

## Estrategias pedagógicas innovadoras para potenciar la enseñanza de emprendimiento en entornos digitales

**Innovative pedagogical strategies to enhance the teaching of entrepreneurship in digital environments.**

**Estratégias pedagógicas inovadoras para melhorar o ensino do empreendedorismo em ambientes digitais**

Salas Giler, Carolina Isabel  
Universidad Bolivariana del Ecuador  
[cisalasg@ube.edu.ec](mailto:cisalasg@ube.edu.ec)  
<https://orcid.org/0009-0009-1472-8768>



Valero Moran, Esmeralda Enriqueta  
Universidad Bolivariana del Ecuador  
[eevalerom@ube.edu.ec](mailto:eevalerom@ube.edu.ec)  
<https://orcid.org/0009-0008-3123-3698>



Maliza Muñoz, Washington Fernando  
Universidad Bolivariana del Ecuador  
[wfmalizam@ube.edu.ec](mailto:wfmalizam@ube.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0003-0970-3450>



Pérez Barrera, Hendy Maier  
Universidad Bolivariana del Ecuador  
[hperezb@ube.edu.ec](mailto:hperezb@ube.edu.ec)  
<https://orcid.org/0000-0003-1989-2136>



 DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/394>

### **Como citar:**

Salas Giler, C. I., Valero Moran, E. E., Maliza Muñoz, W. F., & Pérez Barrera, H. M. (2024). Estrategias pedagógicas innovadoras para potenciar la enseñanza de emprendimiento en entornos digitales. Código Científico Revista De Investigación, 5(1), 525–550.

**Recibido:** 08/05/2024

**Aceptado:** 13/06/2024

**Publicado:** 30/06/2024

## Resumen

El presente estudio se centra en la optimización de entornos virtuales para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, con el objetivo de potenciar el aprendizaje activo y significativo de los estudiantes. A través de una exhaustiva investigación y diseño de un Plan de Unidad Didáctica, se busca determinar la incidencia de los entornos virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Bachillerato de una institución educativa en Ecuador. Se han identificado entornos virtuales clave, como Google Classroom y Moodle, destacando su usabilidad y relevancia en el ámbito educativo secundario. La propuesta se fundamenta en la integración de herramientas digitales innovadoras para estimular la participación y motivación de los estudiantes, fomentando el desarrollo de habilidades digitales y la autonomía en el aprendizaje. Se ha diseñado un plan detallado de actividades de Emprendimiento y Gestión, estructurado en unidades de estudio que abordan aspectos estratégicos, financieros, contables y legales del emprendimiento en entornos virtuales. La validación de expertos ha respaldado la propuesta, obteniendo un índice de promotores netos del 70%, lo que confirma su aplicabilidad y usabilidad en el contexto educativo. En conclusión, este producto científico representa una oportunidad para enriquecer la enseñanza de Emprendimiento y Gestión mediante la implementación efectiva de entornos virtuales, promoviendo un aprendizaje activo, colaborativo y significativo en los estudiantes, preparándolos para los desafíos del mercado laboral actual.

**Palabras clave:** Emprendimiento, Moodle, recursos digitales, evaluación, enseñanza-aprendizaje.

## Abstract

This study focuses on the optimization of virtual environments for the teaching of Entrepreneurship and Management, with the aim of enhancing active and meaningful learning of students. Through an exhaustive research and design of a Didactic Unit Plan, we seek to determine the incidence of virtual environments in the teaching-learning process in the Baccalaureate of an educational institution in Ecuador. Key virtual environments have been identified, such as Google Classroom and Moodle, highlighting their usability and relevance in secondary education. The proposal is based on the integration of innovative digital tools to stimulate student participation and motivation, encouraging the development of digital skills and autonomy in learning. A detailed plan of Entrepreneurship and Management activities has been designed, structured in study units that address strategic, financial, accounting and legal aspects of entrepreneurship in virtual environments. Expert validation has supported the proposal, obtaining a net promoter index of 70%, which confirms its applicability and usability in the educational context. In conclusion, this scientific product represents an opportunity to enrich the teaching of Entrepreneurship and Management through the effective implementation of virtual environments, promoting active, collaborative and meaningful learning in students, preparing them for the challenges of the current labor market.

**Keywords:** Entrepreneurship, Moodle, digital resources, assessment, teaching-learning.

## Resumo

Este estudo centra-se na otimização de ambientes virtuais para o ensino do Empreendedorismo e da Gestão, com o objetivo de potenciar a aprendizagem ativa e significativa dos estudantes. Através de uma investigação exhaustiva e da conceção de um Plano de Unidade Didática, procuramos determinar o impacto dos ambientes virtuais no processo de ensino-aprendizagem na licenciatura de uma instituição de ensino do Equador. Foram identificados ambientes virtuais chave, como o Google Classroom e o Moodle, destacando a sua usabilidade e

relevância no ensino secundário. A proposta baseia-se na integração de ferramentas digitais inovadoras para estimular a participação e a motivação dos alunos, fomentando o desenvolvimento de competências digitais e a autonomia na aprendizagem. Foi concebido um plano detalhado de actividades de Empreendedorismo e Gestão, estruturado em unidades de estudo que abordam aspectos estratégicos, financeiros, contabilísticos e jurídicos do empreendedorismo em ambientes virtuais. A validação por peritos apoiou a proposta, obtendo uma taxa líquida de promotores de 70%, o que confirma a sua aplicabilidade e usabilidade no contexto educativo. Em conclusão, este produto científico representa uma oportunidade para enriquecer o ensino do Empreendedorismo e da Gestão através da implementação eficaz de ambientes virtuais, promovendo uma aprendizagem ativa, colaborativa e significativa nos alunos, preparando-os para os desafios do mercado de trabalho atual.

**Palavras-chave:** Empreendedorismo, Moodle, recursos digitais, avaliação, ensino-aprendizagem.

## Introducción

La emergencia sanitaria a nivel mundial causada por la COVID-19, generó el cierre masivo de las actividades académicas presenciales en instituciones educativas, en más de 190 países, dando paso a la virtualidad y con ella la implementación de la modalidad de aprendizaje a distancia, utilizando diversidad de formatos y plataformas (Maliza et al., 2023). La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO et al. (2020), afirman que 33 países de América Latina y el Caribe, durante la emergencia de la pandemia del COVID-19, lograron implementar estrategias digitales para enfrentar el impacto de la mejor manera posible proyectando oportunidades a los estudiantes para el aprendizaje y la innovación en la educación durante y a posterior a la pandemia (Plaza et al., 2022).

El uso de la tecnología en los países de Latinoamérica, no es algo nuevo en el contexto educativo, dado que, en las últimas décadas como resultado de los cambios generados por la globalización en los nuevos patrones de producción e innovación tecnológica, la valoración de la información y el conocimiento, se vieron en la necesidad de crear plataformas educativas y por ende formar ciudadanos con competencias digitales. Elles y Gutiérrez (2020) expresa que en la educación moderna se trazan nuevos desafíos para desarrollar y alcanzar los objetivos de

la sociedad, que exige de talento humano con competencias digitales para solucionar problemas de manera innovadora (Valencia, 2022).

En la actualidad existen diversas plataformas educativas en la web, creadas con el objetivo de facilitar el desarrollar de actividades relacionadas con el proceso de enseñanza aprendizaje, al respecto Beltrán et al. (2021), afirman que las plataformas educativas son altamente reconocidas a nivel mundial, por las funciones que cumplen para facilitar el aprendizaje y la enseñanza de manera virtual. Beltrán et al. (2021), señala alguna de ellas como son: Google Classroom, Blackboard Open LMS, Chamilo LMS, Canvas LMS, Schoology, Neo LMS, Luca y Moodle (Maliza et al., 2023).

En este sentido, Ecuador, como país Latinoamericano, a raíz de la suspensión de las clases presenciales por la pandemia Covid-19, las instituciones educativas se vieron en la necesidad de asumir y poner en práctica programas tecnológicos, siendo una de ellos la plataforma Moodle, como una opción de acompañamiento pedagógico, para el desarrollo de las clases virtuales en la educación básica, bachillerato o a nivel superior (Valencia et al., 2022).

La importancia de las asignaturas en la formación de estudiantes de secundaria es fundamental para su desarrollo académico, personal y profesional (Villegas et al., 2023). Cada asignatura contribuye de manera única al desarrollo integral de los estudiantes, proporcionando habilidades, conocimientos y competencias que son esenciales para su futuro (Plaza et al., 2022). En particular, la asignatura de emprendimiento y gestión juega un papel crucial en preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo empresarial y laboral actual (Muñoz et al., 2021).

Las asignaturas tradicionales, como matemáticas, ciencias y lengua, son fundamentales en la educación de los estudiantes de secundaria, ya que les proporcionan una base sólida de conocimientos y habilidades básicas. Sin embargo, asignaturas como emprendimiento y

gestión son igualmente importantes, ya que preparan a los estudiantes para ser innovadores, creativos y capaces de enfrentar los desafíos del mundo laboral actual (Smith, 2022).

El énfasis en la asignatura de emprendimiento y gestión en la educación secundaria es crucial en la formación de los estudiantes para ser ciudadanos activos y emprendedores en una sociedad cada vez más globalizada. Esta asignatura les brinda las herramientas necesarias para identificar oportunidades, tomar decisiones informadas y desarrollar proyectos empresariales sostenibles (García, 2021). La asignatura de emprendimiento y gestión en la educación secundaria no solo proporciona a los estudiantes conocimientos sobre aspectos empresariales, sino que también fomenta habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la comunicación efectiva, que son esenciales en cualquier ámbito profesional (Kuratko et al., 2020).

La integración de entornos virtuales como Moodle en asignaturas como Emprendimiento y Gestión ofrece una oportunidad única para enriquecer el aprendizaje mediante la utilización de recursos interactivos y colaborativos. Investigaciones recientes respaldan esta afirmación, destacando el estudio de Smith y Johnson (2023), quienes encontraron que el uso de plataformas virtuales en la enseñanza de emprendimiento facilita el acceso a materiales didácticos diversificados y promueve la participación activa de los estudiantes. Además, el trabajo de García et al. (2021) señala que la implementación de Moodle en cursos de gestión fomenta el desarrollo de habilidades digitales y la autonomía del estudiante, aspectos esenciales en el entorno laboral actual. Esta evidencia subraya la importancia y el potencial de los entornos virtuales en la enseñanza de estas materias, contribuyendo así a la formación integral de los futuros emprendedores y gestores.

Con base a lo mencionado, el presente trabajo de investigación es con la finalidad de realizar un estudio mixto sobre los Entornos Virtuales para fortalecer el rendimiento estudiantil en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la Unidad Educativa Amarilis Fuentes

Alcívar, la cual se encuentra ubicada en la provincia de Guayas; cantón de Guayaquil en la parroquia de Ximena. Como objetivo general implementar una propuesta pedagógica que integre las unidades de estudios de la asignatura en mención. La hipótesis que se plantea en la investigación es que los EVEA inciden significativamente en la motivación y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.

Para abordar esta investigación, se parte de los principios epistémicos en las variables, por lo que el estado de arte corrobora el alto interés de profundizar el estudio de asignatura Emprendimiento y Gestión, de igual manera Moodle como variable interviniente que busca la mejora del proceso didáctico con recursos de las Tecnologías para la Información y Comunicación (TIC).

La asignatura de emprendimiento y gestión ha ganado una relevancia significativa en los currículos educativos de diversos países en los últimos años. Esta importancia se fundamenta en la necesidad de preparar a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo empresarial y promover la innovación y el desarrollo económico (Jääskeläinen y Tynjälä, 2019).

El origen de la inclusión de esta asignatura en los currículos educativos puede rastrearse hasta la creciente demanda de habilidades empresariales y de gestión en la sociedad contemporánea. Según Vargas-Hernández (2019), el surgimiento del emprendimiento como una fuerza impulsora del crecimiento económico ha generado la necesidad de educar a las nuevas generaciones en los principios y prácticas empresariales. Además, la globalización y la revolución digital han ampliado las oportunidades para el emprendimiento, lo que ha llevado a una mayor atención en la enseñanza de habilidades empresariales en las instituciones educativas.

El desarrollo de la asignatura de emprendimiento y gestión ha sido gradual pero constante en muchos países. En Estados Unidos, por ejemplo, se ha observado un aumento en

la incorporación de cursos de emprendimiento en los programas educativos de secundaria y universidad (Kuratko et al., 2020). Este movimiento ha sido respaldado por la creciente conciencia de la importancia del espíritu empresarial para la economía y la sociedad en general.

En Europa, la Unión Europea ha promovido activamente la educación emprendedora a través de iniciativas como el Programa Erasmus+ y la Estrategia Europa 2020 (Cunningham y Papamichail, 2021). Estas iniciativas buscan fomentar el espíritu empresarial entre los jóvenes y mejorar su capacidad para crear empleo y generar riqueza. En países como Finlandia y Suecia, la educación emprendedora se ha integrado de manera integral en los currículos escolares desde una edad temprana (Jääskeläinen y Tynjälä, 2019).

En América Latina, la inclusión de la asignatura de emprendimiento y gestión en los currículos educativos ha sido impulsada por la necesidad de desarrollar una cultura empresarial en la región (Salas-Vargas et al., 2020). Países como Chile, Colombia y Brasil han implementado programas de educación emprendedora en escuelas y universidades como parte de sus esfuerzos por fomentar el desarrollo económico y la innovación.

En términos de su consideración en los currículos de varios países, la asignatura de emprendimiento y gestión ha evolucionado para convertirse en una parte integral de la educación en muchos sistemas educativos. En muchos casos, se ofrece como una materia optativa en la educación secundaria y como parte de programas de grado en instituciones de educación superior (Fayolle et al., 2020). Además, se ha observado un aumento en la creación de programas de emprendimiento y centros de innovación en universidades de todo el mundo, lo que refleja el creciente interés en esta área de estudio.

En consecuencia, la asignatura de emprendimiento y gestión ha experimentado un notable crecimiento y reconocimiento en los currículos educativos de varios países en los últimos años. Su origen se remonta a la creciente importancia del espíritu empresarial en la economía global, y su desarrollo ha sido impulsado por la necesidad de preparar a los

estudiantes para el mundo empresarial en constante cambio. A medida que continúa evolucionando, se espera que siga desempeñando un papel crucial en la formación de la próxima generación de empresarios y líderes empresariales.

Según Ministerio de Educación de Ecuador, MINEDUC (2021), establece en su lineamientos curriculares para el bachillerato general unificado, la asignatura de Emprendimiento y Gestión con el fin de contribuir a mejorar la calidad de vida de los estudiantes como ser humano, generar una cultura emprendedora y de esa manera se reconozca a sí mismo como un líder, un ser con visión de futura, útil para su entorno, además de mostrarse seguro de sí mismo, capaz de actuar de modo crítico, creativo e innovador en su realidad socioeconómica.

Moodle es un sistema de gestión de aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) de código abierto que ha ganado popularidad en todo el mundo desde su creación a principios de los años 2000. Su origen se remonta al año 2002, cuando Martin Dougiamas, un desarrollador de software australiano, lanzó la primera versión de Moodle como una plataforma de aprendizaje en línea diseñada para ayudar a los educadores a crear entornos de aprendizaje colaborativos y dinámicos (García et al., 2021).

Los entornos virtuales de aprendizaje han revolucionado la educación al ofrecer nuevas formas de enseñanza y aprendizaje que trascienden las limitaciones físicas tradicionales. Según García et al. (2021), estos entornos representan "sistemas de gestión del aprendizaje que integran herramientas y servicios para el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje a través de Internet". Desde su adopción inicial, han transformado la manera en que educadores y estudiantes interactúan y colaboran en entornos educativos.

Este preámbulo sitúa a Moodle como una plataforma pionera en este ámbito, utilizada por una amplia variedad de instituciones educativas y organizaciones para facilitar experiencias educativas más flexibles y personalizadas (Gikas y Grant, 2013). Moodle no solo ha



simplificado la entrega de contenido educativo, sino que también ha facilitado la interacción y colaboración entre participantes, fomentando así un aprendizaje más inclusivo y colaborativo (Al-Fraihat et al., 2020).

Estos entornos virtuales ofrecen una ventana al futuro de la educación, donde la tecnología desempeña un papel fundamental en la democratización del aprendizaje y la mejora de los resultados académicos (González et al., 2021). En este contexto, es esencial comprender la evolución y el impacto de estas plataformas en la formación continua y el desarrollo de habilidades en la era digital.

Desde entonces, Moodle ha sido utilizado por instituciones educativas de todos los niveles, desde escuelas primarias hasta universidades, así como por organizaciones y empresas para ofrecer formación en línea a empleados y miembros de la comunidad. Su flexibilidad y capacidad para adaptarse a las necesidades de diferentes contextos educativos lo han convertido en una opción popular entre los educadores y capacitadores en todo el mundo.

El uso de Moodle ha generado una serie de aportes significativos al campo de la educación en línea. En primer lugar, ha facilitado el acceso a la educación para personas de diferentes ubicaciones geográficas y circunstancias personales, lo que ha contribuido a la democratización del aprendizaje. Además, ha permitido a los educadores crear cursos y materiales educativos personalizados que se ajustan a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje más inclusivo y personalizado (Reimers, 2019).

Moodle también ha fomentado la colaboración y el intercambio de conocimientos entre educadores y estudiantes a través de funciones como foros de discusión, wikis y herramientas de colaboración en línea. Esto ha creado comunidades de aprendizaje en línea donde los participantes pueden interactuar, compartir ideas y trabajar juntos en proyectos colaborativos, enriqueciendo así la experiencia educativa.

Desde su creación, se han realizado numerosos estudios sobre Moodle para evaluar su efectividad y su impacto en el aprendizaje. Estos estudios han abordado una amplia gama de temas, incluida la usabilidad de la plataforma, el impacto del aprendizaje en línea en los resultados académicos de los estudiantes, y la eficacia de diferentes estrategias de enseñanza y diseño de cursos en entornos virtuales.

Un estudio realizado por Gamboa et al. (2020) analizó el impacto del uso de Moodle en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios y encontró que el aprendizaje en línea a través de Moodle estaba asociado con mejores resultados académicos en comparación con el aprendizaje tradicional en el aula. Otro estudio realizado por Smith (2022) investigó la satisfacción de los estudiantes con la usabilidad y la accesibilidad de Moodle y encontró que la mayoría de los estudiantes percibían la plataforma como fácil de usar y útil para su aprendizaje.

Moodle es una plataforma de aprendizaje virtual flexible y altamente interactiva que ofrece herramientas integrales para la gestión eficiente del aprendizaje en línea (Martínez, 2020). Su capacidad de personalización permite a los educadores adaptar los cursos según las necesidades específicas de los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje más efectivo y significativo. Además, su compatibilidad con una amplia gama de dispositivos y sistemas operativos garantiza un acceso conveniente al contenido del curso en cualquier momento y desde cualquier lugar, lo que la convierte en una herramienta invaluable para la educación en línea en la era digital.

Finalmente, para el estudio, se consideró el aporte teórico definido según Maliza et al (2021), la plataforma Moodle, herramienta elemental que facilita el ejecutar y aplicar estrategias, actividades que favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje en diferentes asignaturas de una malla curricular. También se considera una plataforma de software libre,

medio ambiente virtual en el cual los estudiantes como los docentes interactúan de forma mutua para desarrollar sus procesos de formación académica (Palloff 2013, p. 13).

## **Metodología**

En cuanto al enfoque la investigación es de tipo mixto, cualitativo porque se basa en aspectos de la revisión documental para profundizar el análisis de las variables Aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, al igual que Moodle como entorno virtual, es cuantitativa porque se aplican métodos empíricos que permiten recopilar datos precisos y cuantificables en la presentación de resultados. Aquello concuerda con los postulados de Villegas (2014), quien considera que el enfoque mixto se relaciona con la teoría del conocimiento científico, dado que experimenta, evalúa y confronta diferentes ideas, síntesis, pensamientos, fundamentos y estructuras que muestran el proceso de producción del conocimiento científico.

El diseño de la investigación es no experimental, con alcance descriptivo y explicativo, de tal manera que se identifica el nivel de la demanda por los estudiantes en cuanto al uso de nuevas formas de aprender la asignatura. Los métodos aplicados corresponden al propósito y objetivo de la investigación. En ese sentido, se aplican métodos teóricos como análisis-síntesis, inducción, y revisión documental como parte de la investigación bibliográfica. Los métodos empíricos como parte de la investigación utilizados con la encuesta, entrevista y observación directa, finalmente, el método estadístico-matemático, se utiliza para el análisis descriptivo e inferencial, al igual que la presentación de tabulaciones y porcentajes categóricos de dimensiones e indicadores.

La población objetivo de estudio son 321 estudiantes del bachillerato, y 5 docentes de la asignatura de emprendimiento y gestión. No obstante, el muestreo aplicado es no probabilístico y se aplica una muestra intencional por conveniencia, a lo cual se aplica el

criterio de inclusión y exclusión, para la inclusión se consideró a estudiantes de segundo y tercero de bachillerato debidamente matriculados, pertenecer a cualquier de los cursos en mención a fin de abarcar el segundo y tercer curso de bachillerato, que corresponden a seis paralelos (A – B – C tanto para segundo y tercer curso), otro criterio es que las calificaciones deberían ser con puntaje menor a 8, finalmente se incluyó la paridad de género, mientras que los criterios de exclusión, fueron excluir a estudiantes de primero de bachillerato, excluir calificaciones mayor a 8. Con ello se logró una muestra de 65 estudiantes. Para los docentes no hubo criterio de inclusión ni exclusión, puesto que se ha considerado para el estudio a docentes de emprendimiento y gestión pertenecientes a la institución Amarilis Fuentes de Alcívar.

Los procesos de análisis e interpretación de resultados corresponden en primer momento la observación directa, segundo momento, el uso Google Formulario para la aplicación de las encuestas y entrevista a los docentes, tercer momento se recopiló los datos en una hoja de cálculo Excel, como cuarto momento, se utiliza el software estadístico SPSS versión 25, este último elemento, permitió determinar el análisis de los resultados conforme al objetivo planteado. Por ello, a los datos se aplicó la prueba Alfa de Cronbach para determinar la fiabilidad de las preguntas de la encuesta aplicada a los estudiantes, misma que resultó un alfa de 0,872 equivalente a altamente confiable, posterior a ello se aplica la prueba de normalidad de los datos, a fin de establecer la prueba para el análisis inferencial, se llegó a aplicar prueba no paramétrica porque la muestra menor a 100.

Finalmente, entre los métodos aplicados, son presentados en una triangulación, dónde el aporte cualitativo de la revisión documental establece la teoría de aprendizaje, base conceptual teórica de los autores con mayor aporte al tema, los datos empíricos se contrastan con los datos teóricos a fin de describir y explicar científicamente el objeto de estudio.

## **Resultados**

### **Resultados alcanzados en el diagnóstico realizado**

Técnica de observación: La observación directa, permitió evidenciar, el limitado uso de recursos innovadores por parte de los docentes de Emprendimiento y Gestión, los estudiantes tienen poca motivación para participar de forma activa en la clase, los contenidos que se utilizan se basan en el texto y no en las actividades vivenciales que motiven la participación de los estudiantes, los docentes no cuentan con planificación de actividades didácticas e interactivas.

Revisión documental: Las calificaciones de los estudiantes corresponden a 7 y 8 en un alto porcentaje, existen estudiantes con calificaciones menores a 7, las actas de las juntas de cursos de segundo y tercero de bachillerato, coinciden en los seis paralelos en cuanto al poco interés de los de los estudiantes por la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Entrevista: Los docentes del área de Emprendimiento consideran que la carga horaria de la asignatura es una limitación para lograr desarrollar actividades que estimulen la participación activa de los estudiantes, además, coinciden que los recursos utilizados son los que están establecidos en el currículo, pero sería muy favorable para ellos contar una planificación y capacitación guía para introducir la innovación en la enseñanza de la asignatura, además de incluirla en entornos digitales.

Entre los principales resultados teóricos, se muestra un estado de arte acorde a las variables abordadas, en contexto del aprendizaje de una asignatura del currículo ecuatoriano. La tabla 1 muestra algunos de los autores que han profundizado el estudio de Moodle en el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión en el contexto de la educación secundaria.

**Tabla 1:***Autores que profundizaron el tema de estudio*

<b>Autor</b>	<b>Título del artículo</b>	<b>Revista</b>	<b>Año</b>
García	Integración de Moodle en la enseñanza de Emprendimiento en educación secundaria	Revista de Educación Empresarial	2021
Fayolle	Uso de Moodle como herramienta para enseñar Gestión en educación secundaria	Journal of Entrepreneurship Education	2020
Martínez	Experiencias de integración de Moodle en el aprendizaje de Emprendimiento en escuelas secundarias	International Journal of Management Education	2020
González	Moodle y su impacto en la enseñanza de Gestión Empresarial en educación secundaria	Journal of Business Education	2021
Cunningham	Implementación de Moodle en la enseñanza de Emprendimiento en educación secundaria: Un estudio de caso	Educational Technology Research and Development	2021

*Nota:* Autores (2024)

La integración de Moodle en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en educación secundaria muestra promesa, es importante abordar las barreras potenciales para su implementación exitosa y garantizar que los educadores reciban el apoyo necesario para aprovechar al máximo esta herramienta tecnológica en beneficio de los estudiantes. Además, futuras investigaciones podrían explorar en mayor profundidad cómo optimizar el diseño y la implementación de cursos en Moodle para maximizar su impacto en el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión en el contexto educativo de nivel secundario.

En cuanto a las teorías que subyacen los estudios realizados, el constructivismo, como teoría educativa, enfatiza el papel activo del estudiante en la construcción de su propio conocimiento a través de la interacción con el entorno y la reflexión sobre sus experiencias (Jonassen, 2015). En el contexto de Moodle, esto se refleja en el diseño de cursos que fomentan la participación activa de los estudiantes mediante actividades de aprendizaje colaborativo y la creación de contenido significativo que se adapte a sus necesidades individuales.

Por otro lado, el conectivismo propuesto por Siemens (2004) destaca la importancia de las redes y la tecnología en el proceso de aprendizaje, reconociendo que el conocimiento se distribuye a través de conexiones digitales y sociales. En el contexto de Moodle, el conectivismo se refleja en la facilitación del acceso a recursos en línea, la colaboración en comunidades de aprendizaje y el fomento de la participación en redes sociales educativas.

Al combinar el constructivismo y el conectivismo, los educadores pueden diseñar entornos de aprendizaje en Moodle que fomenten la construcción activa del conocimiento por parte de los estudiantes, al tiempo que aprovechan las redes y la tecnología para promover la conexión con otros y la creación de comunidades de aprendizaje. En este sentido, el estudio considera la teoría constructivista y conectivista contribuyen al logro del aprendizaje significativo.

La prueba de normalidad permite establecer el tipo de prueba en la comprobación de hipótesis, como los datos de la encuesta corresponde a más de cincuenta muestras se aplica Komogorov-Smirnov (Tabla 2).

**Tabla 2:**

*Prueba de normalidad y prueba estadística*

Variables	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Emprendimiento y Gestión.	0,621	29	0,001	0,421	29	0,002
EVEA	0,524	36	0,002	0,481	36	0,000

*Nota:* Tomado del procesamiento de datos del SPSS en la encuesta a estudiantes. Autores (2024)

Estos resultados, permiten determinar la prueba Chi cuadrado, puesto que los datos no tienen distribución normal, en consecuencia, se aplica pruebas no paramétricas para la comprobación de hipótesis.

**Tabla 3:***Prueba Chi cuadrado.*

<b>Estadísticos</b>	<b>valor</b>	<b>df</b>	<b>Significación asintótica (bilateral)</b>
Chi-cuadrado de Pearson	35.5	2	0.003
Razón de verosimilitud	12.307	2	0.002
Asociación lineal por lineal	38.632	1	0,000
<b>N de casos válidos</b>			<b>65</b>

*Nota:* <sup>a</sup>. 5 casillas (83,3%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04. Autores (2024)

### **Comprobación de la hipótesis e interpretación de los resultados**

#### **Se proponen las hipótesis:**

H0= Los EVEA no inciden significativamente en la motivación y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.

H1= Los EVEA inciden significativamente en la motivación y aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.

Criterio: Si el p valor es menor a 0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis nula, mientras que si el valor es mayor a 0,05 se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

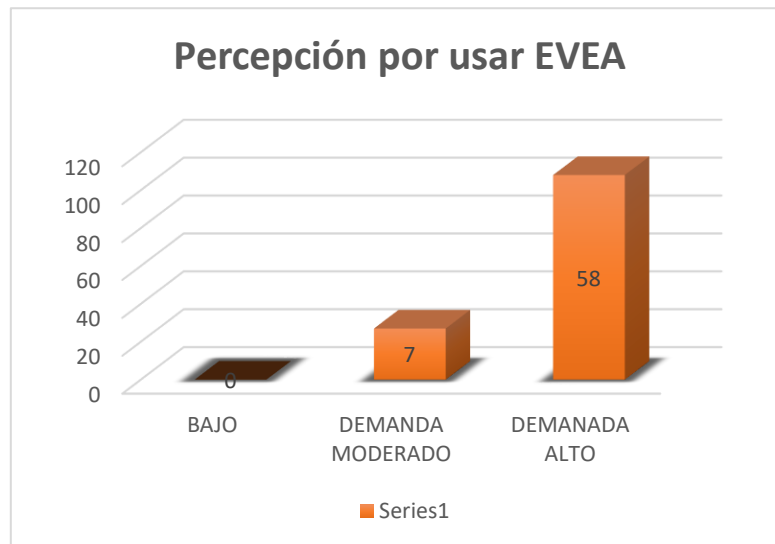
Decisión: Como el p valor es 0,03 y menor a 0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del autor, por lo tanto, De acuerdo con los resultados empíricos los EVEA inciden significativamente en la motivación y aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión.

En este sentido, los resultados del diagnóstico generaron un aporte fundamental en la elaboración de nuevos métodos de aprendizaje mediante el uso de una aplicación o entorno de aprendizaje, puesto que la percepción de los estudiantes sobre el experimentar nuevas estrategias de aprendizaje en la asignatura muestra una elevada importancia (Figura 1).



**Figura 1**

Percepción de los estudiantes en usar Moodle

*Nota:* Autores (2024)**Diseño de propuesta****Planificación de actividades de emprendimiento y gestión para desarrollar en Entorno virtual**

El mundo contemporáneo está marcado por la constante evolución de las tecnologías de la información y la comunicación, las cuales han transformado significativamente la manera en que se interactúa, trabaja y aprende. En este contexto, la educación no ha sido ajena a estos cambios, y es crucial adaptar los métodos de enseñanza para preparar a las nuevas generaciones con las habilidades y competencias necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Como señala Reimers (2019), "la educación debe evolucionar junto con la sociedad para asegurar que los estudiantes adquieran habilidades pertinentes y significativas para su futuro".

Dentro de este marco, el emprendimiento se presenta como una habilidad fundamental que los estudiantes deben desarrollar desde etapas tempranas. Según Santos (2020), "fomentar el espíritu emprendedor desde la escuela contribuye a la formación integral de los jóvenes, promoviendo la creatividad, la innovación y la capacidad de adaptación". Es esencial, por lo

tanto, diseñar estrategias pedagógicas que no solo enseñen conceptos teóricos sobre emprendimiento, sino que también proporcionen experiencias prácticas y relevantes para los estudiantes.

Una manera efectiva de lograr este objetivo es incorporando el entorno virtual como plataforma central para la planificación y ejecución de actividades de emprendimiento y gestión. El uso de herramientas digitales y ambientes en línea puede ampliar considerablemente las posibilidades de aprendizaje y participación de los estudiantes, como argumenta Palloff y Pratt (2013): "La educación en línea bien diseñada puede mejorar la interacción y colaboración entre los estudiantes, promoviendo un aprendizaje activo y significativo".

Por consiguiente, este proyecto de enseñanza innovadora propone una planificación detallada de actividades de emprendimiento y gestión diseñadas específicamente para ser desarrolladas en un entorno virtual. Se busca no solo impartir conocimientos sobre los principios del emprendimiento, sino también proporcionar a los estudiantes experiencias prácticas y colaborativas que simulen situaciones del mundo real. Como mencionan Anderson y Elloumi (2004), "la educación en línea puede ser una poderosa herramienta para preparar a los estudiantes para los desafíos del mercado laboral moderno, donde el trabajo colaborativo y la adaptabilidad son esenciales".

**Objetivo General:** Desarrollar una planificación de actividades de la asignatura de emprendimiento en entornos virtuales de enseñanza para el fortalecimiento del aprendizaje significativo.

**Objetivo Específico:** 1.- Diseñar las actividades en cargas horarias establecidas para el desarrollo de las unidades didácticas de la asignatura de emprendimiento y gestión. 2.- Elaborar talleres de capacitación docente sobre la gestión de recursos digitales de la asignatura de emprendimiento gestión en entornos digitales. 3.- Definir las actividades innovadoras que

estímule la motivación en los estudiantes por participar de forma activa en el aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión.

Las actividades corresponden a la elaboración de una estructura de las unidades de estudio y las actividades de la asignatura.

**Tabla 4:**

*Unidades de estudio*

Unidades	Horas clases	Actividades
La primera unidad se centra en la planificación estratégica, explorando métodos y técnicas para desarrollar un plan de negocios sólido y adaptable al entorno virtual. Aquí se abordarán temas como la identificación de oportunidades en línea, el análisis de la competencia digital, y la elaboración de estrategias de marketing digital.	18 horas totales	Diagnostico Desarrollo teórico
La segunda unidad se enfoca en los conceptos financieros esenciales para el éxito empresarial, incluyendo la gestión de ingresos y gastos, la evaluación de la rentabilidad en línea, y la importancia de la liquidez en entornos digitales.	18 horas totales	Estudio del entorno social Propuesta de un proyecto productiva
La tercera unidad se adentra en los principios básicos de contabilidad, presentando herramientas prácticas para llevar un registro financiero claro y comprensible, y así facilitar la toma de decisiones informadas en la gestión diaria del negocio.	18 horas totales	Presentación de la propuesta Proyecto interdisciplinario presentado internamente
La cuarta unidad examina los requisitos legales que todo emprendedor debe conocer y cumplir en el ámbito virtual, desde la constitución legal de la empresa hasta las obligaciones laborales y fiscales con el Ministerio de Trabajo y otras instituciones pertinentes.	18 horas totales	Casa abierta con la participación de la instituciones de la localidad

*Nota:* Autores (2024)

Cada unidad de estudio presenta un conjunto de horas de clases y actividades específicas diseñadas para abordar temas clave relacionados con el emprendimiento en entornos virtuales, desde la planificación estratégica y financiera hasta la contabilidad y los requisitos legales. Estas actividades están diseñadas para proporcionar a los estudiantes una comprensión integral de los conceptos y habilidades necesarios para iniciar y gestionar un negocio exitoso en el mundo digital.

Diseño de las actividades a desarrollarse en la planificación de Unidad en los entornos virtuales de enseñanza aprendizaje.

**Tabla 5:**

*Actividades a desarrollar en el entorno virtual*

Unidades	Diseño EVEA	Evaluación	Meta
Unidad 1	1.Portada general	Aspectos positivos	Lograr que el 100 %
	Presentación	Aspectos negativos	los docentes y
	Foro general	Aspectos con mayor	estudiantes se
	Anuncios	interés	familiaricen con las
Unidad 2	2. Contenidos y actividades		actividades desarrolladas en
Unidad 3	Plan de contenidos		donde se incluye el
Unidad 4	Tema de unidad		uso de actividades
	Recursos		interactivas
	Actividades		
	Tareas		
	Talleres		

*Nota:* Autores (2024)

**Tabla 6:***Capacitación a los docentes sobre la gestión de recursos*

<b>Talleres</b>	<b>Métodos</b>	<b>Tiempo</b>
Uso de recursos digitales off line	1) Docentes reciben talleres de cómo usar las herramientas de Microsoft Office 2) Actividades interactivas sin usar la internet	4 horas semanales
Diseño de actividades en Aplicaciones Web	1) Docentes reciben talleres de cómo usar las actividades en Educaplay, Kahoot y Worwall 2) Actividades interactivas con el uso de la internet	5 horas semanales
Evaluación de aprendizaje	1) Aplicación de talleres prácticos introduciendo el diseño planificado en EVEA	3 horas semanales

*Nota:* Autores (2024)**Validación de expertos**

La validación expertos corresponde a la valoración de aplicabilidad y usabilidad de la propuesta planteada, por lo cual se aplicó el índice de promotores netos (NPS) dónde los expertos son consultados con una pregunta de acuerdo con Oviedo et al (2019) “Qué tan recomendable considera usted el producto observado” en el cual tiene como opciones de

respuesta escala del 0 al 10, estas escalas se categorizan en: 0 a 6 (Detractor u oposición); 7 a 8 (pasivo) y 9 a 10 (promotor). En esta valoración participaron 7 expertos con grado de Magíster en tecnología educativa con más de 10 años de experiencias en enseñanza de Emprendimiento.

Los resultados fueron, 5 promotores, 1 pasivo y 1 detractor. Obtenidos los resultados se aplicó la prueba de promotores netos.

$$NPS = ((TP/T) \times 100 \%) - ((TD/T) \times 100 \%)$$

$$NPS = ((5/7) \times 100 \%) - ((1/7) \times 100 \%)$$

$$NPS = (0,71 \times 100 \%) - (0,1 \times 100 \%)$$

$$NPS = (71 \% - 1 \%)$$

$$NPS = 70 \%$$

En consecuencia, la propuesta es válida con un valor del 70 %.

## Discusión

. En primer lugar, la observación directa evidenció un uso limitado de recursos innovadores por parte de los docentes y una falta de actividades vivenciales que motiven la participación estudiantil activa. Esta observación se alinea con las ideas de autores como Palloff y Pratt (2013), quienes destacan la importancia de diseñar actividades interactivas y colaborativas en entornos virtuales para promover el aprendizaje significativo. La falta de planificación didáctica e interactiva también puede afectar la motivación de los estudiantes, como sugiere Santos (2020), quien enfatiza la necesidad de estrategias pedagógicas innovadoras para fomentar el interés y la participación.

La revisión documental reveló que la mayoría de los estudiantes obtienen calificaciones entre 7 y 8, con un porcentaje menor con calificaciones inferiores. Este hallazgo es consistente con lo informado en las actas de juntas de curso, que indican un bajo interés general de los estudiantes en la asignatura. Estos resultados son relevantes en el contexto de la teoría

constructivista, que enfatiza la importancia de la motivación y el compromiso activo del estudiante en el proceso de aprendizaje (Jonassen, 2015).

Las entrevistas a los docentes destacaron la percepción de una carga horaria limitante para desarrollar actividades estimulantes, y la necesidad de contar con capacitación y planificación específica para integrar la innovación en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Esta visión resuena con las propuestas de Siemens (2004) sobre el conectivismo, que reconoce la importancia de las redes y la tecnología en el aprendizaje, y subraya la necesidad de un enfoque pedagógico que integre herramientas digitales de manera efectiva.

En relación con la integración de Moodle, la discusión resalta su potencial en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en la educación secundaria, pero señala la importancia de abordar barreras potenciales para una implementación exitosa (Cadena et al., 2023). Esto coincide con investigaciones recientes sobre la optimización de entornos virtuales de aprendizaje (Oviedo et al., 2019), que abogan por estrategias de capacitación y apoyo para los educadores.

Finalmente, la validación de expertos mediante el índice de promotores netos (NPS) respalda la propuesta con un 70%, destacando la utilidad percibida de la intervención propuesta en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Este resultado subraya la importancia de la retroalimentación experta y el diseño centrado en el usuario en la mejora continua de las prácticas educativas.

## **Conclusión**

La integración de entornos virtuales como Moodle en la enseñanza de asignaturas como Emprendimiento y Gestión ofrece una oportunidad única para enriquecer el aprendizaje mediante recursos interactivos y colaborativos, lo que puede mejorar la participación activa de los estudiantes y promover el desarrollo de habilidades digitales y de autonomía.

La elección de entornos virtuales adecuados, como Google Classroom y Moodle, puede influir en la usabilidad y la efectividad del aprendizaje en línea, siendo Moodle el más utilizado en entornos educativos secundarios y universitarios.

La falta de actividades vivenciales y la limitada utilización de recursos innovadores por parte de los docentes pueden afectar la motivación y participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, resaltando la importancia de diseñar estrategias pedagógicas innovadoras para fomentar el interés y la participación.

Es fundamental que los docentes reciban capacitación y planificación específica para integrar la innovación en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, reconociendo la importancia de un enfoque pedagógico que incorpore herramientas digitales de manera efectiva para mejorar la experiencia educativa.

## Referencias bibliográficas

- Acosta Faneite, S. F. (2022). La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 2(5), 249-266. <https://idicap.com/ojs/index.php/ogmios/article/download/75/113>
- Anderson, T., & Elloumi, F. (2004). Theory and practice of online learning. Athabasca University Press. DOI: 10.15215/aupress/9781897425084.01
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia. Registro Oficial No. 737. 3 De Enero 2003 Ley No. 2002-10*. Congreso Nacional. [https://www.igualdad.gob.ec/content/uploads/downloads/2019/12/codigo\\_ninez\\_adolescencia\\_nov2019.pdf](https://www.igualdad.gob.ec/content/uploads/downloads/2019/12/codigo_ninez_adolescencia_nov2019.pdf)
- Azogue Punina, J. G., & Barrera Erreyes, H. M. (2020). La motivación intrínseca en el aprendizaje significativo. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5(6), 99-116. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7518090.pdf>
- Beltrán Morales, J., Sánchez, H., & Rico, M. (2021). Aprendizaje divertido de programación con gamificación. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 41(1), 17-33. [https://www.researchgate.net/profile/Rico/publication/354786334\\_Aprendizaje\\_di.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Rico/publication/354786334_Aprendizaje_di.pdf)
- Cadena Villegas, G. C., Medina León, A., Mejía, K. L. G., & Vega, D. E. P. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés. *Uniandes Episteme. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 10(2), 220-233.
- Carril Muñoz, P. C., & Sanmamed González, M. (2015). Utilización de las TIC en orientación educativa: Un análisis de plataformas web en los departamentos de orientación de secundaria. *Revista Complutense de Educación*, 26(2), 447-465. <https://zaguán.unizar.es/record/124573/files/TAZTFM-2022-1202.pdf>



- Constitución de la República del Ecuador. Quito, Ecaudor: Asamblea Nacional Constituyente, (2008). [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)
- Cunningham, J. A., & Papamichail, K. N. (2021). Entrepreneurship education in Europe: Insights from a review of state-of-the-art policies and practices. *Entrepreneurship Education*, 4(2), 267-288.
- Elles, L. M., & Gutiérrez, D. (2021). Fortalecimiento de las matemáticas usando la gamificación como estrategias de enseñanza–aprendizaje a través de Tecnologías de la Información y la Comunicación en educación básica secundaria. *Revista de la Asociación Interacción Persona Ordenador*, 2(1), 7-16. <https://revista.aipo.es/index.php/INTERACCION/article/download/30/42>
- Fayolle, A., Gailly, B., Lassas-Clerc, N., & Redford, D. T. (2020). The impact of entrepreneurship education: Introducing the impact of entrepreneurship education: A symposium. *Entrepreneurship Education*, 3(1), 1-12.
- Gamboa Caicedo, G. E., Porras Álvarez, J. P., & Campos, M. M. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 473-487. <https://revistas.investigacionupelipb.com/index.php/educare/article/download/1316/1358>
- García Casaus, F., Cara Muñoz, J. F., Martínez Sánchez, J. A., & Cara Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52. <https://doi.org/https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- García, A. (2021). "La importancia del emprendimiento en la educación secundaria". *Revista de Educación Empresarial*, 10(2), 45-56.
- González Vega, A. M. C., Vázquez Arellano, L. E., & Ramos García, J. M. (2021). La práctica en Investigación Cualitativa La Observación en el Estudio de las Organizaciones. A Prática na Investigaçao Qualitativa: Experiências de Grupos de Investigaçao. *New Trends in Qualitative Research*, 5(2), 71-82. <https://publi.ludomedia.org/index.php/ntqr/article/download/261/270>
- Jääskeläinen, M., & Tynjälä, P. (2019). Promoting entrepreneurship education in schools in Finland. In *The SAGE Handbook of Small Business and Entrepreneurship* (pp. 587-603). Sage.
- Jonassen, D. H. (2015). Constructivism and learning. In J. M. Spector (Ed.), *The SAGE encyclopedia of educational technology* (Vol. 1, pp. 157-160). Sage Publications. DOI: 10.4135/9781483346397.n62
- Kuratko, D. F., Morris, M. H., & Schindehutte, M. (2020). Understanding the dynamics of entrepreneurship education in the USA: Perspectives, trends and challenges. *Entrepreneurship Education*, 3(1), 23-44.
- Maliza Muñoz, W. F., León, A. M., Matellán, E. L. D., & Herrera, J. O. A. (2023). Experiencias en el desarrollo del aprendizaje autónomo en Moodle. *Uniandes Episteme*, 10(1), 134-148. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/download/2903/3360>
- MINEDUC. (2021). ACUERDO Nro. MINEDUC-MINEDUC-2021-00013-A QUITO-ECUADOR: QUITO Retrieved from <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/MINEDUC-MINEDUC-2021-00013-A.pdf>
- Muñoz, W. F. M., Zambrano, G. A. C., León, A. M., & Mora, G. R. V. (2021). Flipped Classroom y su efectividad en Moodle. *Journal of Science and Research*, 6(3), 290-309. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/download/1230/876>
- Martínez, J. (2020). "El rol de la asignatura de emprendimiento y gestión en la formación de estudiantes de secundaria". *Revista de Innovación Educativa*, 15(3), 78-89.

- Oviedo, J., Padilla, A., Herrera, F., & López, C. (2019). Strategies for improving e-learning applications: Analysis and results. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(4), 472-489. DOI: 10.1177/0047239519836267
- Palloff, R. M., & Pratt, K. (2013). *Collaborating Online: Learning Together in Community*. John Wiley & Sons. URL: <https://www.wiley.com/en-us/Collaborating+Online%3A+Learning+Together+in+Community%2C+3rd+Edition-p-9781118712092>
- Palloff, R. M., & Pratt, K. (2013). *Collaborating Online: Learning Together in Community* (3rd ed.). John Wiley & Sons.
- Plaza Ponte, J. A., Medina León, A., Nogueira Rivera, D., Maliza Muñoz, W. F., & Castillo Zuñiga, V. J. (2022). Utilización de la metodología flipped classroom en la enseñanza básica. Una respuesta a la pandemia. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(1), 30-38. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000100030&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000100030&script=sci_arttext)
- Reimers, F. M. (2019). *Empowering Students to Improve the World in Sixty Lessons*. Harvard Education Press. DOI: 10.4159/9781682531917
- Salas-Vargas, V. A., Cantú-Ortiz, J. F., & Moreno-García, P. (2020). Entrepreneurship education in Latin America: Mapping research patterns and trends. *Entrepreneurship Education*, 3(2), 167-186.
- Siemens, G. (2004). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10. URL: [https://www.itdl.org/Journal/Jan\\_05/article01.html](https://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.html)
- Smith, L. (2022). "Relevancia de las asignaturas en la educación secundaria: el caso del emprendimiento y gestión". *Journal of Education Studies*, 25(1), 102-115.
- UNESCO. (2024). Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>
- Vargas-Hernández, J. G. (2019). Entrepreneurial education: Origin, dynamics and challenges. *Journal of Entrepreneurship Education*, 22(4), 1-15.
- Vera, J. Y. V., Johnson, G. L. L., & Muñoz, W. F. M. (2022). Desarrollo sostenible del bienestar laboral, respuesta de la responsabilidad social en el gobierno de Mocache, Ecuador. *Uniandes Episteme*, 9(4), 575-588. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/download/2815/3284>
- Villegas, G. C. Cadena., León, A. M., Mejía, K. L. G., & Vega, D. E. P. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés. *Revista UNIANDES Episteme*, 10(2), 220-233. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9052914.pdf>