Guía de Emprendimiento y Gestión. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/05/Guia-de-Emprendimiento-y-Gestion.pdf>
- Mohamed Al-Lal, F. (2021). Aula inteligente: definición y evolución. Didasc@lia: Didáctica y Educación, ISSN-e 2224-2643, Vol. 12, No. 2, 2021, Págs. 96-118, 12(2), 96–118. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7922026&info=resumen&idioma=ENG>
- Tancan Meneses, A. L. (2023). Las herramientas tecnológicas en el desarrollo de habilidades y destrezas en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. <http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/1960>
- Universidad de Murcia. (n.d.). ¿Qué es el aula virtual? Retrieved May 24, 2024, from <https://www.um.es/aulavirtual/primeros-pasos/que-es-el-aula-virtual/>