



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

PROYECTO EDUCATIVO

**TEMA: IDENTIDAD DIGITAL PARA MEJORAR LAS TÉCNICAS DE
APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN.
PROPUESTA: DISEÑO DE APLICACIÓN DIGITAL.**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIATURA
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN. SISTEMAS MULTIMEDIA**

AUTORES:

JHON BRYAN QUIMÍ VERA
RONALD GUSTAVO ZAMBRANO LEÓN

CODIGO:

BFILO-PSM-18P125

TUTOR: Lsi. Marco Vinicio Espinoza Ulloa MSc.

REVISOR: Chenche Jácome William MSc.

Guayaquil, Octubre del 2018



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

DIRECTIVOS

Arq. Silvia Moy-Sang Castro, MSc.

DECANA

Lcdo. Wilson Romero Dávila, MSc.

VICE-DECANO

Lcdo. Juan Fernández MSc.

DIRECTOR(A) DE CARRERA

Ab. Sebastián Cadena Alvarado

SECRETARIO



Universidad de Guayaquil

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

Guayaquil, 29 de agosto del 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado Chenche Jácome William MSc. Tutor del trabajo de titulación **IDENTIDAD DIGITAL PARA MEJORAR LAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN**. Certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por JHON BRYAN QUIMI VERA con C.C. No. 0931106926 y RONALD GUSTAVO ZAMBRANO LEÓN C.C. No. 0922365127, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **DOCENCIA MENCION SISTEMAS MULTIMEDIA**, en la Carrera de Sistemas Multimedia de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Chenche Jácome William'.

Chenche Jácome William MSc.

C.C. No.0917677007



**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA PARA EL USO
NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO ACADÉMICOS**

Nosotros , **Jhon Bryan Quimi Vera** con C.C. No. 0931106926 y **Ronald Gustavo Zambrano León** C.C. No. 0922365127, certificamos que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es “IDENTIDAD DIGITAL PARA MEJORAR LAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN” son de nuestra absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente.

JHON BRYAN QUIMI VERA
C.C. No. 0931106926

RONALD GUSTAVO ZAMBRANO LEÓN
C.C. No. 0922365127

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRESENCIAL
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

**EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTROGA
AL PRESENTE TRABAJO**

LA CALIFICACIÓN DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

TRIBUNAL

MSc. Alvarado Barcia José

MSc. Chenche Jácome W.

MSc. Mora Barzola María

DEDICATORIA

Este trabajo de tesis es dedicado primordialmente a mi señora madre Nelly Alicia Vera Briones que siempre ha estado presente ayudándome en mi camino para formalizarme como profesional y que gracias a ella quien me ha inculcado los valores de perseverancia, fe y responsabilidad, valores esenciales provenientes de ella, a mi señor padre Franklin Elías Quimi León quien me brindó su apoyo totalmente enseñándome a progresar y superar obstáculos ,a mi hermana Mariuxi Cañarte Vera quien me guio y aconsejo a largo de mi vida, a mi novia Génesis Martillo que me mostró sus ánimos para culminar mis estudios.

Jhon Bryan Quimi Vera

Este proyecto es dedicado a mi Padre Celestial que me ha dado la sabiduría y ha estado conmigo en todo este camino de mi vida profesional y me ha dado a los mejores padres del mundo el Sr. Gustavo Zambrano y la Sra. Kira León son mis dos pilares fundamentales, esto va dedicado a ustedes que me han enseñado a darle a la vida un mejor diseño darme cariño y mucha disciplina, me da gusto que este logro lo pueda compartir con ustedes, dedicado también para mi hermana y mi princesa Romina Velásquez.

Ronald Gustavo Zambrano León

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de tesis primeramente me gustaría agradecer a Dios por haberme bendecido de sabiduría y haber llegado hasta donde estoy. A la Universidad Estatal de Guayaquil, especialmente a la Facultad de Filosofía, por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional. A mis consultores de tesis que me ayudaron incondicionalmente con su esfuerzo, conocimiento, motivación y dedicación, quienes me motivaron a culminar mis estudios con éxitos.

Jhon Bryan Quimi Vera

Soy muy agradecido con Dios que ha permitido que culmine una etapa más de mi vida , a mi consultora de tesis que ha tenido la paciencia y dedicación para terminar este sueño anhelado a mis profesores y en especial a mis buenos amigos los que siempre me apoyaron sin importar día hora o lugar a la Universidad de Guayaquil y a mi querida Facultad de Filosofía gracias a cada una de las personas que aportaron con un grano de arena por sus palabras de motivación y aliento cuando todo parecía que estaba mal GRACIAS TOTALES

Ronald Gustavo Zambrano León

ÍNDICE

Portada.....	i
Directivos.....	ii
Certificado del tutor Revisor.....	iii
Licencia Gratuita.....	iv
Tribunal Examinador	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Índice general.....	x
Índice tablas o cuadros.....	xii
Índice de Gráficos.....	xiii
Índice de Imágenes.....	xiii
Índice de Anexos.....	xiv
Resumen.....	xv
Summary.....	xvi
Introducción.....	1

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema de Investigación.....	3
1.2. Formulación del Problema.....	5
1.3. Sistematización.....	5
1.4. Objetivos de la Investigación.....	6
Objetivo General.....	6
Objetivos Específicos.....	6
1.5. Justificación e Importancia.....	7
1.6. Delimitación del Problema.....	8
1.7. Premisas de la investigación.....	8
1.8. Operacionalización de las Variables.....	9

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1 Marco Contextual.....	10
2.2 Marco Conceptual.....	11
Identidad.....	11
Identidad Digital.....	12
Características de la identidad digital.....	14

Gestión y entornos digitales.....	15
Aprendizaje realizado en la red.....	16
Uso de aplicaciones digitales.....	17
Importancia de información compartida.....	18
Orientación Digital.....	19
Influencia en nuestro entorno digital.....	20
Privacidad digital.....	21
Competencias digitales.....	22
Tics.....	23
Medios digitales.....	24
Entornos de comunicación digital.....	25
Redes sociales.....	25
Técnica.....	27
Técnicas de aprendizaje.....	28
Técnicas de estudio.....	28
Tipos de técnicas de estudio.....	29
Técnicas Audiovisuales.....	29
Videos tutoriales.....	30
Lluvia de ideas.....	31
Métodos.....	32
Método científico.....	33
Método analítico.....	33
Método constructivista.....	34

Estrategias.....	35
Estrategias de enseñanza y aprendizaje.....	35
Estrategias Meta-cognitivas.....	36
Estrategias de procesamiento.....	37
2.2.1 Fundamentación Epistemológica.....	38
2.2.2 Fundamentación Pedagógica.....	40
2.2.3 Fundamentación Sociológica.....	41
2.3 Marco Legal	42

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1 Diseño de la investigación.....	47
3.2 Modalidad de la investigación.....	49
3.3 Tipos de investigación.....	50
3.4 Métodos de investigación.....	52
3.5 Técnicas de investigación.....	55
Población.....	56
Análisis e Interpretación de Datos.....	58
Conclusiones.....	68
Recomendaciones.....	69

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1. Título de la Propuesta.....	70
4.2. Objetivos de la propuesta.....	71
Objetivo General.....	71
Objetivos Específicos.....	71
4.3. Aspectos Teóricos de la propuesta.....	72
Aspecto Pedagógico.....	72
Aspecto Psicológico.....	73
Aspecto Sociológico.....	74
Aspecto Legal.....	75
4.4. Factibilidad de su aplicación:	77
Factibilidad Técnica.....	77
Factibilidad Financiera.....	78
Factibilidad humana.....	79
4.5. Descripción de la Propuesta:	80
Bibliografía General.....	99
Anexos.....	101

ÍNDICE DE TABLAS O CUADROS

Cuadro N° 1.- Operacionalización de variables.....	9
Cuadro N° 2.- Características propias de la Identidad Digital.....	14
Cuadro N° 3.- Población.....	57

Cuadro N° 4.- Identidad digital.....	58
Cuadro N° 5.- Emprendimiento genera oportunidades.....	59
Cuadro N° 6.- Formación académica.....	60
Cuadro N° 7.- Información online.....	61
Cuadro N° 8.- Técnicas de estudio.....	62
Cuadro N° 9.- Canales de comunicación.....	63
Cuadro N° 10.- Ideas innovadoras.....	64
Cuadro N° 11.- Marca personal.....	65
Cuadro N° 12.- Material didáctico.....	66
Cuadro N° 13.- Aplicación digital.....	67

ÌNDICE DE GRAFICOS

Gráfico N° 1.- Identidad digital.....	58
Gráfico N° 2.- Emprendimiento genera oportunidades.....	59
Gráfico N° 3.- Formación académica.....	60
Gráfico N° 4.- Información online.....	61
Gráfico N° 5.- Técnicas de estudio.....	62
Gráfico N° 6.- Canales de comunicación.....	63
Gráfico N° 7.- Ideas innovadoras.....	64
Gráfico N°8.- Marca personal.....	65
Gráfico N° 9.- Material didáctico.....	66
Gráfico N° 10.- Aplicación digital.....	67

ÌNDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 1.- portada de la aplicación.....	80
Imagen N° 2.- Rueda de atributos de la Identidad Digital.....	82
Imagen N° 3.- Selección de Técnicas de Aprendizajes.....	85
Imagen N° 4.- Conceptos de Termino Contables.....	88
Imagen N° 5.- Características de Bienes Servicios.....	91
Imagen N° 6.- Selección de tarifa en IVA.....	94
Imagen N° 7.- Calcular balance Inicial.....	97

ÌNDICE DE ANEXOS

Anexo N° 1.- Formato de Evaluacion.....	102
Anexo N° 2.- Acuerdo de Plan de Tutorías.....	103
Anexo N° 3.- Informe de avance de la Gestión Tutorial.....	104
Anexo N° 4.- Trabajo de Titulacion.....	105
Anexo N° 5.- Rubica de Evaluacion.....	106
Anexo N° 6.- Certificado de Porcentaje de Similitud.....	107
Anexo N° 7.- Rubica de Evaluación Memoria Escrita.....	108
Anexo N° 8.- Carta de la Carrera.....	109
Anexo N° 9.- Carta del colegio.....	110
Anexo N° 10.- Fotos de la encuesta.....	111
Anexo N° 13.- Certificado de Prácticas Docente.....	114
Anexo N° 14.- Certificad de Vinculación.....	115
Anexo N° 15.- Encuesta.....	116
Anexo N° 16.- Fotos de Tutorías.....	117
Anexo N° 17.- Repositorio.....	118



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO

**IDENTIDAD DIGITAL PARA MEJORAR LAS TÉCNICAS DE
APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN**

**Autores: JHON BRYAN QUIMÍ VERA
RONALD GUSTAVO ZAMBRANO LEÓN**

Tutor: Lsi. Marco Vinicio Espinoza Ulloa MSc.

Guayaquil, 31 julio del 2018

RESUMEN

La identidad digital como el conjunto de rasgos que hace a una persona ser quien es y distingue de los otros al mismo tiempo que le permite interactuar en su entorno. Se construye en función de las condiciones de la propia persona, pero también los acontecimientos y las experiencias vividas, la identidad digital solo se realiza plenamente en función de la interacción con el medio externo y se trata de una realidad que evoluciona. Las técnicas de enseñanzas desde su perspectiva polivalente y versátil, ayuda a la enseñanza para el aprendizaje formativo, explica y propone orientaciones científicas para los problemas didácticos y el cambio docente, la educación del alumno de todos los niveles educativos, en cuanto a la población estudiantil seleccionada permitirá una instancia a la mejora social y educativa, que facilita el que hacer del docente, al responder a lo que la comunicación didáctica y la cultura profesional demandan.

Palabras Claves:

Identidad , Técnicas de enseñanza , aplicacones digitales



**UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF PHILOSOPHY, LETTERS AND EDUCATION SCIENCES
CAREER MARKETING AND ADVERTISING
TITLE OF RESEARCH WORK PRESENTED**

**IDENTIDAD DIGITAL PARA MEJORAR LAS TÉCNICAS DE
APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA EMPRENDIMIENTO Y GESTION**

**Autor(es): JHON BRYAN QUIMÍ VERA
RONALD GUSTAVO ZAMBRANO LEÓN**

Tutor: Lsi. Marco Vinicio Espinoza Ulloa MSc.

Guayaquil, 31 de Julio 2018

ABSTRACT

The digital identity as the set of features that makes a person be who he is and distinguishes from others while allowing him to interact in his environment. It is built according to the conditions of the person but also the events and experiences lived, the digital identity is only fully realized in terms of interaction with the external environment and it is a reality that evolves. The techniques of teaching from its versatile and versatile perspective, helps teaching for learning training, explains and proposes scientific guidelines for teaching problems and teacher change, education of students at all educational levels, in terms of the student population The selected one will allow an instance of social and educational improvement, which facilitates the teacher's work, by responding to what the didactic communication and the professional culture demand.

Keywords:

Identity, teaching techniques, digital applications

Introducción

Actualmente se piensa que los dispositivos móviles en el salón de clase es una distracción para los estudiantes y no ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los mismos. Pero la sociedad ha dado un giro en cuanto a la educación y la inclusión de diversas tecnologías dando nueva perspectiva, panoramas y generando nuevos modelos de aprendizaje en diferentes áreas, sin embargo y con estos avances en el ámbito educativo persisten vacíos y desinformación sobre el manejo de la tecnología.

Se considera que un aprendizaje se da correctamente aplicando no solo diferentes métodos o procesos pedagógicos sino utilizando diversas técnicas de estudio que motiven a los estudiantes y generen un ambiente de armonía donde se lleve a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La tecnología es parte de nuestras vidas diarias, en los diferentes espacios de estudio se hace uso de ella logrando satisfacer expectativas o cubrir necesidades particulares como la búsqueda de información; aunque el internet permite infinidad de cosas que en ocasiones facilitan la vida diaria también el mal uso o la desinformación que día a día se expone.

El uso de diferentes aplicaciones o plataformas y los diversos recursos virtuales que internet ofrece y que cada vez son más realistas, funcionales y accesibles para la mayoría de usuarios, expone nuestra identidad al no estar informados y afecta directamente e inconscientemente a la misma. Por ellos se debe atender y mejorar la forma de uso desde un punto de vista más ético, humano y responsable en los miles de usuarios.

Capítulo I: Se realiza la descripción del problema, detallando sus causas, consecuencias; es aquí donde surge y se plantea el problema y la evaluación del mismo. De la misma forma se establecieron los objetivos tanto el general como los específicos y a su vez se redacta la justificación e importancia del tema de estudio.

Capítulo II: Expone el marco teórico que contiene el antecedente de estudio el cual describe aspectos importantes del desarrollo y aplicación de las técnicas de estudio que concretan el concepto de identidad digital, técnicas de estudio que son las variables de el proyecto, características del mismo, importancia, clasificación, fundamentaciones teóricas, epistemológicas, sociológicas y legales que respaldan nuestra investigación.

Capítulo III: Menciona la metodología, procesos, análisis y discusión de resultados. El presente es de tipo investigación descriptiva, explicativa y de campo ya que se investigó la importancia y diferentes factores sobre identidad digital atreves de esta técnica, podemos acotar que se respalda en una investigación de tipo bibliográfica ya que el marco teórico se basa en diferentes bibliografías que permiten ampliar el conocimiento sobre el tema.

Capítulo IV: Describe el desarrollo de la propuesta la cual es una aplicación digital sobre estrategias y actividades para el desarrollo y mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizajes potencializando la identidad digital con diferentes acciones y actividades en clases.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema.

En la presente investigación se detalla el proyecto educativo que da a conocer los elementos que causan el origen de la problemática presente, actualmente a nivel mundial gran porcentaje de estudiantes tiene un incorrecto concepto sobre identidad digital y un inadecuado manejo sobre técnicas de aprendizaje por lo cual el proceso de enseñanza y aprendizaje muchas veces no se lleva a cabo de una manera dinámica y armónica en el ámbito educativo.

Por múltiples factores que afectan el desarrollo de destrezas y habilidades ya sea por impericia del potencial de los estudiantes y docentes en habilidades para diferentes actividades que pueden aplicarse a los procesos de enseñanza ya sean estos un deficiente manejo de la web, aplicaciones, plataformas digitales que son útiles y de fácil uso que ayudan en el ámbito educativo y al ser relacionados estos maximizan la facilidad de conocimientos y recursos que se puedan crear dentro de esta modalidad en la web.

En Ecuador se han realizado múltiples cambios en el sistema educativo, lo cual ha generado que tanto el docente como el estudiante se adapte, adapte y someta al uso de diferentes herramientas didácticas y tecnológicas, lo cual orienta al uso de nuevas metodologías que permitan aprender a través de uso de la tecnología y e sin número de instrumentos que esta ofrece.

A su vez esta permite orientar al estudiante hacia un perfil de salida ideal, sin embargo, el concepto y la ejecución de técnicas de aprendizaje no es estable en la mayoría de ellos.

Dentro de las técnicas de aprendizaje aparecen los entornos personales de aprendizaje (PLE), el cual hace referencia a un sistema de asistencia y gestión en el proceso de aprendizaje del estudiante. De esta manera se consigue transmitir el conocimiento compartido, interactuando, produciendo digitalmente y en línea aprovechando al máximo las herramientas y recursos que pueden emplearse en el proceso de enseñanza.

En el proyecto educativo realizado por parte de los investigadores se evidenció que los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “DR. José Vicente Trujillo”, poseen dificultades en, manejar técnicas de aprendizaje representativas que ayuden a mejorar su desempeño académico y a su vez no conocen sobre el uso y manejo de la identidad digital en las diferentes plataformas o aplicaciones que utilizar.

Esto da lugar a la problemática que se investigara, argumentando que en la actualidad gran porcentaje de los estudiantes no poseen o utilizan un entorno personal de aprendizaje basado en técnicas de aprendizaje adecuadas que permita adquirir los conocimientos previos a la clase o sobre temas específicos dentro o fuera del salón de clases dando lugar a distracciones en diferentes plataformas, blog o páginas que no fomentan hábitos de estudios ni ayudan al desarrollo de diferentes habilidades o destrezas que motiven a mejorar el rendimiento académico y a desarrollar emprendimientos viables.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera incide la identidad digital en las técnicas de aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión en los estudiantes de primero de bachillerato, jornada vespertina de la Unidad Educativa “DR. José Vicente Trujillo”, del periodo lectivo 2018-2019?

1.3 Sistematización

Delimitado: El problema se sitúa en la Unidad Educativa “DR. José Vicente Trujillo” ubicado en la pradera parroquia Ximena, en el cual los estudiantes de primero de bachillerato no cuentan con una identidad digital definida y estructurada, problema por el cual los estudiantes no poseen un correcto manejo de su información personal y digital.

Claro: Se investigó cada detalle del problema de manera específica para que la información sea concisa, entendible y así poder comprender los aspectos que se exponen para la solución del problema.

Evidente: Se manifiesta de manera clara que el problema incide en los estudiantes, por esa razón no se ha logrado definir una identidad digital mostrando resultados negativos a nivel personal dentro de la unidad educativa como en la sociedad.

Relevante: Se recalca que el mal uso de la identidad digital de los estudiantes perjudica el desarrollo individual y social digitalmente.

Es por esto que se realizan estudios referentes al tema para saber y proponer nuevas alternativas para el correcto uso de su identidad y así conocer claramente los factores que afectan directamente, dando una clara solución.

Original: Con la investigación se pretende establecer una identidad correcta y funcional para los estudiantes que les permitan asumir responsablemente su información colectiva en la red y manejarla conscientemente.

1.4 Objetivos de la Investigación

Objetivo general

Determinar la importancia de la identidad digital para mejorar las técnicas de aprendizaje mediante un estudio de campo, análisis estadísticos y bibliográficos para mejorar el desempeño académico de los estudiantes.

Objetivos Específicos

1. Analizar el concepto de identidad digital y relacionarlo con el proceso de enseñanza y aprendizaje mediante estudio bibliográfico.
2. Conceptualizar la importancia de las técnicas de estudio a través de una investigación de campo, bibliográfica que faciliten el aprendizaje.
3. Seleccionar los aspectos más relevantes e importantes de la investigación para el diseño de la aplicación digital

1.5 Justificación e importancia

La elaboración de este proyecto educativo es conveniente ya que señala las observaciones más relevantes de la problemática detallada, conforme a los avances tecnológicos y el impacto que causa en la sociedad, es importante recalcar como intermediario una educación de calidad, con un aprendizaje interactivo lo cual genera solución al problema.

Los estudiantes quienes desarrollan un entorno personal de aprendizaje, aplicando técnicas de enseñanzas dentro de la asignatura de emprendimiento y gestión, de igual manera aplicaran una identidad digital responsable en su contenido personal. Actualmente el correcto uso de la identidad es de vital importancia, ya que debemos considerar a futuro el continuo desarrollo de nuevas tecnologías que día a día se integran en el ámbito educativo.

Los beneficiarios directos de la propuesta serán los estudiantes y docentes ya que ellos serán quienes utilicen dicha aplicación para el desarrollo de diferentes actividades académicas en la asignatura de emprendimiento y gestión que les permitirá desarrollar habilidades y destrezas, para así mejorar su nivel de estudio fomentando buenos hábitos que incentiven a el estudio.

La contribución del proyecto educativo de paso a realizar nuevas investigaciones en el campo educativo y social tanto en la comunidad educativa como en la sociedad en general debido a que la identidad digital es un tema mundial en el cual todos los individuos en su mayoría están involucrados de una manera u otra en ella.

1.6 Delimitación del problema

Campo: Educación

Área: Técnica

Aspectos: Cognitivo, pragmático, social

Título: Identidad digital para mejorar las técnicas de aprendizaje en la asignatura emprendimiento y gestión.

Propuesta: Diseño de aplicación digital

Contexto: Con los estudiantes de primero de bachillerato, jornada vespertina de la unidad educativa “DR. José Vicente Trujillo” periodo 2018-2019

1.7 Premisas de la investigación

La identidad digital determina el desempeño académico.

La identidad digital mejora los canales de comunicación

Las técnicas de aprendizaje desarrollan un ambiente personal de estudio.

Las técnicas de aprendizajes crean hábitos de estudio.

1.8 Operacionalización de variables

Operacionalización de variables

Cuadro No. 1

Variable	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores
Identidad digital	(BERMEJO FERNÁNDEZ-NIETO, 2017) Son aquellos aspectos o elementos propios de una persona dentro de un entorno tecnológico (existiendo diversidad de canales y herramientas Accesibles en internet). (pág. 38)	Gestión y entornos digitales	Aprendizaje realizado en la red
			Uso de aplicaciones digitales
			Importancia de la información compartida
		Orientación digital	Influencia en nuestro entorno digital
			Privacidad digital
			Competencias digitales
		Tics	Medios digitales
			Entornos de comunicación
			Redes sociales
Técnicas de aprendizaje	(Cajilima, 2017) Son herramientas que fortalecen la labor educativa porque facilitan la asimilación o adquisición de conocimientos que puestas de manera oportuna favorecen sus resultados, mismos que se reflejan en el Rendimiento. (pág. 16)	Técnicas de estudio	Videos tutoriales
			Lluvia de ideas,
			Técnicas audiovisuales
		Métodos de aprendizaje	Científica
			Analítico
			Constructivista
		Estrategias	Enseñanza aprendizaje
			Cognitiva
			Procesamiento

Fuente: Investigación

Elaborado por: Jhon Quimi Vera / Ronald Zambrano León

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Marco Contextual

El proyecto de investigación contribuye a teorías como también experiencias sobre la incidencia de la identidad digital en las técnicas de enseñanza en los estudiantes de primero de bachillerato de la Unidad Educativa “DR. José Vicente Trujillo”.

Examinando el repositorio de la universidad de Guayaquil se encontró con un proyecto educativo relacionado con nuestra problemática, siendo los autores (Cusme Lenny Monserrate, Mendoza Julio Cesar, 2017), quienes argumentaron que los medios de comunicación digital inciden en el proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos y al mismo tiempo se observó cómo estos pueden aportar en la formación educativa.

Los autores citados contribuyen ampliamente al proyecto educativo detallado anteriormente, considerando los diferentes medios de comunicación, métodos y estrategias para mejorar los procesos de enseñanza; el control de la información y el entorno personal de aprendizaje que facilitan y fomentan los conocimientos impartidos en cualquiera de sus ámbitos, el objeto es mejorar progresivamente los conocimientos que adquieren los estudiantes de primero de bachillerato en la asignatura de emprendimiento y gestión de la unidad educativa “DR. José Vicente Trujillo”.

La identidad digital es un conjunto de características que representan a una persona digitalmente a través de internet, es decir que la identidad digital muestra la información personal hacia los demás usuarios, dependiendo del entorno en el cual se ha sumergido, por lo tanto, la identidad digital muestra un alto grado de uso en el desempeño académico de los estudiantes ya sea verificando información compartida en las plataformas educativas o información falsa.

Otros de los indicios que podemos mencionar sobre técnicas de aprendizaje, es que desarrollan un ambiente personal de estudio armónico y eficiente, estas técnicas aportan significativamente a el estudiante y los procesos de aprendizaje mejorando sus habilidades, la concentración, la comprensión el análisis, la expresión oral, con la finalidad de alcanzar un rendimiento académico óptimo y que beneficie el rendimiento académico.

En la actualidad existen diversos medios digitales, aplicaciones plataformas educativas, web, tutoriales, simuladores, entre otros medios que son utilizados por el docente para realizar un aprendizaje interactivo, con el fin de llevar las clases rutinarias a otro nivel donde el estudiante utilice al máximo los recursos que facilitan el acceso al conocimiento.

2.2 Marco Conceptual

Identidad

La forma de reconocer e identificar a las personas en los distintos ámbitos ya sean presencial o no son las características o rasgos.

Cada persona presenta una singularidad y poseen características específicas que pertenecen únicamente a cada una de ellas y las diferencias del resto de usuario o personas, esta identidad es igual que el ID. Personal de cada cuidando es único e intransferible por ello se debe manejar d la manera correcta en los diferentes lugares, plataformas o aplicaciones que la red o internet ofrece.

Según (TELEFONICA I+D, 2013)

“La identidad humana puede definirse como el conjunto de rasgos que hace a una persona ser quien es y lo distingue de los otros al mismo tiempo que le permite interactuar con su entorno”. (pág. 3)

La identidad de las personas es la característica principal que los distingue, por ellos cada uno debe ser consciente de lo que proyecta de sí mismo, debido a que esta forma se genera en pasado futuro una identidad en la red por la cual se es reconocida e identificada, la cual presenta rasgos únicos.

Identidad Digital

Normalmente se presenta con un nombre y apellido, en la red es igual con la diferencia que en ocasiones se opta por seudónimos, apodos o característica diferentes pero que siguen representando físicamente en la red y se diferencian de las demás personas o usuarios en la redes sociales o plataformas que usualmente visitamos con frecuencia.

Para (Gabrielidis M. A., 2015)

“El concepto se halla ligado a nuestras acciones en entornos digitales, a nuestros avatares y perfiles en línea, a la información que compartimos en nuestras redes sociales, a los datos derivados de nuestros objetos digitales personales”. (pág. 482)

La identidad digital depende de cómo se presente en las redes sociales o en cualquier red activa, en la actualidad es la que identifica y diferencia de los demás usuarios; muestra la participación que usualmente hagamos de distintas aplicaciones directa e indirectamente, las publicaciones de eventos personales, postear fotos, publicar mensajes, todas estas actividades representan nuestra identidad digital.

Características de la identidad digital

Toda actividad generada en red es parte de nuestra identidad y está relacionada incluso con el aprendizaje y las distintas formas de comunicación que buscamos para transferir o adquirir información: la actividad que se realicen en entornos virtuales que tiene influencias en ocasiones generan efectos.

Por ello es importante la correcta gestión de la identidad digital, ya que contribuye a una vida más activa en todos los ámbitos, ayuda a la construcción de habilidades tecnológicas, de información y a la participación colaborativa en la red. Los adolescentes dependen mucho de la tecnología dado que a partir de ella realizan múltiples actividades con propósitos escolares y personales, por ellos es importante una identidad.

Cuadro No. 2

Características propias de la Identidad Digital

Social	Soporta los procesos de interacción social de las personas.
Subjetiva	El proceso de identificación incorpora la subjetividad de las otras personas.
Con valor	Permite la realización de transacciones que no serían posibles sin ella
Referencial	Se trata de una referencia a la persona
Crítica	Su uso por terceros puede implicar riesgos para la per zona
Compuesta	Formada por varios elementos, tanto procedentes de la propia persona como por otros
Dinámica	Está siempre cambiando e incorporando nuevos elementos
Contextual	Según el contexto en el que se desenvuelva la persona, el perfil de la identidad digital tendrá una información u otra.
Permanentemente accesible y ordenada cronológicamente	La información registrada sobre la persona se puede conservar y, por lo tanto, se puede acceder a ella de manera permanente. De hecho, en muchas ocasiones la información no puede ser borrada porque ha sido compartida con otros. Por otro lado, la información queda almacenada siguiendo un orden cronológico claro.
Inexacta	El proceso de identificación siempre está sujeto a errores, algo que conviene tener muy en cuenta.

Tomado de: (López, 2014)

A partir de esta conclusión se considera que navegar en internet implica tener una identidad, ya que el internet es el medio de comunicación más utilizado por la sociedad para resolver diferentes actividades e inclusive para auto educarse.

(Marín, 2013)

La identidad digital se crea a través de toda aquella información que cada individuo publica, divulga y comparte: nombre, Nick, pseudónimo, fotografía, vídeo, avatar, correo electrónico, texto descriptivo, formulario, meme, geo localización, comentario, dominio web, etc. Toda actividad que genera un individuo en la red constituye su visibilidad, que puede ser positiva o negativa. Esta visibilidad puede ser autoconstruida pero también puede ser fruto de referencias o comentarios de terceros. (pág. 14)

Por ellos es importante reconocer la identidad digital y su correcto uso en la red, considerando toda la información que se puede mostrar; sin duda permite la interacción y la proyección del usuario además de la importancia de compartir información.

Gestión y entornos digitales

Una gestión del entorno digital se refiere al manejo del espacio dedicado a la tecnología, para presentar información de manera específica o general a nivel empresarial, educativa, deportiva entre otros aspectos un entorno digital de enseñanza y aprendizaje

Es un recurso que facilita la información para la comunicación y el intercambio de conocimiento en un ambiente digital ya sea individual o colectivo.

Según el autor (Franco del Rio, 2017)

Finalmente podemos detallar que la administración de un entorno digital de enseñanza es de suma importancia, al momento de interactuar mostramos los aspectos propios del docente y estudiante digitalmente, para impulsar el desarrollo del conocimiento. (pág. 26)

Para emplear un entorno digital de enseñanza se debe permitir la interacción fundamental de docente y estudiantes con las herramientas digitales donde están contribuyan al correcto uso del entorno digital, a sea por apps, plataformas, juegos online, videos tutoriales, aulas virtuales, aplicaciones digitales, foros entre otros medios que faciliten el intercambio de información.

Aprendizaje realizado en la red

Actualmente a nivel mundial existen diversos entornos digitales de aprendizajes, los cuales facilitan la comunicación y búsqueda de información sobre cualquier tema sin importar el idioma, lugar o para comunicación no hay problemas en distancia, y en ella se desarrolla múltiple actividad que ayudan a desarrollar una gama de ejercicios, actividades o información.

(Fueyo Gutiérrez & Hevia Arttime, 2017)

Los resultados indican que los recursos utilizados para la activación cognitiva del alumnado han sido adecuados, no obstante, se percibe la necesidad de profundizar en nuevas estrategias para el diseño de este tipo de cursos que potencien los diferentes tipos de presencia social, cognitiva y docente que determinan la calidad de un aprendizaje social en red de alto nivel. (pág. 116)

Es importante resalta que el aprendizaje en la red permite acoplarse a nuevas formas de instruirse, comunicarse educarse y hasta de trabajar, circunstancias que se dan actualmente en la sociedad tecnológica.

Se manifiesta el acompañamiento y la orientación por medio del docente siendo o actuando como facilitador de los recursos y de la misma manera hoy en día hasta ase permite evaluar los conocimientos.

Uso de aplicaciones digitales

El eminente uso de Apps dentro y fuera del salón de clase marca una manera diferente de enseñar y aprender de acuerdo a los modelos educativos actuales. Las aplicaciones digitales facilitan la condición espacio-temporal debido a que no es necesario hoy en día contar con el estudiante físicamente debido a las aulas virtuales. Donde docente y estudiante utilizan libros digitales, ordenadores, videos y otros recursos relacionados al uso de la aplicación por tanto ayuda al aprendizaje.

(García García & Rey Barbáchano, 2014)

Son aplicaciones que permiten recoger y organizar la información de diferentes medios... Algunos incluso permiten extraer información de redes sociales. Desde el punto de vista educativo, son herramientas con muchas posibilidades, ya que va a permitir a los alumnos hacer seguimientos de informaciones. (pág. 9)

Las aplicaciones digitales son recursos que permiten por su versatilidad, portabilidad e interactividad ser utilizados en casos de necesidad educativa especial, ya que actualmente existen apps que facilitan el conocimiento de acuerdo a la necesidad recurrente

Por esta razón el proceso de enseñanza a través de aplicaciones digitales será más que un concepto, se está convirtiendo en una de las competencias básicas en el desarrollo del conocimiento, por lo tanto, debemos formar parte de este avance en la educación y avanzar con ella de manera fundamental y responsable.

Importancia de la información compartida.

Compartir información precisa es un elemento fundamental para la comunicación entre docente y estudiante, más aún desde el campo tecnológico. Para facilitar esta interacción es imprescindible contar con herramientas de informaciones factibles, precisas y fáciles que permitan detectar falsas cuentas de identidad en las diferentes redes sociales,

dominios o plataformas y así entre otras irregularidades que surgen durante el proceso de enseñanza.

(R. Martínez Rosado & R. D. Santiago Acosta, 2018)

“Personas con liderazgo se caracterizan por: saber compartir información relevante, delegar y compartir responsabilidades, actuar por un bien común, tener capacidad de crítica y autocrítica constructiva”. (pág. 2)

La comunicación que realizamos día a día por medio de medios digitales como correo electrónico, sistema de conferencia, chats interactivos, pizarra compartida, navegación cooperativa, videoconferencia, transferencia de ficheros, enlaces a url externas, espacios de trabajo en grupo, entre otros medios que facilitan el intercambio de información.

En magnitud, distancia y seguridad son medios viables que permiten comunicar con el exterior, tomado en consideración los diferentes factores que estos presentan a la hora de crear algún usuario.

Orientación Digital

Hoy en día los docentes deben generar en sus estudiantes, una orientación digital, es decir acompañar y guiar a los estudiantes para el manejo de su información personal en la red, además del correcto uso de la tecnología para el aprendizaje, sin embargo, existe varias irregularidades en su orientación, debe existir una motivación hacia el estudiante para que aprendan a través de su propia interacción digital.

Según el autor (Ramos P. A., 2018)

Si bien el PLE se centra en procesos de aprendizaje con base tecnológica y el ADVP en la orientación como proceso de planificación basado en programa y de carácter competencial, nos podemos plantear si es posible su combinación para la generación de un modelo. (pág. 28)

Es imprescindible para un docente la necesidad de enseñar de un modo diferente a sus estudiantes, por lo tanto, se busca una orientación digital para aplicar ese cambio de lo antiguo a lo moderno que haga creer el vínculo sin dejar de lado los diferentes métodos de estudio. Los estudiantes forman parte de los cambios tecnológicos, de igual manera el docente y el proceso de enseñanza y las metodologías curriculares que se implementen hoy en día para enseñar y aprender.

Para ello hay que orientar a los estudiantes a que aprendan a través de su propia interacción con las plataformas o herramientas digitales y así se familiaricen con ellas, además de enseñar para un futuro estable y el cual incluya diferentes materiales y herramientas digitales.

Influencia en nuestro entorno digital

El entorno digital permite contemplar nuevas alternativas de comunicación e información, en todos los aspectos sociológicos de una persona, desde la parte pedagógica permite alcanzar objetivos interactivos, aplicando medios tecnológicos que motivan y brindan una nueva manera de aprender y enseñar, es decir medios dinámicos como las webs, apps, plataformas educativas, entre otras.

Debemos tener en consideración, que la información que se muestra en internet no siempre es verídica, por lo tanto, podemos encontrar información desacertada, lo cual influye en cierto porcentaje en nuestra parte cognitiva y conductual, el uso incorrecto de información en la web determina lo que queremos mostrar a los demás, de igual manera en lo que se observa en los demás usuarios.

(González, <http://revistes.ub.edu/>, 2014)

“Para nuestro entorno personal los estudiantes deberían saber y ser capaces de hacer para aprender efectivamente y vivir productivamente en un mundo cada vez más complejo en la dimensión de su análisis”. (pág. 45)

Por lo tanto, gran porcentaje de los estudiantes debe considerar la información que muestra en la web, podemos aplicar el debido control al usuario, discernir la información desacertada y manejar correctamente lo que se está mostrando digitalmente hacia los demás en las diferentes aplicaciones digitales.

Privacidad digital

Actualmente gran porcentaje de estudiantes pasan su tiempo conectados digitalmente, ya sea desde el móvil, computador o algún dispositivo. El tiempo invertido en la red es muy alto, lo cual genera dependencia y hábitos que obligan estar consultando el dispositivo móvil.

(García Galera, Del Olmo Barbero, & Del Hoyo Hurtado, 2018)

“Los jóvenes tienen información sobre las consecuencias negativas que la publicación de su vida personal en las redes sociales puede tener, pero priorizan la exposición virtual de su acontecer diario frente a la privacidad” (pág. 131)

La necesidad de disponer de información a diario, de contenido verídico y actualizado al instante, en diferentes canales ya sean públicos o privados expone digitalmente información personal que puede ser mal interpretada.

Competencias digitales

La llamada competencia digital, enmarca las dimensiones del docente, estudiante, y comunidad educativa donde los conocimientos tecnológicos son imprescindibles para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según los autores (Islas Torres & Franco Casillas, 2018)

“El término de competencia digital surge por la presión que ejercen las nuevas formas de cultura, comunicación, difusión y acceso a la información acelerando y mejorando la construcción del conocimiento”. (pág. 53)

Las competencias digitales pueden lograr que los estudiantes, cambien su percepción sobre el espacio y el tiempo cuando están inmersos en un mundo de información y comunicación, mediante los distintos dispositivos tecnológicos. Además, desarrollan habilidades cognitivas y de interacción que les permite intercambiar y distribuir el conocimiento.

Tics

Las tecnologías de la información y la comunicación (Tics) son parte fundamental para la educación moderna que se emplea, la enseñanza y el aprendizaje toman una dirección tecnológica hacia el manejo de información en apps, sitios web, plataformas, entre otros medios utilizados, además las Tics facilitan la información y actualización a docentes, la gestión interna y externa del sistema educativo.

Además, con el correcto uso de las Tics los docentes y estudiantes pueden generar sus propias recomendaciones y también gestionar diferentes recursos digitales.

(CHÁVEZ, 2018)

Las TICS influyen en gran medida en el rendimiento de los estudiantes, realizando una comparación entre los estudiantes que se apoyan en las TICS y los estudiantes que se apoyan en una educación tradicional, generando una ligera diferencia del rendimiento académico. El segundo enfoque, hace referencia a la satisfacción que tienen los estudiantes utilizando las TICS en el proceso educativo ya sean estos prácticos y complejos. (pág. 18)

Actualmente se imparten cursos presenciales, semipresenciales y online sobre las Tics en diferentes temáticas, los cuales son dictados e interactivos, para docentes y cualquier persona en general, con el objetivo de mejorar sus técnicas de aprendizaje dentro sus indagaciones personales o en su diario vivir.

Medios digitales

Los medios digitales influyen de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los docentes y estudiantes, a través de estos medios digitales se comunica la información y el conocimiento impartido en clases interactivas y didácticas. En este sentido, el uso de las TICs es funcional ya que determina nuevas formas de aprendizaje con acceso a múltiples entornos digitales.

Según los autores (Figueras Maz, Ferrés, & Matéus , 2017)

El aprendizaje móvil se define como un entorno que integra las capacidades desarrolladas por los dispositivos móviles en el espacio físico del aula. Este entorno posibilita un aprendizaje expandido, que explora las posibilidades ubicuas de tecnologías como portátiles, teléfonos inteligentes o tabletas, para acceder, registrar, procesar, gestionar e intercambiar información en tiempo real. (pág. 165)

En la actualidad, gran porcentaje de estudiantes y docentes gestionan estos medios digitales, lo que supone una potencial herramienta digital que señala la igualdad entre estudiantes que disponen el acceso a nuevas tecnologías.

Entornos de comunicación digital

La comunicación en los diferentes entornos digitales, facilita comprender la actual manera de comunicarnos, con la implementación de nuevos entornos, nuevas aplicaciones y nuevas tecnologías, donde se ha innovado la comunicación digital, como detallamos en el presente proyecto la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tics). Para ello es importante el entorno en el cual desempeñamos la información que queremos transmitir.

(Gutiérrez-Portlán, Román García, & Sánchez Vera, 2018)

“Llegados a este punto es el momento de plantearse si los usos que estos hacen de la Red tienen repercusión en su aprendizaje. Ahí, el concepto de Entornos Personales de Aprendizaje”. (pág. 93)

Sin duda, las nuevas tecnologías otorgaron nuevos canales de comunicación, la implementación de nuevas modalidades tanto en el campo educativo, informativo y de entretenimiento personal. Algunos de los entornos digitales más reconocidos son el blog, redes sociales, información en la nube, aplicaciones, foros, entre otros, todos estos espacios en la red permiten una comunicación directa, para transmitir ideas, opiniones, dudas, de cualquier tema por medio de la interacción con otros usuarios a nivel global.

Redes sociales

Las redes sociales generan una gran oportunidad de comunicación, además permite mostrar su identidad digital, es decir, exponer su imagen

personal a los demás en la red, pretendiendo la aprobación de otros usuarios. En el ámbito educativo podemos decir que las redes sociales son la herramienta para la comunicación entre estudiantes y docentes.

(Sanz Arazuri, Alonso Suiz, Sáenz de Jubera, & Ponce de León, 2018)

Las redes sociales se constituyen en nuevos modelos de comunicación, que no eliminan ni sustituyen los ya existentes, pero sí los complementan. En este escenario, las poblaciones de jóvenes y adolescentes ocupan un lugar privilegiado como sujetos de interés científico, dado que se muestran como los principales creadores y editores de sus propios espacios. (pág. 62)

Sin duda, se puede maximizar este recurso para el docente y estudiante, estableciendo una comunicación con otros estudiantes o expertos en la asignatura. Esto posibilita que los estudiantes desenvuelvan habilidades y aptitudes como la socialización entre otros, el trabajo en equipo y la importancia de compartir información verídica.

(INEC, <http://www.ecuadorencifras.gob.ec>, 2016)

En el caso de las redes sociales, el 17,11% de la población mayor de 5 años, es decir 2,8 millones de ecuatorianos declara usar redes sociales a través de su teléfono inteligente. En el 2011, los ecuatorianos que usaban redes sociales en sus teléfonos eran 365.427, es decir el 2,52% de la población de ese año.

Sin duda gran parte de la población en Ecuador utiliza alguna red social, para comunicarse, compartir información o socializar con sus demás contactos digitales, según los registros se aprecia un incremento progresivo del uso de la tecnología en diferentes ámbitos.

Técnica

Son procedimientos que se utilizan para obtener resultados en alguna actividad determinada, fenómeno de estudio o problema presente en la investigación y estas requieren de habilidades del pensamiento y destrezas e incluso el uso de diferentes herramientas didácticas o tecnológicas ayudan a resolver o recolectar información que orienta a solucionar el problema.

Para (Merino Hernández Luis Alexander - Merino Hernández Oscar Abel, 2017)

Técnica: Hace referencia a aquellas que se asocian al mejoramiento del proceso de estudio en los educandos, ayudando a que éstos construyan sus propios conocimientos y su objetivo se centra en dar al estudiante facilidad y comprensión de un texto. (pág. 7)

Las técnicas permiten concertar la forma de llevar acabo o hacer efectivo un propósito bien determinado o definido de la enseñanza, el cual utilizamos como recurso o herramientas didácticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Técnicas de aprendizaje

Son actividades específicas que facilitan el estudio, el análisis, la comprensión, y el autoaprendizaje de los estudiantes ayuda a mejorar el rendimiento académico del estudiante y el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que favorecen al desarrollo intelectual de los estudiantes y crean ambientes de estudio dinámicos fomentando así diversas maneras de aprender.

(Chango Garcia Valeria Rubi Y Cruz Salazar Carlos Luis, 2018):

Son métodos que el docente utiliza para obtener la atención del estudiante, empleando así, por ejemplo, mapa conceptual, resumen, subrayado, la lectura, así como otros tipos de técnicas de estudio que tengan un carácter más complementario que favorezcan en el aprendizaje del estudiante. (pág. 16)

Las técnicas de aprendizaje son muchas y pueden variar según las circunstancias en las que son aplicadas y los objetivos que se pretenden alcanzar, para cubrir diferentes necesidades y adaptarlas al proceso de enseñanza y aprendizaje, a su vez a los tipos de herramientas tecnológicas o recursos virtuales con los que hoy en día se cuenta en el área educativa.

Técnicas de estudio

Las técnicas de estudio son empleadas dependiendo y considerando las asignaturas de estudio y los diferentes instrumentos digitales ya que se

debe seleccionar y emplear una técnica adecuada a la información que se va procesar y lo que se desea obtener de dicha información, orientando el resultado al cumplimiento de los diferentes objetivos.

Según (D´Orazio, 2013)

Las técnicas de estudio son estrategias, procedimientos o métodos, que se ponen en práctica para adquirir aprendizajes, ayudando a facilitar el proceso de memorización y estudio, para mejorar el rendimiento académico. (pág. 56)

Las técnicas de estudio son diferentes procedimientos que mejoran la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje en el área de emprendimiento y gestión, debido a que fortalecen la atención, el orden y la conceptualización a través de diferentes aplicaciones digitales.

Tipos de técnicas de estudio

Técnicas Audiovisuales

Es de las mejores técnicas que el docente puede utilizar en el proceso de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de sus clases e inclusive crea ambientes dinámicos de estudio y motiva al estudiante, logrando así llamar la atención de los mismos consiguiendo una educación constructivista donde se fomenta el uso de materiales didácticos tecnológicos que hoy en día van acorde a las tecnologías utilizadas en el ámbito educativo:

(Lema, 2015)

Estas técnicas se caracterizan por la combinación de textos, imágenes y sonidos, es lo que la hace más llamativa, para aplicar esta técnica se requiere de una planificación y elaboración previa, requiere de una investigación y análisis previo de quien lo produce. (pág. 11)

Estas técnicas se utilizan para transmitir una idea o pensamiento a partir de un medio que funcione mostrando una combinación entre un elemento visual y otro auditivo juntos, ya que se apoyan técnicas escritas, gráficas y de organizadores gráficos los cuales ayudan a los estudiantes a clasificar sus ideas, organizar y priorizar los nuevos conocimientos de la materia.

Videos tutoriales

Gracias a los avances tecnológicos han surgidos nuevas posibilidades de diseñar material didáctico que se pueda emplear en la enseñanza de las diferentes asignaturas permitiendo y utilizando técnicas visuales y auditivas, estos toman el nombre de gráficos hipermedia donde es posible la integración de diferentes sistemas sensoriales que ayudan al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Según (Lema, 2015) los videos tutoriales:

Es una técnica que permiten mostrar paso a paso lo que se debe hacer para realizar una actividad, ayuda a los estudiantes a comprender los contenidos por más difíciles que estos sean,

permite al estudiante revisar el video las veces que sean necesarias. En la actualidad los videos tutoriales se han convertido en la mejor técnica activa para el proceso de enseñanza – aprendizaje. (pág. 13)

En la actualidad Los videos tutoriales guían el aprendizaje del estudiante ya que su sistema educativo radica en un aprendizaje tanto individual como grupal basada en la instrucción programada, son instructores en formas de guías didácticas cuya función principal es brindar y proporcionar información en un orden lógico, secuencial y jerárquico.

Lluvia de ideas

Es un proceso práctico y didáctico a través del cual se logra generar la creatividad y el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo de los estudiantes mediante el trabajo colaborativo, personal, grupal y en línea donde los estudiantes pueden expresar sus ideas, pensamientos o concepciones ya sea en blogs, foros, conferencias y aulas virtuales que les permitan expresarse de manera libre pero responsable y educada dando a conocer su punto de vista y criterios.

(Moran, 2016) Menciona

“Es una técnica que permite la libre expresión de las ideas de los participantes sin las restricciones o limitaciones con el propósito de producir el mayor número de datos, opiniones y soluciones sobre algún tema”. (pág. 22)

Esta técnica trata de ampliar la participación de manera ordenada y de una forma en que todos los estudiantes puedan dar su punto de vista u opinión en referencia al tema específico tratado en dicha clase o sobre temas de interés personal o referencias de investigación, proponiendo así ideas, conceptos, comentarios, concepciones empíricas y soluciones que resuelvan o generen una nueva definición a partir de los conocimientos previos ya adquiridos.

Métodos

Los métodos de aprendizaje hoy en día se han fusionado a los diferentes procedimientos didácticos que a dirigir el aprendizaje, que a su vez incluyen desde a presentación y elaboración de diferentes materiales técnicos, aplicación de estrategias de aprendizaje y herramientas digitales.

Según los autores (Mola Reyes, Sampedro Ruiz, González Rey, & Travieso Gutiérrez, 2018)

La búsqueda del conocimiento por el estudiante, desde posiciones reflexivas, que estimule y propicie el desarrollo del pensamiento y la independencia en el estudiante; acciones para la búsqueda de la definición del concepto tratado, con ayuda de un recurso didáctico y metodológico que permita su uso. (pág. 275)

Sin duda, la aplicación de diversos métodos facilita el proceso de conocimiento, el docente deberá emplear la metodología adecuada para cada contenido, considerando el desarrollo cognitivo del estudiante.

Método científico

Es un conjunto de pasos ordenados que se emplean y utilizan para poder obtener nuevos conocimientos o información determinada sobre algún fenómeno de estudio que incluye una serie de actividades, pasos y procedimientos que utilizan distintos instrumentos o herramientas tanto de la web como las tradicionales, se considera como una forma de buscar información.

(Ana Lilia Coria Páez, 2013) Menciona sobre el método científico:

“Considera una serie de rasgos: es teórico, problemático hipotético, empírico, inductivo, deductivo, crítico, circular, analítico sintético, selectivo y abierto a la imaginación”. (pág. 4)

El método científico en la educación es uno de los más útiles y adecuado para la búsqueda de información, en el proceso de investigación o para adquirir conocimientos ya que proporciona respuestas verdaderas y validada sobre información respaldada, debido a que su aplicación incluye una serie de pasos sistemáticos y organizados.

Método analítico

A través de este método podemos descomponer e investigar los diferentes problemas presentes en los cuales es expuesta nuestra identidad digital detallando cada situación, concepto, causas y naturaleza utilizando de manera directa o indirecta el método inductivo-deductivo para luego desde su punto de vista opuesto obtener la información deseada.

Según (Mite Macias Ángela Marisol y Muñoz Leon Johanna Susana , 2018)

El método analítico: Se puede aplicar a temprana edad, por actividades claras y precisas que se le puedan plantear. Permitiendo, que el alumno analice y reconozca las partes de un todo, con lo que se favorece la obtención de destrezas que desarrolla la precisión y exactitud, la concentración, entre otras que se involucran en la resolución de las problemáticas, a través del estudio detallado de cada objeto al cual se le aplica el análisis. (pág. 30)

Un método esencial en el análisis de contenidos, para desarrollar propias conclusiones que facilitaran el entendimiento, reconociendo los detalles mínimos se plantea un criterio propio del análisis en el estudiante.

Método constructivista

El constructivismo se centra en la adquisición de un nuevo conocimiento producido a través del conocimiento previo y el conocimiento nuevo, es un método activo donde participan el docente y el alumno dejando de lado la metodología conductista.

Para (Ortiz Granja, 2015) El método constructivista es:

Proceso como una interacción dialéctica entre los conocimientos del docente y los del estudiante, que entran en discusión, oposición y diálogo, para llevar a una síntesis productiva y significativa: el aprendizaje. Sin embargo, hay que

recordar que éste y la forma en que se realice, aun cuando sean constructivistas, están determinadas por un contexto específico que incluye en ambos participantes: docente y estudiantes, debido a sus condiciones biológicas, psicológicas, sociales, económicas, culturales, incluso políticas e históricas.
(pág. 77)

Este tipo de método fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y permite implementar una diversidad de técnicas, debido a que su concepción es generada a partir de conocimiento previo sobre diferentes temas tanto sociales como personales.

Es a partir de ellos que se generan nuevos conceptos; es importante hoy en día en el proceso de enseñanza y aprendizaje aplicar plataformas, redes o herramientas tecnológicas ya que la educación ha avanzado a grandes pasos en cuanto a la integración de la tecnología en los ambientes educativos.

Estrategias

Estrategias de enseñanza y aprendizaje

El proceso de enseñanza y aprendizaje es un cambio permanente en cuanto a estrategias y métodos para lograr objetivos definidos en los estudiantes tratando siempre de que la educación se de una manera motivacional y dinámica en los diferentes niveles, ayudando así a un rendimiento académico óptimo para:

(Pérez Ruíz, Violeta del Carmen, La Cruz Zambrano, Amílcar Ramón, 2014)

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje tienden a ser un conjunto de actividades, técnicas y medios, debidamente planificados de acuerdo con las necesidades de los estudiantes (a los que van dirigidas dichas actividades) y tienen como objetivo facilitar la adquisición del conocimiento y su almacenamiento, así como hacer más efectivo el proceso de aprendizaje. (pág. 5)

Este tipo de estrategias son utilizadas por los docentes muy frecuentemente para el desarrollo de sus clases, se caracterizan por lograr en los estudiantes un aprendizaje significativo, para el desarrollo de competencia y destrezas Mediante una introducción de datos es posible acceder a miles de referencias existentes y esto hace que cada vez exista más información disponible para el autoeducación de los estudiantes.

Estrategias Meta-cognitivas

Son las diferentes estrategias que sirven para autoevaluar y evaluar el proceso y desarrollo de su aprendizaje ayudando así a mejorar el razonamiento lógico de una manera armónica logrando así conseguir los objetivos propuestos y detectando las funciones que a su vez necesitan refuerzo. Por tanto:

(Pérez Ruíz, Violeta del Carmen, La Cruz Zambrano, Amílcar Ramón, 2014)

Son aquellas que están relacionadas con la comprensión que el sujeto tiene de sus propios procesos de conocimiento, y con el control de esas mismas técnicas, las cuales deben tenerse en cuenta al existir una apropiada simbolización del aprendizaje. Entre estas estrategias se encuentran: la atención (meta-atención), comprensión (meta-comprensión) y memorización (meta-memoria). (pág. 5)

Se orienta a autoevaluar los conocimientos considerando las precauciones necesarias para la gestión de la identidad digital y las técnicas empleadas en los diferentes ámbitos de estudios, tratando de regular y planificar las estrategias o procesos que se han de utilizar en cada situación detectando los errores, logrando así mejorar día a día.

Estrategias de procesamiento

La educación permite utilizar diferentes técnicas y estrategias que sirvan para mejorar el procesamiento de información y contenidos que nos permiten observarlos antes de ser evaluados o cuestionados dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje

Según los autores (Pérez Ruíz, Violeta del Carmen, La Cruz Zambrano, Amílcar Ramón, 2014)

“Las estrategias de procesamiento son aquellas dirigidas a la organización, elaboración, integración y recuperación de la información”. (pág. 7)

Este tipo de estrategias trata de desarrollar en los estudiantes diferentes características según la estrategia aplicada de procesamiento se puede lograr llamar la atención a través de diferentes técnicas, elaborar o codificar información, elaborar y almacenar contenidos, crear y personalizar e inclusive utilizar eficazmente información obtenida a través de diferentes medios.

2.1.1 Fundamentación Epistemológica

El constructivismo se basa en la teoría del conocimiento constructor cognitivista, es decir que surge la necesidad de conceder a los estudiantes recursos que faciliten generar sus propios procedimientos para solucionar alguna dificultad, lo cual involucra el desarrollo de ideas, modificaciones y aplicación en su aprendizaje.

Según la autora (Arellano, 2018)

En este proceso de enseñanza es necesario que el aprendizaje se mantenga activo, constructivo, organizado y dinámico, que no sea solamente un producto, sino el resultado inacabado de un proceso continuo. El aprendizaje será activo cuando el estudiante sea capaz de realizar actividades de procesamiento o de creación de la información que le hagan competente y autónomo. (pág. 50)

El estudiante es corresponsable de su aprendizaje junto al docente, de tal manera que el conocimiento será constructivo, el aprendizaje puede interpretarse como un proceso de construcción, en el cual, el estudiante se

relaciona con los conocimientos previos y nuevos, la información y el conocimiento en el contexto educativo, comunicativo y social.

El pragmatismo permite que el estudiante aprenda con actividades afines entre la teoría y la práctica, se relaciona con las necesidades primordiales del estudiante, las experiencias previas a su conocimiento aplicadas a la práctica.

Según el autor (Ruiz, 2018)

La educación es procesual, por eso lo más significativo en Dewey es el método que facilita aprender de la realidad social. La concepción educativa de Dewey tiene un claro carácter pragmático porque une el crecimiento personal a la mejora de la sociedad. (pág. 128)

La acción de manejar información no garantiza obtener nuevos conocimientos intelectuales, mientras que el aprendizaje pragmático es llevado a la práctica moral para un aprendizaje significativo.

El estudiante adquiere experiencia y demuestra mayor interés de trabajar en equipo, se desarrolla el compañerismo, la amistad y se logra sociabilizar con los demás compañeros logrando la participación activa de los estudiantes, además de la cooperación, la eficiencia, y toma de decisiones. El estudiante aplica su conocimiento a una variedad de contextos para alcanzar construir su propio conocimiento aportando a la sociedad ya sea de sus experiencias previas, de conocimiento empíricos o contenidos leídos o sociabilizados por medio de los diferentes canales de comunicación.

2.1.2 Fundamentación Pedagógica

Actualmente, el uso de la tecnología como recurso es muy importante en la educación, ya que se debe implementar en todas las áreas de manera integral, estableciendo relación, la inclusión de una aplicación digital en la pedagogía contribuye al proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Por lo tanto, se genera un cambio significativo de su proceso cognitivo, ofreciéndole un recurso para el docente y los estudiantes el cual los dos entes de la educación puedan utilizar en clases y en diferentes ámbitos logrando obtener la información o aprendizaje requerido.

(Del Pilar, Illicachi, & Ponce, 2017)

“El estudio de la epistemología de la pedagogía permite potenciar procesos cognitivos, meta-cognitivos, actitudes, habilidades, destrezas y valores, a partir de la comprensión teórico - práctica del proceso de construcción del conocimiento tanto en estudiantes como en profesores”.
(pág. 41)

Los beneficios que aporta a la incorporación de esta aplicación digital son amplios desde el punto de vista pedagógico; es de gran motivación para el estudiante incorporar esta nueva forma de enseñanza en la asignatura de emprendimiento y gestión con el uso de otros recursos digitales. Es por eso que la aplicación digital encaja adecuadamente en el aprendizaje, dándole un apoyo pedagógico mayor al docente en sus clases.

Fundamentación Psicológica

El individuo es quien forma su conocimiento desde el punto de vista psicológico y es quien construye gran parte de lo que conoce y aprende en el diario vivirlo que sirve para su formación tanto personal como intelectual y profesional.

Según: (Cardoso, 2015)

“Es la ciencia que estudia los procesos, el comportamiento humano, su interacción con el ambiente y los fenómenos mentales de la conducta humana y animal”. (pág. 6)

La psicología en la educación forma gran parte debido al desarrollo de los diferentes modelos pedagógicos, y al papel que se le asignada a la creatividad en el proceso de enseñanza y aprendizaje hoy en día para el logro de los conocimientos y el desarrollo de destrezas y habilidades.

2.1.3 Fundamentación Sociológica

La sociedad experimenta un cambio tanto a nivel social como personal debido a los diferentes cambios no solo tecnologías y ambientales sino de valores, sin duda alguna el aprendizaje es uno de las herramientas más importantes para el ser humano ya que desde que nace comienza a genera conocimientos de manera empírica que luego son reforzados con diferentes técnicas o métodos y acoplados al proceso de enseñanza y aprendizaje para después ser procesados y genera nuevas teorías.

Según (Nuñez, 2013)

Nos afirma que la preocupación sociológica por el conocimiento que se trasmite en las escuelas no es en absoluto algo nuevo se manifestó en la sociología clásica con las reflexiones de Marx, Weber y Durkheim sobre la educación y desde entonces su presencia en la teoría y la investigación sociológicas han sido permanentes ya que sin ánimo de ser exhaustivos trataremos de presentar aquí las contribuciones más significativas, en los últimos tiempos impulsado por la ola de reformas educativas que se emprendieron en gran número de países y con el auge de las perspectivas críticas en sociología, el análisis del curriculum se constituyen en uno de los temas privilegiados de la sociología de la educación. (pág. 19)

Existe una gran demanda en cuanto a la necesidad de adquirir nuevos conocimientos y a la inclusión de tecnologías para el desarrollo o aplicación de estos de una manera constante y que formen parte de nuestra vida cotidiana.

2.2 Marco Legal

El trabajo de investigación se acoge legalmente a la Constitución de la República del Ecuador, LOES, Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), Buen Vivir.

LEY DE EDUCACIÓN

Título Primer

PRINCIPIOS GENERALES

Capítulo II

PRINCIPIOS Y FINES

Art. 2.- La educación se rige por los siguientes principios:

i) La educación tendrá una orientación democrática, humanística, investigativa, científica y técnica, acorde con las necesidades del país; y,

1. La educación promoverá una auténtica cultura nacional, esto es, enraizada en la realidad del pueblo ecuatoriano.

La educación deberá orientarse a ser democrática, que incentive y motive a la investigación e innovación, debe ir a la par con los diferentes avances tecnológicos y esto a su vez deben no solo incluir una correcta metodología sino herramientas que acompañen al aprendizaje, la aplicación digital que facilite el aprendizaje y mejore las técnicas de estudio genera interés en la comunidad educativa, por ellos es importante debido a que hoy la mayoría cuenta con dispositivos digitales al alcancé.

CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR

TITULO II

DERECHOS

Sección quinta

Educación

Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias

comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.

Las personas tienen el derecho a una identidad propia, tiene la libertad de elegir a qué tipo de comunidad acceder o pertenecer y pueden expresarse libremente acerca de esta elección, dando a conocer su origen y teniendo acceso directo a los mismos, sin excusa alguna.

Ley Orgánica De Educación Intercultural (LEOI)

Título I

De Los Principios Generales

Capítulo Único

Del Ámbito, Principios Y Fines

Art. 2

b. **Educación para el cambio.** - La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

La educación debe formar personas activas, participativas y generadoras de conocimientos que beneficien a la comunidad educativa y a la sociedad en general, una educación que transforma incluye herramientas educativas y parte de estas herramientas son las aplicaciones

digitales que comúnmente son utilizadas por la sociedad en general para diversas actividades.

h. Inter aprendizaje y multi-aprendizaje. - Se considera al interaprendizaje y multi-aprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de Desarrollo personal y colectivo;

La educación de hoy en día debe contar con herramienta digitales y estar a la par con los avances de la tecnología, ya que esta forma parte de las diferentes comunidades y de la sociedad por lo cual el acceso y uso correcto de estas herramientas es importante, ya que permite el desarrollo integral y de diversos proyectos.

q. Motivación. - Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración del profesorado, la garantía del cumplimiento de sus derechos y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación;

Los factores importantes para educarse es tener motivación propia, tanto los docentes como estudiantes deben valorar cada una de sus actividades y obtener por las diversas autoridades el reconocimientos , el cumplimiento de deberes y derechos es importante, una educación de calidad, formar estudiantes y docentes aptos y capacitados a nivel intelectual y tecnológico, la educación acompañado de tecnologías que brinden técnicas de estudio que fomenten hábitos y mejoren el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Título VII

Régimen del buen vivir

Capítulo primero

Inclusión y equidad

Art. 350.- El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

Según el Código del Buen Vivir, deben existir espacios y momentos para la lectura. Como se indica en el Objetivo 4.- fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía, en su

art. 4.1 Mejorar la calidad de la educación en todos sus niveles y modalidades para las personas solidarias, responsables, críticas, participativas y productivas, bajo los principios de igualdad, equidad social y territorialidad.

5.1.2. Tecnología, innovación y conocimiento.

En el marco de la estrategia de acumulación, distribución y redistribución, el desarrollo de las fuerzas productivas se centra en la formación de talento humano y en la generación de conocimiento, innovación, nuevas tecnologías.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación

Cuantitativo

La investigación cuantitativa recoge y analiza las variables que se estén estudiando, logrando correlacionar las variables ya que se considera un objetivo y se genera a partir de un proceso deductivo, dónde se prueban hipótesis.

Para (Ramos C. A., 2015) Menciona:

“Utiliza la recopilación de información para poner a prueba o comprobar las hipótesis mediante el uso de estrategias estadísticas basadas en la medición numérica”. (pág. 12)

Este método se desarrolla al instante de realizar las encuestas a los estudiantes y el análisis de los resultados, permite tomar una decisión respecto a ciertas alternativas, que tienen la particularidad de que entre ellas hay una relación que se puede representar de forma numérica.

Cualitativo

Este tipo de investigación es inductivo lo que orienta a la recolección de datos que sirven para el desarrollo de las preguntas de investigación, ya

que también crea nuevas interrogantes sobre el tema o fenómeno de estudio tratando de explorar diferentes factores.

Según (Ramos C. A., 2015):

“Busca la comprensión de los fenómenos en su ambiente usual, desarrollando la información basada en la descripción de situaciones, lugares, periódicos, textos, individuos” (pág. 15)

El análisis cualitativo hace referencia a las propiedades existente en cualquier cosa que puede ser analizada y pretende generalizar a determinada población a través de las técnicas estadísticas de muestreo. El proyecto de investigación se acoge a un tipo de proyecto factible dado que su objetivo es dar solución a la problemática presente en la unidad educativa, para su desarrollo y elaboración se hizo uso de métodos y técnicas factibles y confiables que identificaron las necesidades a través de su diseño metodológico.

(RUIZ ESLAVA, 2015) Indica:

“La investigación se desarrolla desde un enfoque multimodal también llamado mixto complejo, fundamentado en la triangulación de métodos. Se entiende la triangulación de métodos como la combinación o integración de los métodos cuantitativos y cualitativos”. (pág. 18)

El enfoque se desarrolla al momento de analizar la problemática presente en la unidad educativa, al identificar las causas y consecuencias de problema, al realizar y llevar a cabo las encuestas a los estudiantes.

3.2. Modalidad de la investigación

Investigación de campo

La investigación de campo incluye en ella diferentes métodos como la observación, entrevista y análisis ya que se extrae datos e información directamente del fenómeno de estudio con el fin de dar solución y respuestas a la problemática.

Según (Uteras, 2015) menciona:

Esta área de la investigación es una de las básicas para determinar la influencia de los medios en los públicos perceptores; el valor de los contenidos y su probable aporte al desarrollo cultural y económico de la sociedad y toda una gama de influencias que pueden determinar el comportamiento que se induce mediante los medios a la sociedad. (pág. 86)

Este tipo de investigación se realizó con la respectiva visita a la unidad educativa donde se verificaron problemas presentes en el área de emprendimiento y gestión; tomando como referencia los materiales y las técnicas útiles para impartir los conocimientos.

Investigación bibliográfica

Este tipo de investigación explora en el campo científico todo lo escrito referente al tema de estudio o la problemática presente en la

institución educativa, garantizando los fundamentos teóricos de la investigación.

A su vez (Luisa, 2015)

“La investigación bibliográfica es la que se realiza, apoyándose en fuentes de tipo documental, es el primer y último paso de la investigación general”. (pág. 6)

El proyecto se sostiene en una investigación de tipo bibliográfica debido a que la información recolectada e investigada se sostiene sobre contenido de libros, revistas y repositorios que brindan información certificada en línea sobre la identidad digital y las técnicas de estudio que permitan desarrollar y elaborar la propuesta.

3.3. Tipos de investigación

Toda investigación utiliza diferentes tipos de herramientas métodos y técnicas, para la presente investigación se ha realizado procedimientos críticos, analógicos y de reflexión que dan credibilidad y soporte al investigador y a todo tipo de aconteciendo relacionado con el problema investigado.

El proyecto se acoge en una investigación de tipo exploratoria, experimental, de campo, y bibliográfica, su objetivo primordial es realizar un producto final factible y eficiente.

Investigación exploratoria

La investigación exploratoria se desarrolla a través de una cantidad extensa de datos, donde el investigador debe clasificar la información tratando de interpretar, conocer y clasificar la información recolectada y obtenida a través de los diferentes métodos que este tipo de investigación incluye, logrando así hacer mucho más fácil el estudio del fenómeno o problemática y facilitando el desarrollo de posibles formas de solución viables y factibles.

Según (Montes, 2014)

“La investigación exploratoria se efectúa cuando el objetivo es estudiar un tema o problema poco estudiado o que no ha sido abordado antes”. (pág. 31)

La investigación exploratoria proporciona información amplia y general sobre el problema investigado aumentando el grado de familiaridad con otros fenómenos poco explorados y de esta manera brinda información sustentable que ayude en la investigación sobre el fenómeno de estudio.

Investigación experimental

Este tipo de investigación trata está conformada por varios métodos y técnicas que se utilizan con la finalidad de obtener datos e información sobre el tema de estudio como la identidad digital y las técnicas de estudio. Logrando abordar diferentes interrogantes generadas durante el proceso de investigación de dicho fenómeno.

Para (Paz, 2017) indica:

“La investigación experimental se presenta mediante la manipulación de una variable experimental no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o por que causa se produce una situación o acontecimiento particular”. (pág. 18)

La determinación de la problemática y la comprobación de la misma permiten obtener una información precisa sobre los diferentes factores o situaciones que generan dicha problemática, determinado así la relación causa efecto de otros fenómenos y comparándolos entre sí.

3.4. Métodos de investigación

Método inductivo

Este método trata conclusiones que parten relativamente de presunciones particulares que inician con la observación de determinados hechos que siguen una secuencia de pasos hasta llegar a conclusiones generales sobre el mismo tema.

(Abreu, 2014)

“Mediante este método se observa, estudia y conoce las características genéricas o comunes que se reflejan en un conjunto de realidades para elaborar una propuesta o ley científica de índole general”. (pág. 200)

Este método trabaja desde algo específico llegando a conclusiones generales, permitiendo por su naturaleza más flexibilidad que permite una exploración ya que logra obtener conclusiones a través del análisis de casos particulares.

Método deductivo

Este método es una estrategia de razonamiento que va de lo general a lo particular donde hay una idea que actúa como suposición lo cual explica que hay una hipótesis explicativa. Es usado para conclusiones lógicas incluyendo en ella una serie de premisas de casos particulares ya que permite conocer características para su posterior desarrollo.

(Abreu, 2014)

El método deductivo permite determinar las características de una realidad particular que se estudia por derivación o resultado de los atributos o enunciados contenidos en proposiciones o leyes científicas de carácter general formuladas con anterioridad. Mediante la deducción se derivan las consecuencias particulares o individuales de las inferencias o conclusiones generales aceptadas. (pág. 200)

Este método es aplicado en la investigación al desarrollar cada una de las variables debido a que la identidad digitales un tema de alcance mundial debido a la era tecnológica en la que hoy vivimos y con ello las técnicas de estudio deberían acogerse a este tipo de cambios por lo que la información recolectada parte de lo general a lo particular debido a que el estudio se lleva en un lugar y a una determinada población.

Método descriptivo

El método descriptivo evalúa ciertas características de una población o situación particular de estudio, donde se observa y describe el comportamiento del objeto que se está estudiando permitiendo describir cada una de las características del mismo y logrando así resaltar los factores más relevantes de ese proceso de investigación.

(Abreu, 2014)

“El método descriptivo busca un conocimiento inicial de la realidad que se produce de la observación directa del investigador y del conocimiento que se obtiene mediante la lectura o estudio de las informaciones aportadas por otros autores”. (pág. 189)

Con este método pretendemos conocer el problema principal que permite el desarrollo de la asignatura de emprendiendo y gestión a partir de datos recolectados de otras investigaciones anteriores o previas a la presente.

Método analítico

Este método trata de estudiar a fondo y de manera profunda y sistemática las diferentes partes y cada elemento del fenómeno de estudio para así conocer la naturaleza del mismo sus causas y consecuencias, trata de conocer cada detalle de manera minuciosa logrando así una hipótesis real.

(Abreu, 2014)

A partir del conocimiento general de una realidad realiza la distinción, conocimiento y clasificación de los distintos elementos esenciales que forman parte de ella y de las interrelaciones que sostienen entre sí. Se fundamenta en la premisa de que a partir del todo absoluto se puede conocer y explicar las características de cada una de sus partes y de las relaciones entre ellas. (pág. 199)

A partir de este método podemos comprender y descomponer o deducir los diferentes factores que impiden un buen rendimiento académico que se da ya sea por la falta de métodos, técnicas de estudio o herramientas que no permitan el desarrollo eficiente de las clases, considerando las necesidades de los diferentes estudiantes y del ambiente de estudio en el que se encuentran.

3.5. Técnicas de investigación

Encuesta

Mediante este método se logra recopilar y obtener información que sirven y son utilizadas para resolver la problemática vigente en la unidad educativa “Dr. José Vicente Trujillo”

(Fachelli, 2015)Mencionó que:

La encuesta es una de las técnicas de investigación social de más extendido uso en el campo de la Sociología que ha

trascendido el ámbito estricto de la investigación científica, para convertirse en una actividad cotidiana de la que todos participamos tarde o temprano. (pág. 5)

Es una técnica que permite obtener información sobre diferentes temas donde la presencia del investigador no es primordial, este tipo de técnica permite dar formato y diseño al contenido que se desea presentar, cuya finalidad principal es obtener información sobre el tema estudiado.

Población

La población de estudio utilizada para el presente proyecto de investigación pertenece a la unidad educativa “Dr. José Vicente Trujillo” a los estudiantes de primero de bachillerato del área de emprendimiento y gestión de la jornada vespertina.

Para (Martinez, 2014):

“Las poblaciones pueden ser teóricamente finitas como, por ejemplo, los estudiantes de segundo curso de bachillerato, e infinitas como por ejemplo el conjunto de los números naturales, población y universo suelen usarse como sinónimos”. (pág. 401)

Se comprende por población a un grupo determinado de personas a las que se les realiza un estudio analítico estadístico con la finalidad de contestar diferentes interrogantes sobre un fenómeno de estudio.

Para la presente investigación sobre técnicas de estudio e identidad digital presente en la unidad educativa se cuenta con una población de 98 estudiantes.

Cuadro No. 3

Población de la Unidad Educativa “Dr. José vicente Trujillo”

Ítem	Detalle	Frecuencias	Porcentajes %
1	Estudiantes	98	95.14 %
2	Docentes	5	4.86 %
Total		103	100%

Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

La población muestra a los estudiantes y docentes de la unidad educativa “Dr. José Vicente Trujillo”, los cuales son participes en la asignatura de emprendimiento y gestión, cabe recalcar que la encuesta se la aplico solamente a los estudiantes de la asignatura.

Análisis e interpretación de los resultados

De la encuesta aplicada a los estudiantes

1.- ¿Cree que una identidad digital mejora tu rendimiento académico?

Cuadro No. 4

Identidad digital

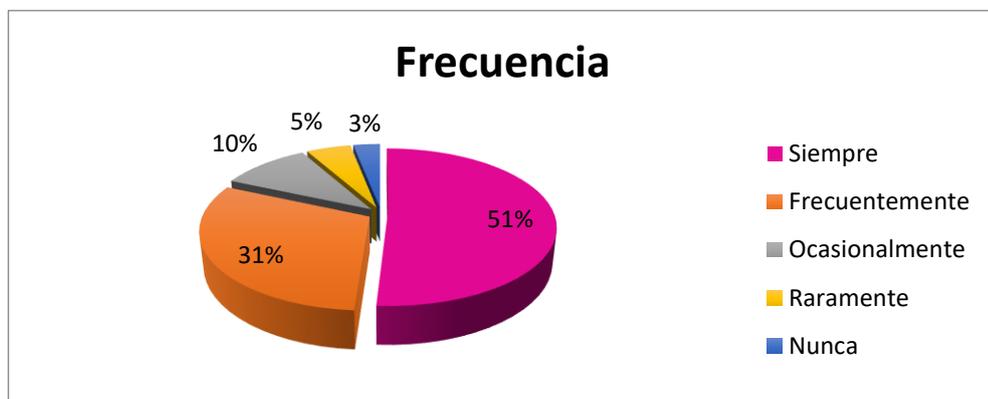
Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
1	Siempre	50	51%
	A menudo	30	31%
	Ocasionalmente	10	10%
	Rara vez	5	5%
	Nunca	3	3%
	TOTAL		98

Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.

Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Gráfico No. 1

Identidad digital



Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.

Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Análisis: El 51% de los estudiantes está de acuerdo con que es importante contar con una identificación digital y está a su vez mejoraría el rendimiento académico ya que tendrían conocimientos sobre como buscar y utilizar dicha identidad en las diferentes páginas.

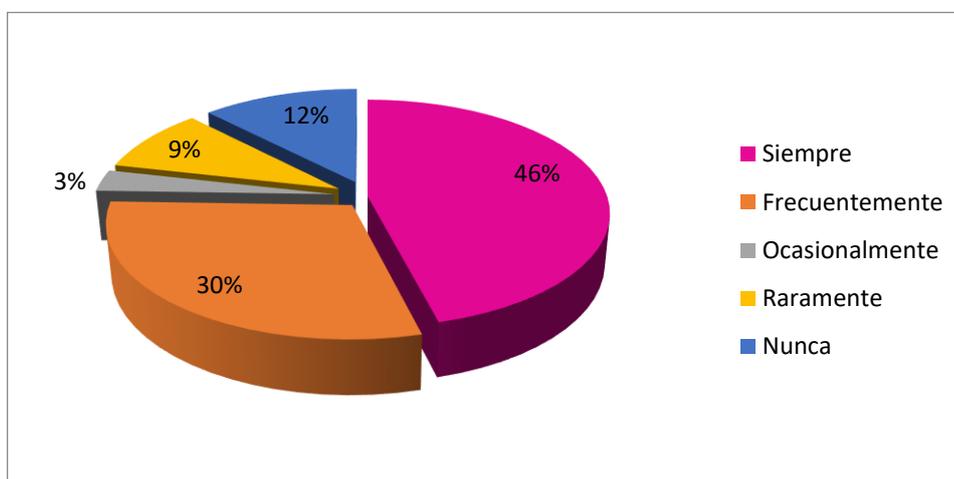
2.- ¿Cree Ud. que el emprendimiento genera oportunidades de crecimiento que le puede brindar una mejor calidad de vida?

Cuadro No. 5
Emprendimiento genera oportunidades

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
2	Siempre	45	46%
	A menudo	29	30%
	Ocasionalmente	3	3%
	Rara vez	9	9%
	Nunca	12	12%
	TOTAL		98

Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
 Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Gráfico No. 2
Emprendimiento genera oportunidades



Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
 Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Análisis: El 46% de los estudiantes considera que todo buen emprendimiento genera nuevas oportunidades en los diferentes ambientes sociales y laborales tanto a nivel personal como social, lo cual permite una mejor situación económica mejorando así el estilo de vida.

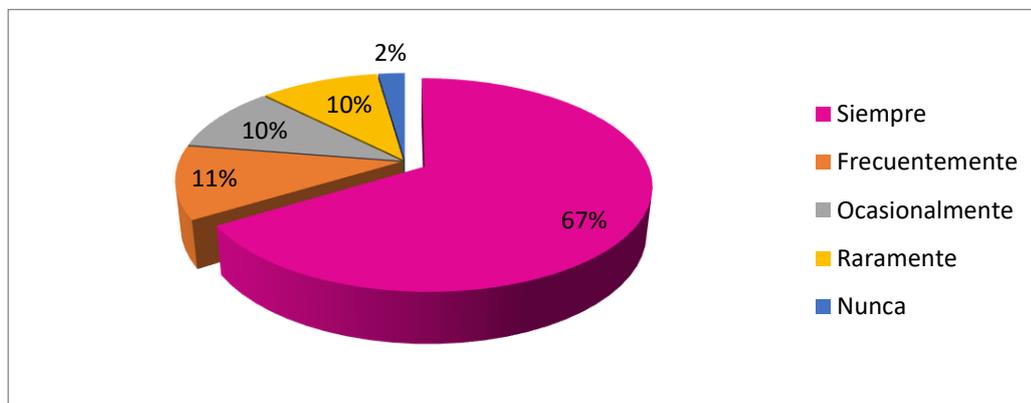
3.- ¿Considera que la identidad digital forma parte importante de la formación académica?

Cuadro No. 6
Formación académica

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
3	Siempre	59	66%
	A menudo	10	11%
	Ocasionalmente	9	10%
	Rara vez	9	10%
	Nunca	2	2%
	TOTAL		98

Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Gráfico No. 3
Formación académica



Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Análisis: Los estudiantes en un 66% consideran que la identidad digital es una parte fundamental de la persona y que es estrictamente parte de nuestra presentación en el mundo real como en el virtual, dado que de muchas formas hacemos presente en el internet y a su vez esta se identifica.

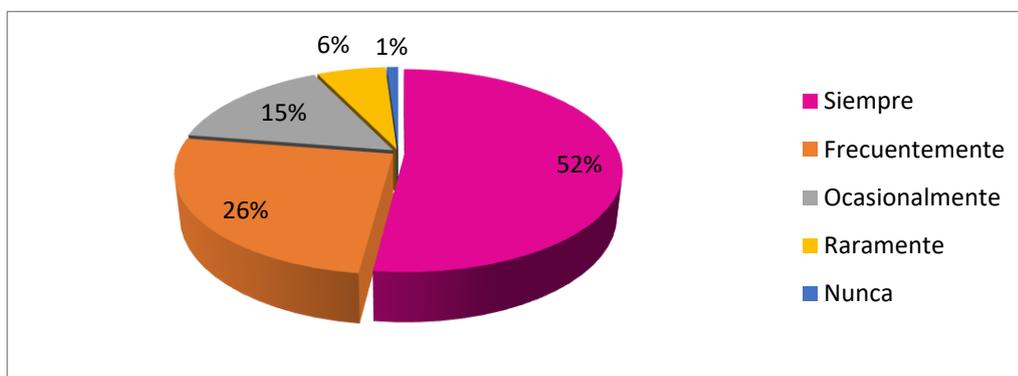
4.- ¿Compartir información online es de beneficio para nuestra educación?

Cuadro No. 7
Información online

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
4	Siempre	51	47%
	A menudo	25	28%
	Ocasionalmente	15	17%
	Rara vez	6	7%
	Nunca	1	1%
	TOTAL		98

Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Gráfico No. 4
Información online



Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Análisis: Los estudiantes manifestaron en un 47% que el compartir información a través de internet es de gran ayuda ya que hoy en día el intercambio de contenidos e información se logra no solo a un determinado grupo de personas, sino que permite explorar mucho más allá.

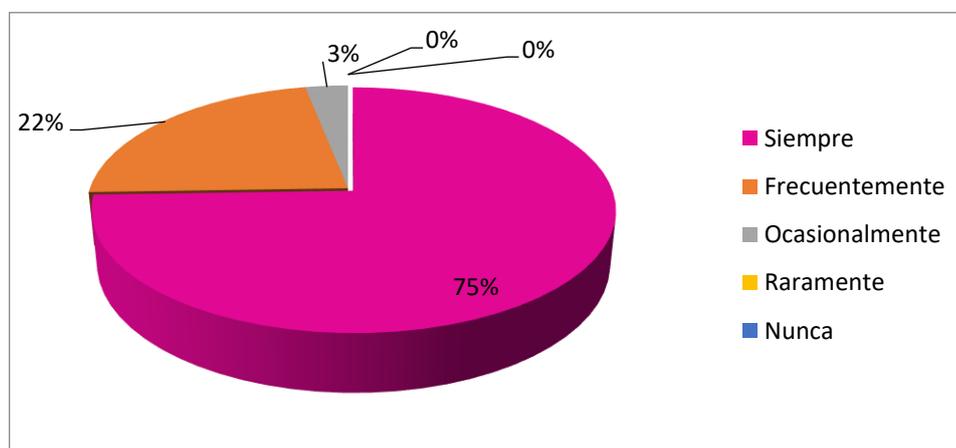
5.- ¿Considera que las diferentes técnicas de estudio facilitan la comprensión de fortalecer sus conocimientos técnicos de su emprendimiento?

Cuadro No. 8
Técnicas de estudio

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
5	Siempre	73	74%
	A menudo	22	23%
	Ocasionalmente	3	3%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	TOTAL		98

Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Gráfico No. 5
Técnicas de estudio



Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Análisis: El 74% de los estudiantes considera que las diferentes técnicas de estudio fortalecen el conocimiento y los contenidos si son aplicadas de la manera correcta y a su vez estas mejoran la viabilidad de los emprendimientos que se lleven a cabo.

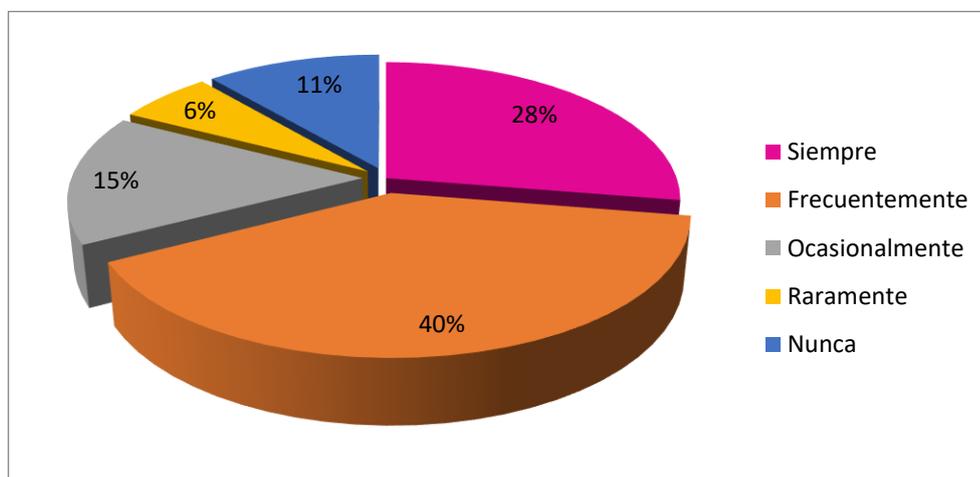
6.- ¿Conoce usted que la utilización de la identidad digital funciona por canales de comunicación?

Cuadro No. 9
Canales de comunicación

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
6	Siempre	27	28%
	A menudo	39	40%
	Ocasionalmente	15	15%
	Rara vez	6	6%
	Nunca	11	11%
	TOTAL		98

Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Gráfico No. 6
Canales de comunicación



Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Análisis: El 40% de los estudiantes conocen la identidad digital a través de los canales de comunicación su uso y aplicación para mejorar su rendimiento. Lo cual motiva y crea un ambiente didáctico y dinámico que motivan al salón de clases.

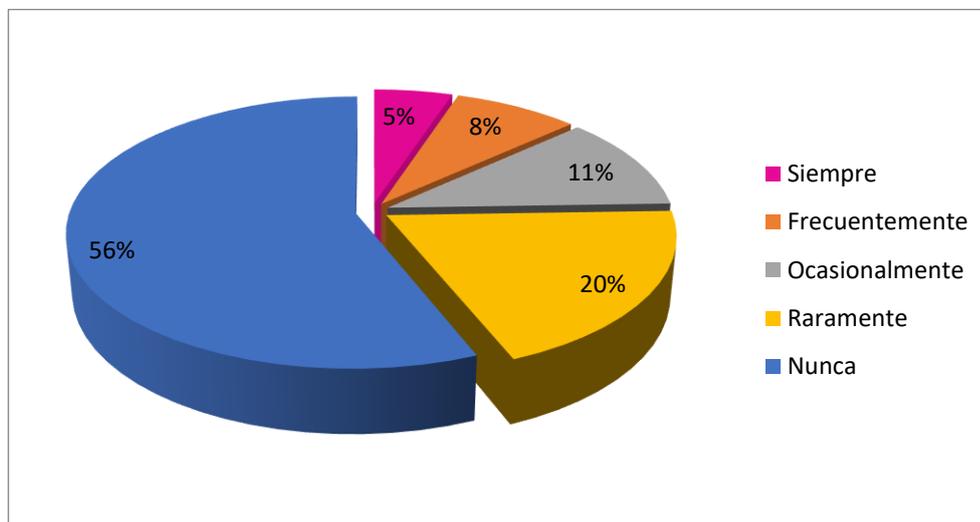
7.- ¿Considera Ud. que la falta de visión con ideas innovadora se debe a factores económicos, sociales, ambientales y políticos?

Cuadro No. 10
Ideas innovadoras

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
7	Siempre	5	5%
	A menudo	8	8%
	Ocasionalmente	11	11%
	Rara vez	19	19%
	Nunca	55	56%
	TOTAL		98

Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Gráfico No. 7
Ideas innovadora



Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Análisis: El 56% de los estudiantes, manifiesta que el poco ingenio y las limitaciones del ser humano se debe a la falta de voluntad y compromiso y no a diversos factores, ya que si existen diversas oportunidades de emprendimiento que no son aprovechadas en su totalidad.

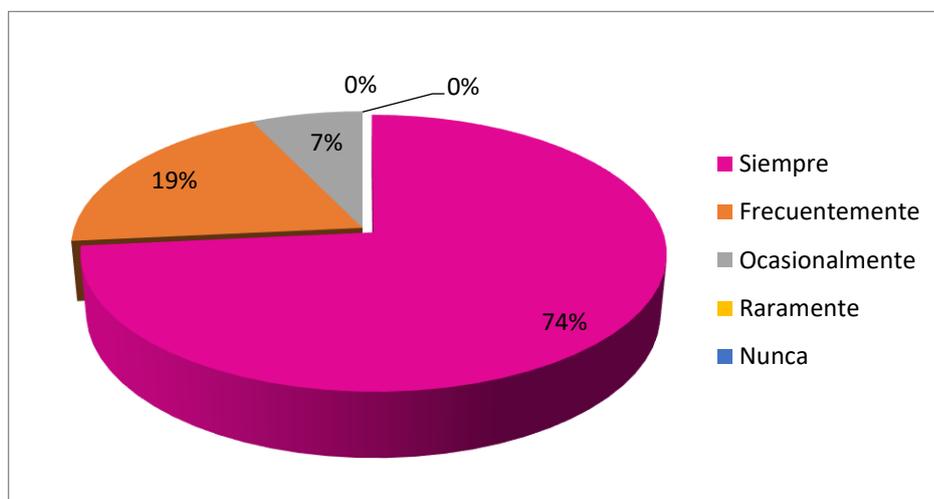
8.- ¿Considera usted que una identidad digital como marca personal es favorable para su emprendimiento?

Cuadro No. 11
Marca personal

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
8	Siempre	72	73%
	A menudo	19	19%
	Ocasionalmente	7	7%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	TOTAL		98

Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Gráfico No. 8
Marca personal



Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Análisis: Los estudiantes manifiestan en un 73% que, si favorece una marca personal en el ámbito laboral, ya que se atrae clientes y con un buen marketing se puede comenzar un negocio viable a nivel nacional e internacional debido a que internet brinda esa ventaja.

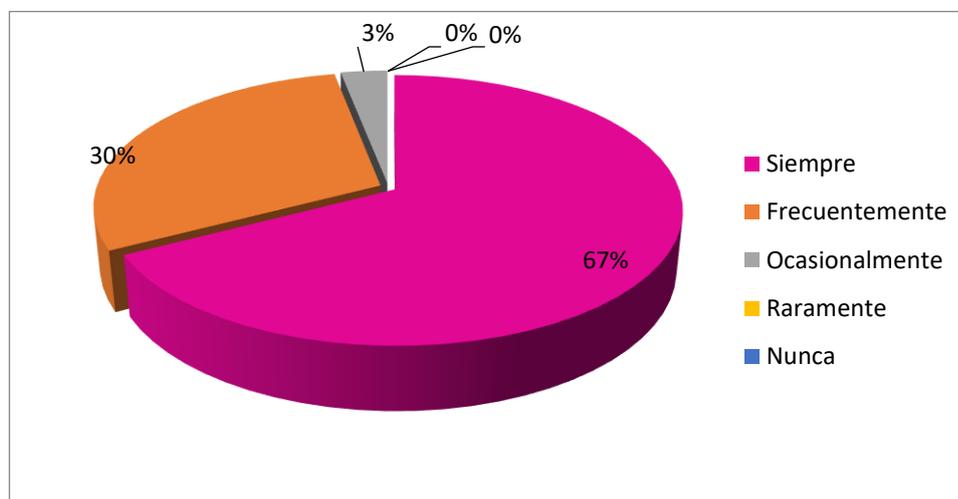
9.- ¿Los docentes cuentan con material didáctico tecnológico adecuado para el desarrollo de las técnicas de aprendizaje?

Cuadro No. 12
Material didáctico

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
9	Siempre	66	67%
	A menudo	29	30%
	Ocasionalmente	3	3%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	TOTAL		98

Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Gráfico No. 9
Material didáctico



Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Análisis: Un 67% de los estudiantes, manifestaron que en su mayoría los docentes si cuentan con herramientas tecnológicas que ayudan en el nivel académico global de los mismos.

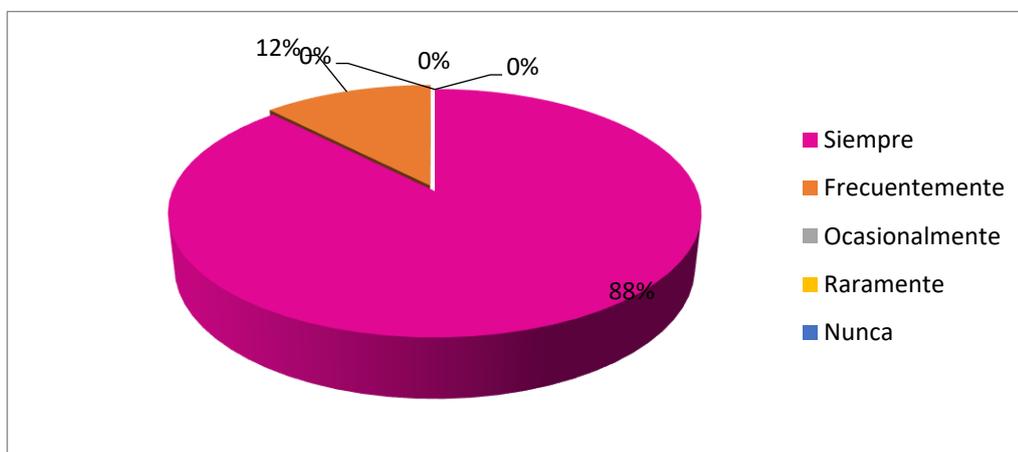
10.- ¿Cree usted que una aplicación digital es una herramienta principal para el desarrollo de estrategias y técnicas de estudio?

Cuadro No. 13
Aplicación digital

Ítem	Categorías	Frecuencias	Porcentajes
10	Siempre	86	88%
	A menudo	12	12%
	Ocasionalmente	0	0%
	Rara vez	0	0%
	Nunca	0	0%
	TOTAL		98

Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Gráfico No. 10
Aplicación digital



Fuente: Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”.
Autores: Zambrano León – Jhon Quimi

Análisis: El 88% de los estudiantes está de acuerdo con que una aplicación digital es una herramienta hoy en día principal para estudiar, dado que en su mayoría todos cuentan con un teléfono móvil y el servicio de internet.

Conclusiones

- ✓ La falta de técnicas de aprendizaje ocasiona desmotivación y aburrimiento en las clases, lo que genera un ambiente negativo en el cual el estudiante no lograra obtener un conocimiento significativo durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

- ✓ Las técnicas de aprendizaje no son empleadas de la manera adecuada en la asignatura de emprendimiento y gestión ni acorde a las necesidades de los estudiantes.

- ✓ La mayoría de los docentes no utiliza técnicas de estudio y en ocasiones sus métodos de enseñanzas están desactualizados o son conductistas y no constructivistas.

- ✓ La falta de gestión y participación en la construcción de la identidad digital de los estudiantes.

- ✓ El uso inusual de herramienta tecnológica para el desarrollo de las clases y la falta de habilidades en cuanto a aplicaciones o plataformas digitales.

- ✓ Falta de campañas sobre los diferentes problemas de internet, como cyberbulling, la suplantación de identidad, los falsos perfiles, la pornografía y diferentes temas de interés para la comunidad educativa en general.

Recomendaciones

- ✓ Utilizar técnicas de estudio acorde a las necesidades incluyendo diferentes herramientas tecnológicas.

- ✓ Aplicar e implementar recursos educativos audiovisuales que capten la atención del estudiante, mejorando así su rendimiento académico.

- ✓ Reforzar temas de estudio a través de juegos o dinámicas que incluyan plataformas virtuales o aplicaciones que faciliten el desarrollo de diferentes emprendimientos.

- ✓ Fomentar el aprendizaje sobre el uso correcto de la identidad digital en las diferentes plataformas.

- ✓ Solicitar capacitaciones sobre la cultura digital sus ventajas y beneficios y los diferentes problemas que ocasionan una identidad digital manejada de la manera incorrecta.

- ✓ Exponer temas de reflexión sobre las actividades que se desarrollan en internet, la cuales hacen uso de nuestra actividad en ella y de los datos.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1. Título de la Propuesta

Diseño de aplicación digital para la asignatura emprendimiento y gestión.

Justificación

La implementación de esta aplicación enmarca el uso de las Tics, la identidad digital y las técnicas de aprendizaje para los estudiantes de la Unidad Educativa “Dr. José Vicente Trujillo”, de esta manera los estudiantes de la institución serán beneficiados para mejorar su desempeño académico en la asignatura de Emprendimiento y gestión, con la ejecución de esta aplicación digital la clase se tornará más interactiva y participativa para los estudiantes.

Con los recursos digitales a disposición, las Tics, y el conocimiento previo sobre la identidad digital y las técnicas de aprendizaje se presenta una aplicación de fácil dirección para el estudiante. Esta propuesta está enfocada a que el docente y el estudiante apliquen un modo dinámico, participativo e interactivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tomando en cuenta los puntos más importantes que generan la dificultad en los estudiantes, se realizó una aplicación digital que responda a la problemática, recurriendo a los recursos tecnológicos que llaman la

atención de los estudiantes. Esta propuesta se manifiesta como un recurso interactivo, que permite una mejora del aprendizaje en clases de emprendimiento y gestión, siendo una herramienta competente para el desempeño académico.

4.2. Objetivos de la propuesta

Objetivo General de la propuesta

Desarrollar una aplicación digital como un recurso tecnológico, a través de las técnicas de aprendizaje e identidad digital, para mejorar el desempeño académico en los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión.

Objetivos Específicos de la propuesta

1. Determinar la identidad digital como medio de identificación y comunicación en la red.
2. Establecer un entorno personal de aprendizaje con el uso de los recursos tecnológicos.
3. Fortalecer el desempeño académico en los estudiantes mediante el uso adecuado de la aplicación digital.

4.3. Aspectos Teóricos de la propuesta

Aspecto Pedagógico

El aspecto pedagógico involucra la integración de la enseñanza a nivel teórico, sobre los conocimientos puestos en práctica, considerando la manera más apropiada de enseñar al estudiante alguna asignatura en particular. En la actualidad gran porcentaje de estudiantes aplican y manejan las diferentes tecnologías en diversas actividades y en todos los campos de su entorno, por esta razón es un recurso que mejora la eficacia de las personas.

El campo de la educación es esencial para conseguir nuevas alternativas de aprendizaje, combinando la metodología con las nuevas tecnologías.

Es decir, se puede aprender y enseñar de muchas maneras, mediante aplicaciones digitales, aprendiendo en sitios virtuales, enseñanza en línea, y demás métodos que se usan con el fin de mejorar e innovar en el campo de la enseñanza y el aprendizaje.

Según (Pérez, 2018)

Ante esta situación asumí como reto implementar acciones de mejora siendo las más relevantes, el cambio de mentalidad en el aspecto pedagógico como la planificación y los procesos pedagógicos a través una comunicación activa, con un dialogo reflexivo crítico y de respeto. (pág. 4)

En una clase tradicional se observa que el docente explica, mientras los estudiantes escuchan, en la actualidad con las nuevas tecnologías la clase se vuelve innovadora y el docente interactúa digitalmente separado físicamente de los estudiantes, con un lugar reservado en línea para impartir su clase, lo importante es la transmisión de información y conocimiento. Esto permite una educación que mantiene la pedagogía estructurada para el conocimiento.

La aplicación digital es un recurso necesario que mejora el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes, la implementación de la aplicación digital facilita la transmisión de información y conocimiento hacia el estudiante, innovando su entorno personal de aprendizaje que maneje individualmente cada estudiante.

Aspecto Psicológico

En el aspecto psicológico, cada estudiante como ser humano tiene la necesidad de un desarrollo diferente a los demás, lo cual permite tener una variedad indefinida en la forma de pensar y de actuar en las personas conjuntamente.

Argumentando que no es indicado enseñar de la misma manera a los niños, jóvenes y adolescentes con propósitos similares. Cada estudiante necesita un enfoque diferente ya sea pragmático, constructivista, entre otros, para que permita la independencia como tal, considerando los semblantes individuales de su personalidad.

(Gámez, 2018)

“Al campo psicológico tiene el valor didáctico de cartografiar ar el complejo panorama epistemológico de la psicología científica, ofreciendo una guía de elevado valor heurístico en el campo académico e investigativo”. (pág. 135)

Se debe descubrir las características y capacidades principales del estudiante con el fin de ayudar a mejorar progresivamente sus aptitudes y actitudes.

El estudiante debe aceptarse como tal, reflexionar sobre sus pensamientos y acciones que interpreta en su entorno, ya sea social, educativo o familiar, por lo tanto, la aplicación digital muestra un entorno motivador hacia el estudiante, permitiéndole desarrollar de manera individual sus acciones pensando en el impulso de su innovación para aplicar a su futuro sostenible.

Aspecto Sociológico

En el aspecto sociológico, se integra el factor psicológico del estudiante y su interacción con su entorno ya sea familiar, escolar, social y digital, con el fin de plantear posibles soluciones a diferentes problemáticas de los entornos sociales y digitales.

Según el autor (León, 2014) El estudio sociológico de la educación es un campo amplio que se puede seccionar y clasificar de la siguiente forma: La

“visión tradicional” de la sociología de la educación, otras visiones, sociología educativa y la sociología educacional. (pág. 18)

El objetivo que se desea alcanzar es integrar a la sociedad jóvenes que desarrollen y participen en el progreso general, además de transmitir a las futuras generaciones las tradiciones de la cultura presente con proyección hacia el futuro.

La propuesta planteada busca maximizar el emprendimiento y la administración de ideas innovadoras a través de un recurso digital, fomentar la idea de una marca personal y conseguir la motivación necesaria para emprender algún proyecto personal, en un futuro cercano, que los estudiantes implemente alguna idea innovadora, y así conseguir un crecimiento personal y cooperativo, para mejorar la situación social.

Aspecto Legal

DEBERES DE LOS USUARIOS

1. Mantener el sigilo respectivo sobre los temas y proyectos analizados.
2. Cuidar los recursos de software de la Herramienta de control de Plagio.
3. Almacenar correctamente su información y hacerlo únicamente en las carpetas destinadas para ese fin.

4. Informar inmediatamente al administrador sobre cualquier irregularidad en el funcionamiento de la Herramienta Anti plagio
5. Acatar las instrucciones y procedimientos especiales establecidos por la
Institución para hacer uso de la Herramienta Anti plagio
6. Mantener la disciplina y no interferir con el trabajo de los demás usuarios de La Herramienta Anti plagio.
7. Cumplir puntualmente con los horarios de servicio establecidos en la biblioteca.
8. Hacer reserva de los equipos en biblioteca con la debida anticipación para hacer uso de la Herramienta Anti plagio, de conformidad con las políticas establecidas por la Institución.

La asignación de equipos se ajustará a la disponibilidad de equipos y a la atención de los usos prioritarios

DERECHOS DE LOS USUARIOS

1. Recibir asistencia técnica por parte de la contratista de SENESCYT en lo que se refiera a la herramienta de prevención de coincidencias y/o plagio académico, de acuerdo con las disposiciones definidas por la Institución (la misma que podrá ser en línea).
2. Hacer uso del software y conectividad de la herramienta de prevención de coincidencias y/o plagio académico que se le haya

asignado durante el tiempo que se haya acordado y en el sitio determinado.

En el aspecto legal se destaca el contenido inédito como autor, actualmente todos queremos formar parte de un entorno digital, se busca el fácil acceso a la información, por lo tanto, el entorno está acostumbrado a buscar en internet todas las posibles respuestas y confiar en cada contenido que se muestra sin cuestionar su veracidad.

El contenido desarrollado digitalmente ha sido elaborado de forma responsable y utilizar la información textual de la aplicación con otros fines no educativos recurrirá al plagio de información sin el consentimiento de los autores, no importando la calidad del trabajo desarrollado.

4.4. Factibilidad de su aplicación:

Factibilidad Técnica

La factibilidad técnica de la propuesta responde a los recursos tecnológicos como computador, conexión a Internet, plataformas en línea, contenido audiovisual, además se llevó a cabo la selección de información comprendida sobre el problema planteado y la solución de la misma.

Dentro del estudio realizado se analizó todos los requerimientos necesarios para la ejecución de la aplicación digital para su correcto aprovechamiento. Para determinar la factibilidad técnica de la aplicación digital se deben analizar los siguientes puntos:

- Tecnología y requerimientos
- Conocimientos técnicos

Requerimientos mínimos del sistema

Hardware y Software:

Sistema Operativo: Windows Vista, 7, o superior

Procesador: Core 2duo o superior

Gráficos: NVIDIA GeForce 8800 GT,

ATI Radeon HD 4830 (512MB) o superior

Memoria: 2 GB o superior

Disco Duro: 8GB o superior

Dispositivos de entrada: Mouse y teclado soportados

Resolución: Resolución de pantalla mínima 1024 x 768

Disponibilidad de Flash Player: Sí

Conocimientos técnicos

El manejo de la aplicación digital se recomienda tener el conocimiento técnico del mismo. En este caso, los desarrolladores de la aplicación digital conocen las diferentes alternativas que ofrece, en ciertas situaciones no se trata de conocimientos difíciles, pero si necesarios para el correcto manejo del mismo. En esta ocasión se requerirá tanto del

software y hardware para el funcionamiento de la aplicación, como parte primordial a utilizar en la computadora.

a. Factibilidad Financiera

La factibilidad financiera, de manera que pueda implementarse la aplicación digital para comprender las tácticas del aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión la unidad educativa “Dr. José Vicente Trujillo”. Se estableció que la aplicación digital será exclusivamente para estudiantes y docentes quienes deberán saber el correcto manejo de la misma y a su vez aplicar los contenidos aprendidos.

Se determinó que la aplicación digital será autofinanciada, por parte de las autoridades encargadas quienes aprobaran su implementación, lo cual será factible especialmente para los estudiantes y docentes de la unidad educativa. A diferencia de un sitio web la aplicación digital no requerirá gran demanda de dinero ya que el contenido se ofrecerá digitalmente.

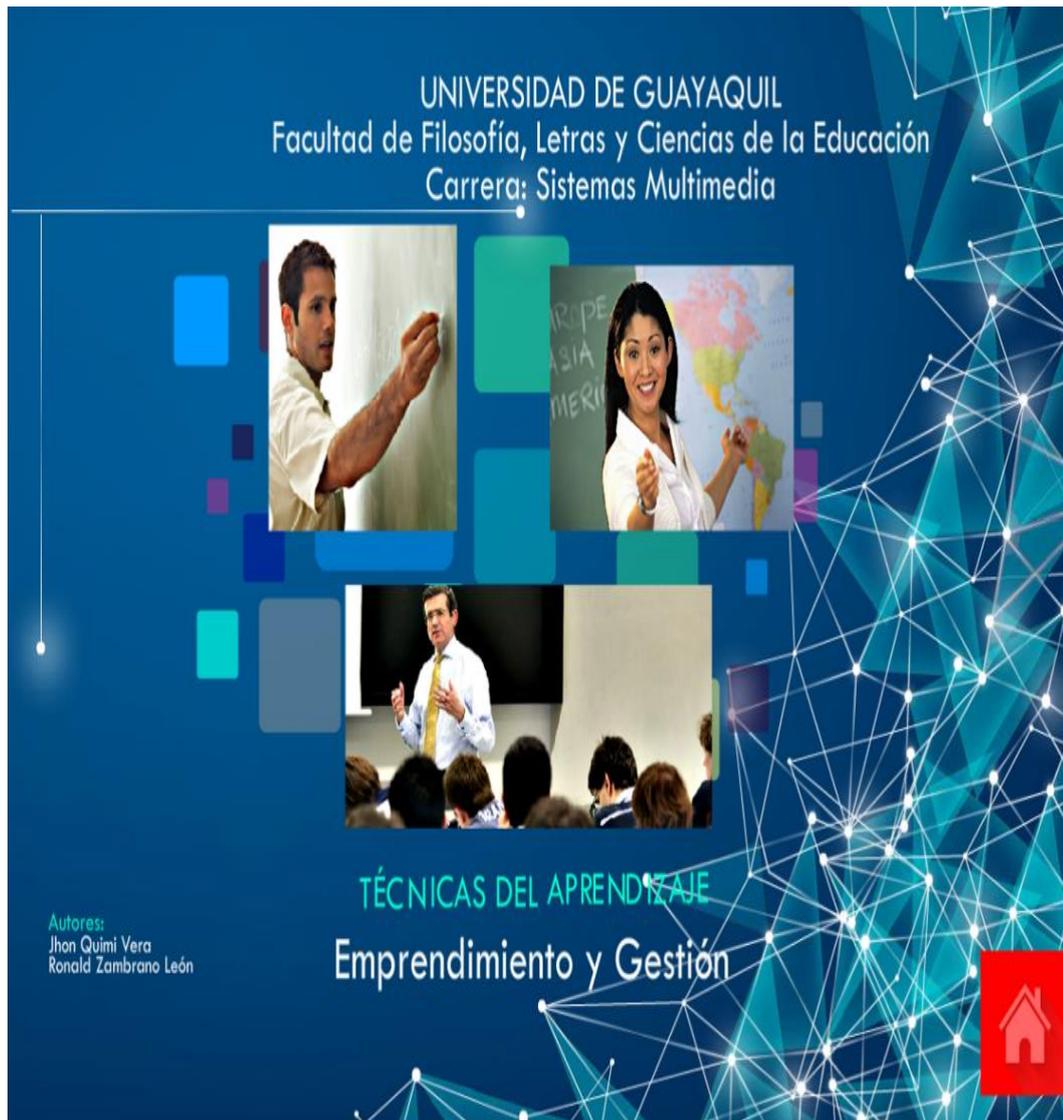
b. Factibilidad Humana:

Para establecer si la aplicación digital posee comodidad al momento de ejecutarla, se debe considerar el manejo adecuado de parte del estudiante, en este caso el docente ofrecerá el acompañamiento y seguimiento del estudiante, además de contar con la respectiva usabilidad e interactividad exclusiva para el usuario. Esto quiere decir que la aplicación digital es funcional para complementar las técnicas de aprendizaje, incluyendo el manejo de tecnología actual y más adecuada.

4.5. Descripción de la Propuesta:

IMAGEN N°1

Portada de la aplicación



Fuente: Aplicación digital

Autores: Zambrano león – Jhon Quimi

TALLER No. 1

TEMA: ¿Qué es identidad digital?

OBJETIVO GENERAL

Definir la identidad digital mediante un enfoque social para el reconocimiento de la información y comunicación expuesta en internet

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Descubrir otros aspectos sobre la identificación digital en internet
- Validar la información personal del usuario o estudiante en internet

Materiales

Computador

Marcadores

Proyector

Cintas

Internet

Reglas

Sitio web <https://www.canva.com>

Trabajo en grupo

Dar las instrucciones para realizar las actividades en clase

Observar con atención el video interactivo

Socializar entre compañeros que es la identidad digital

Actividad

Observar el video sobre la importancia de la identidad digital

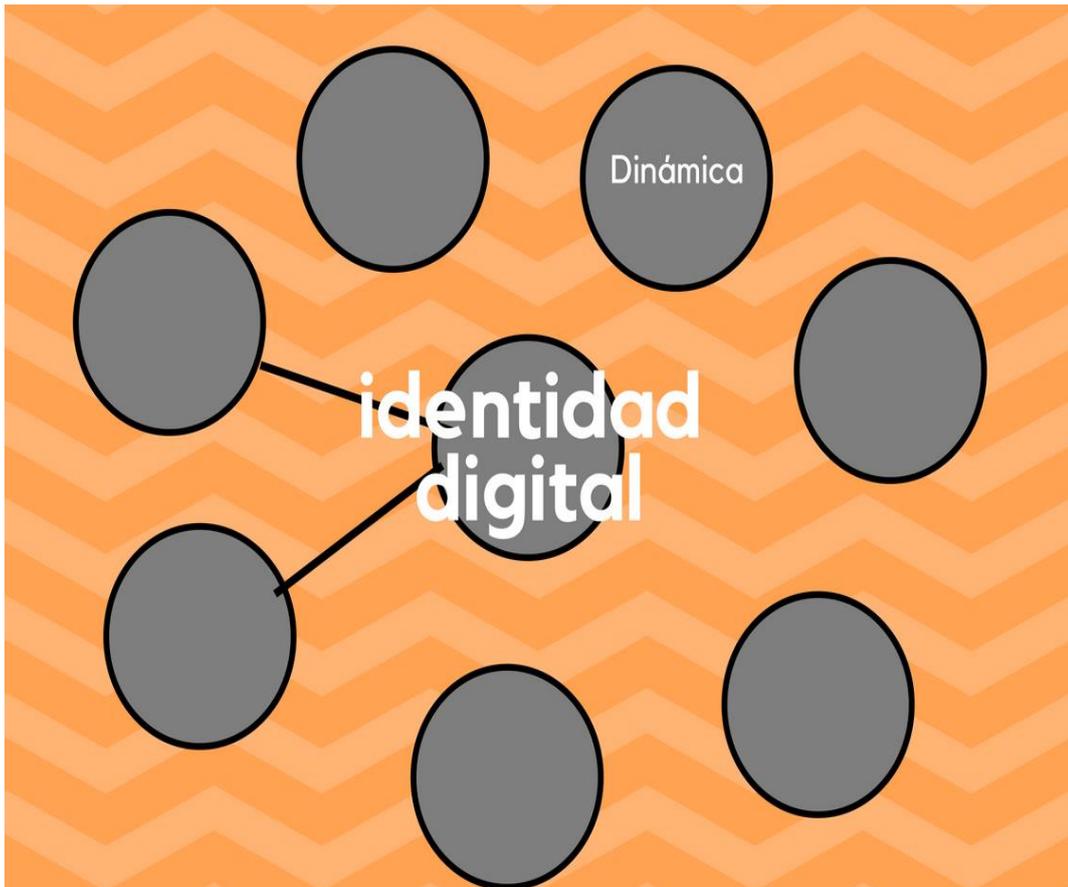
Ingresar al sitio web <https://www.canva.com>

Realizar una rueda de atributos con las características de la identidad digital

Exponer el trabajo realizado

Evaluación:

Imagen No. 2
Rueda de atributo identidad Digital



Fuente: Aplicación Digital.

Elaborado por: Quimi Vera Jhon, Zambrano León Ronald.

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO #1

1. DATOS INFORMATIVOS:

Docente:		Área/ asignatura:	Emprendimiento y gestión	Grado/Curso	1ero bachillerato	Paralelo:	
Nro. de Unidad	Períodos:		Fecha de Inicio:	Fecha de finalización:			

2. PLANIFICACIÓN

Objetivos específicos de la unidad de planificación:	Reconocer el correcto manejo de información en internet para mejorar nuestra identidad digital
Destreza con criterio de desempeño a ser desarrollada	Clasificar las características de la identidad digital
Ejes transversales	La interculturalidad

Contenido	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Técnicas / instrumentos de evaluación
Reconocer que es la identidad digital	<p style="text-align: center;">MÉTODO ERCA</p> <p>Proceso didáctico:</p> <ol style="list-style-type: none"> Experimentación Observar el video ¿Qué es identidad digital? y ¿Cuáles son sus características? https://www.youtube.com/watch?v=k_SrGWnzXs Reflexión Analizar las ventajas y desventajas del correcto uso de nuestra información en internet Conceptualización Enumerar las características de la identidad digital Enunciar preguntas sobre la importancia del correcto uso de información en internet. Aplicación Socializar tu propio concepto sobre identidad digital 	<p>Computador Proyector Internet Marcadores Cintas Regla</p>	<p><i>Reconoce que es la identidad digital</i></p> <p><i>Selecciona las características importantes de la identidad digital</i></p>	<p>TÉCNICA:</p> <p>Observación Expositiva Lluvia de ideas</p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p>Preguntas</p>

TALLER No. 2

TEMA: ¿Qué son las técnicas de enseñanza?

OBJETIVO GENERAL

Determinar las técnicas de aprendizaje para desarrollar un entorno personal de aprendizaje

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Identificar las técnicas de aprendizaje que aplicas comúnmente a la asignatura de emprendimiento y gestión
- Aplicar las técnicas de la enseñanza

Materiales

Computador

Proyector

Internet

Papel

Esferos

Actividad

Observar el video sobre los términos contables y financieros

Escribir los términos mencionados

Analizar el contenido mediante ejemplos prácticos sobre activos y pasivos de una empresa

Evaluación:

imagen No. 3
Selección de técnicas de aprendizaje



Fuente: Aplicación Digital.

Elaborado por: Quimi Vera Jhon, Zambrano León Ronald.

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO #2

1. DATOS INFORMATIVOS:

Docente:		Área/asignatura:	Emprendimiento y gestión	Grado/Curso	1ero bachillerato	Paralelo:	
Nro. de Unidad		Períodos:		Fecha de Inicio:		Fecha de finalización:	

2. PLANIFICACIÓN

Objetivos específicos de la unidad de planificación:	Explicar los conceptos básicos financieros de un emprendimiento, tales como ingresos, costos, gastos e inversión y sus proyecciones futuras, como elemento fundamental para la proyección empresarial.
Destreza con criterio de desempeño a ser desarrollada	Reconocer los términos contables y financieros como un requisito esencial para su proyección empresarial
Ejes transversales	La interculturalidad

Contenido	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Técnicas / instrumentos de evaluación
Determinar las técnicas de aprendizaje	<p align="center">MÉTODO ERCA</p> <p>Proceso didáctico:</p> <p>1. Experimentación Observar el video sobre las técnicas de la enseñanza https://prezi.com/ednntt-ndim4/tecnicas-de-ensena/nza</p> <p>2. Reflexión Analizar las técnicas de la enseñanza más comunes observadas en el video</p> <p>3. Conceptualización Enunciar preguntas sobre la importancia de la utilización de las técnicas de aprendizaje.</p> <p>4. Aplicación Seleccionar las técnicas que aplicas para el desarrollo de tu entorno personal de aprendizaje</p>	<p>Computador</p> <p>Proyector</p> <p>Lápiz</p> <p>Papel</p> <p>Esferos</p> <p>Papelógrafo</p>	<p><i>Aplica técnicas de la enseñanza</i></p> <p><i>Desarrolla progresivamente tu entorno personal de aprendizaje</i></p>	<p>TÉCNICA:</p> <p><i>Observación</i></p> <p><i>Expositiva</i></p> <p><i>Lluvia de ideas</i></p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p><i>Cuestionario de preguntas</i></p>

TALLER No. 3

TEMA: Términos contables y financieros

OBJETIVO GENERAL

Examinar los términos contables más comunes mediante un video interactivo, para una proyección empresarial

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Formular ejemplos prácticos sobre términos contables
- Aplicar las diferentes actividades dentro del salón de clase

Materiales

Computador

Papel

Internet

Esferos

Proyector

papelógrafo

Lápiz

Trabajo en grupo

Dar las instrucciones para realizar las actividades en clase

Observar con atención el video interactivo

Socializar entre compañeros los términos expuestos

Actividad

Observar el video sobre los términos contables y financieros

Escribir los términos mencionados

Analizar el contenido mediante ejemplos prácticos sobre activos y pasivos de una empresa

Evaluación:

Imagen No. 4
Concepto de términos contables

ESCRIBA SU DEFINICIÓN DE:	
Activo:	<input type="text"/>
Pasivo:	<input type="text"/>
Capital:	<input type="text"/>
Ingresos:	<input type="text"/>
Gastos:	<input type="text"/>
Utilidad:	<input type="text"/>
Perdida:	<input type="text"/>

Fuente: Aplicación Digital.

Elaborado por: Quimi Vera Jhon, Zambrano León Ronald.

1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:		Área/asignatura:	Emprendimiento y gestión	Grado/Curso	1ero bachillerato	Paralelo:	
Nro. de Unidad		Períodos:		Fecha de Inicio:		Fecha de finalización:	
2. PLANIFICACIÓN							
Objetivos específicos de la unidad de planificación:		Explicar los conceptos básicos financieros de un emprendimiento, tales como ingresos, costos, gastos e inversión y sus proyecciones futuras, como elemento fundamental para la proyección empresarial.					
Destreza con criterio de desempeño a ser desarrollada		Reconocer los términos contables y financieros como un requisito esencial para su proyección empresarial					
Ejes transversales		La interculturalidad					
Contenido	Estrategias metodológicas			Recursos	Indicadores de logro	Técnicas / instrumentos de evaluación	
Reconocer los términos contables y financieros	<p style="text-align: center;">MÉTODO ERCA</p> <p>Proceso didáctico:</p> <p>5. Experimentación Observar el video sobre conceptos básicos contables y financieros. https://www.youtube.com/watch?v=yzEDjK3_mpA</p> <p>6. Reflexión Interpretar mediante ejemplos los activos, pasivos, ingresos y utilidades de una empresa.</p> <p>7. Conceptualización Formular otros ejemplos sobre activos y pasivos según el tipo de empresa. Enunciar preguntas sobre la importancia de reconocer estos términos y aplicarlos a una empresa.</p> <p>8. Aplicación Establece tu propio concepto sobre los términos contables y financieros.</p>			<p>Computador Proyector Lápiz Papel Esferos Papelógrafo</p>	<p><i>Reconoce los términos esenciales de economía</i></p> <p><i>Explica mediante un ejemplo el significado de cada término financiero</i></p>	<p>TÉCNICA:</p> <p>Observación Expositiva Lluvia de ideas</p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p>Cuestionario de preguntas</p>	

TALLER No. 4

TEMA: Los bienes y servicios

OBJETIVO GENERAL

Determinar cuáles son los bienes y servicios mediante la actividad económica para cumplir una necesidad en la sociedad.

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Establecer diferencia entre bienes y servicios
- Aplicar las diferentes actividades dentro del salón de clase

Materiales

Computador

Papel

Proyector

Esferos

Internet

Cartulina

Lápiz

Actividad

Dar las instrucciones para realizar las actividades en clase

Observar la presentación en prezi sobre bienes y servicios

Socializar entre compañeros ejemplos de bienes y servicios de una empresa

Evaluación:

Imagen No. 5
Características de bienes y servicios

The diagram is a light gray rectangular area containing a central instruction box at the top: "ESCRIBE LAS CARACTERÍSTICAS DE BIENES Y SERVICIOS". Below this instruction, there are two columns. The left column has a box labeled "BIENES" above a large empty white square. The right column has a box labeled "SERVICIOS" above a large empty white square.

Fuente: Aplicación Digital.

Elaborado por: Quimi Vera Jhon, Zambrano León Ronald.

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO #4							
1. DATOS INFORMATIVOS:							
Docente:		Área/asignatura:	Emprendimiento y gestión	Grado/Curso	1ero bachillerato	Paralelo:	
Nro. de Unidad		Períodos:		Fecha de Inicio:		Fecha de finalización:	
2. PLANIFICACIÓN							
Objetivos específicos de la unidad de planificación:		Especificar los bienes y servicios para la selección y futura proyección empresarial					
Destreza con criterio de desempeño a ser desarrollada		Reconocer los bienes y servicios que puede ofrecer una empresa					
Ejes transversales		La interculturalidad					
Contenido	Estrategias metodológicas			Recursos	Indicadores de logro	Técnicas / instrumentos de evaluación	
Diferenciar los bienes y servicios de una empresa	<p style="text-align: center;"><u>MÉTODO ERCA</u></p> <p>Proceso didáctico:</p> <ol style="list-style-type: none"> Experimentación Observar la presentación visual sobre bienes y servicios https://prezi.com/asdo-ps_qj_8/bienes-y-servicios/ Reflexión Interpretar mediante ejemplos prácticos empresas que ofrezcan bienes y servicios Diferenciar las actividades empresariales que puede ofrecer dicha empresa en la sociedad Conceptualización Formular otros ejemplos sobre bienes y servicios empresariales Aplicación Calificar las actividades empresariales en bienes y servicios 			Computador Proyector Lápiz Papel Esferos Papelógrafo	<i>Clasifica actividades empresariales en bienes y servicios</i> <i>Explica mediante un ejemplo el los bienes y servicio que desarrolla una empresa</i>	<p>TÉCNICA:</p> Observación Expositiva Lluvia de ideas	
						<p>INSTRUMENTO:</p> Cuestionario de preguntas	

TALLER No. 5

TEMA: ¿Qué es el IVA?

OBJETIVO GENERAL

Reconocer que es el IVA de 0% y 12% para la determinación del recargo a los bienes y servicios

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Establecer a que empresas se le grava el 0% y el 12%
- Aplicar las diferentes actividades dentro del salón de clase

Materiales

Computador

Papel

Proyector

Esferos

Internet

paleógrafo

Lápiz

Trabajo en grupo

Dar las instrucciones para realizar las actividades en clase

Observar con atención el video interactivo

Socializar entre compañeros los términos expuestos

Actividad

Observar el video sobre los términos contables y financieros

Escribir los términos mencionados

Analizar el contenido mediante ejemplos prácticos sobre activos y pasivos de una empresa

Evaluación:

Imagen No. 6
Selección de tarifa en IVA

SELECCIONA 8 EMPRENDIMIENTOS Y DETERMINA
CUALES APLICAN IVA 0% O IVA %

TARIFA IVA %	TARIFA IVA 12 %

Fuente: Aplicación Digital.

Elaborado por: Quimi Vera Jhon, Zambrano León Ronald.

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO #5						
1. DATOS INFORMATIVOS:						
Docente:		Área/ asignatura:	Emprendimiento y gestión	Grado/Curso	1ero bachillerato	Paralelo:
Nro. de Unidad		Períodos:		Fecha de Inicio:		Fecha de finalización:
2. PLANIFICACIÓN						
Objetivos específicos de la unidad de planificación:		Explicar los conceptos básicos financieros de un emprendimiento, tales como ingresos, costos, gastos e inversión y sus proyecciones futuras, como elemento fundamental para la proyección empresarial.				
Destreza con criterio de desempeño a ser desarrollada		Reconocer los términos contables y financieros como un requisito esencial para su proyección empresarial				
Ejes transversales		La interculturalidad				
Contenido	Estrategias metodológicas			Recursos	Indicadores de logro	Técnicas / instrumentos de evaluación
Reconocer que es el IVA	<p style="text-align: center;">MÉTODO ERCA</p> <p>Proceso didáctico:</p> <ol style="list-style-type: none"> Experimentación Observar el video que es el Iva, a que empresas aplica su grava según su actividad económica de bienes o servicios https://www.youtube.com/watch?v=k7V0dFB5zu8 Reflexión Analizar las siglas del IVA y su impuesto agregado Conceptualización Determinar el IVA y como se calcula Examinar el valor del IVA agregado a otros países Aplicación Determina el IVA agregado a las empresas según su actividad Calcular el IVA a ciertos productos seleccionados 			Computador Proyector Lápiz Papel Esferos Paleógrafo	<i>Calcula el IVA a productos seleccionados</i> <i>Clasifica empresas según la actividad económica</i>	TÉCNICA: <i>Observación</i> <i>Expositiva</i> <i>Lluvia de ideas</i> INSTRUMENTO: <i>Cuestionario de preguntas</i>

TALLER No. 6

TEMA: El balance inicial

OBJETIVO GENERAL

Calcular el balance inicial mediante ejemplos prácticos sobre actividades específicas de activos y pasivos para la proyección empresarial

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Determinar las cuentas reales de acuerdo a la situación de la empresa
- Calcular el balance inicial

Materiales

Computador

Lápiz

Proyector

Papel

Internet

Regla

Actividad

Observar el video sobre el balance inicial

Calcular el balance inicial, activos, pasivos

Clasificar las cuentas del balance inicial

Evaluación:

Imagen No. 7 Calcular balance inicial

DESARROLLA EL BALANCE INICIAL

La empresa "DISTRIFOOD S.A." dedicada a la distribución de alimentos a domicilio presenta la siguiente situación patrimonial el 1 de Enero de 1992:

Bancos \$200, Existencias iniciales de mercaderías \$ 90, Inmovilizado \$ 800, Maquinaria \$ 500, Elemento de transporte \$ 300, Amortización acumulada Inmov. Material \$ 200, Clientes \$ 210, Prestamos a corto plazo \$ 100, Proveedores \$ 400, Inversiones Financieras Temporales \$ 300, Prestamos a largo plazo \$ 100, Capital Social \$ 800,

A) Balance inicial

ACTIVO		INICIAL	PASIVO		INICIAL
B) INMOVILIZADO			A) FONDOS PROPIOS		
Inmovilizado material			I. Capital Suscrito		
Maquinaria			IV. Reservas		
Elementos trans Acumulada					
D) ACTIVO CIRCULANTE			D) ACREED. LARGO PLAZO		
II. Existencias					
III. Deudores			E) ACREED. CORTO PLAZO		
Clientes			Préstamos a cp con entidades de crédito 100		
IV. Inversiones Financieras Temporales			Proveedores 400		
V. Tesorería					
TOTALES			TOTALES		

Fuente: Aplicación Digital.

Elaborado por: Quimi Vera Jhon, Zambrano León Ronald.

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO #6

1. DATOS INFORMATIVOS:

Docente:		Área/asignatura:	Emprendimiento y gestión	Grado/Curso	1ero bachillerato	Paralelo:	
Nro. de Unidad		Períodos:		Fecha de Inicio:		Fecha de finalización:	

2. PLANIFICACIÓN

Objetivos específicos de la unidad de planificación:	Clasificar las cuentas del balance inicial de una empresa según su actividad
Destreza con criterio de desempeño a ser desarrollada	Calcular el balance inicial según la actividad económica de la empresa
Ejes transversales	La interculturalidad

Contenido	Estrategias metodológicas	Recursos	Indicadores de logro	Técnicas / instrumentos de evaluación
Calcular el balance inicial	<p align="center">MÉTODO ERCA</p> <p>Proceso didáctico:</p> <ol style="list-style-type: none"> Experimentación Observar el video sobre calcular el balance inicial https://www.youtube.com/watch?v=GIYNNXAcvfg Reflexión Analizar las cuentas de una empresa Interpretar los activos, pasivos, fijos, patrimonios esenciales en la actividad de una empresa Conceptualización Clasificar el financiamiento de una empresa en el balance inicial Aplicación Calcular el balance inicial mediante ejemplos prácticos 	<p>Computador</p> <p>Proyector</p> <p>Lápiz</p> <p>Papel</p> <p>Regla</p>	<p><i>Calcula el balance inicial</i></p> <p><i>Clasifica según las cuentas del balance inicial</i></p>	<p>TÉCNICA:</p> <p><i>Observación</i></p> <p><i>Expositiva</i></p> <p><i>Lluvia de ideas</i></p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p><i>Cuestionario de preguntas</i></p>

Bibliografía

- Bermejo Fernandez-Nieto, J. (junio de 2017). Identidad digital. Retos para la función docente. *Revista Padres y Maestros*, 37-42.
- Cajilima, R. M. (28 de FEBRERO de 2017). *incidencia de las tecnicas de estudio en el rendimiento academico de estudiantes del decimo año, area de ciencias naturales de la unidad educativa veinticuatro de mayo*. Obtenido de ISSUU:
https://issuu.com/pucesd/docs/1._tesis-robinzon_navarrete_puce-ma
- Crosetti, B. d. (s.f.). *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Obtenido de <file:///C:/Users/John/Downloads/556-1759-1-PB.pdf>
- Franco del Rio, J. F. (Noviembre de 2017). *dspace.casagrande.edu.ec*. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1191/1/Tesis1429FRAm.pdf>
- Fueyo Gutiérrez, A., & Hevia Artime, I. (Junio de 2017). Obtenido de <file:///C:/Users/John/Downloads/Dialnet-AprendizajeEnRedMedianteComunidadesDeIndagacionEnE-6052465.pdf>
- Gabrielidis. (2015).
- Gabrielidis, M. A. (6 de 11 de 2015). Regimen de visibilidad y vigilancia en la era de la identidad digital. *Revista Teknocultura*, 12(3), 473-499.
- García García, A., & Rey Barbáchano, R. (2014). <http://www.centrocp.com>. Obtenido de <http://www.centrocp.com/las-apps-en-el-aula-del-siglo-xxi/>
- Marín. (2013).
- Segura García, J. (2013). *Universidad de Las Américas*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/javieraandreseguragarcia/clases/las-variables>
- Telefónica I+D. (31 de 07 de 2013). *Identidad Digital: El nuevo usuario en el mundo digital*. Recuperado el 27 de 10 de 2017, de Fundación Telefónica | España Despertando ideas se despierta el futuro:
https://www.fundaciontelefonica.com/arte_cultura/publicaciones-listado/pagina-item-publicaciones/itempubli/229/
- bel, Merino Hernández Luis Alexander - Merino Hernández Oscar. (Marzo de 2017). *Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil*. Obtenido de *Técnicas de Aprendizaje y su Incidencia en el Desempeño Académico del área de Estudios Sociales de los estudiantes de básica superior de la Unida Educativa Fiscal Coronel Luciano Coral Canton Guayaquil Parroquia Febres Cordero*:
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/28167>

- Ana Lilia Coria Páez, I. P. (2013). Propuesta de metodología para elaborar una investigación científica en el área de Administración de Negocios. *Revista científica Pensamiento y Gestión*, 24. Obtenido de <http://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/pensamiento/article/view/6103>
- Bados, A. &. (3 de junio de 2014). *dipositDigital*. Obtenido de Resolución de problemas: <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/54764>
- D´Orazio, A. k. (2013). *Centro de Investigaciones Psicológicas*. Obtenido de Las tecnicas de estudio.: http://www.medic.ula.ve/cip/docs/tec_estudios.pdf
- Figuroa, J. M. (2017). *Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil*. Obtenido de MÉTODOS DE ENSEÑANZA EN LA CALIDAD DEL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO – MATEMÁTICO DEL SUB-NIVEL BÁSICO ELEMENTAL.: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/26222>
- Luis, Chango Garcia Valeria Rubi Y Cruz Salazar Carlos. (2018 de marzo de 2018). *Repositorio Institucional de la Universidad De Guayaquil*. Obtenido de LAS TÉCNICAS DE ESTUDIO EN EL APRENDIZAJE: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/28150>
- Mite Macias Ángela Marisol y Muñoz Leon Johanna Susana . (Marzo de 2018). *Repositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil*. Obtenido de MÉTODOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL SUBNIVEL ELEMENTAL. GUÍA DE MÉTODOS DIDÁCTICOS.: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/28945>
- Moran, C. (2016). *CALAMEO*. Obtenido de ESTRATEGIAS Y TECNICAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE Segunda Parte : <https://es.calameo.com/books/0047923984d91994c42b3>
- Ortiz Granja, D. (2015). *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*. Obtenido de El constructivismo como teoría y método de enseñanza: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096005>
- Pérez Ruíz, Violeta del Carmen, La Cruz Zambrano, Amílcar Ramón. (2014). *Sistema de Información Científica Redalyc* . Obtenido de Estrategias de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura en educación primaria: <http://www.redalyc.org/html/853/85332835002/>
- Solange, Arizala Muñoz Joselyn Del Carmen y Lavayen Suarez Kiara. (Noviembre de 2017). *Respositorio Institucional de la Universidad de Guayaquil*. Obtenido de LAS TÉCNICAS DE ESTUDIO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS.: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/24786/1/BFILO-PSM-17P28.pdf>

A N N E X O S



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

FORMATO DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE LA PROPUESTA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Nombre de la propuesta de trabajo de la titulación	Identidad digital para mejorar las técnicas de aprendizaje en la asignatura emprendimiento y gestión		
Nombre del estudiante (s)	Quimi Vera Jhon, Ronald Zambrano León		
Facultad	Filosofía. Letras y Ciencias de la Educación	Carrera	Sistemas Multimedia
Línea de Investigación	Infopedagogía	Sub-línea de investigación	Desarrollo de multimedia y audiovisuales como recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje
Fecha de presentación de la propuesta del trabajo de titulación	06 de Junio del 2018	Fecha de evaluación de la propuesta del trabajo de titulación	31 de Julio del 2018

ASPECTO A CONSIDERAR	CUMPLIMIENTO		OBSERVACIONES
	SÍ	NO	
Título de la propuesta de trabajo de titulación	x		
Línea de Investigación / Sublíneas de Investigación	x		
Planteamiento del Problema	x		
Justificación e importancia	x		
Objetivos de la Investigación	x		
Metodología a emplearse	x		
Cronograma de actividades	x		
Presupuesto y financiamiento	x		

<input checked="" type="checkbox"/>	APROBADO
<input type="checkbox"/>	APROBADO CON OBSERVACIONES
<input type="checkbox"/>	NO APROBADO


Lsi. Marco Vinicio Espinoza Ulloa MSc.
Docente tutor
CC. 0913392155



ANEXO 2

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

Guayaquil, 06 de Junio del 2018

**Lcdo. Juan Fernández Escobar. MSc
DIRECTOR (A) DE CARRERA
FACULTAD
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL**

Acuerdo del Plan de Tutoría

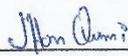
Nosotros, **Quimi Vera Jhon**, **Ronald Zambrano León**, estudiante de la Carrera Sistemas Multimedia, comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario del día miércoles, a las 9H00 pm.

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

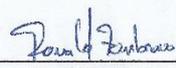
- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,



Jhon Quimi Vera



Ronald Zambrano León



Lsi. Marco Vinicio Espinoza Ulloa MSc.

Cc: Unidad de Titulación



ANEXO 3

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Lsi. Marco Vinicio Espinoza Ulloa MSc.

Tipo de trabajo de titulación: Investigativo

Título del trabajo: IDENTIDAD DIGITAL PARA MEJORAR LAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA DISEÑO DE APLICACIÓN DIGITAL.

Handwritten signature and date:
Vicio Espinoza
11-07-18

DE ÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
	06-06-18	Presentación de concordancia con su respectiva propuesta	21:00	22:00	Aprobación y firmas	<i>[Signature]</i>	<i>Ronald Fabian Jhon Denis</i>
	13-06-18	Revisión de cuadro de operacionalización	21:00	22:00	Variabes con dimensiones	<i>[Signature]</i>	<i>Ronald Fabian Jhon Denis</i>
	20-06-18	Revisión de capítulo numero 1	21:00	22:00	Formulación de problemas objetivos hecho científico	<i>[Signature]</i>	<i>Ronald Fabian Jhon Denis</i>
	27-06-18	Corrección de capítulo numero 1	21:00	22:00		<i>[Signature]</i>	<i>Ronald Fabian Jhon Denis</i>
	04-07-18	Explicación de cómo realizar el capítulo 2	21:00	22:00	Citas largas y cortas con normas APA	<i>[Signature]</i>	<i>Ronald Fabian Jhon Denis</i>
	11-07-18	Revisión de capítulo 2	21:00	22:00		<i>[Signature]</i>	<i>Ronald Fabian Jhon Denis</i>
	18-07-18	Presentación de preguntas de encuesta	21:00	22:00	Corrección de preguntas	<i>[Signature]</i>	<i>Ronald Fabian Jhon Denis</i>



ANEXO 3

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA INFORMÁTICA Y SISTEMAS MULTIMEDIA

INFORME DE AVANCE DE LA GESTIÓN TUTORIAL

Tutor: Lsi. Marco Vinicio Espinoza Ulloa MSc.
Tipo de trabajo de titulación: Investigativo
Título del trabajo: IDENTIDAD DIGITAL PARA MEJORAR LAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN PARA DISEÑO DE APLICACIÓN DIGITAL.

No. DE SESIÓN	FECHA TUTORÍA	ACTIVIDADES DE TUTORÍA	DURACIÓN:		OBSERVACIONES Y TAREAS ASIGNADAS	FIRMA TUTOR	FIRMA ESTUDIANTE
			INICIO	FIN			
8	25-07-18	Presentación el capítulo 3	21:00	22:00	Aprobación final		
9	30-07-18	Presentación del capítulo 4 y propuesta	21:00	22:00	Aprobación final		
10	31-07-18	Revisión final	21:00	22:00	Aprobación final		



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

Guayaquil, 31 de Julio del 2018

Lcdo. Juan Fernández Escobar. MSc
DIRECTOR (A) DE LA CARRERA/ESCUELA
FACULTAD FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la tutoría realizada al Trabajo de Titulación **Identidad digital para mejorar las técnicas de aprendizaje en la asignatura emprendimiento y gestión** los estudiantes: **Quimi Vera Jhon, Ronald Zambrano León**, indicando han cumplido con todos los parámetros establecidos en la normativa vigente:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de similitud y la valoración del trabajo de titulación con la respectiva calificación.

Dando por concluida esta tutoría de trabajo de titulación, **CERTIFICO**, para los fines pertinentes, que el (los) estudiante (s) está (n) apto (s) para continuar con el proceso de revisión final.

Atentamente,


Lsi. Marco Virincio Espinoza Ulloa MSc.
Docente tutor
CC. 0913392155



ANEXO 5

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

RÚBRICA DE EVALUACIÓN TRABAJO DE TITULACIÓN

ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.
Título del Trabajo: Identidad digital para mejorar las técnicas de aprendizaje en la asignatura emprendimiento y gestión Autor(s): Jhon Quimi Vera, Ronald Zambrano León		
ESTRUCTURA ACADÉMICA Y PEDAGÓGICA	4.5	4.5
Propuesta integrada a Dominios, Misión y Visión de la Universidad de Guayaquil.	0.3	0.3
Relación de pertinencia con las líneas y sublíneas de investigación Universidad / Facultad/ Carrera	0.4	0.4
Base conceptual que cumple con las fases de comprensión, interpretación, explicación y sistematización en la resolución de un problema.	1	1
Coherencia en relación a los modelos de actuación profesional, problemática, tensiones y tendencias de la profesión, problemas a encarar, prevenir o solucionar de acuerdo al PND-BV	1	1
Evidencia el logro de capacidades cognitivas relacionadas al modelo educativo como resultados de aprendizaje que fortalecen el perfil de la profesión	1	1
Responde como propuesta innovadora de investigación al desarrollo social o tecnológico.	0.4	0.4
Responde a un proceso de investigación – acción, como parte de la propia experiencia educativa y de los aprendizajes adquiridos durante la carrera.	0.4	0.4
RIGOR CIENTÍFICO	4.5	4.5
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	1	1
El trabajo expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece, aportando significativamente a la investigación.	1	1
El objetivo general, los objetivos específicos y el marco metodológico están en correspondencia.	1	1
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos y permite expresar las conclusiones en correspondencia a los objetivos específicos.	0.8	0.8
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.7	0.7
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1
Pertinencia de la investigación	0.5	0.5
Innovación de la propuesta proponiendo una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.5	0.5
CALIFICACIÓN TOTAL *	10	10

* El resultado será promediado con la calificación del Tutor Revisor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.


Lsi. Marco Vinicio Espinoza Ulloa MSc.
Docente tutor
CC. 0913392155

FECHA: 31 de Julio del 2018



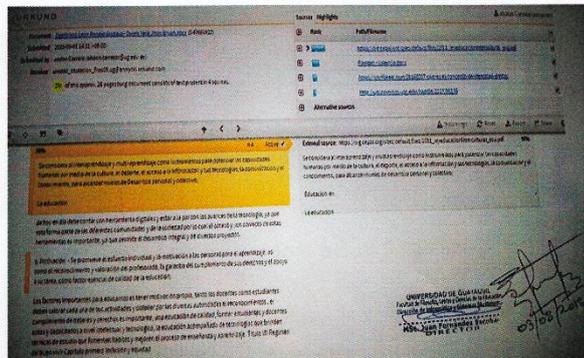
ANEXO 6

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado Lsi. Marco Espinoza Ulloa MSc., tutor del trabajo de titulación certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por los estudiantes: **QUIMI VERA JHON** con C.C: 0931106926 y **ZAMBRANO LEÓN RONALD** con C.C.: 0922365127, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de **LICENCIATURA EN DOCENCIA MENCION SISTEMAS MULTIMEDIA**.

Se informa que el trabajo de titulación: **"IDENTIDAD DIGITAL PARA MEJORAR LAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA EMPRENDIMIENTO Y GESTION"**, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa antiplagio Urkund quedando el 2% de coincidencia.




Lsi. Marco Espinoza Ulloa MSc.
C.C. 0913392155

URKUND

Document: [Luzmila Lenin Rosales Gonzalez - Juan Vera Bona Bona \(24089922\)](#)
 Submitted: 2015-06-01 14:31:48 (UTC)
 Recipient: abbon.carrera@ug.edu.ec
 Recipient: unidad_educativa_finecds@guayaquil.ug.edu.ec

3% of this approx. 26 pages long document consists of text present in 4 sources.

Source	Highlight
Rank	Path/Filename
1	https://portal.finecds.ug.edu.ec/finer/2011_investigacionintercultural_eou.pdf
2	Ensayo - Interdiscipli
3	https://confitepi.com/2010/02/20-escrit-espagnols-de-le-mlsod.pdf
4	https://www.comunicacion.es/edu/boasle/1117-39136

Alternative sources

Global source: https://portal.finecds.ug.edu.ec/finer/2011_investigacionintercultural_eou.pdf 90%

Se considera al interaprendizaje y multi-aprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo.

La educación

de hoy en día debe contar con herramienta digital y estar a la par con los avances de la tecnología, ya que esta forma parte de las diferentes comunidades y de la sociedad por lo cual el acceso y uso correcto de estas herramientas es importante, ya que permite el desarrollo integral y de diversos proyectos.

o. Motivación - Se promueve el esfuerzo individual y la motivación a las personas para el aprendizaje, así como el reconocimiento y valoración de profesorado, la garantía del cumplimiento de sus deberes y el apoyo a su tarea, como factor esencial de calidad de la educación.

Los factores importantes para educarnos es tener motivación propia, tanto los docentes como estudiantes deben valorar cada una de sus actividades y obtener por las diversas autoridades el reconocimiento, el cumplimiento de deberes y derechos es importante, una educación de calidad, formar estudiantes y docentes aptos y capacitados a nivel intelectual y tecnológico, la educación acompañada de tecnologías que brinden técnicas de estudio que fomenten hábitos y mejoren el proceso de enseñanza y aprendizaje. Título III Régimen de Buen Vivir Capítulo primero Inclusión y equidad

[Handwritten signature]
 03/06/2016

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
 Dirección de Informática y Sistemas Multimediales
 MSc. Juan Fernando Escobar



ANEXO 7

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

Guayaquil, 30 de agosto del 2018

Sr. MSc.

Juan Fernández Escobar Lic.

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Ciudad. - Guayaquil

De mis consideraciones:

Envío a Ud., el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **IDENTIDAD DIGITAL PARA MEJORAR LAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN**, de los estudiantes **Jhon Bryan Quimi Vera** y **Ronald Gustavo Zambrano León**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 15 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que los estudiante estudiantes **Jhon Bryan Quimi Vera** y **Ronald Gustavo Zambrano León** están apto para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

Chenche Jacome William MSc.

C.C. 0917677007



ANEXO 8

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

RÚBRICA DE EVALUACIÓN MEMORIA ESCRITA TRABAJO DE TITULACIÓN

Título del Trabajo: Identidad digital para mejorar las técnicas de aprendizaje en la asignatura emprendimiento y gestión			
Autor(s): Quimi Vera Jhon, Zambrano León Ronald			
ASPECTOS EVALUADOS	PUNTAJE MÁXIMO	CALF.	COMENTARIOS
ESTRUCTURA Y REDACCIÓN DE LA MEMORIA	3	2.8	
Formato de presentación acorde a lo solicitado	0.6	0.6	
Tabla de contenidos, índice de tablas y figuras	0.6	0.6	
Redacción y ortografía	0.6	0.4	
Correspondencia con la normativa del trabajo de titulación	0.6	0.6	
Adecuada presentación de tablas y figuras	0.6	0.6	
RIGOR CIENTÍFICO	6	5.8	
El título identifica de forma correcta los objetivos de la investigación	0.5	0.5	
La introducción expresa los antecedentes del tema, su importancia dentro del contexto general, del conocimiento y de la sociedad, así como del campo al que pertenece	0.6	0.5	
El objetivo general está expresado en términos del trabajo a investigar	0.7	0.7	
Los objetivos específicos contribuyen al cumplimiento del objetivo general	0.7	0.7	
Los antecedentes teóricos y conceptuales complementan y aportan significativamente al desarrollo de la investigación	0.7	0.7	
Los métodos y herramientas se corresponden con los objetivos de la investigación	0.7	0.6	
El análisis de la información se relaciona con datos obtenidos	0.4	0.4	
Factibilidad de la propuesta	0.4	0.4	
Las conclusiones expresa el cumplimiento de los objetivos específicos	0.4	0.4	
Las recomendaciones son pertinentes, factibles y válidas	0.4	0.4	
Actualización y correspondencia con el tema, de las citas y referencia bibliográfica	0.5	0.5	
PERTINENCIA E IMPACTO SOCIAL	1	1	
Pertinencia de la investigación/ Innovación de la propuesta	0.4	0.4	
La investigación propone una solución a un problema relacionado con el perfil de egreso profesional	0.3	0.3	
Contribuye con las líneas / sublíneas de investigación de la Carrera/Escuela	0.3	0.3	
CALIFICACIÓN TOTAL*	10	9.6	

* El resultado será promediado con la calificación del Tutor y con la calificación de obtenida en la Sustentación oral.

Chanche Jacome William MSc.
Docente Tutor Revisor
C.C. 0917677007

FECHA: 29 de agosto del 2018



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA



UNIDAD EDUCATIVA FISCAL JOSE VICENTE TRUJILLO
Pradera 2 Av. Principal y calle Segunda * Teléfono: 042491013
AMIE 09H02375

Guayaquil, 18 de junio de 2018.

OFICIO UFJVT-28-2018

Msc.
Juan Fernández Escobar
DIRECTOR DE LA CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA
FACULTAD DE FILOSOFIA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUACION DE LA
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad

De mis consideraciones:

Por medio de la presente me dirijo a Usted, con la finalidad de extenderle un cordial y atento saludo, al mismo tiempo se da contestación al oficio UG-FFLCE-MYP-PH-426, con fecha del 23 de Mayo del presente, que han sido aceptados los señores egresados RONALD GUSTAVO ZAMBRANO LEON Y JHON BRYAN QUIMI VERA, para que realicen el Proyecto Educativo aplicado en nuestra institución con el tema: IDENTIDAD DIGITAL PARA MEJORAR LAS TECNICAS DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTION
Propuesta: DISEÑO DE APLICACIÓN DIGITAL.

Por ende pueden desarrollar el proyecto de investigación (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), dentro de Institución.

Atentamente

Dra. Amparo Torres Zambrano
RECTORA
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Dirección de Informática y Sistemas Multimediales
RECIBÍ CONFORME
FECHA: 19 de Junio de 2018



Av. Amargosa 1300-45 y Av. Yaguajay
Telfonos: 042 496 1000 y 1400 / 1500
www.uefjvt.edu.ec



ANEXO 10

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA Sistemas MULTIMEDIA



UG-FFLCE-MYP-PH- 426
Guayaquil, 12 de junio del 2018

Sra. Dra
Amparo Gilces Zambrano
Rectora del Colegio Fiscal Dr. José Vicente Trujillo
Ciudad.-
Guayaquil

De mi consideración:

Saludos cordiales. Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir que los egresados Ronald Gustavo Zambrano León y Jhon Bryan Quimi Vera, realicen el PROYECTO EDUCATIVO en la Institución Educativa que tan acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Licenciado en Ciencias de la Educación, mención Sistemas Multimedia.

TEMA: IDENTIDAD DIGITAL PARA MEJORAR LAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA EMPRENDIMIENTO Y GESTION.

PROPUESTA: DISEÑO DE APLICACIÓN DIGITAL.

La información requerida (reseña histórica, aplicación de encuestas, entre otros), es de suma importancia para el desarrollo de la investigación.

Por la acogida que dé a la presente, me suscribo de usted.

Atentamente,



MSc. JUAN FERNÁNDEZ ESCOBAR
DIRECTOR

MSc. Tatiana Avilés Hidalgo

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Dirección de Informática y Sistemas Multimedia

RECIBÍ CONFORME

FECHA: 13/06/18

HORA: 12:00

CI: 1000

Elaborado y revisado por: MSc Tatiana Avilés Hidalgo. Gestora de Unidad de titulación
Aprobado por: MSc. Juan Fernández Escobar. Director de la carrera.





**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**







ANEXO 12

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**







FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía,
Letras y Ciencias
de la Educación



Gestión Social
de Conocimiento

CERTIFICADO

LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, **CERTIFICA: Que**, revisadas las evidencias correspondientes, el **Sr. (a.) (ta.) ZAMBRANO LEON RONALD GUSTAVO**, con C.I. 0922365127, carrera **SISTEMAS MULTIMEDIA** en la modalidad **PRESENCIAL**, realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 10 de Julio de 2018.-

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

Atentamente,

MSc. Rosa Chenche Jácome

Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

Cdla. Universitaria Av. Kennedy s/n y Av. Delta
www.filosofia.edu.ec
Guayaquil - Ecuador

Elaborado y Revisado por:	Lic. Jessica Sigüencia J., Asistente Administrativo	<i>Jessica Sigüencia J.</i>	98
Revisado y Autorizado por:	MSc. Rosa Chenche Jácome., Coordinadora de Gestión del Conocimiento	<i>Rosa Chenche Jácome.</i>	



UG
Universidad
de Guayaquil



Facultad de Filosofía,
Letras y Ciencias
de la Educación



Gestión Social
de Conocimiento

CERTIFICADO

LA COORDINACIÓN DE GESTIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, revisadas las evidencias correspondientes, el Sr. (a.) (ta.) **QUIMI VERA JHON BRYAN**, con C.I. 0931106926, carrera **SISTEMAS MULTIMEDIA** en la modalidad **PRESENCIAL**, realizó y aprobó la actividad de Vinculación con la Sociedad, por lo que se le concede el presente certificado.- Guayaquil, 31 de Julio de 2018.-

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad.-

Atentamente,

MSc. Rosa Cheneche Jácome

Coordinadora de Gestión Social del Conocimiento

Cdla. Universitaria Av. Kennedy s/n y Av. Delta
www.filosofia.edu.ec
Guayaquil - Ecuador

132

Elaborado y Revisado por:	Lic. Jessica Sigüencia J., Asistente Administrativo
Revisado y Autorizado por:	MSc. Rosa Cheneche Jácome., Coordinadora de Gestión del Conocimiento



ANEXO 14

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE
"DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"
TELÉFONO: 04-2281146

CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita) ZAMBRANO LEON RONALD GUSTAVO, con documento nacional de identidad N° 0922365127 especialización SISTEMAS MULTIMEDIA modalidad PRESENCIAL realizó y aprobó las Practicas Docentes Reglamentaria en el COLEGIO UNIVERSITARIO MIXTO "FRANCISCO HUERTA RENDON", bajo la supervisión del(a) MSc. LENIN CHENCHE JACOME, correspondiente al periodo lectivo 2015 - 2016. Así consta en los archivos que reposan en la secretaría de la Dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, 16 de Julio del 2018.

Atentamente,

Ivonne Carbo Ramirez

MSc. IVONNE CARBO RAMIREZ.
GESTORA
DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	SECRET. ALLANI RODRIGUEZ
Revisado y aprobado:	MSc. IVONNE CARBO RAMIREZ

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
16 JUL 2018

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
Prácticas Docentes



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
 FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE
 "DRA. MARÍA INÉS ARMAS VÁSQUEZ"
 TELÉFONO: 04-2281146

CERTIFICACIÓN

LA DIRECCIÓN GENERAL DE LA UNIDAD DE PRACTICAS PREPROFESIONALES DEL SISTEMA DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE LA FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, CERTIFICA: Que, el (a) señor (a) (ita))) QUIMI VERA JHON BRYAN, con documento nacional de identidad N° 0931106926 especialización SISTEMAS MULTIMEDIA modalidad PRESENCIAL realizó y aprobó las Practicas Docentes Reglamentaria en el COLEGIO "DR ALFREDO BAQUERIZO MORENO" con la calificación DIEZ (10), bajo la supervisión de(a) MSc. MARIVEL JURADO, correspondiente al periodo lectivo 2014 - 2015. Así consta en los archivos que reposan en la secretaria de la Dirección a mi cargo, a los que me remito en caso necesario.- Guayaquil, 2 de Agosto del 2018.

Atentamente,

MSc. IVONNE CARBO RAMÍREZ.
 GESTORA
 DEPARTAMENTO DE PRÁCTICA DOCENTE

Elaborado por:	SECRET. ALLANER ODRIOLEZ
Revisado y aprobado:	MSc. IVONNE CARBO RAMÍREZ

Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación
 Prácticas Docentes



ANEXO 15

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**

ENCUESTA DE ESTUDIANTES

Fecha: ____ / ____ /2018

Objetivo: Promover el uso responsable y pertinente de las redes sociales para fortalecer su aprendizaje con los canales de comunicación digital.

Instructivo: Favor indicar con una **X** su respuesta en los casilleros según usted determine.

5)	Siempre
4)	frecuentemente
3)	ocasionalmente
2)	Raramente
1)	Nunca

PREGUNTAS A ESTUDIANTES		1	2	3	4	5
1	1.- ¿Cree que una identidad digital mejora tu rendimiento académico?					
2	¿Cree ud. que el emprendimiento genera oportunidades de crecimiento que le puede brindar una mejor calidad de vida.					
3	¿Considera que la identidad digital forma parte importante de la formación académica?					
4	¿Compartir información online es de beneficio para nuestra educación?					
5	¿Considera que las diferentes técnicas de estudio facilitan la comprensión de fortalecer sus conocimientos técnicos de su emprendimiento?					
6	¿Conoce usted que la utilización de la identidad digital funciona por canales de comunicación?					
7	¿Considera ud. que la falta de visión con ideas innovadora se debe a factores económicos, sociales, ambientales y políticos.					
8	¿Considera usted que una identidad digital como marca personal es favorable para su emprendimiento?					
9	¿Los docentes cuentan con material didáctico tecnológico adecuado para el desarrollo de las técnicas de aprendizaje?					
10	¿Cree usted que una aplicación digital es una herramienta principal para el desarrollo de estrategias y técnicas de estudio?					

¡¡GRACIAS POR SU COLABORACION!!



ANEXO 16

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA SISTEMAS MULTIMEDIA**



Presidencia de la República del Ecuador



Plan Nacional de Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA		
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN		
TÍTULO Y SUBTÍTULO:	IDENTIDAD DIGITAL PARA MEJORAR LAS TÉCNICAS DE APRENDIZAJE EN LA ASIGNATURA EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN. DISEÑO DE APLICACIÓN DIGITAL.	
AUTOR(ES)	ZAMBRANO LEON RONALD GUSTAVO- QUIMI VERA JHON BRYAN	
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Msc. Chenche Jácome William Msc. MARCO VINICIO ESPINOZA	
INSTITUCIÓN:	UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL	
UNIDAD/FACULTAD:	FILOSOFIA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACION	
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION	
GRADO OBTENIDO:	LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCION SISTEMAS MULTIMEDIA	
FECHA DE PUBLICACIÓN:	AGOSTO 2018	No. DE PÁGINAS: 123
ÁREAS TEMÁTICAS:	EMPRENDIMIENTO Y GESTION – PRIMERO DE BACHILLERATO	
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	IDENTIDAD TECNICAS DE ENSEÑANZA , APLICACIONES DIGITALES	
RESUMEN/ABSTRACT		
<p>La identidad digital como el conjunto de rasgos que hace a una persona ser quien es y distingue de los otros al mismo tiempo que le permite interactuar en su entorno. Se construye en función de las condiciones de la propia persona pero también los acontecimientos y las experiencias vividas, la identidad digital solo se realiza plenamente en función de la interacción con el medio externo y se trata de una realidad que evoluciona. Las técnicas de enseñanzas desde su perspectiva polivalente y versátil, ayuda a la enseñanza para el aprendizaje formativo, explica y propone orientaciones científicas para los problemas didácticos y el cambio docente, la educación del alumno de todos los niveles educativos, en cuanto a la población estudiantil seleccionada permitirá una instancia a la mejora social y educativa, que facilita el que hacer del docente, al responder a lo que la comunicación didáctica y la cultura profesional demandan.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0968746943-0982597998	E-mail: ronaldzamleo@hotmail.com Jhon_bryan19@hotmail.com
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: SECRETARIA DE LA FACILTAD	
	Teléfono: 04-2294091	
	E-mail: decanato@filosofa.edu.ec	