



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“USO DE VIDEOS INTERACTIVOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALBERTO ENRÍQUEZ”, PERÍODO ACADÉMICO 2016-2017”.

Trabajo de Grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización de Contabilidad y Computación.

AUTORA:

Pastrana Córdova Alba Tatiana

DIRECTORA:

MSc. Montalvo Vásquez María Lucitania

Ibarra, 2017

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como Directora del Trabajo de Grado del siguiente tema: **“USO DE VIDEOS INTERACTIVOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALBERTO ENRÍQUEZ”, PERÍODO ACADÉMICO 2016-2017”**. Trabajo realizado por la señorita egresada: Pastrana Córdova Alba Tatiana, previo a la obtención del título de Licenciada en la Especialidad de Contabilidad y Computación.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.

Atentamente,



MSc. María Lucitania Montalvo Vásquez
DIRECTORA DEL TRABAJO DE GRADO



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	100367236-5	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Pastrana Córdova Alba Tatiana	
DIRECCIÓN:		San Roque	
EMAIL:		tati_a1992@hotmail.com	
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0959857786

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"USO DE VIDEOS INTERACTIVOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ALBERTO ENRÍQUEZ", PERÍODO ACADÉMICO 2016-2017".
AUTOR (ES):	Pastrana Córdova Alba Tatiana
FECHA:	Abril - 2017
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Ciencias de la Educación Especialización Contabilidad y Computación.
ASESOR /DIRECTORA:	MSc. María Lucitania Montalvo Vásquez

AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Pastrana Córdova Alba Tatiana, con cédula de identidad Nro. 100367236-5, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o Trabajo de Grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

2. CONSTANCIAS

La autora (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 7 días de abril del 2017

LA AUTORA:

(Firma).....

Nombre: Pastrana Córdova Alba Tatiana

C.I. 100367236-5

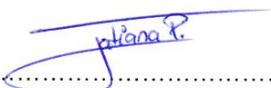


UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Yo, Pastrana Córdova Alba Tatiana, con cédula de identidad Nro. 100367236-5, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o Trabajo de Grado denominado: "USO DE VIDEOS INTERACTIVOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ALBERTO ENRÍQUEZ", PERÍODO ACADÉMICO 2016-2017", que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciatura en Ciencias de la Educación en la especialidad de Contabilidad y Computación, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 7 días de abril del 2017

(Firma).....


Nombre: Pastrana Córdova Alba Tatiana

Cédula: 100367236-5

DEDICATORIA

Cada uno de los pasos que damos como personas es un logro en conjunto, ya que sin el apoyo de los que están junto a nosotros no serían posibles, es por ello, que dedico este trabajo a mi familia, que son mi fuente de inspiración ya que sin su apoyo incondicional nada de esto sería posible.

Alba Tatiana Pastrana Córdova

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte, por abrirme sus puertas para crear en mí la inquietud del saber y fortalecer mis conocimientos.

A la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, por ayudar a formar mi mente para contribuir a educar a nuevas generaciones con nuevos conocimientos.

A todos y cada uno de mis docentes por despertar la inquietud de ser mejores como personas y como profesionales.

A mi Directora de Trabajo de Grado MSc. Lucitania Montalvo, por su guía constante y su apoyo desmedido.

A mi familia por su apoyo desmedido y por estar siempre a mi lado gracias por todo.

Alba Tatiana Pastrana Córdova

ÍNDICE GENERAL

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR	¡Error! Marcador no definido.
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD¡	¡Error! Marcador no definido.
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO¡	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	viii
ÍNDICE GENERAL	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	xiii
ÍNDICE DE TABLAS	xv
ÍNDICE DE ANEXOS	xvi
RESUMEN	xvii
INTRODUCCIÓN	xix
CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. ANTECEDENTES	1
1.2. Planteamiento del Problema	2
1.3. Formulación del problema	3
1.4. Delimitación del problema	3
1.4.1. Delimitación de las unidades de observación	3
1.4.2. Delimitación espacial.....	4
1.4.3. Delimitación temporal.....	4
1.5. Objetivos	4
1.5.1. Objetivo general	4
1.5.2. Objetivos específicos	4
1.6. Justificación.....	5
CAPÍTULO II.....	11
2. MARCO TEÓRICO.....	11

2.1.	Fundamentación filosófica	11
2.1.1	Teoría humanística	11
2.2.	Fundamentación psicológica.....	12
2.2.1.	Teoría cognitiva	12
2.3.	Fundamentación pedagógica.....	13
2.3.1.	Aprendizaje significativo	13
2.4.	Fundamentación sociológica.....	15
2.4.1.	Teoría socio-critica.....	15
2.5.	Fundamentación tecnológica	16
2.5.1.	¿Qué es la tecnología?	16
2.5.2.	Uso de las TIC	17
2.5.3.	¿Qué es un video?.....	19
2.5.4.	¿Qué es un video interactivo?	19
2.5.5.	Importancia del video interactivo.....	21
2.5.6.	Ventajas del Video Interactivo.....	22
2.5.7.	Para qué sirven los videos Interactivos.....	23
2.5.8.	Qué contiene un video interactivo?	24
2.5.9.	Tipos de Videos Interactivos	27
2.5.10.	El video interactivo en la educación.....	28
2.5.11.	Fundamentos del vídeo interactivo	30
2.5.12.	Funciones de los Vídeos Interactivos	31
2.5.13.	El video interactivo entendido como diseño didáctico.....	34
2.5.14.	Funciones del video interactivo.....	35
2.5.15.	Emprendimiento y Gestión.....	37
2.5.16.	Características del emprendimiento y gestión.	39
2.5.17.	Importancia de Emprendimiento	40
2.5.18.	Fundamentos del Emprendimiento y Gestión	43
2.5.19.	Ventajas de Emprendimiento y Gestión.....	45
2.5.20.	Clasificación del Emprendimiento y Gestión.....	49
2.5.21.	Importancia y enfoque de enseñar y aprender Emprendimiento y Gestión.....	52

2.5.22.	Aplicación que permite crear videos interactivos.....	53
2.6.	Posicionamiento teórico personal.....	59
2.7.	Glosario de términos	61
2.8.	Interrogantes de la investigación.....	63
2.9.	Matriz Categorial	64
CAPÍTULO III.....		65
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	65
3.1.	Tipo de investigación.....	65
3.1.2.	Investigación descriptiva	65
3.1.3.	Investigación documental.....	65
3.1.4.	Investigación de Campo	66
3.1.5.	Investigación propositiva	66
3.2.	Métodos de investigación	66
3.2.1.	Métodos teóricos	66
3.2.1.1.	Método analítico- sintético.....	66
3.2.1. 2	Método inductivo-deductivo.....	67
3.2.2.	Método estadístico	67
3.3.	Técnicas e instrumentos	67
3.3.1.	Encuesta	67
3.4.	Población.....	67
3.5.	Muestra	68
CAPÍTULO IV.....		69
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	69
4.1.	Encuesta a Estudiantes.....	69
4.2.	Encuesta aplicada a Docentes	79
CAPÍTULO V.....		89
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	89
5.1.	Conclusiones.....	89

5.2.	Recomendaciones	90
5.3.	Respuestas de las Interrogantes	91
CAPÍTULO VI		93
6.	LA PROPUESTA	93
6.1.	Título de la propuesta	93
6.2.	Justificación e importancia	93
6.3.	Fundamentaciones	95
6.3.1.	Fundamentación filosófica	95
6.3.2.	Fundamentación psicológica.....	96
6.3.3.	Fundamentación pedagógica.....	98
6.3.4.	Fundamentación sociológica.....	99
6.4.	Objetivos.....	100
6.4.1.	Objetivo general.....	100
6.4.2.	Objetivos específicos.....	100
6.5.	Ubicación sectorial y física.....	101
6.6.	Desarrollo de la propuesta.....	102
6.7.	Impactos	185
6.7.1.	Impacto social.....	185
6.7.2.	Impacto educativo.....	185
6.8.	Difusión.....	185
6.9.	Bibliografía.....	186
ANEXOS		190

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	las TIC's.....	18
Figura 2	video interactivo	20
Figura 3	el video como recurso audiovisual interactivo	29
Figura 4	fundamentos del vídeo interactivo.....	30
Figura 5	el video interactivo entendido como diseño didáctico	34
Figura 6	función motivadora	35
Figura 7	función expresiva	36
Figura 8	Emprendimiento y Gestión	38
Figura 9	Sony Vegas.....	53
Figura 10	ventana principal	54
Figura 11	componentes.....	55
Figura 12	flash cs6	57
Figura 13	ventajas de Flash	58
Figura 14	desventajas de Flash	59
Figura 15	Pregunta 1.....	69
Figura 16	Pregunta 2.....	70
Figura 17	Pregunta 3.....	71
Figura 18	Pregunta 4.....	72
Figura 19	Pregunta 5.....	73
Figura 20	Pregunta 6.....	74
Figura 21	Pregunta 7.....	75
Figura 22	Pregunta 8.....	76
Figura 23	Pregunta 9.....	77
Figura 24	Pregunta 10.....	78
Figura 25	Pregunta 11.....	79
Figura 26	Pregunta 12.....	80
Figura 27	Pregunta 13.....	81
Figura 28	Pregunta 14.....	82
Figura 29	Pregunta 15.....	83
Figura 30	Pregunta 16.....	84

Figura 31	Pregunta 17.....	85
Figura 32	Pregunta 18.....	86
Figura 33	Pregunta 19.....	87
Figura 34	Pregunta 20.....	88
Figura 35	ubicación geográfica.....	101
Figura 36	crear cuenta en Gmail.....	106
Figura 37	verifique su cuenta.....	107
Figura 38	bienvenida.....	107
Figura 39	cuenta en Gmail.....	108
Figura 40	videos interactivos de Emprendimiento y Gestión.....	108
Figura 41	canal de Youtube.....	109
Figura 42	logo educa y emprende.....	110
Figura 43	plan de negocio.....	152
Figura 44	plan de negocio.....	153
Figura 45	idea de un negocio.....	164
Figura 46	estudiantes contestando la encuesta.....	202
Figura 47	estudiantes contestando la encuesta.....	202
Figura 48	exposición de la propuesta.....	203
Figura 49	exposición de la propuesta.....	203
Figura 50	entrega de la propuesta.....	204
Figura 51	entrega de la propuesta.....	204

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de docentes y estudiantes	68
Tabla 2	Pregunta 1.....	69
Tabla 3	Pregunta 2.....	70
Tabla 4	Pregunta 3.....	71
Tabla 5	Pregunta 4.....	72
Tabla 6	Pregunta 5.....	73
Tabla 7	Pregunta 6.....	74
Tabla 8	Pregunta 7.....	75
Tabla 9	Pregunta 8.....	76
Tabla 10	Pregunta 9.....	77
Tabla 11	Pregunta 10.....	78
Tabla 12	Pregunta 11.....	79
Tabla 13	Pregunta 12.....	80
Tabla 14	Pregunta 13.....	81
Tabla 15	Pregunta 14.....	82
Tabla 16	Pregunta 15.....	83
Tabla 17	Pregunta 16.....	84
Tabla 18	Pregunta 17.....	85
Tabla 19	Pregunta 18.....	86
Tabla 20	Pregunta 19.....	87
Tabla 21	Pregunta 20.....	88
Tabla 22	Actividades de aprendizaje.....	178

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1	Árbol de problemas.....	190
Anexo 2	Matriz de coherencia.....	191
Anexo 3	Encuestas	192
Anexo 4	Encuestas	195
Anexo 5	Certificaciones	198
Anexo 6	Fotografías encuestas	202
Anexo 7	Fotografías difusión	203

RESUMEN

La presente investigación se llevó a cabo con los estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui, con la finalidad de emplear el uso de videos interactivos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión su principal objeto es vincular a las tecnologías de la comunicación e información para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Se creó un canal de YouTube sobre la enseñanza de Emprendimiento y Gestión este canal cuenta con videos interactivos que fomentaran el buen uso de estos materiales didácticos innovadores este recurso contribuirá a optimizar el aprendizaje. En el capítulo dos se hace referencia al marco teórico donde se utilizó bibliografía actual y fuentes en línea para la construcción del sustento teórico que mejoró el análisis para la construcción de conocimientos. También en este capítulo se señala el posicionamiento teórico personal donde se toma la teoría que está de acuerdo a la investigación realizada y se recalca la importancia de las tecnologías de comunicación e información en el aprendizaje. En el capítulo tres se hace referencia a la metodología a los métodos y técnicas a utilizadas para el sustento de la investigación, así se plantea que la investigación fue: de campo, descriptiva y propositiva. En el capítulo cuatro se realizó el análisis e interpretación de resultados de las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”, estos resultados permitieron establecer las conclusiones y recomendaciones sobre la investigación. Luego de concluir la investigación se creó el canal de YouTube donde los videos estarán publicados para que cualquier persona con interés en este tipo de temas pueda tenerlos al alcance, la edición de estos videos fueron realizadas en Sony Vegas Pro 12 y como propuesta alternativa de la investigación se plantea una alternativa para la instrucción de la asignatura de Emprendimiento y Gestión como una herramienta de apoyo para el docente a fin de fortalecer el aprendizaje autónomo de los estudiantes a través de la interacción dinámica, participativa y creativa en la formación integral de los mismos.

ABSTRACT

This research was carried out with the students of second year of Bachillerato General Unificado of the Unidad Educativa "Alberto Enríquez" in Atuntaqui. The main objective of this research is to promote the use of interactive videos in the subject of "Emprendimiento y Gestión" and at the same time the use of technology in the teaching-learning process of this subject. A channel about the teaching process of "Emprendimiento y Gestión" was created, this channel has interactive videos which will contribute to optimize the learning process. The Theoretical Framework was developed using updated bibliography and online sources that supported the theory and improved the analysis for the construction of the knowledge. In this chapter it is also mentioned the personal position which fits with the theory of this investigation and at the same time it emphasizes the use of technology in the learning process. Chapter three refers to the methodology, methods and techniques used to the development of this investigation, so this was a field, descriptive and purposeful investigation. Chapter fourth was about the analysis and interpretation of the results of the surveys applied to teachers and students of Unidad Educativa "Alberto Enríquez", through these results, it was possible to establish conclusions and recommendations about this research. After finishing this research a channel of YouTube was created in which interactive videos are published and any people can have access to them, the videos were made in Sony Vegas Pro 12 and they are an alternative tool to improve the teaching-learning process of the subject "Emprendimiento y Gestión", at the same time they are a support for teachers to strengthen the autonomous learning through interaction and participation, besides it contributes to the integral development of the students.

INTRODUCCIÓN

El video interactivo como recurso didáctico representa en la actualidad un medio idóneo para las prácticas educativas. Destaca una actitud de flexibilidad, apertura e innovación en el aula. La investigación se ajusta dentro del paradigma cuantitativo apoyado en el trabajo de campo de carácter descriptivo bajo el enfoque de proyecto factible, con el propósito de incentivar el uso del video como recurso interactivo en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión dirigida a los estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”.

La práctica pedagógica refleja algunas debilidades que centran la enseñanza en prácticas tradicionales, por lo cual, se proponen estrategias que incentiven a los docentes a utilizar el video interactivo como un recurso eficaz en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

A la luz de esta perspectiva se requiere un nuevo estilo de gestión en el aula, apoyado por las TIC, específicamente con el video, como recurso interactivo a través del cual el docente, específicamente el de Emprendimiento y Gestión, pueda hacer de los contenidos programáticos de dicha asignatura, técnicas de interés para el estudiante, permitiendo su auto-educación, desarrollar su capacidad de análisis, aprender a aprender y brindarle a su vez, la oportunidad de acceder a conocimientos vigentes donde sean motivados a buscar información, seleccionarla, valorarla, estructurarla e incorporarla a su cuerpo de conocimientos.

El trabajo de investigación que se presenta consta de seis capítulos:

Capítulo I.- Comprende los antecedentes, donde se menciona brevemente la Institución educativa a investigarse, los objetivos de la investigación, la justificación en la cual se explican las razones que impulsaron para realizar el presente trabajo.

Capítulo II.- Hace referencia a la base que sustenta al tema que se investigó refiriéndose a cada fundamentación; realiza la explicación pedagógica estudio del problema y también se emite juicios de valor, como el posicionamiento teórico personal.

Capítulo III.- En este capítulo se describe la metodología que comprende los tipos, métodos y técnicas e instrumentos de investigación que permiten recolectar información y a la vez cumplir los objetivos propuestos en la investigación.

Capítulo IV.- Se analiza e interpreta los resultados de las encuestas a los estudiantes y docentes para conocer más a fondo de la situación del problema en una manera científica y técnica.

Capítulo V.- Aquí se señala las conclusiones y recomendaciones en base de los objetivos específicos y posibles soluciones de los problemas encontrados para las estudiantes y una alternativa en la utilización de la propuesta.

Capítulo VI.- Se refiere al desarrollo de la propuesta alternativa planteada para solucionar el problema.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. ANTECEDENTES

Siempre se debe mejorar mientras se busca la calidad y calidez pedagógica en las instituciones Educativas estos son los grandes logros para salir de un sistema educativo con un desarrollo deficiente en el cual está enfrascado el sistema actual, para ello es indispensable que los docentes cambien de actitud y emprender metas de que promuevan la calidad en las diferentes metodologías activas en el desarrollo de tecnologías educativas que conlleven una forma creciente el nivel de aprendizaje de los estudiantes.

En el país a medida que pasa el tiempo la educación es cada vez más rigurosa, desde el punto de vista de los directivos, docentes y estudiantes; debido al progreso de la tecnología y de la ciencia precisan nuevos e innovadoras técnicas de enseñanza-aprendizaje más dinámico, activo y participativos; es así que las autoridades de la educación desde el gobierno hasta el último colaborador de las unidades educativas, solicitan que los docentes seleccionen y empleen nuevas estrategias de enseñanza que están incluidas en el nuevo currículo de la educación.

El sistema académico promueve la enseñanza de asignatura de Emprendimiento y Gestión, es notorio que los docentes se inclinan por la memorización y la educación tradicional, de esta manera no especifican en hacer entender a los estudiantes el porqué de cada situación, la investigación y estudio de los hechos o sucesos, esto no tiene consideración para los estudiantes, porque retienen la información por un corto tiempo y luego pierden el interés de los temas tratados.

La rutina estimula que los estudiantes desaprovechen el estudio de las asignaturas y es así que los estudiantes tienen bajo rendimiento académico.

La responsabilidad de las unidades educativas es formar profesionales éticos, originales, creativos y personas de calidad dispuestos a un cambio de actitud y aptitud que alcance resultados eficientes.

Por esta razón es necesaria la aplicación de videos interactivos orientados a optimizar los niveles de conocimientos y la adecuada motivación e interacción en los estudiantes.

1.2. Planteamiento del Problema

En la actualidad la educación se ha convertido en una necesidad a todo nivel social, se ha evidenciado que en el aula no se aplica videos interactivos, la misma que origina el desconocimiento del manejo de nuevos programas, esto debido a que no existe la suficiente capacitación a los docentes.

Se sigue utilizando la metodología tradicional para la enseñanza a los estudiantes, la cual imposibilita la adaptación de los nuevos métodos de enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, donde el docente es un especialista que domina la asignatura a la perfección; la enseñanza es la transmisión del saber del docente que se convierte en conocimientos para el estudiante.

La inexistencia de una planificación adecuada a provocado el deficiente manejo curricular de los docentes ya que el desarrollo escolar decae y su capacidad de pensar y dar solución a los problemas de su entorno. Esto indudablemente le servirá para la aplicación durante el

proceso de enseñanza- aprendizaje porque ayudará a comprender la dimensión del problema, y llegar a los resultados, que influyen en su desarrollo cognoscitivo y formativo para el ejercicio en su vida práctica en los estudiantes.

Los insuficientes recursos tecnológicos para la enseñanza es la causa, por la cual existe la desmotivación a utilizar las nuevas herramientas tecnológicas, ya que en el medio en el que se desenvuelven no existen muchos recursos de este tipo, es por esta razón que el uso de los videos interactivos en la educación se ha convertido en una herramienta esencial, con el objetivo de fortalecer el proyecto de aprendizaje de Emprendimiento y Gestión reflejándose claramente en el mejoramiento del rendimiento académico escolar.

1.3. Formulación del problema

¿Cómo incide el limitado uso de videos interactivos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”, período académico 2016-2017?

1.4. Delimitación del problema

1.4.1. Delimitación de las unidades de observación

La Investigación se desarrolló con los docentes y los estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”.

1.4.2. Delimitación espacial

El proyecto de investigación se realizó en la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” que se encuentra ubicado en las calles Galo Plaza Lasso 10-09 y General Enríquez de la ciudad de Atuntaqui.

1.4.3. Delimitación temporal

Este trabajo de investigación se desarrolló durante el período académico 2016 – 2017.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Fortalecer el uso de videos interactivos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”, período académico 2016 – 2017.

1.5.2. Objetivos específicos

- Diagnosticar la importancia de la aplicación del uso de videos interactivos que puedan utilizar los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Fundamentar teóricamente el uso videos interactivos y su proceso en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Diseñar una propuesta alternativa de videos interactivos para fortalecer la enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

- Difundir la propuesta alternativa de videos interactivos a los docentes y estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” con la finalidad de optimizar el rendimiento académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

1.6. Justificación

Es fundamental para los estudiantes de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” porque el docente, en el proceso de enseñanza aprendizaje solo utiliza libros, módulos, y no usa una herramienta de apoyo como las TIC; la educación tradicional está presente en la educación, esto produce mucha desmotivación, en el pensamiento de jóvenes estudiantes y no se conjuga el interés de educarse y comprender; al realizar videos interactivos educativos en los estudiantes del segundo Bachillerato General Unificado, sería el aporte importante por cuanto avalaría sus conocimientos para el uso de la computadora con representaciones de calidad y competencia.

Esta razón es por la cual los docentes deben acostumbrarse con las tecnologías de la comunicación e información, se debe promover los recursos que existen, dónde investigar, e instruirse para integrar estos en las clases que imparten. Es así que dentro de este proyecto permitió a los docentes instruirse en métodos y prácticas sobre las nuevas técnicas de la enseñanza. Y también dio a conocer cómo usar los mecanismos de evaluación apropiados una nueva pedagogía donde las tecnologías de la comunicación e información son más oportunas.

Las grandes ventajas de las redes interconectadas como el Internet, replantean la dimensión individual y colectiva de los procesos de enseñanza-aprendizaje, es así que cada persona maneja ritmos y tiempos

diversos de aprendizaje, así se puede estructurar de mejor manera la educación y la construcción del conocimiento, y de esta manera se fortalecerá todas las competencias de los docentes.

Esta investigación cuenta con gran magnitud ya que no solo permite un crecimiento individual en el estudiante y el docente así también se genera un crecimiento institucional con respecto al uso de las tecnologías de la comunicación e información, el utilizar los videos interactivos educativos en el segundo año de Bachillerato General Unificado es una fortaleza ya que conduce al estudiante a la exploración y al raciocinio lógico, por cuanto este estudiante fomentará un análisis crítico reflexivo, ya que así se comprende un análisis y síntesis, donde se plantea varias alternativas de solución a los aprendizajes significativos.

Esta investigación favorecerá a una mejor eficacia en la educación educativa; ya que como docente, se ha podido constatar la imperiosa necesidad que tienen los estudiantes para conseguir el aprendizaje; por lo que, se espera que a través de los videos interactivos educativos, donde el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión se vuelva más significativo que genérico, es así que los estudiantes estarán motivados al utilizar estos materiales nuevos e innovadores, la estimulación es uno de los motores del aprendizaje ya que promueve a las actividades del pensamiento. Así la motivación constituye un apoyo donde se puede reforzar que los estudiantes ofrezcan más tiempo a ocuparse mayor tiempo en sus estudios y aprendan más.

El estudio se justificará porque le da a la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” una apertura a utilizar los nuevos medios de información y comunicación, y la aplicación de la informática en la enseñanza y aprendizaje propio de una asignatura de Emprendimiento y Gestión.

El aprovechamiento y estimulación de la asignatura a través de videos interactivos será un motor de motivación, que será más clara, difundida de

mejor forma, desarrollada y poseerá un resultado profundo en la formación personal.

La presente investigación favorece a los docentes, que conseguirán en la aplicación de los videos interactivos un instrumento variable, actual, extenso y útil que proveerá la transparencia de los conocimientos, por otro lado los estudiantes captarán de mejor forma los conocimientos, con entusiasmo y mucho más motivado los conocimientos transferidos por el docente, cuya formación será más profunda y sólida.

Originará un alto impacto positivo, porque dará una innovación a la imagen de la Unidad Educativa a nivel de la provincia, desarrollará su nivel académico, cristalizará y vigorizará la imagen de la Institución a la par con otras Unidades Educativas que ya están empleando la educación interactiva en la enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Los videos interactivos que manipule el docente será de gran ayuda para el aprendizaje significativo, sí el educador maneja también las distracciones de programaciones y los videos interactivos. Existirán un material convincente e interpretativo, al realizar videos se estará interactuando con el estudiante y mediante el canal de YouTube tendrá la particularidad de ser participativo por lo cual los estudiantes serán sus clases muy atrayentes y perfectamente adaptables a la educación de Emprendimiento y Gestión, para esto antes de comenzar una clase se debe evaluarlo previamente y optar por aquellos que se acerquen a la realidad del entorno educativo.

Al realizar en el segundo año de Bachillerato General Unificado videos interactivos educativos para el aprendizaje de Emprendimiento y Gestión, se contribuyó a potencializar las expresiones tecnológicas y la

comunicación en relación con las situaciones de aprendizajes altamente explicativos.

Esta sistematización fue motivacional por cuanto el estudiante en los métodos despliega sus capacidades y obtienen destrezas en resolver problemas y dar alternativas de solución con su adecuada toma de disposiciones que implícitamente se despliega con prontitud mental, libertad en el contexto informático.

La ejecución de videos interactivos educativos favoreció a los aprendizajes con esquemas de gran valor pedagógico por las siguientes razones:

- Requieren de un cambio del rol tradicional del docente, este no solo es fuente de conocimientos, sino instructor del aprendizaje a través de software multimedia educativo.
- Ayudan a los estudiantes a ocuparse en diversos niveles y de desarrollo de sus necesidades en el área de Emprendimiento y Gestión.
- Se requieren nuevas posibilidades para la instrucción específica, por lo que consiente en atender mejor el aprendizaje y desplegar las potencialidades propias de cada uno de los estudiantes a través de programas en multimedia.
- Brindan nuevas posibilidades para valorar el aprendizaje de los estudiantes.
- Admiten completar lo asimilado en el establecimiento educativo con lo que se aprenda en otro lugar.

- Realzan la seguridad de las técnicas de instrucción, a la vez que asignan nuevos sucesos y requerimientos para el uso del computador.
- Se solicitan necesidades pedagógicas especiales suministran el acceso a los materiales más útiles y le permite enunciar sus pensamientos de diversas maneras - en palabras, dibujos, y otros.
- Reducen el tiempo que se ofrece al progreso de algunas destrezas explícitas, lo que accede al estudiante consagrar más intensamente al progreso de concepciones e ideas sobre cómo solucionar ejercicios.
- Admite la utilización de videos interactivos educativos que conforma un cambio en los métodos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, que los estudiantes se impliquen más en el progreso de las nociones y ejecuten a través de la comprobación sus propias innovaciones.
- La era digital actual en toda sociedad, porque permite transportar averiguación y datos en tiempo real, a un mayor número de personas, componiendo en un medio de comunicación eficiente y rápida.

Los docentes son los beneficiarios directos de esta exploración ya que perfeccionarán su labor educativa reuniendo nuevos instrumentos tecnológicos para la enseñanza, las mismas que le utilizarán como apoyo para la interacción y aportación con los estudiantes.

La Unidad Educativa “Alberto Enríquez” es uno de los beneficiarios indirectos ya que esta institución estará enmarcada bajo los parámetros del Plan Nacional del Buen Vivir, en donde se considera la importancia de incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

Otro de los beneficiarios indirectos son los estudiantes porque mostrarán mayor interés en cada una de las asignaturas, fortaleciendo su rendimiento académico, generando un aprendizaje significativo y colaborativo.

La investigación se desarrolló por las siguientes razones:

- Apoyo y predisposición de las autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa Universitario “UTN” de la ciudad de Atuntaqui quienes con su aporte hicieron posible que la investigación se desarrolle y se concluya con éxito.
- Existió una extensa bibliografía que se utilizó como base para realizar consultas y lograr emplearla de forma veraz, acertada y actualizada.
- Se contó con los necesarios recursos económicos y tecnológicos, para la correcta elaboración del Trabajo de Grado.
- Hubo la predisposición, la capacidad, el tiempo y el conocimiento intelectual de la investigadora.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación filosófica

2.1.1. Teoría humanística

Aportó en la investigación ya que basa su accionar en una educación democrática, centrada en el estudiante, tiene por objeto de estudio el desarrollo de la personalidad y las condiciones de crecimiento existencial, el desarrollo intelectual, enfatizando fundamentalmente la experiencia subjetiva, la libertad de elección y la relevancia del significado individual.

El objetivo de la Teoría Humanista es conseguir que los niños se transformen en personas auto determinadas con iniciativas propias que sepan colaborar con sus semejantes, convivir adecuadamente, que tengan una personalidad equilibrada que les permita vivir en armonía con los demás en las diferentes situaciones de la vida, donde las personas aprenden a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso de aprendizaje.

La teoría humanista evalúa la libertad personal, la creatividad individual y la espontaneidad del individuo en el proceso de aprendizaje. El ideal que persigue es el desarrollo del individuo respecto a sí mismo y a los demás. Esta teoría está inmersa de una inquebrantable confianza en la naturaleza, fundamentalmente buena, del hombre, a la que basta liberarse de sus bloques, rigideces y ataduras (Calabero, 2010, p. 22).

El perfil de ser humano que plantea considera que cada individuo es único y por lo tanto debe ser estudiado dentro del campo de las ciencias humanas, concibe al hombre como un ser libre y creativo que encierra en sí mismo el significado y razón de ser de sus actos, donde la experiencia, imaginación, sentimientos lo hacen diferente de los demás.

2.2. Fundamentación psicológica

2.2.1. Teoría cognitiva

Aportó en la investigación, ya que tiene como objeto de estudio al aprendizaje en función de la forma como se organiza y al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje, donde el docente es un profesional creativo quien planifica experiencias, contenidos con materiales cuyo único fin es que el niño aprenda. El objetivo de esta teoría es que el estudiante logre aprendizajes significativos de todo lo que aprende, contenidos y experiencias, para conseguir su desarrollo integral y pueda desenvolverse eficientemente dentro de la sociedad, es decir busca formar un perfil de estudiantes creativos, activos, proactivos, dotados de herramientas para aprender a aprender.

Esta teoría cobra importancia en las últimas décadas ya que concibe que el niño sea el único responsable de su propio proceso de aprendizaje, quien construye el conocimiento, relaciona la información nueva con los conocimientos previos, lo cual es esencial para la elaboración del conocimiento y el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño. Además busca desarrollar en él su autonomía, que se acepte así mismo, que aprenda a desarrollar sus capacidades cognitivas y vivir en armonía con lo que le rodea (Jaume, 2006, p. 22).

Afirmación que es cierta ya que concibe que el estudiante sea el único responsable de su propio proceso de aprendizaje, quien construye el conocimiento, relaciona la información nueva con los conocimientos previos, lo cual es esencial para la elaboración del conocimiento.

Esta teoría evalúa las experiencias pasadas y las nuevas informaciones adquiridas en el desenvolvimiento cognitivo, psicomotor y afectivo del niño al adquirir el aprendizaje produciendo cambios en sus esquemas mentales, donde él se convierte en el constructor de su propio aprendizaje mientras que el docente cumple su papel de guía.

La teoría cognitiva tiene por objeto que seres humanos son entes que adquieren su conocimiento a través de la imitación y observación hacia los demás, en rasgos como la conducta centrándose en la jerarquía de la atención del estudiante, la retentiva y la estimulación. Todo esto lo muestra como parte de su teoría del aprendizaje (Cherre, 2012, p. 74).

El cognitivismo está basado en el objetivo principal de los procesos que tienen lugar de la conducta, los cambios observables que permiten conocer y entender que es lo que está pasando en la mente de la persona que se encuentra aprendiendo. Los teóricos del cognitivismo reconocen que el aprendizaje del individuo necesariamente involucra una serie de asociaciones que se establecen en relación con la proximidad con otras personas.

2.3. Fundamentación pedagógica

2.3.1. Aprendizaje significativo

Aportó a descubrir el para qué del conocimiento adquirido, y como emerge la motivación, es decir, el compromiso del estudiante con su

proceso de aprendizaje. En cambio, en la educación centrada en el docente, la motivación del estudiante suele ser extrínseca basada en la coerción y en las calificaciones.

Contribuye a los objetivos de la educación en la adquisición de conocimientos propios con la relación de contenidos con una manera rápida realzando las nuevas experiencias que adquiere con las vivencias del conocimiento práctico.

El aprendizaje significativo refuerza los contenidos por descubrimiento personalmente mediante la experimentación, así el contenido será organizado y se realizará un aprendizaje dinámico, activo y participativo. Este aprendizaje favorece a que los estudiantes definan los contenidos del aprendizaje mediante las herramientas informáticas, haciéndolo reflexivo y contextualizado con objetivos de aprendizaje, entre los conocimientos nuevos y las ideas previas (Hammoud, 2006, p. 39).

La importancia de esta teoría fomenta el conocimiento que integra el estudiante a sí mismo y se ubica en la memoria permanente, éste aprendizaje puede ser información, conductas, actitudes o habilidades.

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

2. 4. Fundamentación sociológica

2.4.1. Teoría socio-critica

Desde el punto teoría socio critica se visualizó la función docente en los procesos de información que involucran al docente y al estudiante, de esta manera se pudo expresar el interés de la comunidad educativa en la formación del individuo en los procesos críticos que contribuyen a optimizar la cognición del estudiante por medio de procesos actitudinales por el respeto a la diferencia e individualización fortaleciendo la aplicación de valores de trabajo cooperativo.

Esta teoría fomenta las necesidades de los grupos y pretende la autonomía racional y liberadora del ser humano. Esto se consigue mediante la capacitación de los sujetos para la participación y transformación social. Además utiliza la autorreflexión y el conocimiento interno y personalizado para que cada quien tome conciencia del rol que le corresponde dentro del grupo. A tal efecto se propone la crítica ideológica y la aplicación de procedimientos del psicoanálisis que posibilitan la comprensión de la situación de cada individuo, descubriendo sus intereses a través de la crítica. De esta forma el conocimiento se desarrolla mediante un proceso de construcción y reconstrucción sucesiva de la teoría y la práctica.

Las características más importantes de la teoría socio – critica en el ámbito de la educación se encuentran, en la adopción de una visión global y dialéctica de la realidad educativa. También aportan a la aceptación compartida de una visión democrática del conocimiento así como de los procesos implicados en su elaboración y trata de la asunción de una visión particular de la teoría del conocimiento y de sus relaciones con la realidad y con la práctica.

2.5. Fundamentación tecnológica

2.5.1. ¿Qué es la tecnología?

El término tecnología tiene varios significados, esta institución indica que es un “conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto.” La definición se refiere a aparatos mecánicos, electrónicos o informáticos de diversa índole, aunque también habla de los procedimientos. Por ejemplo, si se refiere a la tecnología militar, se está hablando de todos los instrumentos y procedimientos que se empleen con fines bélicos. Según esta definición, una pistola, un tanque o una espada son ejemplos de tecnología bélica, pero un diseño concreto de formación militar o un plan de acción para tomar una colina también lo son, puesto que son procedimientos de uso bélico. Los primeros ejemplos (pistola, tanque, espada) se puede considerarlos tecnología física mientras que los segundos (Real Academia de la Lengua, 2013, p. 349).

El uso de la tecnología ha logrado un avance evidente en la calidad de la educación a nivel mundial, debido a esto la enseñanza-aprendizaje en los establecimientos serán más dinámicas e interactivas con la utilización de nuevas metodologías en el aula, y de esta forma los estudiantes serán motivados para seguir en el camino de la educación y cumplir sus metas.

Herramientas que sirven para manejar, gestionar y administrar la información en una infinidad de áreas, por ejemplo: seguridad, publicación, generación. Corresponden a los ordenadores, sistemas informáticos, redes, internet, hardware, bases de datos, multimedia realidad virtual, pizarra digital. Que se integran en sistemas de información interconectados y complementarios.

2.5.2. Uso de las TIC

Hoy día, el uso de las Nuevas Tecnologías para la Información y las Comunicaciones en los diferentes campos de la educación se hace una "Realidad Virtual". El avance y expansión de la Educación y la necesidad de llegar a las comunidades más distantes, muestra que es imprescindible hablar de un modelo educativo donde las TIC's (Nuevas Tecnologías para la Información y las Comunicaciones) jueguen un papel muy importante. Las TIC's toman parte, como una tarea fundamental, en el desarrollo y aprendizaje de las personas que habitan o que viven en lugares apartados de las ciudades donde se concentran los entes educativos; son de gran relevancia para aquellos habitantes de poblaciones o sectores retirados donde no se puede acceder presencialmente a un campus para adquirir el derecho a la educación, ya sea de una forma presencial o semi presencial.

El uso de las TIC's es un imperativo en el avance de la educación. Se debe desligar el esquema de docencia y aprendizaje desde el aula misma, rompiendo con el tradicionalismo e incentivando los procesos que conllevan transformaciones en el campo de la educación a través de los avances en las comunicaciones.

La virtualidad como eje fundamental se convierte en una herramienta valiosa para el desarrollo y apropiación de los conocimientos. Son la columna vertebral en el autoaprendizaje y la autoformación de las personas. También se refleja en el desarrollo y progreso de las comunidades apartadas muy distantes de los grandes centros donde se concentran las grandes obras y el desarrollo social y cultural

Definición

Las TIC's son un conjunto de redes, aplicaciones, programas, servicios y dispositivos que tienen como propósito mejorar la calidad de vida de las personas en un ambiente determinado, integrados a un sistema de información interconectado. Como un concepto sociológico, hacen referencia al conjunto de conocimientos necesarios para la utilización de diversos medios informáticos que permiten la realización de acciones como el almacenamiento, el procesamiento y difusión de la información con múltiples finalidades: educativas, empresariales, entre otras (Graells, 2013, p. 89).

Es decir, existen múltiples instrumentos electrónicos que se encuentran dentro del concepto de TIC, la televisión, el teléfono, el video, el ordenador. Pero sin lugar a duda, los medios más representativos de la sociedad actual son los ordenadores que permiten utilizar diferentes aplicaciones informáticas y más específicamente las redes de comunicación, en concreto Internet.



Fuente: www.google.com/images

Figura 1 las TIC's

2.5.3. ¿Qué es un video?

El video es una tecnología utilizada para capturar, grabar, procesar, transmitir y reproducir una secuencia de imágenes representativas de una escena que se encuentra en movimiento. El término, que proviene del latín “ver”, actualmente está asociado a distintos formatos de almacenamiento, ya sean análogos (VHS y Betamax) como digitales (MPEG-4, DVD, Quicktime). Pero, desde los viejos cassettes VHS hasta los masivos videos del Youtube de hoy, hay un largo trecho (Martínez, 2009, p. 189).

El video consiste en mostrar una sucesión de imágenes digitales. Dado que estas imágenes digitales se muestran a una frecuencia determinada, es posible saber la frecuencia de refresco, es decir, el número de bytes mostrados (o transferidos) por unidad de tiempo.

De esta manera, la frecuencia necesaria para mostrar un video (en bytes por segundo) equivale al tamaño de la imagen multiplicado por el número de imágenes por segundo.

2.5.4. ¿Qué es un video interactivo?

“Un video interactivo es un video al que se le agregan capas transparentes que evaluaciones incrustadas, ejercicios prácticos, resolución de problemas, simulaciones” (Hammoud, 2006, p. 98).

Podrá ver un ejemplo en la web del museo del prado: este tipo de aplicaciones no es novedoso pues ya lo disfrutará con el DVD incluso en PC.

La interactividad que ofrece los videos al espectador puede influir directamente en el desenlace de un programa en emisión, por ejemplo mediante una votación realizada en muchos casos a través de un Canal de retorno El usuario es el que decide si quiere o no ver las aplicaciones interactivas mediante una acción simple con el mando a distancia (Costa, 2014, p. 28).

Se puede definir al video interactivo a los que puede accederse y puede ejecutar un descodificador interactivo. Con el fin de comunicar al usuario la posibilidad de acceso a aplicaciones interactivas, los operadores o canales de televisión presentan un pequeño menú que indica al usuario que puede ver una aplicación o un grupo de aplicaciones interactivas.



Fuente: (Costa, 2014)

Figura 2 video interactivo

2.5.5. Importancia del video interactivo

El video interactivo es un recurso de los sistemas informáticos especialmente importante, constituye la ventaja principal de las aplicaciones actuales sobre los otros medios audiovisuales, se plantea que es un término que se utiliza para referirse a imágenes con movimientos, es decir, mediante el diálogo con el usuario, ofreciéndole la oportunidad de decidir la forma de realización de la tarea así como los requisitos de la información resultante, ajustándose a las reglas del sistema informático, la palabra clave que diferencia los programas de aprendizaje con las aplicaciones informáticas de otros medios, el usuario puede controlar por sí mismo el camino que el programa debe seguir naturalmente, dependiendo de las posibilidades que el video ofrece (Cherre, 2012, p. 196).

La interactividad, es una categoría esencial a tener en cuenta en la didáctica con los medios informáticos, por la dinámica que le imprime al proceso de enseñanza-aprendizaje, desde el punto de vista informático, permite la participación activa del usuario, el reforzamiento del mensaje por el programador, obtener un registro de datos descriptivos de la conducta del usuario.

- 1. El desarrollo de la iniciativa del estudiante.-** El estudiante se ve obligado a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas de la computadora a sus acciones promoviendo un trabajo autónomo y riguroso.
- 2. La individualización en la enseñanza.-** Mediante el trabajo individual de los estudiantes en el equipo propiciando la atención a las diferencias individuales, la autoevaluación y autovaloración en los estudiantes.

3. Flexibilidad en la enseñanza y el aprendizaje.- Al disponer de los materiales el estudiante los utiliza en el momento que decida sea en el marco de la clase.

2.5.6. Ventajas del Video Interactivo

El video Interactivo propone que el usuario puede controlar por sí mismo el camino del aprendizaje, dependiendo de las posibilidades que el video ofrece, se apoya en los recursos comunicaciones del sistema informático, desde el punto de vista del software y del hardware, de manera que existe una sincronización entre lo que el usuario quiere hacer (Costa, 2014, p. 82).

Los recursos comunicacionales del video interactivo: son los recursos que tienen como función comunicar información al usuario de manera explícita o implícita, ellos son:

- **Retroalimentación.-** Es la información de retorno que envía el sistema informático al usuario como resultado de las acciones que realiza.
- **Estímulos visuales.-** Mensajes orales y visuales, señales.
- **Recursos de Ayuda.-** Posibilitan ayuda al estudiante al orientarle los procedimientos para la realización de las actividades en la computadora.

Estos recursos, orientan la actuación del estudiante en la interacción, funcionan como ayudas didácticas, indicaciones que preparan al estudiante para trazar sus estrategias en el uso del video interactivo, el docente complementa con su actuación otras necesidades.

Un proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollador es el que a partir del desarrollo alcanzado por el estudiante, se le plantean metas estructuradas a partir de las contradicciones entre lo conocido y lo desconocido en las nuevas exigencias cuya solución lo conducen al desarrollo de sus potencialidades al ir aumentando progresivamente su independencia e ir disminuyendo los niveles de ayuda necesario para el éxito de la tarea, pasando progresivamente de la regulación externa a la autorregulación .

2.5.7. Para qué sirven los videos Interactivos

- Pueden utilizarse de muchas maneras: individualmente un estudiante o grupo de estudiantes, el docente durante su exposición magistral para documentar gráficamente algunas explicaciones, toda la clase a la vez como fuente de información y para realizar diversas actividades a partir de su visualización.
- El aula de audiovisuales o en la clase habitual, si se dispone de infraestructura adecuada.
- El video tiene una finalidad de introducción de un nuevo tema o de motivación y sensibilización hacia el mismo, conviene que se hayan trabajado previamente en clase aspectos relacionados con el video que se va a pasar.
- Conviene hacer una breve introducción de lo que se va a ver, destacando aspectos importantes en los que deben fijarse y presentando algunas preguntas motivadores cuya respuesta encontrarán en el video.

- La visualización de la secuencia de vídeo en el marco de la estrategia didáctica donde se inscriba y según las características de los estudiantes.
- El vídeo puede quedar a disposición de los estudiantes que estén interesados en llevárselo a su casa o visualizarlo de nuevo para revisar nuevamente la información que proporciona o realizar algún trabajo complementario.

2.5.8. ¿Qué contiene un video interactivo?

- **Imágenes**

“Tienen una calidad técnica adecuada: enfoque, encuadre, estabilidad, color, luminosidad, contraste, ausencia de "ruido". En cada momento se emplea el plano más conveniente a la información que se quiere transmitir” (Costa, 2014, p. 45).

No se abusa de los planos lejanos, poco recomendables en el vídeo, por su baja definición. La composición (distribución de los elementos dentro del encuadre) es adecuada. Hay variedad de encuadres y en cada momento se potencian los elementos más importantes. A lo largo del programa se respetan las unidades de color, de formato (medida, verticalidad) y de estilo (grafismo, dibujo). Se aprovechan las posibilidades expresivas de la profundidad de campo y las posibilidades expresivas de la angulación: normal, picado y contrapicado.

- **Los textos, los gráficos y las animaciones**

Los gráficos y las animaciones tienen calidad técnica y estética. Los textos no tienen faltas de ortografía y la construcción de las frases es

correcta. Los textos resultan fácilmente legibles (medida y color adecuados) y están bien distribuidos en las pantallas y no son excesivos.

- **Música**

Es clara, nítida (sin ruidos parásitos), comprensible. Se benefician de todos los recursos sonoros que pueden enriquecer el tema: música, canciones, efectos sonoros, voces.

La proporción de uso de la palabra es adecuada al tema y no resulta excesivamente discursiva ni densa. Hay una buena correlación palabra-imágenes. Las voces (en directo y en off) son de calidad, agradables al oído, ni demasiado graves ni excesivamente agudas, con una adecuada pronunciación y entonación (Costa, 2014, p. 58).

Proporcionan al texto la adecuada dimensión humana, cálida y afectiva. La música tiene entidad como elemento expresivo, no es una simple música de fondo. Enriquece la presentación y favorece la consecución del objetivo del programa, sin adquirir un protagonismo excesivo que disperse la atención. Las piezas musicales están bien seleccionadas, ni son escasas (falta de progresión) ni excesivas (exceso de fragmentación).

Hay un leitmotiv, una música básica, que confiere unidad al programa y una personalidad específica (al principio, al final). Las músicas no son demasiado conocidas y por tanto están libres de connotaciones (en algún caso puede ser conveniente hacer uso de estas connotaciones). Los efectos sonoros (si existen) se utilizan adecuadamente a lo largo del programa. Los silencios (si existen) se utilizan adecuadamente como elemento expresivo (por ejemplo como invitación a la reflexión).

- **Los contenidos**

Se presentan de forma organizada, bien estructurada y clara. No resultan excesivamente dispersos. La cantidad de información que trata es suficiente (ni demasiada ni poca). El ritmo de presentación de los contenidos es adecuado al tema (ni con demasiada rapidez ni excesivamente lento). Las ideas se desarrollan gradualmente, con claridad y se reiteran los principales conceptos. Los contenidos son actuales, tienen rigor científico, son fiables. No son tendenciosos ni discriminan por razones de sexo, raza o creencias.

- **El guión**

Es claro y está bien estructurado. Desarrolla las ideas con claridad, bien sea mediante una estructura clásica (planteamiento - motivación, nudo - desarrollo y desenlace - recapitulación).o bien mediante una estructura más libre.

La secuenciación de las imágenes tiene un ritmo adecuado y genera una buena progresión en el desarrollo de los contenidos, facilitando la comprensión de las imágenes y de las ideas que se presentan. Si es un programa motivador, su estructura es abierta, invita al espectador a colaborar en su interpretación (Costa, 2014, p. 63).

La duración del programa es adecuada al tratamiento que se lleva a cabo del tema. Los cambios de plano son progresivos, sin cortes, y se respeta la regla de los 30 grados (entre dos tomas). Se respeta la regla de los 180 grados (para no cambiar la perspectiva de la cámara). Se mantiene en todo momento el record (continuidad) en todos los niveles: gestos, espacio, movimientos, narración, vestuario, iluminación.

Se aprovechan (sin abusar) las posibilidades expresivas de los movimientos de la cámara (panorámica, zoom, travelling) que se realizan a un ritmo adecuado: ni demasiado rápido, ni excesivamente lento. Se utilizan trucos adecuadamente (según el programa): aparición/desaparición de objetos, cámara lenta/rápida, sobreimpresiones, transparencias, animaciones, maquetas, congelación de imagen.

2.5.9. Tipos de Videos Interactivos

Atendiendo a su estructura, los vídeos Interactivos se pueden clasificar en los siguientes tipos:

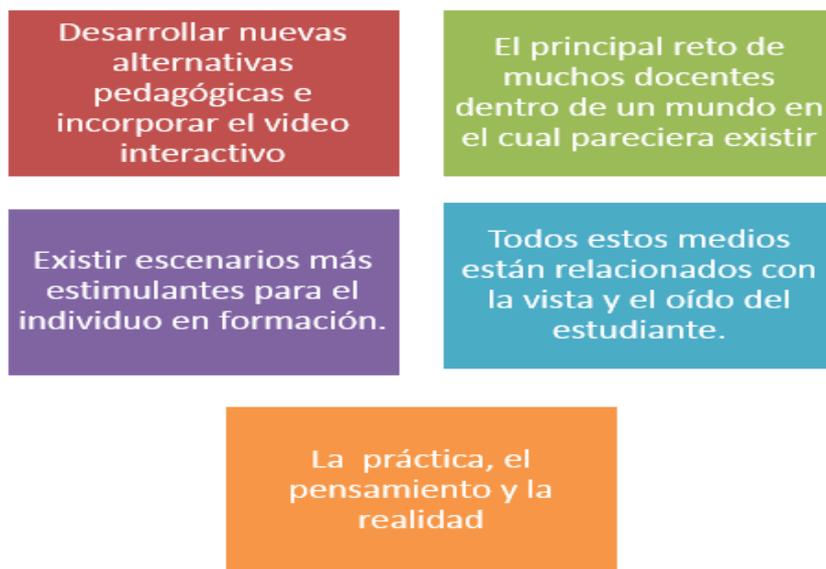
- **Documentales:** muestran de manera ordenada información sobre un tema concreto.
- **Narrativos:** tienen una trama narrativa a través de la cual se van presentando las informaciones relevantes para los estudiantes (por ejemplo un vídeo histórico que narra la vida de un personaje).
- **Lección monoconceptual:** son vídeos de muy corta duración que se centran en presentar un concepto (por ejemplo un vídeo sobre el concepto de integral definida).
- **Lección temática:** son los clásicos vídeos didácticos que van presentando de manera sistemática y con una profundidad adecuada a los destinatarios los distintos apartados de un tema concreto (por ejemplo un vídeo sobre el arte griego).
- **Vídeos motivadores:** pretenden ante todo impactar, motivar, interesar a los espectadores, aunque para ello tengan que sacrificar la presentación sistemática de los contenidos y un cierto grado de rigor

científico (por ejemplo un vídeo que pretende alertar sobre los peligros del SIDA). Muchas veces tienen una estructura narrativa.

2.5.10 El video interactivo en la educación

El uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión transforman a la sociedad y en particular los escenarios de la enseñanza y el aprendizaje, específicamente la incorporación del video interactivo. Este entorno adquiere cada día más importancia para ser más activo en el nuevo espacio social y requiere de nuevos conocimientos y destrezas que habrán de ser aprendidos en los procesos educativos, razón por la cual hoy día las TIC's enfrentan la tarea de optimizar la enseñanza de las ciencias, para satisfacer las demandas y desafíos de una sociedad compleja y globalizada.

En este sentido, Martínez (1998) expresa que las salas de clases se transforman en centros de aprendizaje abierto, que ofrezcan programas de ciencias basados en la práctica, el pensamiento y la realidad. Igualmente, la pedagogía habla de educación para los medios, de alfabetización audiovisual y de alfabetización Informativa y por ello es conveniente replantear los objetivos, las metas, si se quiere cumplir con la misión de este siglo: que brinden satisfacción a las necesidades del hombre.



Fuente: (Costa, 2014)

Figura 3 el video como recurso audiovisual interactivo

“Hace referencia a las funciones educativas y los respectivos instrumentos, que tienen las tecnologías de información y comunicación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, las cuales son altamente recomendadas más adelante por el autor” (Márquez, 2013, p. 88).

Sin duda, lo educativo ha utilizado variedad de recursos como medios intervinientes, es decir mecanismos o instrumentos mediante el cual ha logrado incluir cualquiera de los medios empleados para laborar en las áreas temáticas de la enseñanza, como: la exposición mediante la pizarra, la proyección de diapositivas y de vídeo (películas y cintas) la proyección visual de material impreso, los sistemas de audio, así como los sistemas combinados de vídeo y sonido (televisión, reproductores de videocasete y sistemas de aprendizaje informáticos).

Por consiguiente, las metodologías más eficaces sobre presentaciones son las que procuran transmitir la información visual y no solo verbalmente, tal como señala Tufte 2010 que "los despliegues visuales de información estimulan una diversidad de estilos a los telespectadores visuales e índices

de edición, personalización, razonamiento y comprensión (Tufte, 2011, p. 39).

Dentro de esta perspectiva, el término más frecuente empleado para la ayuda en la enseñanza que aportan los medios, aparte del habla en la enseñanza y el aprendizaje, son las ayudas audiovisuales.

2.5.11. Fundamentos del vídeo interactivo



Investigadora: Alba Tatiana Pastrana Córdova

Figura 4 fundamentos del vídeo interactivo

El concepto, resulta ambiguo. Máxime, cuando además del abanico de posibilidades que presenta el hardware, pueden encontrarse autores para los que el fundamento del vídeo interactivo no ha de buscarse por esa vía, sino en el diseño didáctico. Para entender con claridad qué se entiende por VI conviene diferenciar la acepción que surge de su vertiente didáctica de la que se fundamenta en aspectos tecnológicos.

Es decir, diferenciar aquellas concepciones que están basadas en la configuración del sistema y aquellas otras que se fundamentan en las características de los programas interactivos (Salinas J. , 2014, p. 17).

El vídeo interactivo resulta de la fusión de dos poderosos medios electrónicos: el vídeo y la informática, posibilita la combinación del poder de evocación de la imagen con la capacidad de diálogo (interactividad) de los medios informáticos.

Las posibles aplicaciones de dichas tecnologías se extienden en un espectro muy amplio. Por ello, el vídeo interactivo acoge multitud de posibles configuraciones que incluyen desde sencillos equipamientos de vídeo hasta complejos sistemas integrados por equipos de vídeo, ordenadores, periféricos, entre otros (Verdever, 2013, p. 63).

Se denomina vídeos educativos a los materiales videográficos que pueden tener una utilidad en educación.

Este concepto engloba tanto los vídeos didácticos (elaborados con una intencionalidad específica educativa) como otros vídeos que pese a no haber sido concebidos para la educación pueden resultar útiles en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

2.5.12. Funciones de los Vídeos Interactivos

El vídeo interactivo es posiblemente uno de los medios audiovisuales que puede ser utilizado de más diversas formas en la enseñanza. Y al respecto parece haber cierta coincidencia entre las propuestas de diferentes autores como se puede observar en la tabla que se presenta a

continuación, donde se muestran las propuestas de diferentes autores, sobre las funciones que el video realiza en la educación:

<i>AUTOR</i>	<i>FUNCIONES</i>
Manuel Cebrián Herreros (“El vídeo educativo – 2007)	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de producción y creatividad. • Instrumento de análisis de la realidad circundante • Recurso para la investigación, experimentación y seguimiento de procesos de laboratorio • Difusión de la información. • Soporte de almacenamiento o banco de producciones audiovisuales. • Recurso para el análisis crítico de producciones audiovisuales y de circulación de la información. • Medio de enseñanza al servicio de las disciplinas curriculares.
Joan Ferrés i Prats (“Vídeo y educación – 2008).	<ul style="list-style-type: none"> • Informativa. • Motivadora. • Expresiva. • Evaluativa. • Investigadora. • Lúdica. • Metalingüística
Francisco Martínez Sánchez (“Producción de vídeo y televisión con fines educativos y culturales – 2012).	<ul style="list-style-type: none"> • Didáctica. • Formación y perfeccionamiento del docente. • Recurso de expresión estética y de comunicación. • Instrumento de investigación.
M. Ángeles Nadal y	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar los temas.

<p>Victoria Pérez (“Los medios audiovisuales al servicio del centro educativo - 2011).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Motivar. • Transmitir información. • Permitir la visualización de formas estructuradas y procesos. • Suscitar debates. • Permitir la visualización de formas, estructuras y procesos. • Promover actividades. • Hacer recapitulaciones y repasos. • Instrumento de evaluación.
<p>Jesús Salinas Ibáñez (“Diseño, producción y evaluación de vídeos didácticos – 2002).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Medio para la enseñanza (medio de presentación de información por el docente, medio para la educación audiovisual, e instrumento para que los estudiantes elaboren sus propios mensajes). • Para la formación del docente. • Y como contenido didáctico.
<p>Molina (“El vídeo: uso pedagógico y profesional en la escuela – 2000).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones referidas a los estudiantes: obtención de información, comprensión y aprendizaje de códigos, técnicas y recursos audiovisuales, informaciones sobre cultura icónica, construir la propia identidad. • Funciones referidas con los equipos directivos: preparación de las clases, obtención de información cultural y psicopedagógica, cultura icónica, investigación • Funciones referidas con los padres: obtención de información psicopedagógica, comprensión y sensibilización métodos, técnicas y recursos pedagógicos, análisis de actitudes y valores.

Fuente: (Costa, 2014)

2.5.13. El video interactivo entendido como diseño didáctico



Investigadora: Alba Tatiana Pastrana Córdova

Figura 5 el video interactivo entendido como diseño didáctico

Esta segunda vertiente sitúa el punto de partida en el concepto de medio interactivo o enseñanza interactiva. Desde esta perspectiva, puede definirse el vídeo interactivo como cualquier programa de vídeo en el que la secuencia y selección de mensajes se determinan por la respuesta del estudiante al material (Cherre, 2012, p. 23).

El estudiante que ha de presentar, ya que, la fase de diseño es la que determina la estructura y secuenciación del programa, el control del usuario sobre el mismo, la personalización o estandarización del contenido, entre otros. El vídeo interactivo, así considerado, abarca una gama de equipos amplia, ya que no dependerá (al menos de forma determinante) de una configuración del hardware, sino que dependiendo del diseño hecho del programa será necesario un equipo más o menos sofisticado.

2.5.14. Funciones del video interactivo

Función motivadora

El interés del acto comunicativo se centra en el destinatario, afectar de alguna manera su voluntad para incrementar las posibilidades de un determinado tipo de respuesta. La motivación consiste, en definitiva, en actuar sobre un grupo delimitado, con el fin de sensibilizado en tomo a un tema. No puede enseñarse a quien que no esté dispuesto a aprender (Minian, 2014, p. 56).

Así mismo, el vídeo interactivo provoca, el diálogo, la manifestación de una opinión, de una decisión, entre otras. El vídeo interactivo se convierte en una especie de contrapeso del carácter adormecedor que a menudo adoptan los medios de masas y el propio como tal, cuando son concebidos como simples artículos para el consumo icónico.



Investigadora: Alba Tatiana Pastrana Córdova

Figura 6 función motivadora

Por otro lado, diversas investigaciones han puesto de manifiesto la importancia del aprendizaje imitativo como medio de adquisición de conductas y el papel jugado por los medios de comunicación de masas en la adquisición de conductas agresivas en los niños.

Se puede decir, que la influencia de los modelos a través de la imagen video gráfica ha sido objeto de diversas investigaciones que subrayan el papel que este medio ejerce, especialmente, en la adquisición de conductas relativas a la agresividad y a los roles sexuales.

Función expresiva

El hecho de someter el entorno social, tanto físico como humano, al encuadre de una cámara video gráfica, fomenta la unión colectiva, así como el sentido crítico ante esta realidad.



Investigadora: Alba Tatiana Pastrana Córdova

Figura 7 función expresiva

Función evaluativa

La finalidad del uso del medio es la valoración de conductas, el juicio de actitudes o el control de destrezas de las personas registradas por la cámara.

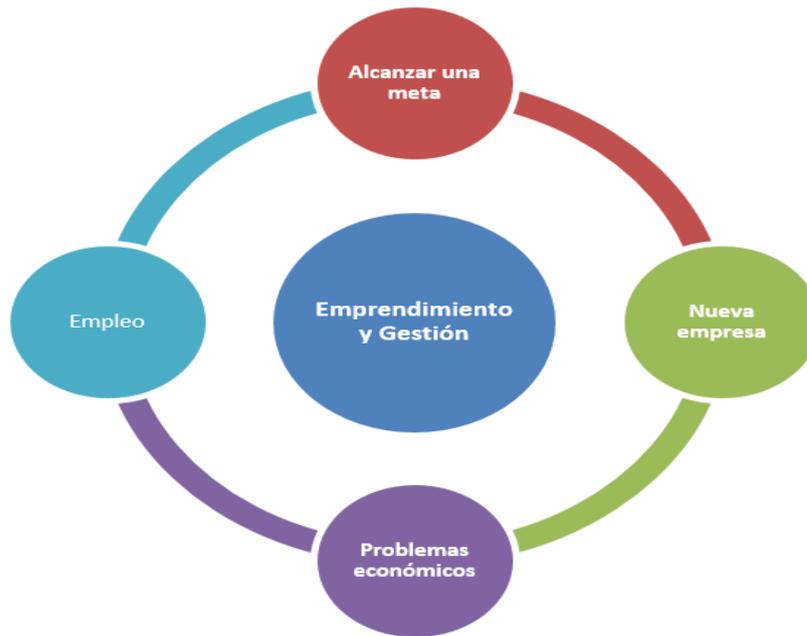
En cualquier caso, hay que tener en cuenta la alteración de la situación que la presencia de la cámara puede provocar en los sujetos que son observados.

Función Investigadora

Se tiene que el vídeo interactivo también puede servir de instrumento para el análisis de la realidad en diferentes ámbitos (educativo, social, científico). El registro video gráfico puede almacenar información difícilmente accesible a la investigadora, al mismo tiempo que permite la reproducción reiterada de fenómenos con lo que favorece un análisis más riguroso que el aportado por la observación directa.

2.5.15. Emprendimiento y Gestión

El Emprendimiento es un término últimamente muy utilizado en todo el mundo. Aunque el Emprendimiento siempre ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, pues es inherente a esta, en las últimas décadas, este concepto se ha vuelto de suma importancia, ante la necesidad de superar los constantes y crecientes problemas económicos (Santacruz, 2011, p. 4).



Investigadora: Alba Tatiana Pastrana Córdova

Figura 8 Emprendimiento y Gestión

En conclusión, Emprendimiento es aquella actitud y aptitud de la persona que le permite emprender nuevos retos, nuevos proyectos; es lo que le permite avanzar un paso más, ir más allá de donde ya ha llegado. Es lo que hace que una persona esta insatisfecha con lo que es y lo que ha logrado, y como consecuencia de ello, quiera alcanzar mayores logros.

Se puede definir el Emprendimiento como la manera de pensar, sentir y actuar, en búsqueda de, iniciar, crear o formar un proyecto a través de identificación de ideas y oportunidades de negocios, viables en términos de mercados, factores económicos, sociales, ambientales y políticos, así mismo factores endógenos como capacidad en talento humano, recursos físicos y financieros, que le permiten al emprendedor una alternativa para el mejoramiento en la calidad de vida, por medio del desarrollo de un plan de negocio o la creación de empresas. Es así como el Emprendimiento hoy día se ha convertido en una opción de vida.

2.5.16. Características del Emprendimiento y Gestión.

1. **Universalidad:** Existe en cualquier grupo social y es susceptible de aplicarse lo mismo en una empresa industrial, el ejército, un hospital, una escuela, entre otros.
2. **Valor Instrumental:** Dado que su finalidad es eminentemente práctica, la administración resulta ser un medio para lograr un fin y no un fin en sí misma: mediante ésta se busca obtener un resultado.
3. **Unidad Temporal:** Aunque para fines didácticos se distingan diversas fases y etapas en el proceso administrativo, esto no significa que existan aisladamente. Todas las partes del proceso administrativo existen simultáneamente.
4. **Amplitud de ejercicio:** Se aplica en todos los niveles o subsistemas de una organización formal.
5. **Especificidad:** Aunque la administración se auxilie de otras ciencias y técnicas, tiene características propias que le proporcionan su carácter específico.
6. **Interdisciplinariedad:** La administración es afín a todas aquellas ciencias y técnicas relacionadas con la eficiencia en el trabajo.
7. **Flexibilidad:** los principios administrativos se adaptan a las necesidades propias de cada grupo social en donde se aplican. La rigidez en la administración es inoperante.

2.5.17. Importancia de Emprendimiento

El Emprendimiento hoy en día, ha ganado una gran importancia por la necesidad de muchas personas de lograr su independencia y estabilidad económica. Los altos niveles de desempleo, y la baja calidad de los empleos existentes, han creado en las personas, la necesidad de generar sus propios recursos, de iniciar sus propios negocios y pasar de ser empleados a ser empleadores (Jaume, 2006, p. 65).

Todo esto, solo es posible, si se tiene un espíritu emprendedor. Se requiere de una gran determinación para renunciar a la estabilidad económica que ofrece un empleo y aventurarse como empresario, más aun si se tiene en cuenta que el empresario no siempre gana como si lo hace el asalariado, que mensualmente tiene asegurado un ingreso mínimo que le permite sobrevivir.

La cultura del Emprendimiento es una manera de pensar y actuar, orientada hacia la creación de riqueza, a través del aprovechamiento de oportunidades, del desarrollo de una visión global y de un liderazgo equilibrado, de la gestión de un riesgo calculado, cuyo resultado es la creación de valor que beneficia a los emprendedores, la empresa, la economía y la sociedad (Bartolomé A. , 2012, p. 65).

Origen del Emprendimiento

El Emprendimiento tiene sus orígenes en el inicio de la historia de la humanidad, puesto que ésta en toda su historia ha luchado por superarse, por encontrar mejores formas de hacer las cosas y mejorar su calidad de vida. El Emprendimiento es algo innato en la humanidad, algo que siempre ha estado presente en el hombre, aunque claro está, el Emprendimiento no se ha desarrollado en todos los hombres.

Posiblemente el Emprendimiento ha sido la diferencia entre el hombre y los demás seres vivos, pues éstos últimos prácticamente no se han superado en miles de años, contrario al sorprendente progreso de la humanidad, y todo gracias al espíritu emprendedor que lo caracteriza.

Acción emprendedora

Emprendedor es una persona con posibilidades de innovar, o sea con la capacidad de generar bienes y servicios de una forma creativa, metódica, ética, responsable y efectiva. Acción emprendedora es toda acción innovadora que, a través de un sistema organizado de relaciones interpersonales y la combinación de recursos, se orienta al logro de un determinado fin. La acción emprendedora tiene que ver con la capacidad de crear algo nuevo y con la creación de un nuevo valor.

Cultura del Emprendimiento

Es el conjunto de valores, creencias, ideologías, hábitos, costumbres y normas, que comparte un grupo de personas hacia el Emprendimiento, que surgen en la interrelación social, los cuales generan patrones de comportamiento colectivos y establece una identidad entre sus miembros y lo identifica y diferencia de otro grupo.

Formación para el Emprendimiento

La formación para el Emprendimiento, busca el desarrollo de la cultura del Emprendimiento con acciones basadas en la formación de competencias básicas, laborales, ciudadanas y empresariales dentro del sistema educativo formal y no formal y su articulación con el sector productivo.

Principios para el desarrollo de la cultura del Emprendimiento

Formación integral en aspectos y valores como: el desarrollo integral del ser humano y su comunidad, autoestima, autonomía, sentido de pertenencia a la comunidad, trabajo en equipo, solidaridad, asociatividad, desarrollo del gusto por la innovación, el estímulo a la investigación y el aprendizaje permanente (Bartolomé A. , 2012, p. 16).

- 1.** Fortalecimiento de procesos de trabajo asociativo y en equipo, en torno a proyectos productivos con responsabilidad social.
- 2.** Reconocimiento de la conciencia, el derecho y la responsabilidad del desarrollo de las personas como individuos y como integrantes de una comunidad.
- 3.** Apoyo a procesos de Emprendimiento sostenibles desde las perspectivas: social, económica, cultural, ambiental, regional y local.
- 4.** Fomento de la cultura el Emprendimiento.

Para fomentar la cultura del Emprendimiento es preciso que se inicie un proceso desde los primeros años de vida de las personas. Este proceso debe contemplar estrategias encaminadas a llevar a la persona al convencimiento que mediante la creación de proyectos productivos se puede a llegar a triunfar tanto personal como económicamente.

Lamentablemente el sistema educativo se ha enfocado a formar empleados y asalariados más no empresarios. Y no solo el sistema educativo, también la misma estructura familiar y social llevan a las personas a ser empleados y no emprendedores.

2.5.18. Fundamentos del Emprendimiento y Gestión

Un fundamento necesario para el Emprendimiento: el Alcance. Definición de Alcance e importancia de conocer completamente los límites de un proyecto, desde el inicio y durante toda su ejecución.

Cuando se inicia un proyecto, se ha decidido a empezar una empresa o a emprender cualquier cosa, puede ser un Plan de Negocio o hasta el Plan de un Viaje de Vacaciones, siempre se espera y hasta se necesita que ese proyecto sea exitoso, y se refiere al éxito en el sentido económico, se busca que esta meta que se ha planteado sea económicamente rentable o en su caso que no sobrepase el costo asignado como alcance general (Hammoud, 2006, p. 18).

El alcance se puede definir como la serie de límites que permite ver la extensión del proyecto, lo que abarca, en términos prácticos es el costo total del Proyecto. El costo total se puede encontrar en un presupuesto, en un modelo financiero, o en una proyección económica, cualquiera de estos, definen qué conceptos incluye y cuáles no están incluidos en el proyecto, y determinan con claridad cuántos de estos conceptos (las cantidades) están considerados para que al terminarse el proyecto quede todo satisfecho, y que no falte nada.

Suele decirse y aceptarse equivocadamente, que la mayoría de los proyectos exceden el alcance, y que esto es lo normal, sobre todo los de construcción y edificación, pero la normalidad debería ser acabar los proyectos dentro del alcance inicialmente establecido; muchos lo logran hacer bien, y esto no debería ser anormal, lo recomendable es desmarcarse y aspirar a ser uno de quienes terminan dentro de los alcances inicialmente establecidos, para beneficio de la empresa en el que trabaja, o en el proyecto de Emprendimiento también, y sobre todo

por el gusto de hacer las cosas bien, lo que además incrementa la buena imagen y fortalece la Marca Personal.

Las estructuras de mercado, no siempre son eternas, las compañías que lideran un mercado en la actualidad, pueden volverse obsoletas en un futuro, la capacidad de mejorar y adaptarse constituye el principal elemento de generación de valor en un mundo que cambia constantemente. Todas estas nociones, nos demuestran que para ser emprendedor es necesario tener sueños, saber innovar, buscar oportunidades y trabajar mucho, replanteando constantemente las metas a perseguir y los targets a quienes se debe apuntar (Lara, 2011, p. 11).

Trabajar por un sueño parecería una cuestión ideal, ser independiente o su propio jefe una bendición, sin embargo, y como una cuestión extraña en realidad son muy pocas las personas que deciden lanzarse a aventurar con sus ideas, sus proyectos o sus propios negocios; es evidente que el camino es difícil, pero, ¿Por qué las personas no se arriesgan?, la literatura sobre emprendimientos presenta casos de personas que a partir de cero, han logrado construir y lograr grandes hazañas. ¿Que hizo a estas personas y que características se encuentran en los verdaderos emprendedores?.

Parece existir cierto consenso en que los grandes emprendedores cumplen con las siguientes características:

1. La constancia
2. El sentido de oportunidad o de negocio
3. El conocimiento
4. Responsabilidad personal
5. Capacidad de liderazgo

Si tu haz decidido desarrollar un emprendimiento, debes ser consciente de que debes cumplir por lo menos con los anteriores requisitos, ya que sacar una idea adelante requiere de estos y muchos factores más. Las estadísticas sin embargo no son del todo alentadoras, es evidente que en la mayoría de las ocasiones es más posible el fracaso que el éxito, cuestión que se da especialmente en el nuevo mundo de los emprendimientos por Internet, sin embargo, si eres una persona decidida, debes tomar este camino puesto que aunque se corren riesgos, los posibles premios a tu labor serán mucho más altos a los que obtendrás como un empleado o un simple cargo medio de una empresa.

Generar una nueva oportunidad de generación de recursos está relacionado con la labor de emprender, palabra que se deriva del francés ENTREPENDE y significa llevar a cabo. Según James W. Halloran (1997), el emprendedor es aquel que asume el riesgo de obtener beneficios o incurrir en pérdidas realizando operaciones empresariales. Así, el emprendedor es un empresario que lleva a cabo una aventura, la organiza, busca capital para financiarla y asume el riesgo.

2.5.19. Ventajas de Emprendimiento y Gestión

Estabilidad en el empleo

En el contexto laboral en el que se halla inmerso, “trabajar en una empresa toda la vida”, al menos como empleado, empieza a difuminarse en favor de una mayor movilidad laboral, pero también de una mayor incertidumbre. La generación de autoempleo no está exenta de esta incertidumbre ante el futuro, pero la continuidad o no de la actividad depende de factores económicos y de negocio, y no de otro tipo de decisiones.

Autonomía

Los emprendedores, son los que marcan el ritmo e imponen las normas a la que se regirá la actividad. Exige una gran dedicación, horas y esfuerzo, ser “el propio jefe” permite decidir de forma autónoma cuál es el mejor momento para realizar determinada tarea o cuál es el nivel de exigencia a aplicar.

Sobra decir que este tipo de decisiones han de moverse siempre dentro de los principios de responsabilidad, perseverancia y búsqueda de la excelencia y de la calidad si se desea el éxito del negocio. Pero también permite poner en marcha propias ideas y metodologías de trabajo, adaptar la actividad a las necesidades y decidir en qué grado se quiere conciliar la vida laboral y familiar (Gómez, 2012, p. 28).

Si se opta por emprender junto con otros socios se sacrificará la parte de la autonomía por una mayor capacidad. Se debe ser conscientes de los riesgos que entraña y cuidarse de no cometer los típicos errores al buscar socio.

Satisfacción personal

Porque, para muchos, nada produce más satisfacción que un trabajo bien hecho, sobre todo si se desarrolla, desde su gestación hasta su ejecución, bajo una propia percepción de cómo debe realizarse.

Este tipo de satisfacción está relacionada con el propio valor como individuos a través del planteamiento y superación de diversos retos, de aplicar de forma productiva e imaginativa las habilidades y de obtener resultados fruto de esfuerzo, dedicación y pasión.

Luchar por algo propio

Emprender significa poner un proyecto en marcha, especialmente cuando entraña dificultad. Emprender es una lucha diaria por superar retos y obstáculos, pero esta batalla se hace mucho más llevadera cuando tiene por objeto la consecución de los objetivos que se ha marcado (Batista, 2007, p. 29).

Pero no sólo están en juego las aspiraciones, sino también el tiempo y el dinero que se ha invertido en el proyecto, los sacrificios realizados para ponerlo en marcha y la posibilidad de legar ese fruto de todo el esfuerzo a futuras generaciones.

Mayores ingresos

Quizá éste sea uno de los puntos más controvertidos, pero, si el proyecto está bien planteado y finalmente tiene éxito, se puede aspirar a tener mayores ingresos que trabajando por cuenta ajena.

Si bien es cierto que, en ocasiones, en las etapas iniciales de una empresa los gastos son mayores que los ingresos, por lo que es recomendable contar con un remanente y un plan económico en el que se haya calculado durante cuánto tiempo se puede “permitir” perder dinero antes de empezar a obtener beneficios, una vez llegados a este punto, las posibilidades de incrementar la percepción económica también aumentan y, además, ésta irá en relación con el éxito económico del proyecto empresarial.

Prestigio social

Poner en marcha y consolidar una empresa que, con su actividad, sea capaz de cubrir necesidades y demandas reales y contribuya a la mejora

del entorno en el que se vive puede constituirse como una gran fuente de reconocimiento social que, si bien no ha de ser el último, puede abrir muchas puertas para seguir creciendo y evolucionando tanto profesional como personalmente.

Desventajas de Emprendimiento y Gestión

Mayor dedicación

Cuando se pone en marcha una propia empresa, se debe saber desde el principio que ésta requerirá muchas horas de esfuerzo y dedicación, sobre todo al principio. Emprender significa, en muchos casos, desarrollar muchas aptitudes y ser capaces de ponerlas en práctica toda a la vez, esto es, ser “multitarea” (Calabero, 2010, p. 28).

Estar al frente de un negocio no significa sólo hacer caja a final de mes, sino que el control y la supervisión de todas las actividades y decisiones que se toman debe ser constante. De hecho, cuando se trata de microempresas, suele ser una sola persona la encargada de desarrollar varias actividades necesarias para el normal funcionamiento del proyecto, por lo que la dedicación es todavía mayor.

No obstante, y tal como se ha explicado, se tiene una mayor autonomía para decidir cuándo y el cómo de cada tarea.

Riesgo económico

Son muchos los factores que determinan el éxito o fracaso económico del proyecto empresarial, tanto externos, como puede ser un entorno poco favorable, como internos, que pueden derivarse de una mala gestión.

Los empresarios, son los responsables de la viabilidad económica del proyecto y, en especial, los autónomos y pequeñas empresas, ya que en éstos casos el capital suele provenir de fondos propios o de otras vías de financiación, pero de cuya deuda los responsables (Lamarca, 2010, p. 17).

Además, del éxito o fracaso económico del proyecto depende los beneficios o ingresos que se percibirá y, por lo tanto, la forma de subsistencia. También hay que tener en cuenta que los ingresos pueden variar notablemente de un mes a otro, por lo que es recomendable una cuidada planificación económica.

Incertidumbre

En relación con lo anterior, la incertidumbre con respecto al crecimiento y consolidación del proyecto empresarial es constante para el emprendedor. Como empresarios o profesionales autónomos, será el responsable último de cada decisión, de cada éxito y de cada fracaso.

No existe una fórmula que garantice el triunfo del proyecto y siempre cabe la posibilidad de que se produzca un giro inesperado de los acontecimientos, por lo que es vital contar con un plan B en caso de que todo falle.

2.5.20. Clasificación del Emprendimiento y Gestión

El Emprendimiento por necesidad.

Es aquel que necesita un trabajo o está trabajando y quiere algo mejor. Son personas no satisfechas con su situación económica o personal y se deciden por el Emprendimiento tras descubrir que es una posibilidad que también existe.

El Emprendimiento visionario

Es aquella persona que está siempre buscando nuevas cosas y abriéndose puertas sin cerrar las otras. Se atreven con todo y lo demuestran sus hechos, aunque en ocasiones pueden acabar con “el que mucho abarca poco aprieta”.

El Emprendimiento por azar

En su vida se habría imaginado que iba a ser emprendedor, pero circunstancias de la vida le llevan a ello. Se adapta a los cambios y es capaz de llevar el negocio de la mejor manera que sabe. Algunos de ellos incluso se han encontrado con que no podían acceder a lo que necesitaban, y pensando que otras personas podían estar buscando lo mismo se lanzaron a ello.

El Emprendimiento inversionista

Es el que tiene dinero y decide crear una empresa con el objetivo de conseguir más beneficios económicos. Busca siempre la mayor rentabilidad, y si ello le lleva a nuevos emprendimientos irá hacia ellos, pero también puede irse por otros derroteros.

El Emprendimiento de oportunidad.

Es aquel que descubre una necesidad o encuentra una oportunidad y se lanza a ella.

El Emprendimiento del especialista

Sabe lo que puede mejorar en el sector en que se adentra y busca cómo hacerlo mejor. El problema es que puede ser individualista, y esto en los negocios no es muy bueno.

El Emprendimiento del apasionado

Que quiere hacer algo y se lanza a ello. No se para a buscar un trabajo ni encontrar dónde desarrollar sus capacidades, tiene una idea o un producto en mente, y emprende para llevarlo a cabo.

El Emprendimiento comercial o gestión de ventas

Es una persona que aunque podría estar contratado por una empresa puede acabar emprendiendo en el campo de las ventas, para uno o varios clientes. Para él lo más importante es el campo de las ventas.

El Emprendedor empresario

Es aquel a quien lo que más le preocupa es crear su propia empresa, y su espíritu emprendedor se encuentra precisamente en ello.

El emprendedor “autónomo dependiente”

Hay personas que no pueden vivir sin que alguien les mande o sin un jefe, lo que hace que acaben siendo dependientes de una misma empresa o cliente, o simplemente no pueden acceder a otra opción.

El emprendedor tecnológico o de Internet.

Puede que tenga el perfil de algún otro tipo de emprendedor, que lo haga por azar, necesidad o cualquier circunstancia, pero es aquel que desarrolla su modelo de negocio en base a la tecnología.

El Emprendimiento vocacional

Algunos ni si quiera tienen claro lo que quieren hacer pero sí que quieren emprender y llevar a cabo sus propios proyectos. Tienen una gran vocación y por ello buscan constantemente ideas para emprender, si funcionan se quedan con ellas y si no van a por otras nuevas. Emprender para ellos es como el respirar.

2.5.21. Importancia y enfoque de enseñar y aprender Emprendimiento y Gestión

Los profundos cambios socio-económicos políticos y culturales que estará presenciando en el siglo XXI configuran un nuevo escenario donde emergen inéditas exigencias para el desarrollo laboral y profesional de los estudiantes.

En este nuevo contexto, los y las jóvenes requieren entrenarse en nuevas competencias que los doten de mayor capacidad para responder a los requerimientos de su contexto, resolver en forma creativa los desafíos propios de su desarrollo; como su inserción al mundo del trabajo, su integración social a su comunidad y a la vida cívica como ciudadano responsable.

A esta capacidad de resolver en forma autónoma, creativa y efectiva los desafíos se le han denominado capacidad emprendedora, la cual se proyecta en distintos tipos de emprendimientos-sociales, culturales,

económicos, filantrópicos que aumentan la riqueza y diversidad de la sociedad ecuatoriana.

2.5.22. Aplicación que permite crear videos interactivos

Sony Vegas Pro



Figura 9 Sony Vegas

Sony Vegas Pro es un Sistema de edición no lineal diseñado para PC, originalmente publicado por Sonic Foundry, actualmente por Sony Creative Software.

Originalmente desarrollado como un editor de audio, con el tiempo se convirtió en un sistema de edición no lineal a partir de la versión 2.0. Ofrece edición de vídeo y audio en tiempo real en múltiples pistas, soporte de audio en 24-bit/192 kHz, mezclas de audio en calidad Dolby Digital, y soporte para complementos tales como DirectX y VST.

Vegas Pro puede ser utilizado en Windows XP hasta la versión 10, ya que en la versión 11 sólo ofrece soporte desde Windows Vista en adelante. Inclusive, desde la versión 12 Vegas Pro dejó de ofrecer su

versión de 32 bits, pudiendo solo utilizarse en sistemas operativos de 64 bits.

Ventana principal

Esta es la ventana que aparece cuando se abre Sony Vegas. El área de trabajo se compone de tres áreas principales:

1. La lista de pistas.
 2. La escala de tiempo.
 3. El área de anclaje de ventanas.
- Puede ajustar el tamaño de cada una de ellas.

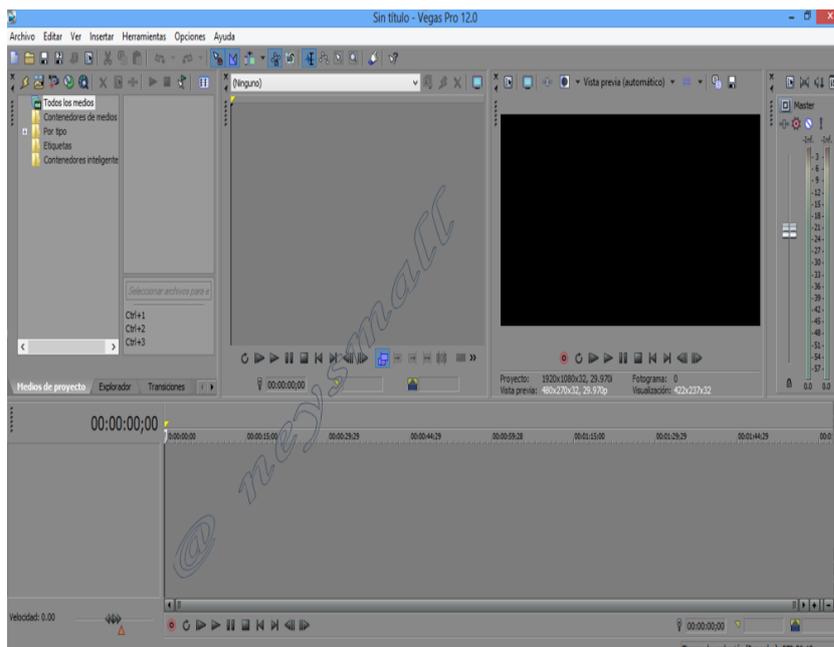


Figura 10 ventana principal

- Sus componentes se detallan a continuación.

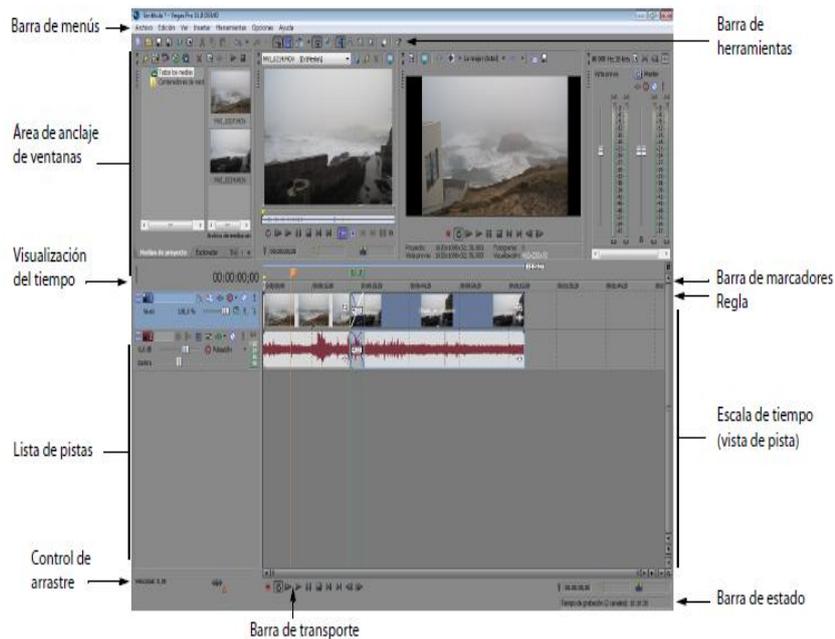


Figura 11 componentes

- **Barra de menú.-** Muestra las opciones del menú de Sony Vegas, situado en la parte superior de la ventana.
- **Barra de herramientas.-** Permite acceder de manera rápida a las funciones y características que se utilizan con más frecuencia.
- **Visualización del tiempo.-** Refleja la posición del cursor en la escala de tiempo.
- **Regla.-** Consiste en la escala de tiempo del proyecto.
- **Barra de marcadores.-** Es el área en donde se puede situar, nombrar y colocar marcadores y regiones a lo largo de la escala de tiempo del proyecto.

- **Lista de pistas.-** Esta área identifica el orden de las pistas del proyecto y contiene los controles utilizados para determinar la composición de la mezcla de las pistas.
- **Escala de tiempo.-** Todas las operaciones de organización y edición de contenidos se realiza en la escala de tiempo (vista previa). Éste área contiene todos los eventos del proyecto.
- **Barra de transporte.-** Incluye botones de reproducción y posición del cursor que utilizan con frecuencia al trabajar en el proyecto y mostrarlo en vista previa.
- **Barra de estado.-** Se encuentra en la parte inferior de la ventana y muestra información acerca de cuánto espacio libre queda aproximadamente en el equipo para grabar audio (tiempo de grabación).
- **Control de arrastre.-** Se utiliza para reproducir el proyecto adelante o atrás, con fines de edición, ajustando velocidades de reproducción mediante el marcador de control de velocidad.
- **Área de anclaje de ventanas.-** Se encuentra en la mitad superior del área de trabajo. Puede usarla para tener a mano las ventanas de uso frecuente, pero sin estorbar, mientras trabaja en un proyecto.

Adobe Flash cs6



Figura 12 flash cs6

El software Adobe Flash Professional CS6 es un potente entorno de creación de animaciones y contenido interactivo y expresivo líder del sector. Diseña experiencias interactivas envolventes que se presenten de forma uniforme en ordenadores de sobremesa y múltiples dispositivos, incluidas tablets, Smartphones y televisiones (ADOBE, 2014, p. 11).

Las posibilidades de Flash son extraordinarias, con cada versión se ha fortalecido y simplificado las herramientas, y cada vez es posible lograr mejores efectos con menos trabajo.

Aunque su uso más frecuente es el de crear animaciones (a lo largo de este curso verá lo sencillo que puede resultar) sus usos son muchos más. Son tantos, que todos los diseñadores web deberían saber utilizar Flash.

Durante mucho tiempo, Flash consiguió hacer posible lo que más se echa en falta en Internet: Dinamismo, y con dinamismo no sólo se refiere

a las animaciones, sino que Flash permite crear aplicaciones interactivas que permiten al usuario ver la web como algo atractivo, no estático. Con Flash podrá crear de modo fácil y rápido desde animaciones simples para lograr algunos efectos visuales, hasta aplicaciones complejas, como juegos.

Además, sus desarrolladores están apostando muy fuerte por ActionScript, el lenguaje de programación Flash. A cada versión se optimiza y ofrece un abanico de posibilidades cada vez mayor, por lo que además de dinamismo, Flash ofrece la posibilidad de ser la plataforma para aplicaciones web de un modo real.

Ventajas de Flash

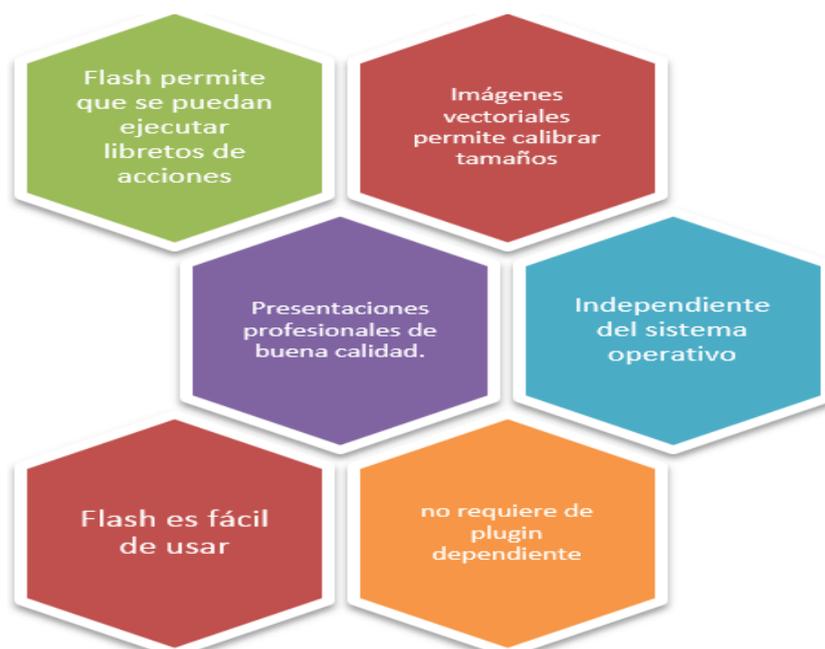


Figura 13 ventajas de Flash

Desventajas de Flash



Figura 14 desventajas de Flash

2.6. Posicionamiento teórico personal

De las fundamentaciones anteriormente citadas en la investigación se aplicó la fundamentación tecnológica porque se está empleando videos interactivos para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión.

Los videos interactivos permiten potenciar la vida de las personas a nivel mundial, ya que debido a su utilización diversas actividades que desarrollan las personas los han realizado más eficientemente.

Los videos interactivos son medios de aplicación, son herramientas fáciles de utilizar en el ámbito educativo que facilitan en el aprendizaje y el desarrollo de aptitudes.

El avance de la tecnología y la sociedad incitan al desarrollo de capacidades como investigar, elegir y manejar nuevas tecnologías y aplicar estos nuevos métodos de enseñanza.

La revisión de documentos de trabajo, y el análisis crítico de la experiencia vivencial y empírica encontrada en la formación de los docentes, permite destacar que en el contexto actual de la educación primaria, los docentes tienen conciencia del reto que significa para ellos utilizar la computadora en función de elevar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje, el Emprendimiento y Gestión no puede ser una asignatura más, sino la herramienta que pueda ser útil a todas las asignaturas, a todos los docentes.

Entre las aplicaciones más destacadas que ofrecen las nuevas tecnologías se encuentra la multimedia que se inserta rápidamente en el proceso de la educación y ello es así, porque refleja cabalmente la manera en que el estudiante piensa, aprende y recuerda, permitiendo explorar fácilmente palabras, imágenes, sonidos, animaciones y vídeos, intercalando pausas para estudiar, analizar, reflexionar e interpretar en profundidad a la información utilizada buscando de esa manera el deseado equilibrio entre la estimulación sensorial y la capacidad de lograr el pensamiento abstracto.

En consecuencia, la tecnología multimedia se convierte en una poderosa y versátil herramienta que transforma a los estudiantes, de receptores pasivos de la información en participantes activos, en un enriquecedor proceso de aprendizaje en el que desempeña un papel primordial la facilidad de relacionar sucesivamente distintos tipos de información, personalizando la educación, al permitir a cada estudiante avanzar según su propia capacidad, el docente y el estudiante tienen disposición para superarse y enfrentar dicho reto, no obstante, se identifica como insuficiencia, que no se explotan suficientemente las potencialidades mediáticas de la computadora en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2.7. Glosario de términos

Para el desarrollo del glosario de términos se utilizó las siguientes fuentes de consultas:

1. Diccionario Santillán
2. Diccionario Océano, décima edición
3. Diccionario Anaya

Aprendizajes básicos.- Son los aprendizajes fundamentales para el perfeccionamiento y bienestar de las personas en los diferentes momentos o fases de su existencia.

Aula digital.- Son lugares con tecnología informática, donde los estudiantes pueden realizar actividades individuales y grupales, estas aulas también pueden contar con equipos multimedia y pantallas interactivas.

Chroma Key.- Son pantallas de colores verde y azul que por medio de la edición de video puede ser sustituido por otra imagen, este procedimiento es realizado de manera digital en la etapa de posproducción de un video.

Códec.- Abreviación de compresor/descompresor; se entiende por códec cualquier tecnología de compresor y descompresor de datos. Se pueden aplicar códecs a software, hardware o ambos.

Competencia.- En el ámbito educativo está enfocado a una acción eficaz donde se desarrollan valores y conocimientos para una construcción de instrucciones ajustados a diversos contextos.

Competencias básicas.- Estos términos hacen referencias a las habilidades relacionadas con la cognición, procedimiento y actitudes que contribuyen al desenvolvimiento social.

Composición.- La composición hace referencia a la organización estética de gráficos y elementos multimedia en un video.

Comprensión.- En términos digitales la comprensión se refiere a reducir el peso digital de un determinado archivo para optimizar tiempo y espacio en el computador.

Contenido.- En general trata a los medios utilizados en un trabajo visual como audio, video, textos, imágenes, vectores para que contribuyan a que el trabajo visual sea de mejor calidad.

Dispositivo de captura.- Es un dispositivo parte del hardware que convierte un archivos analógicos de audio o video a un formato digital para poder emplearlo en un ordenador.

Fundido cruzado.- Método para pasar de forma suave de un clip de video o fotografía a otro. En una transición de fundido cruzado, los fotogramas de clip que se está reproduciendo se funden con los del nuevo fotograma que se va a introducir.

Plataformas educativas digitales.- Son aplicaciones que facilitan la creación de entornos de enseñanza y aprendizaje integrando materiales didácticos y herramientas de comunicación, colaboración y gestión educativas. Las herramientas incluidas en las plataformas dan soporte a docentes y estudiantes para optimizar distintas fases del proceso de enseñanza aprendizaje cuando este tiene lugar en la red.

Población.- Conjunto de unidades de las que se desea obtener cierta información.

Tarea.- Cualquier acción intencionada que un individuo considera necesaria para conseguir un resultado concreto en cuanto a la resolución de un problema, el cumplimiento de una obligación o la consecución de un objetivo.

Video componente.- El video componente perfeccionará la calidad de la imagen con respecto al Video.

WEB. 2.0.- En la actualidad este término es muy usado es así que hace referencia a las herramientas tecnológicas también llamadas tecnologías de comunicación e información.

2.8. Interrogantes de la investigación

- ¿Qué videos utilizan los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?
- ¿Para qué fundamentar teóricamente el uso videos interactivos y su proceso en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?
- ¿El diseño adecuado de una propuesta alternativa sobre el uso de videos interactivos para fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?
- ¿La difusión apropiada de la propuesta alternativa a los docentes y estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” permitirá optimizar el rendimiento académico de los estudiantes?

2.9. Matriz Categorial

CATEGORÍA	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Videos Interactivos	El video es una tecnología utilizada para capturar, grabar, procesar, transmitir y reproducir una secuencia de imágenes representativas de una escena que se encuentra en movimiento.	Conceptualización Importancia Ventajas Contenido Fundamentos Tipología Funciones Evaluación	Desarrollo de aprendizaje Aplicación Material didáctico Usa Tic's Enseñanza-aprendizaje Cooperativo y colaborativo Interacción
Emprendimiento y Gestión	La manera de pensar, sentir y actuar, en búsqueda de, iniciar, crear o formar un proyecto a través de identificación de ideas y oportunidades.	Características Importancia Fundamentos Ventajas Desventajas Clasificación	Creatividad Dinámica Incentiva creatividad

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

Esta investigación está constituida por diversos tipos de investigación como la descriptiva, documental y de campo, la cual sirve para dar solución al problema de limitado rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del segundo año Bachillerato General Unificado.

3.1.2. Investigación descriptiva

La investigación es descriptiva porque se examinó e demostró los datos recogidos en las encuestas aplicadas a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” y de esta manera se pudo constituir los videos interactivos adecuados para la enseñanza aprendizaje de Emprendimiento y Gestión.

3.1.3. Investigación documental

La investigación es documental ya que se ha recolectado información de diversos libros, documentos académicos y archivos del internet los mismos que han servido para el desarrollo de la investigación y también para dar solución al problema planteado.

3.1.4. Investigación de Campo

La investigación de campo permitió obtener información veraz y confiable de las condiciones en que se encontraban los docentes y estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado, los mismos que fueron observados directamente en la Unidad Educativa "Alberto Enríquez" ubicada en la ciudad de Atuntaqui.

3.1.5. Investigación propositiva

Se realizó una investigación propositiva ya que se condujo a la creación de una recopilación de temas para la realización de videos interactivos dando solución a la problemática expuesta y sus alternativas de solución. También porque fomento la integración de las teorías, métodos y técnicas de investigación en la educación de los estudiantes.

3.2. Métodos de investigación

3.2.1. Métodos teóricos

3.2.1.1. Método analítico- sintético

Se utilizó el método analítico-sintético ya que se estableció las características y las variables del problema de estudio, además se realizó la comprensión y contextualización de la conceptualización de la problemática, resumiendo en forma puntual el origen de esta expectativa, además se dio a conocer y se determinó el problema y el objeto de investigación de una manera sistemática y de índole reflexiva, mediante un proceso lógico.

3.2.1.2. Método inductivo-deductivo

Este método permitió que a partir de lo particular a lo general. Se aplique tanto en la investigación como en la elaboración de la propuesta, ya que contribuyó a dar una orientación lógica a partir de las teorías y conceptos para explicar los hechos particulares, en el proceso de investigación y en la elaboración de los videos interactivos.

3.2.2. Método estadístico

Se utilizó en la recopilación, interpretación y tabulación de datos de las encuestas que se aplicó a docentes y estudiantes, esto fortaleció la calidad de la información ya que se obtuvo datos reales y concisos que evidencio la necesidad de la creación de videos interactivos educativos para fomentar el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

3.3. Técnicas e instrumentos

3.3.1. Encuesta

Se formuló un modelo de encuesta tanto para los estudiantes como para los docentes con preguntas claras, de fácil comprensión, debidamente estructurado, con la cual se pretende establecer la realidad en la que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la cual se podrá establecer las bases para el desarrollo de la solución del problema y la realización de los videos interactivos.

3.3.2. Población

La población con la que se realizó la investigación está conformada de la siguiente manera: 6 docentes de la asignatura de Emprendimiento y

Gestión y 80 estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”.

Tabla 1 *Población de docentes y estudiantes*

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	PARALELO	NÚMERO DE DOCENTES	NÚMERO DE ESTUDIANTES
Unidad Educativa “Alberto Enríquez”	Segundo año Bachillerato General Unificado	6	80
	TOTAL	6	80

Investigadora: Alba Tatiana Pastrana Córdova

3.4. Muestra

Para esta investigación se tomó en cuenta a toda la población debido al número reducido de personas.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Encuesta a Estudiantes

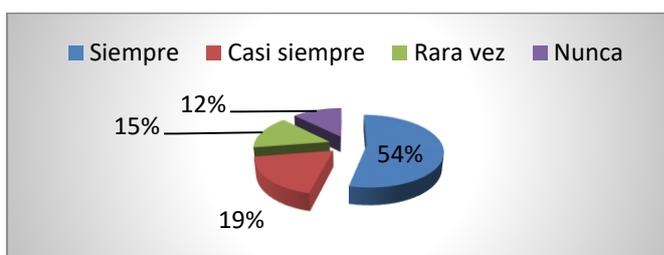
Pregunta 1

“Un video interactivo es un recurso motivador en sí mismo, los estudiantes alcanzan un alto grado de concentración en la tarea y de satisfacción en el aprendizaje”.

1. ¿Le gustaría que el docente utilice videos interactivos en el desarrollo de su aprendizaje mediante videos interactivos?

Tabla 2 Pregunta 1

Respuesta	Porcentaje	Frecuencia
Siempre	54%	43
Casi siempre	19%	15
Rara vez	15%	12
Nunca	12%	10
Total	100%	80



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”
Figura 15 Pregunta 1

Interpretación

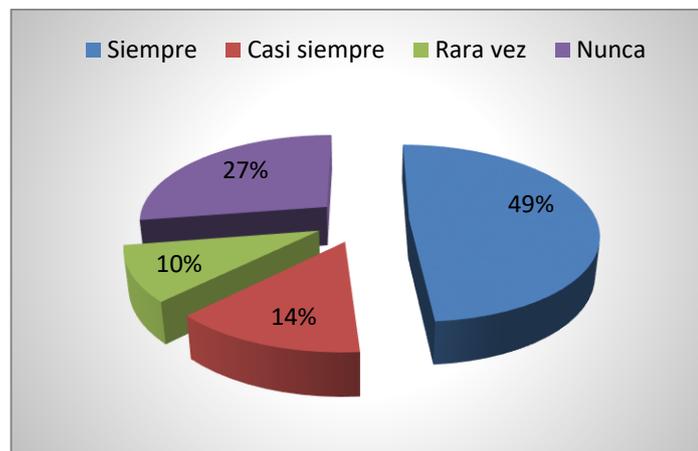
Los estudiantes encuestados manifiestan en su mayoría que siempre les gustaría que sus docentes utilicen videos interactivos como material de apoyo, ya que contribuirá para dar soporte a una nueva forma de material didáctico que está acorde a las nuevas tecnologías de comunicación e información.

Pregunta 2

2. ¿Considera Usted que la aplicación de videos interactivos le ayudaría en su aprendizaje?

Tabla 3 Pregunta 2

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	39	49%
Casi siempre	11	14%
Rara vez	8	10%
Nunca	22	27%
Total	80	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"
Figura 16 Pregunta 2

Interpretación

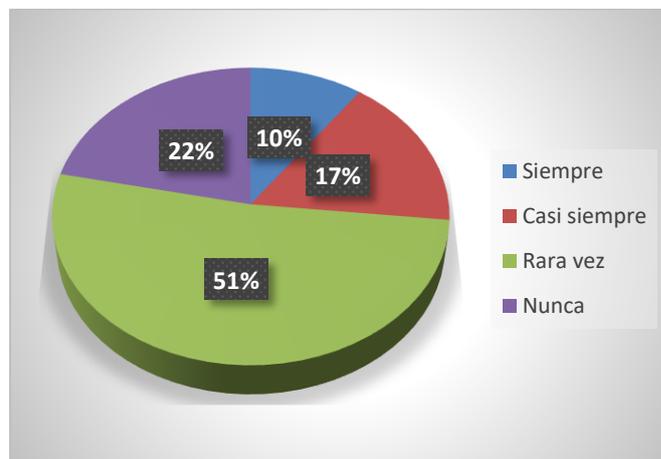
La mayoría de estudiantes opinan que siempre les gustaría utilizar al vídeo interactivo como instrumento para el aprendizaje, ya que estos materiales visuales contribuyen a fortalecer los aprendizajes mediante la identificación de los diversos contenidos que son presentados en una determinada clase, así se facilita realizar esquemas de los contenidos del vídeo, y buscar nuevos ejemplos dentro de su contexto, con diversas actividades que pueden realizarse.

Pregunta 3

3. ¿En clase el docente utiliza material didáctico para desarrollar sus habilidades de pensamiento?

Tabla 4 Pregunta 3

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	10%
Casi siempre	14	17%
Rara vez	41	51%
Nunca	17	22%
Total	80	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"
Figura 17 Pregunta 3

Interpretación

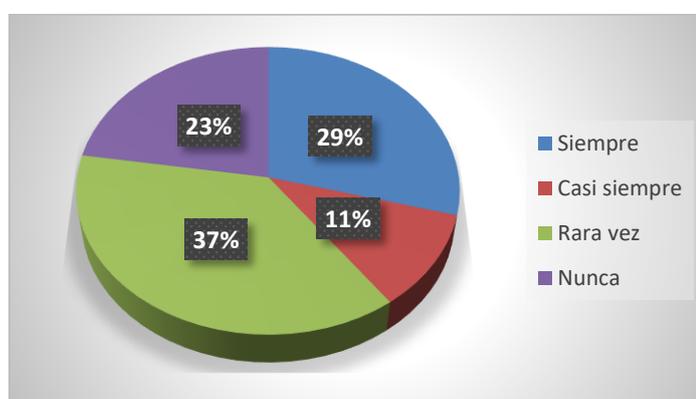
Con la investigación realizada la mayoría de estudiantes afirma que rara vez sus docentes utilizan elementos didácticos para desarrollar sus habilidades de pensamiento, es por ello que se recomienda que los videos interactivos son medios de enseñanza modernos que contribuyen en el proceso educativo, es por ello que para la actualización de los conocimientos se involucre las tecnologías de la información y la educación interactiva.

Pregunta 4

4. ¿El docente incorpora herramientas TIC's en el aula?

Tabla 5 Pregunta 4

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	11%
Casi siempre	15	18%
Rara vez	38	48%
Nunca	18	23%
Total	80	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"

Figura 18 Pregunta 4

Interpretación

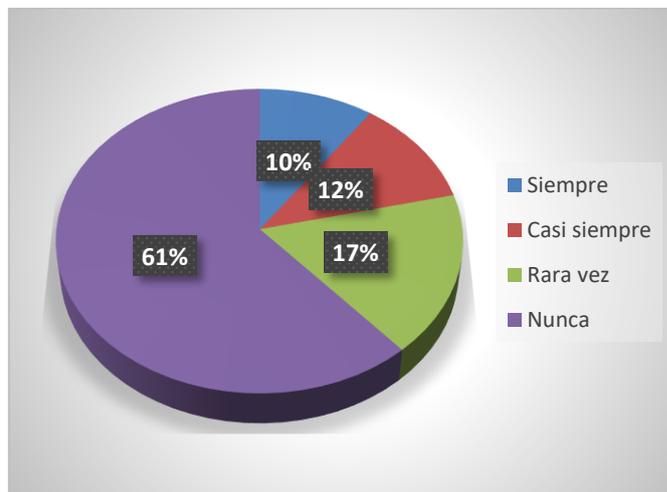
Las respuestas de la encuesta sobre la incorporación de las TIC's en el aula establece que la mayoría de estudiantes afirma que sus docentes utilizan rara vez estos medios tecnológicos, es por ello que se recomienda incluir en su enseñanza los videos interactivos, ya que la tecnología está involucrada en el diario vivir de los estudiantes y para que la educación progrese y no caiga en el ámbito tradicionalista se debe potenciar las técnicas de enseñanza.

Pregunta 5

5. ¿El proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión incentiva su creatividad?

Tabla 6 Pregunta 5

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	10%
Casi siempre	9	12%
Rara vez	14	17%
Nunca	49	61%
Total	80	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"
Figura 19 Pregunta 5

Interpretación

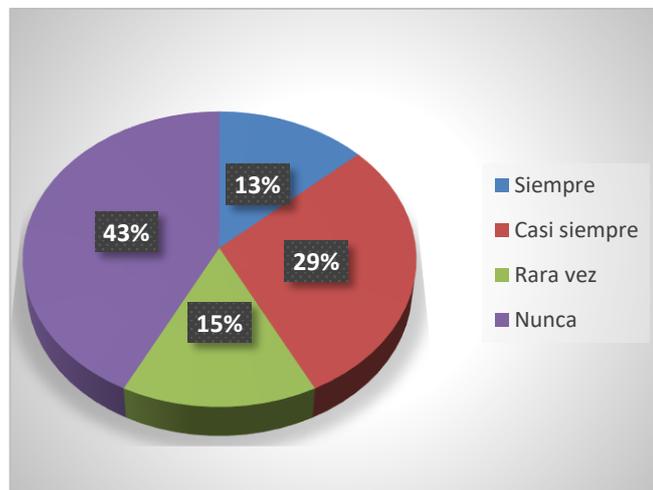
La respuesta de los encuestados fue que nunca se incentiva la creatividad en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, esto refleja que los docentes no utilizan materiales innovadores para dictar sus clases, por lo que se ve el desinterés de los estudiantes en esta asignatura, es por ello que se recomienda la utilización de videos interactivos para fortalecer los aprendizajes específicos y generales como recomienda el nuevo currículo educativo.

Pregunta 6

6. ¿Considera que las clases impartidas por su docente son dinámicas?

Tabla 7 Pregunta 6

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	13%
Casi siempre	14	29%
Rara vez	12	15%
Nunca	44	43%
Total	80	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"
Figura 20 Pregunta 6

Interpretación

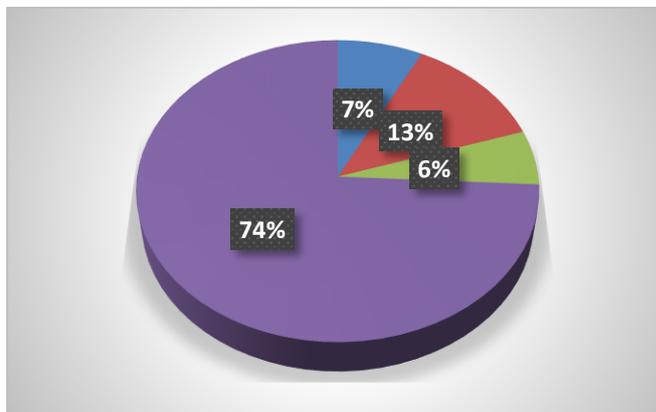
Nunca fue la respuesta con más porcentaje sobre el dinamismo de las clases de los docentes así se demuestra la ausencia de las nuevas metodologías, materiales y técnicas, para la enseñanza, es por ello que se debe reforzar los conocimientos adquiridos por los estudiantes y fomentar la educación interactiva e investigativa.

Pregunta 7

7. ¿Cree que el uso de videos interactivos incentivará el trabajo cooperativo y colaborativo entre compañeros?

Tabla 8 Pregunta 7

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	57	74%
Casi siempre	12	13%
Rara vez	5	6%
Nunca	6	7%
Total	80	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"

Figura 21 Pregunta 7

Interpretación

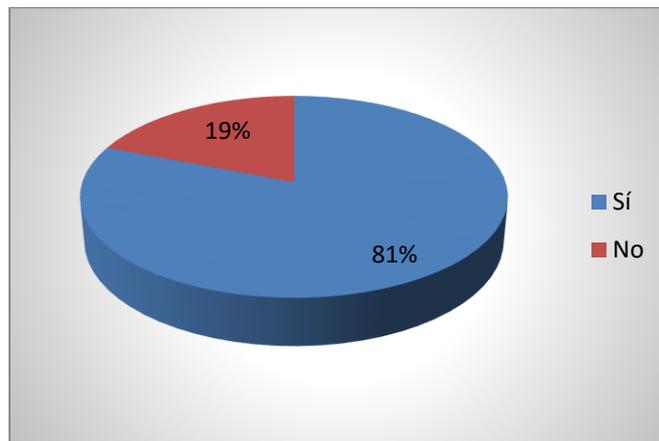
En la representación gráfica se demuestra que los estudiantes siempre les gustaría que se utilice videos interactivos para su educación, con esta herramienta interactiva se promueve el trabajo cooperativo y colaborativo, de esta manera se fortalecerá la calidad de aprendizaje, ya que los videos interactivos son un material didáctico tecnológico que mezcla imágenes, sonidos, animaciones que llaman la atención de los estudiantes y que fortalecen el aprendizaje.

Pregunta 8

8. ¿Sabe cuál es la diferencia entre un video normal y un video interactivo?

Tabla 9 Pregunta 8

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Sí	65	81%
No	15	19%
Total	80	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"

Figura 22 Pregunta 8

Interpretación

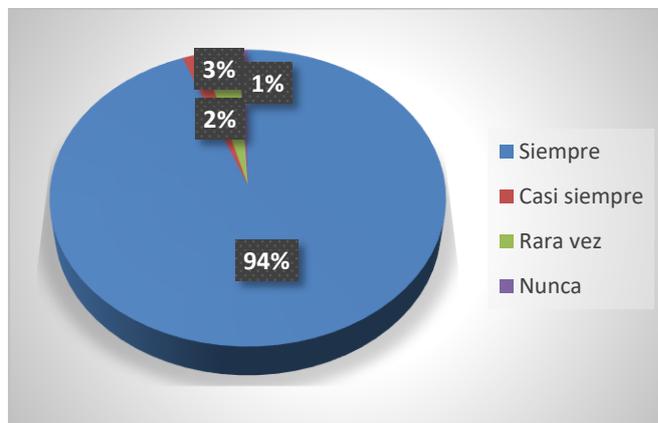
La investigación muestra que casi en su totalidad de los encuestados su respuesta fue SÍ, esto demuestra que los estudiantes conocen la diferencia entre videos normales y videos interactivos, lo cual demuestra que se debe utilizar estos materiales en el aula, ya que los videos interactivos optimizan el nivel de comprensión y conocimientos de los estudiantes a los cuales va dirigido.

Pregunta 9

9. ¿Le gustaría poder interactuar con los contenidos de un video interactivo?

Tabla 10 Pregunta 9

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	75	94%
Casi siempre	1	2%
Rara vez	3	3%
Nunca	1	1%
Total	80	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"

Figura 23 Pregunta 9

Interpretación

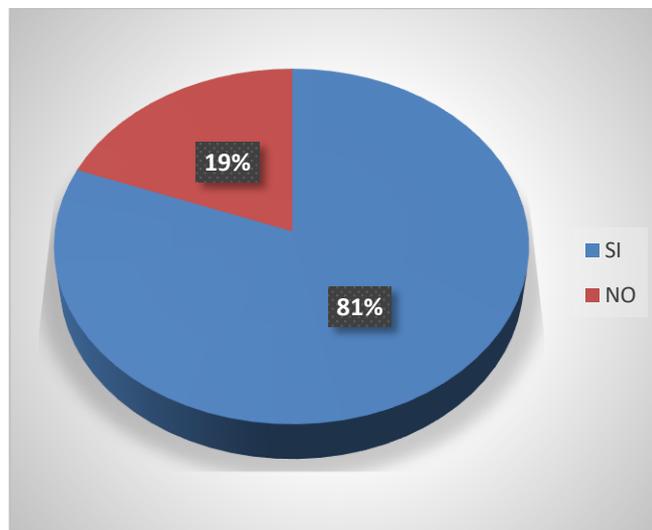
La representación gráfica muestra que la mayoría de los estudiantes les gustaría interactuar con los videos interactivos porque eso contribuirá a optimizar la adquisición de conocimientos, también se ratifica que los estudiantes están ávidos de conocimientos, es por ello que se debe utilizar cada vez más materiales para fortalecer el aprendizaje.

Pregunta 10

10. ¿Le gustaría tener a su alcance un canal en YouTube con videos interactivos para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes?

Tabla11 Pregunta 10

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SÍ	65	81%
NO	15	19%
Total	80	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"
Figura 24 Pregunta 10

Interpretación

Los encuestados en su mayoría tuvieron una respuesta afirmativa en tener al alcance un canal de YouTube para optimizar sus conocimientos, esta respuesta demuestra que en la actualidad los medios comunicativos han perdido su alcance, ya que el internet ha dado un paso trascendental en la autoeducación.

4.2. Encuesta aplicada a Docentes

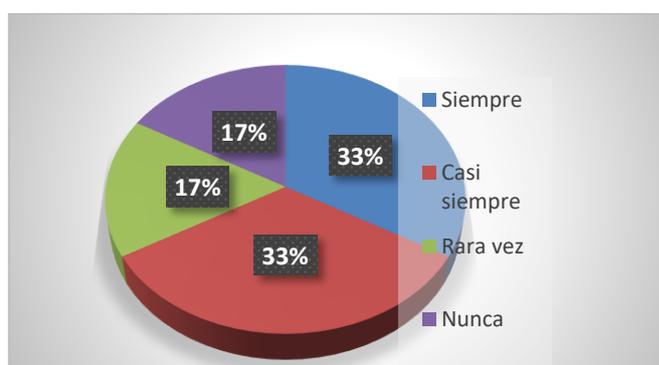
Pregunta 11

“Un video interactivo es un recurso motivador en sí mismo, los estudiantes alcanzan un alto grado de concentración en la tarea y de satisfacción en el aprendizaje”.

11. ¿Le gustaría que el estudiante desarrolle su aprendizaje mediante videos interactivos en clase?

Tabla 12 Pregunta 11

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	33%
Casi siempre	2	33%
Rara vez	1	17%
Nunca	1	17%
Total	6	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”
Figura 25 Pregunta 11

Interpretación

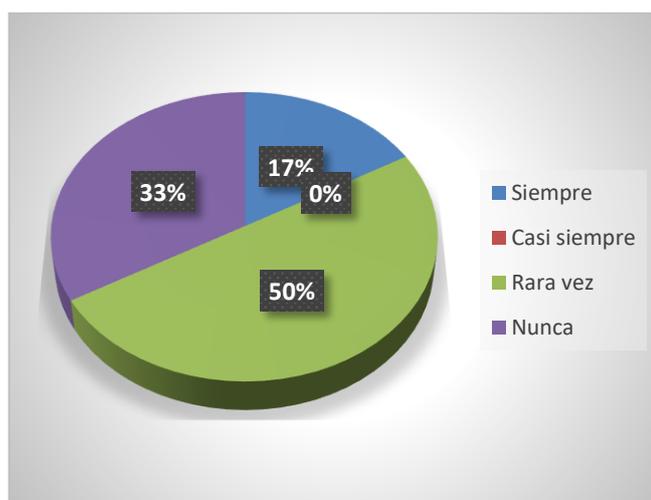
Se demuestra en las respuestas obtenidas que siempre y casi siempre los docentes demuestran que les gustaría que sus estudiantes aprendan mediante videos interactivos, ya que eso contribuiría con técnicas activas a la calidad del aprendizaje, pero también demuestra que los docentes no cuentan con una capacitación sobre las tecnologías de la comunicación e información.

Pregunta 12

12. ¿Considera Usted que la aplicación de videos interactivos le ayudaría en su enseñanza?

Tabla 13 Pregunta 12

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	50%
Casi siempre	2	33%
Rara vez	1	17%
Nunca	0	0%
Total	6	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"
Figura 26 Pregunta 12

Interpretación

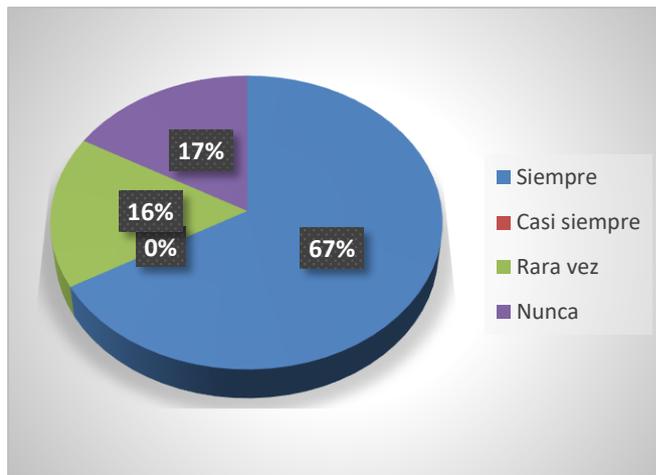
Los docentes consideran en su mayoría que la aplicación de videos interactivos contribuye al aprendizaje significativo en los estudiantes, el cual fortalecerá el entendimiento por la utilización de material gráfico más comprensivo.

Pregunta 13

13. ¿En la clase Usted conoce nuevos métodos de enseñanza y los aplica?

Tabla 14 Pregunta 13

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	67%
Casi siempre	0	0%
Rara vez	1	16%
Nunca	1	17%
Total	6	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"
Figura 27 Pregunta 13

Interpretación

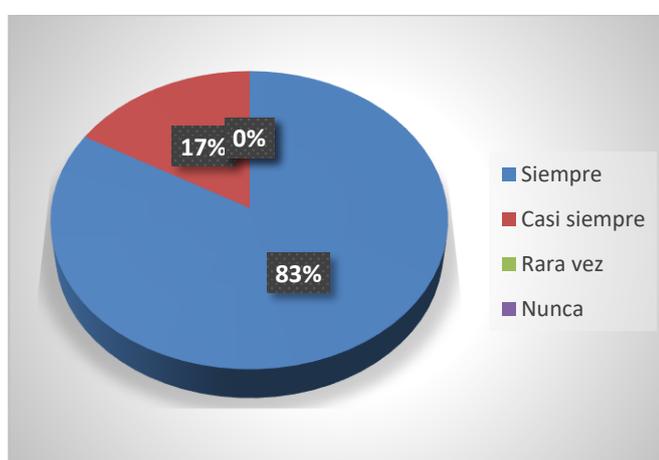
En el gráfico tabular se establece que la mayoría de docentes afirman que siempre utilizan material para dar sus clases pero también reconocen que estos métodos son tradicionalistas, es por ello que la propuesta de videos interactivos contribuirá a optimizar la enseñanza y a dinamizarla.

Pregunta 14

14. ¿El estudiante utiliza herramientas TIC's en el aula?

Tabla 15 Pregunta 14

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	17%
Rara vez	5	83%
Nunca	0	0%
Total	6	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"

Figura 28 Pregunta 14

Interpretación

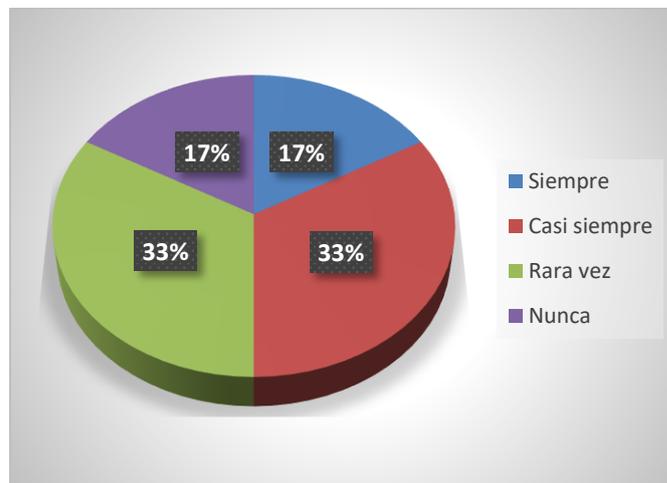
Los docentes afirman que rara vez utilizan materiales tecnológicos en el aula, por lo que el uso de estas herramientas audiovisuales optimizará los conocimientos de los estudiantes en el aula.

Pregunta 15

15. ¿El proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión incentiva su creatividad?

Tabla 16 Pregunta 15

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	33%
Rara vez	4	67%
Nunca	0	0%
Total	6	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"
Figura 29 Pregunta 15

Interpretación

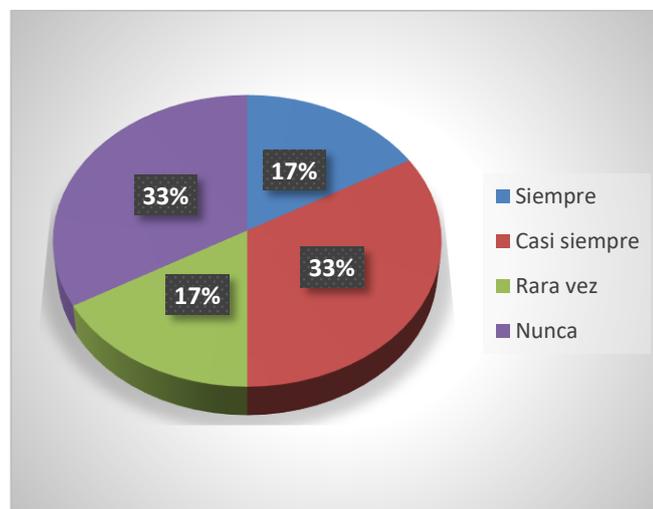
El gráfico estadístico afirma que los docentes encuestados dicen que rara vez incentivan la creatividad con los conocimientos de Emprendimiento y Gestión, pero son conscientes que esta asignatura puede expandir los horizontes de los estudiantes, ya que les ayuda a pensar en un futuro promisorio, a soñar y a volar alto.

Pregunta 16

16. ¿Considera que sus clases impartidas son dinámicas?

Tabla 17 Pregunta 16

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	17%
Rara vez	3	50%
Nunca	2	33%
Total	6	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"
Figura 30 Pregunta 16

Interpretación

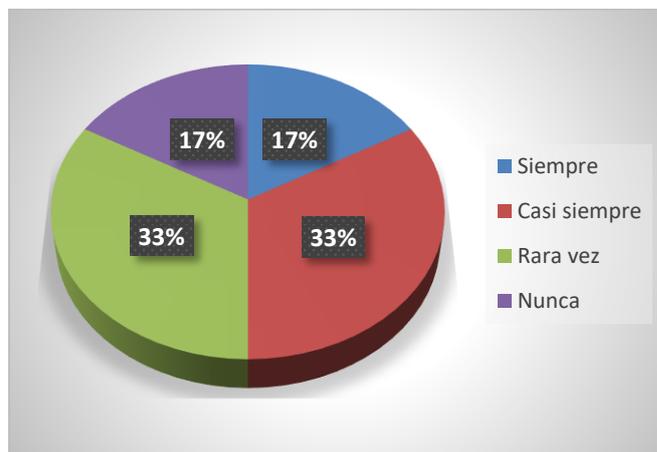
Las respuestas obtenidas de los docentes establecen que rara vez sus clases son dinámicas, lo cual indica que con la utilización de los videos interactivos facilitará a que el estudiante este más motivado, y predispuesto al aprendizaje, aparte de prestar más atención y ser más participativo.

Pregunta 17

17. ¿Cree que el uso de videos interactivos incentivarán el trabajo cooperativo y colaborativo entre los estudiantes?

Tabla 18 Pregunta 17

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	66%
Casi siempre	1	17%
Rara vez	1	17%
Nunca	0	0%
Total	6	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"
Figura 31 Pregunta 17

Interpretación

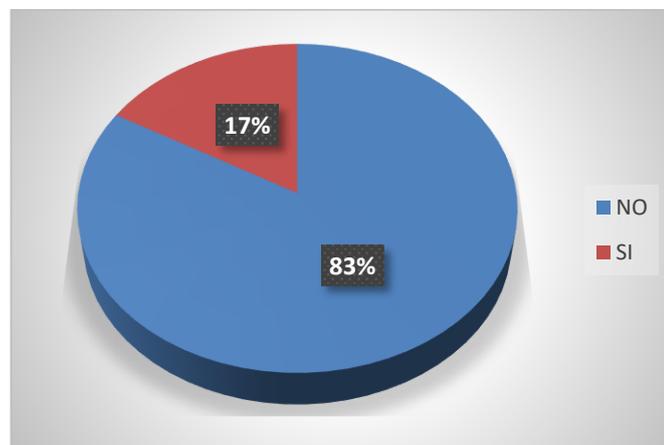
El cuadro estadístico establece que los docentes en su mayoría creen que esta herramienta es muy necesaria, ya que el uso de los videos interactivos incentivará el trabajo cooperativo y colaborativo para fortalecer la calidad de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 18

18. ¿Sabe cuál es la diferencia entre un video normal y un video interactivo?

Tabla 19 Pregunta 18

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
No	5	83%
Sí	1	17%
Total	6	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"
Figura 32 Pregunta 18

Interpretación

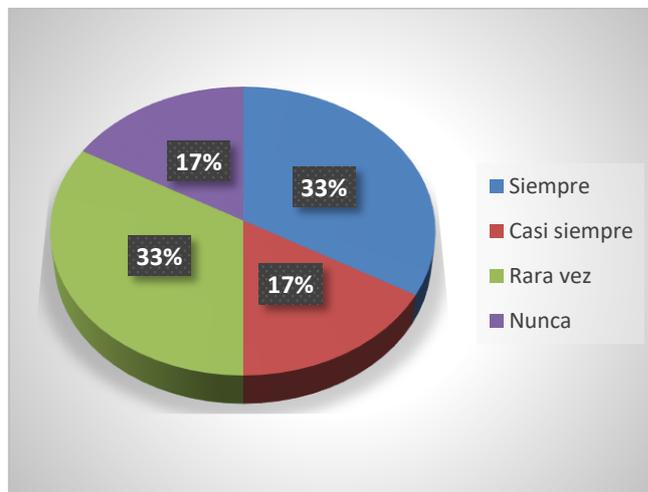
La mayoría de los docentes encuestados no reconocen la diferencia entre un video normal y un video interactivo, es por ello la importancia de la capacitación en este campo para ayudar a capacitar a los docentes y fortalecer su gestión educativa.

Pregunta 19

19. ¿Le gustaría poder interactuar con los contenidos de un video interactivo?

Tabla 20 Pregunta 19

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	66%
Casi siempre	1	17%
Rara vez	1	17%
Nunca	0	0%
Total	6	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"
Figura 33 Pregunta 19

Interpretación

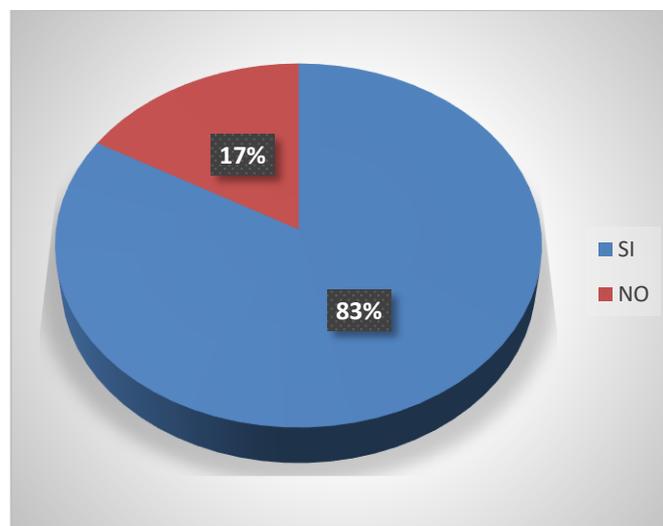
Los docentes encuestados tuvieron una respuesta que siempre les gustaría interactuar con el contenido de un video interactivo, por lo tanto están motivados a utilizar esta herramienta en la asignatura de Emprendimiento y Gestión y dejar de lado la enseñanza tradicional.

Pregunta 20

20. ¿Le gustaría tener a su alcance un canal en YouTube con videos interactivos para mejorar su aprendizaje?

Tabla 21 Pregunta 20

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
SÍ	5	83%
NO	1	17%
Total	6	100%



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"
Figura 34 Pregunta 20

Interpretación

Los docentes afirman en su mayoría que les gustaría tener al alcance un canal de YouTube para complementar sus clases, ya que estos conocimientos optimizarán su forma de enseñar y también están prestos a recibir capacitaciones mediante un guía que tenga videos interactivos y que contribuya al aprendizaje.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- Los videos en la educación se han convertido en una herramienta importante para optimizar los conocimientos de los estudiantes, es así que los videos creados para la investigación poseen beneficios y se constituyen en un aporte para desarrollar destrezas, habilidades en los estudiantes, y permite optimizar la enseñanza, pues, tanto docente como estudiante pueden interactuar constantemente.
- Según el aprendizaje significativo los videos interactivos como herramienta constituyen un medio didáctico que permite la creación de entornos de los procesos de enseñanza aprendizaje en los que se llevan a cabo actividades orientadas a la construcción del conocimiento y la investigación educativa sobre todo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Además la fundamentación filosófica, pedagógica, sociológica y psicológica constituyeron las bases para fortalecer el rendimiento académico.
- El diseño de la propuesta alternativa de vídeos interactivos supone un recurso excelente, tanto para la elaboración de los mismos como para el visionado de los realizados por otras personas y compartidos a través de Internet. Es así que este recurso estará al alcance de docentes y estudiantes que requieran estos conocimientos.
- La difusión se la realizó exponiendo los videos interactivos a docentes y estudiantes donde se explicaron su contenido y se evidencio la ausencia de recursos de este tipo para la enseñanza del Emprendimiento y Gestión en el medio actual.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” utilizar como herramienta para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión los videos interactivos creados ya que de esa manera se realizará una continua motivación en los estudiantes, estos medios de enseñanza lograrán el éxito en la adquisición de los conocimientos.
- Según el aprendizaje significativo se puede recomendar a los docentes y autoridades de la Unidad Educativa encaminar a los estudiantes a mantener un aprendizaje interactivo mediante los videos ya que de esta forma se puede representar una serie de contenidos mediante esquemas y dibujos para facilitar en los estudiantes el aprendizaje y desarrollar en ellos mayores habilidades mentales y así mismo aumentar su desarrollo educativo cognitivo.
- Se recomienda a la Unidad Educativa incluir en su planificación curricular de la asignatura de Emprendimiento y Gestión los videos interactivos creados ya que son una herramienta que propone la observación para potenciar la enseñanza mediante formas interactivas y dinámicas.
- Se exhorta a los docentes y autoridades de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” el uso de los videos interactivos en el aula de manera adecuada con el fin de fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje, cuyo conocimiento dado a través de la difusión.

5.3. Respuestas de las Interrogantes

- **¿Qué videos utilizan los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?**

Los videos que pueden ser utilizados son varios, pero se propone que estos videos sean los que aporten al trabajo en grupo y sirvan como ayuda para promover cambios para las personas involucradas con la docencia ya que son indispensables en el aprendizaje significativo en la educación. El uso del video interactivo educativo contribuye a que los estudiantes adquieran nuevos conocimientos por medio de la interacción de videos, de esta forma los estudiantes podrán tener dominio de material audiovisual y desarrollar su creatividad.

¿Para qué fundamentar teóricamente el uso videos interactivos y su proceso en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

La fundamentación teórica a través de análisis en libros, documentos académicos e internet sobre la teoría humanística, la teoría cognitiva, la teoría socio-critica, el aprendizaje significativo y las herramientas didácticas tecnológicas, permitió plantear una propuesta en la que se propone utilizar el video interactivo como un recurso didáctico para que los estudiantes se auto eduquen y que compartan sus experiencias con docentes y entre compañeros.

¿El diseño adecuado de una propuesta alternativa sobre el uso de videos interactivos para fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?

El uso del vídeo interactivo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser utilizado didácticamente ya que los medios

audiovisuales como método de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión son capaces de integrar influencias en los estudiantes. Gracias al lenguaje y al montaje audiovisual es posible que el uso del video interactivo sintetice en poco tiempo aspectos educativos que pueden ser demasiado extensos.

¿La difusión apropiada de la propuesta alternativa a los docentes y estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” permitirá optimizar el rendimiento académico de los estudiantes?

Con la difusión de la propuesta del Trabajo de Grado, en el Unidad Educativa “Alberto Enríquez” a docentes y estudiantes se pudo observar el interés que despertó en ellos. Quienes contaban que es una excelente herramienta didáctica, fácil de usar e interactiva.

CAPÍTULO VI

6. LA PROPUESTA

6.1. Título de la propuesta

“VIDEOS INTERACTIVOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALBERTO ENRÍQUEZ” A TRAVÉS DE UN CANAL DE YOUTUBE”

6.2. Justificación e importancia

Actualmente los videos interactivos tienen un gran potencial como herramienta en el ámbito de la enseñanza, ya que se pueden adaptar a cualquier nivel educativo.

Los videos interactivos para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión son una iniciativa para promover la información interactiva para la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”, también se utilizará para la difusión de los trabajos e iniciativas de los estudiantes, este medio es vinculante entre docentes y estudiantes para tener un contacto virtual y estar de acuerdo a las tecnologías actuales.

También los videos interactivos deben ser considerados un material innovador frente a otros modelos educativos que se centran en la transmisión de contenidos, estos videos fomentan la construcción del conocimiento de los estudiantes ya que se realiza a partir de los esquemas previos que ya posee. Una de la característica importante es que el docente y el estudiante ejercen una interacción social y dotan al

estudiante con un medio personal para la experimentación de su propio aprendizaje.

En referencia a las universidades, puede decir, que este hecho implicará unos cambios en el proceso de enseñanza y aprendizaje, entre otros factores, las TIC's tendrán un papel fundamental a la hora de preparar a sus estudiantes.

Además se ha determinado que el proyecto de investigación es factible, ya que se cuenta con la participación, tanto de los estudiantes como de los directivos y docentes de la entidad educativa, contando también con los suficientes y necesarios recursos bibliográficos de tiempo y económicos que permitirán el desarrollo óptimo y culminación de la investigación.

La era digital está presente en toda sociedad, porque permite transportar información y datos en tiempo real, a un mayor número de personas, constituyendo en un medio de comunicación eficiente y rápida.

Los docentes son los beneficiarios directos de esta investigación ya que fortalecerá su labor educativa incorporando nuevas herramientas tecnológicas para la enseñanza, las mismas que le servirán como apoyo para la interacción y participación con los estudiantes.

Otro de los beneficiarios directos son los estudiantes porque mostrarán mayor interés en cada una de las asignaturas, fortaleciendo su rendimiento académico, generando un aprendizaje significativo y colaborativo.

La Unidad Educativa "Alberto Enríquez" es uno de los beneficiarios indirectos ya que esta institución estará enmarcada bajo los parámetros del Plan Nacional del Buen Vivir, en donde se considera la importancia de

incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

La investigación se realizó por las siguientes razones:

- Apoyo y predisposición de las autoridades, docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” de la ciudad de Atuntaqui los que con su aporte hicieron posible que la investigación se desarrolle y se concluya con éxito.
- Existió una extensa bibliografía que se utilizó como base para realizar consultas y lograr emplearla de forma veraz, acertada y actualizada.
- Se contó con los necesarios recursos económicos y tecnológicos, para la correcta elaboración del Trabajo de Grado.
- Hubo la predisposición, la capacidad, el tiempo y el conocimiento intelectual de la investigadora.

6.3. Fundamentaciones

6.3.1. Fundamentación filosófica

Teoría humanística

Aportó en la investigación ya que basa su accionar en una educación democrática, centrada en el estudiante, tiene por objeto de estudio el desarrollo de la personalidad y las condiciones de crecimiento existencial, el desarrollo intelectual, enfatizando fundamentalmente la experiencia subjetiva, la libertad de elección y la relevancia del significado individual.

El objetivo de la Teoría Humanista es conseguir que los niños se transformen en personas auto determinadas con iniciativas propias que sepan colaborar con sus semejantes, convivir adecuadamente, que tengan una personalidad equilibrada que les permita vivir en armonía con los demás en las diferentes situaciones de la vida, donde las personas aprenden a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso de aprendizaje.

La teoría humanista evalúa la libertad personal, la creatividad individual y la espontaneidad del individuo en el proceso de aprendizaje. El ideal que persigue es el desarrollo del individuo respecto a sí mismo y a los demás. Esta teoría está inmersa de una inquebrantable confianza en la naturaleza, fundamentalmente buena, del hombre, a la que basta liberarse de sus bloques, rigideces y ataduras (Calabero, 2010, p. 22).

El perfil de ser humano que plantea considera que cada individuo es único y por lo tanto debe ser estudiado dentro del campo de las ciencias humanas, concibe al hombre como un ser libre y creativo que encierra en sí mismo el significado y razón de ser de sus actos, donde la experiencia, imaginación, sentimientos lo hacen diferente de los demás.

6.3.2. Fundamentación psicológica

Teoría cognitiva

Aportó en la investigación, ya que tiene como objeto de estudio al aprendizaje en función de la forma como se organiza y al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje, donde el docente es un profesional creativo quien planifica experiencias, contenidos con materiales cuyo único fin es que el niño aprenda. El objetivo de esta teoría es que el estudiante logre aprendizajes significativos de todo lo que

aprende, contenidos y experiencias, para conseguir su desarrollo integral y pueda desenvolverse eficientemente dentro de la sociedad, es decir busca formar un perfil de estudiantes creativos, activos, proactivos, dotados de herramientas para aprender a aprender.

Esta teoría cobra importancia en las últimas décadas ya que concibe que el niño sea el único responsable de su propio proceso de aprendizaje, quien construye el conocimiento, relaciona la información nueva con los conocimientos previos, lo cual es esencial para la elaboración del conocimiento y el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño. Además busca desarrollar en él su autonomía, que se acepte así mismo, que aprenda a desarrollar sus capacidades cognitivas y vivir en armonía con lo que le rodea (Jaume, 2006, p. 22).

Afirmación que es cierta ya que concibe que el estudiante sea el único responsable de su propio proceso de aprendizaje, quien construye el conocimiento, relaciona la información nueva con los conocimientos previos, lo cual es esencial para la elaboración del conocimiento.

Esta teoría evalúa las experiencias pasadas y las nuevas informaciones adquiridas en el desenvolvimiento cognitivo, psicomotor y afectivo del niño al adquirir el aprendizaje produciendo cambios en sus esquemas mentales, donde él se convierte en el constructor de su propio aprendizaje mientras que el docente cumple su papel de guía.

La teoría cognitiva tiene por objeto que seres humanos son entes que adquieren su conocimiento a través de la imitación y observación hacia los demás, en rasgos como la conducta centrándose en la jerarquía de la atención del estudiante, la retentiva y la estimulación. Todo esto lo muestra como parte de su teoría del aprendizaje (Cherre, 2012, p. 74).

El cognitivismo está basado en el objetivo principal de los procesos que tienen lugar de la conducta, los cambios observables que permiten conocer y entender que es lo que está pasando en la mente de la persona que se encuentra aprendiendo. Los teóricos del cognitivismo reconocen que el aprendizaje del individuo necesariamente involucra una serie de asociaciones que se establecen en relación con la proximidad con otras personas.

6.3.3. Fundamentación pedagógica

Aprendizaje significativo

Aportó a descubrir el para qué del conocimiento adquirido, y como emerge la motivación, es decir, el compromiso del estudiante con su proceso de aprendizaje. En cambio, en la educación centrada en el docente, la motivación del estudiante suele ser extrínseca basada en la coerción y en las calificaciones.

Contribuye a los objetivos de la educación en la adquisición de conocimientos propios con la relación de contenidos con una manera rápida realzando las nuevas experiencias que adquiere con las vivencias del conocimiento práctico.

El aprendizaje significativo refuerza los contenidos por descubrimiento personalmente mediante la experimentación, así el contenido será organizado y se realizará un aprendizaje dinámico, activo y participativo. Este aprendizaje favorece a que los estudiantes definan los contenidos del aprendizaje mediante las herramientas informáticas, haciéndolo reflexivo y contextualizado con objetivos de aprendizaje, entre los

conocimientos nuevos y las ideas previas (Hammoud, 2006, p. 76).

La importancia de esta teoría fomenta el conocimiento que integra el estudiante a sí mismo y se ubica en la memoria permanente, éste aprendizaje puede ser información, conductas, actitudes o habilidades.

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

6.3.4. Fundamentación sociológica

Teoría socio-crítica

La teoría socio crítica permitió considerar el interés como punto departida para la educación, es innecesaria la idea de un programa impuesto. La función del docente, medios de información y la familia será descubrir las necesidades o el interés de los adolescentes y los objetos que son capaces de satisfacerlos, por medio de una acción comunicativa y la formación de redes humanas para realizar procesos de reflexión crítica y creando espacios de desarrollo individual y colectivo pleno docente - estudiante medios de información y la familia , cuyo objetivo es desarrollar integralmente al individuo intelectual socio afectivo y práctico, dar al estudiante fundamentos teóricos de las ciencias, interrelacionar los propósitos cognitivos, procedimentales y actitudinales, por lo tanto, esta teoría reivindica el derecho a la diferencia y a la singularidad del estudiante, animándole a ser fiel a sí mismo, desarrollando valores

compartidos, cooperativos, solidarios, liberadores y emancipadores a partir de una crítica básica en el entorno que le rodea.

Esta teoría favorece a que el individuo exprese lo que ya sabe o sabe hacer hacia lo que requiere del apoyo del mediador, el docente proporciona el camino, el andamiaje y la retroalimentación y facilita el trabajo individual o colectivo dependiendo del momento del aprendizaje y del tipo de contenido abordando las tres dimensiones cognitivas, procedimentales y actitudinales, describiendo y explicando el nivel de desarrollo del estudiante en cada momento; Todo ello orientado a la formación de individuos críticos, comunicativos y reflexivos, capaces de establecer ciertos parámetros de interacción con los demás individuos, para enfrentarse a una nueva sociedad conflictiva, con capacidades para proponer posibles soluciones y a la construcción de una comunidad democrática.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo general

Difundir videos interactivos de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”.

6.4.2. Objetivos específicos

- Utilizar videos interactivos para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.
- Analizar las ventajas y desventajas de la creación de un canal de Youtube.

- Demostrar las ventajas del uso de videos interactivos a fin de incentivar el uso de la educación interactiva en la labor de los docentes.
- Difundir los videos interactivos a los docentes y estudiantes con la finalidad de potenciar el rendimiento académico en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

6.5. Ubicación sectorial y física

El presente proyecto se ubicará geográficamente en el Cantón de Antonio Ante, Provincia de Imbabura, ubicada a 120 Km. de la ciudad de Quito Capital del Ecuador.



Figura 35 ubicación geográfica

La investigación se desarrolló con el diagnóstico realizado en la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” del cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, y está a disposición de todas las personas que requieran de su apoyo.

País: Ecuador

Provincia: Imbabura

Cantón: Antonio Ante

Dirección: Galo Plaza Lasso 10-09 y General Enríquez

Unidad Educativa: “Alberto Enríquez”

Teléfono: 06-2906-195

Beneficiarios: Docentes y estudiantes

Correo electrónico: albertoenriquez63@yahoo.es

6.6. Desarrollo de la propuesta

**“VIDEOS INTERACTIVOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y
GESTION EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE
BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“ALBERTO ENRÍQUEZ” A TRAVÉS DE UN CANAL DE YOUTUBE”**



Alba Tatiana Pastrana Córdoba

ÍNDICE PROPUESTA

INTRODUCCIÓN.....	105
CREACIÓN DE CANAL DE YOUTUBE.....	106
CANAL DE YOUTUBE	109
LOGOTIPO DE EDUCA Y EMPRENDE	110
VIDEO 1: IMPORTANCIA DEL EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN.	113
LINK DE CANAL DE YOUTUBE VIDEO 1	119
TALLER N°1	125
VIDEO 2: EL EMPRENDEDOR NACE O SE HACE.....	127
LINK DE CANAL DE YOUTUBE VIDEO 2	133
TALLER N° 2	143
VIDEO 3: EMPRENDIENDO UN NEGOCIO	146
LINK DE CANAL DE YOUTUBE VIDEO 3	151
TALLER N°3	155
VIDEO 4: IDEA DE NEGOCIO	158
LINK DE CANAL DE YOUTUBE VIDEO 4	164
TALLER N° 4	167
VIDEO 5: PARA DOCENTES.....	170
EDUCACIÓN EMPRENDEDORA Y DE GESTIÓN	169

INTRODUCCIÓN

La creación de videos interactivos como propuesta para la enseñanza constituye un recurso educativo, valioso ya que motiva y fomenta la educación participativa cumpliendo con los parámetros de la educación del buen vivir.

Los videos interactivos educativos motivan e incentivan a los estudiantes a un excelente desarrollo de sus conocimientos por lo que hace despertar la curiosidad del estudiante.

Se ha comprobado que la enseñanza por medio de elementos tecnológicos es altamente efectiva ya que en la época actual los estudiantes son nativos tecnológicos y se les hace más fácil la manipulación de elementos como: pantallas táctiles, pizarras digitales, computadores que contribuyen con información que nutre los planteamientos y lineamientos dados por el ministerio de Educación es así que esos conocimientos son mejorados.

Las herramientas audiovisuales incrementan en los estudiantes un mejor desenvolvimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje, este se representa en esquemas y dibujos.

El objetivo de los videos interactivos educativos es didáctico previamente formulado. Este no se encuentra dentro del aprendizaje, sino fundamentalmente en base a las estrategias.

Existen diferentes tipos de videos relacionados principalmente en el aspecto educativo como por ejemplo: pedagógicos, científicos, didácticos, entre otros que permiten de manera fácil comprender y analizar mejor los contenidos.

CREACIÓN DE CANAL DE YOUTUBE

PASO 1

- Primero crear una cuenta en gmail.com.

Solo necesitas una cuenta

Accede a todos los servicios de Google con una cuenta gratuita.



Tu información siempre disponible

Cambia de dispositivo y continúa desde la última acción que hayas realizado.



Nombre

Elige un nombre de usuario de Google

@gmail.com

[Prefiero utilizar mi dirección de correo electrónico actual](#)

Contraseña

Confirma tu contraseña

Fecha de nacimiento

Sexo

Teléfono móvil

Tu dirección de correo electrónico actual

Ubicación

Figura 36 crear una cuenta en gmail

PASO 2

- Verifique su cuenta con un código que le enviará automáticamente a su número celular.

Verifica tu cuenta.

Casi hemos llegado al final. Ya solo falta que [verifiquemos tu cuenta](#) para que puedas empezar a utilizarla.

Número de teléfono por ejemplo: (02) 212-3456

 +593959857786

- Google solo utilizará este número para garantizar la seguridad de la cuenta.
- Se pueden aplicar tarifas estándar de mensajes de texto.

¿Cómo deseas que te enviemos los códigos?

- Mensaje de texto (SMS)
- Llamada de voz

[Continuar](#)

Importante: Google no compartirá nunca tu número con otras empresas ni lo utilizará con fines comerciales.

Figura 37 verifique su cuenta

PASO 3

- Al momento que inicie su cuenta tendrá una bienvenida.

¡Te damos la bienvenida!

Tu nueva dirección de correo electrónico es
videosemprendimientonline@gmail.com.

Gracias por crear una cuenta de Google. Te permitirá suscribirte a los canales de YouTube, mantener un chat de vídeo de forma gratuita, guardar tus lugares favoritos en Google Maps y mucho más.

[Ir a Gmail](#)



Figura38 bienvenida

PASO 4

- Esta es la ventana de su cuenta de gmail.

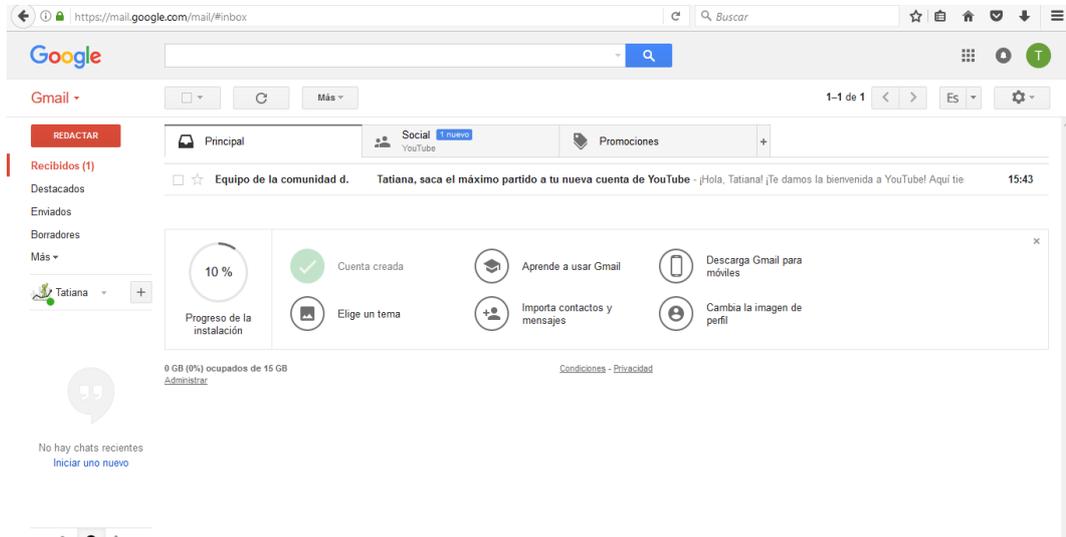


Figura 39 cuenta de gmail

PASO 5

- Aquí en esta ventana encontrará los videos interactivos de Emprendimiento y Gestión.

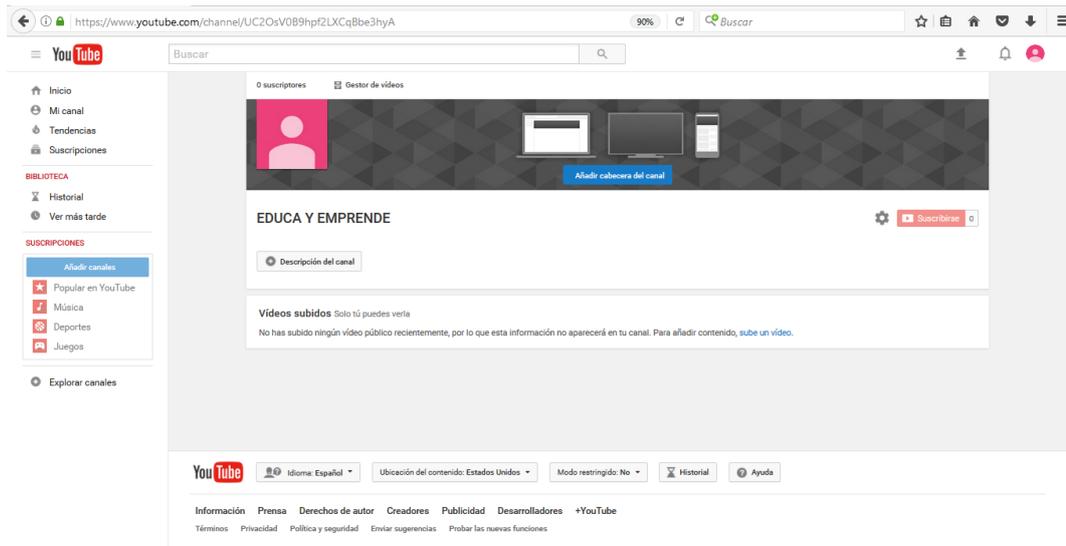


Figura 40 videos interactivos de Emprendimiento y Gestión

CANAL DE YOUTUBE

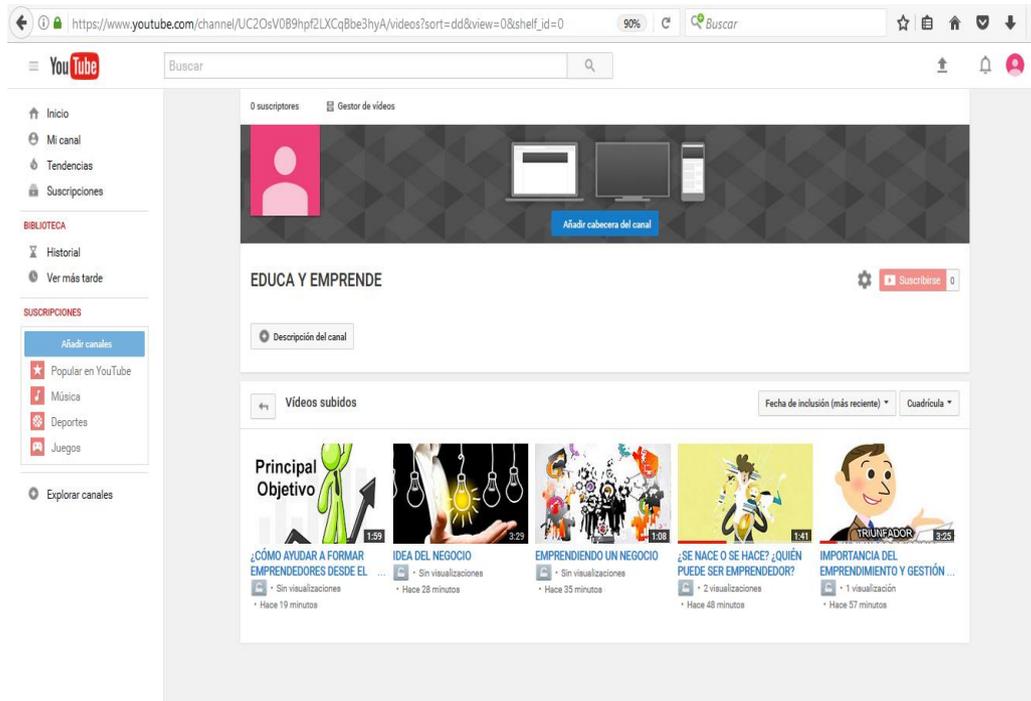


Figura 41 canal de Youtube

LINK DE CANAL DE YOUTUBE

<https://www.youtube.com/channel/UC2OsV0B9hpf2LXCqBbe3hyA>

Emprender, según el diccionario, significa: “acometer y comenzar una obra, un negocio, un empeño. Se usa más comúnmente hablando de los que encierran dificultad o peligro”. Y empresa, también según la Real Academia: “acción ardua y dificultosa que valerosamente se comienza”.

Es fácil deducir la importancia para el progreso de cualquier sociedad de contar con jóvenes emprendedores.

Logotipo de educa y emprende



Figura 42 logotipo Educa y Emprende

• DESCRIPCIÓN DE BLOQUES TEMATICOS

CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
<p style="text-align: center;">UNIDAD 1</p> <p style="text-align: center;">IMPORTANCIA DEL EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historia a la administración. • Concepto de emprendedor. • El perfil del emprendedor. • Plan de Emprendimiento. • Trabajo de investigación. 	<p>Describir las funciones y destrezas de un emprendedor y de una organización mediante la técnica de organigramas.</p> <p>Comprender y explicar las distintas teorías en el marco de la historia de la administración.</p> <p>Comunicar de manera efectiva y asertiva.</p> <p>Valorar y comprender el rol e impacto del líder en una organización.</p>	<p>Practicar la puntualidad para asistir a clases esto posteriormente se proyectará en sus compromisos ante las autoridades de todos los niveles.</p> <p>Análisis de caso práctico.</p>
<p style="text-align: center;">UNIDAD 2</p> <p style="text-align: center;">EL EMPRENDEDOR NACE O SE HACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encontrar un propósito en la vida • ¿Qué estoy buscando? • ¿Por qué fui creado? • ¿Creó en mi potencial? • Potencializar esas habilidades y/o dones con los que se nace 	<p>Trabajar de manera colaborativa en las competencias.</p> <p>Describir los fundamentos de las potencialidades de los emprendedores.</p> <p>Desarrollar y valorar la creatividad e innovación.</p> <p>Argumentar con fundamento el concepto de responsabilidad social potencialidades de los emprendedores.</p>	<p>Siempre los estudiantes deben estar predispuestos a prestar ayuda a sus compañeros o de cualquier otro integrante de la Unidad Educativa.</p>

<p style="text-align: center;">UNIDAD 3</p> <p style="text-align: center;">EMPRENDIENDO UN NEGOCIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formas de construcción del negocio. • Obligaciones laborales. • Plan de Emprendimiento. • Trabajo de investigación. 	<p>Describir las funciones y destrezas de la construcción del negocio mediante la técnica de Organización de grupos.</p> <p>Comprender y explicar las distintas teorías en el marco de las obligaciones laborales.</p>	<p>Valorar el trabajo metódico, organizado y realizado eficazmente.</p> <p>Debate sobre obligaciones laborales.</p>
<p style="text-align: center;">UNIDAD 4</p> <p style="text-align: center;">IDEA DE NEGOCIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idea del negocio. • Revisa tu idea de negocio. 	<p>Analizar estrategias para determinación de costos mediante la técnica de Exposición.</p> <p>Como optimizar las ideas de los negocios tradicionales</p> <p>Crear ideas innovadoras de negocios</p> <p>Trabajar de manera colaborativa y respetar el aporte de los compañeros.</p>	<p>Valorar la importancia de saber escuchar.</p> <p>Responsabilizarse de la confidencialidad en el acceso a la documentación.</p>

Investigadora: Alba Tatiana Pastrana Córdova

VIDEOS PARA ESTUDIANTES



VIDEO 1

**IMPORTANCIA DEL EMPRENDIMIENTO
Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES**

• DESCRIPCIÓN DEL BLOQUE TEMÁTICO

CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
<p>UNIDAD 1</p> <p>IMPORTANCIA DEL EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historia a la Administración. • Concepto de Emprendedor. • El perfil del emprendedor. • Plan de Emprendimiento. • Trabajo de investigación. 	<p>Describir las funciones y destrezas de un emprendedor y de una organización mediante la técnica de organigramas.</p> <p>Comprender y explicar las distintas teorías en el marco de la historia de la administración.</p> <p>Comunicar de manera efectiva y asertiva.</p> <p>Valorar y comprender el rol e impacto del líder en una organización.</p>	<p>Practicar la puntualidad para asistir a clases esto posteriormente se proyectará en sus compromisos ante las autoridades de todos los niveles.</p> <p>Análisis de caso práctico.</p>

• DESARROLLO POR ETAPAS

<p><u>PRIMERA ETAPA</u></p> <p>PREPARACIÓN</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir las funciones y destrezas de un emprendedor y de una organización mediante la técnica de organigramas. • Comprender y explicar las distintas teorías en el marco de la historia de la administración. • Comunicar de manera efectiva y asertiva. • Valorar y comprender el rol e impacto del líder en una organización.
--	--

	<p>Estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de cuestionarios de evaluación diagnóstica y análisis de resultados para ubicar al grupo en un cierto nivel de conocimientos. • Entablar un diálogo con los estudiantes para tener un claro conocimiento acerca de sus expectativas. • Entrega de documentos guías. <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de presentación. • Lluvia de ideas. • Dar a conocer resultados de evaluación diagnóstica. • Análisis e interpretación del documento guía. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación diagnóstica. • Participación en clase de los estudiantes, desarrollo de trabajos en clase.
<p><u>SEGUNDA ETAPA</u></p> <p>DEMOSTRACIÓN</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar al estudiante para que adopte una actitud positiva frente al proceso de aprendizaje que se va a realizar. • Demostrar la importancia de la asignatura como es Emprendimiento y Gestión.

	<ul style="list-style-type: none">• Analizar los temas que contienen las seis unidades que comprende el módulo de Emprendimiento y Gestión para determinar su grado de importancia. <p>Estrategias</p> <ul style="list-style-type: none">• Entablar un diálogo sobre la importancia de esta nueva asignatura.• Exponer a los estudiantes criterios sobre el tema, para lograr el entendimiento total de los temas a tratarse en la primera unidad.• Entrega de documento guía para el análisis de los distintos temas a tratarse.• Desarrollo de la técnica investigativa, lluvia de ideas, técnica de preguntas, trabajo en grupos. <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none">• Dialogo.• Explicación y motivación hacia el tema.• Lluvia de idea.• Exposiciones.• Preguntas.• Trabajo en grupos.• Entrega de guías didácticas.• Ejecución de las instrucciones que contiene la guía didáctica.
--	---

	<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación en clase. • Medir el grado de atención que presta el estudiante en el transcurso de las clases. • Aporte de ideas. • Ejecución de instrucciones de la guía. • Pruebas.
<p><u>TERCERA ETAPA</u></p> <p>PRÁCTICA</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar los conocimientos adquiridos sobre el tema, luego del análisis de los temas para su posterior emisión de criterios. • Transformar los contenidos teóricos estudiados en prácticos, a través del desarrollo de organizadores gráficos. <p>Estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar hacia el trabajo en grupo. • Investigación en bibliografía especializada acerca del tema <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos en grupo. • Investigaciones. • Aclarar las dudas existentes en los estudiantes acerca del tema.

	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de organizadores gráficos. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación en clase. • Trabajos en clases individuales y/o grupales.
--	---

Investigadora: Alba Tatiana Pastrana Córdova

LINK DE CANAL DE YOUTUBE VIDEO 1

<https://youtu.be/w9TnUi9mVn0>

Objetivo.- Dar a conocer la importancia del Emprendimiento.

Importancia del Emprendimiento y Gestión en los estudiantes

La capacidad emprendedora como capacidad de innovación no sólo es una opción de este tiempo, se ha vuelto una necesidad ineludible de profundizar en los países latinoamericanos , a partir de la nueva realidad que emerge de la globalización el cambio de paradigma tecnológico.

El cambio: amenazas y posibilidades

Durante las dos últimas décadas del siglo XX, el mundo inicio una transformación radical en el modo de organizar la economía y en la velocidad de la innovación tecnológica, revelando un verdadero cambio de paradigma, como lo ha señalado Carlota Pérez.

Este cambio de paradigma está caracterizado por la globalización económica y la revolución de las tecnologías de la

información. Hay problemas previos a este proceso como la pobreza y la destrucción del medio ambiente que tienen una posibilidad de resolverse en el nuevo paradigma emergente, pero hasta ahora la evidencia es que empeoran.

La globalización económica en síntesis consiste en la liberalización de los mercados, la eliminación de barreras del comercio internacional, la unificación e integración del sistema financiero mundial, todo lo cual ha permitido el aumento de los flujos comerciales y de los flujos financieros a través de todo el mundo; la creación de grandes consorcios globales y multinacionales en todo tipo de negocios; la distribución de la producción y la localización de las compañías en diversos países.

Este proceso ha permitido la creación de una riqueza nunca antes vista, ha empoderado a los clientes para elegir entre múltiples ofertas con alta exigencia de calidad e innovación, ha obligado a las compañías a exigirse por una constante mejora de sus ofertas, la calidad del servicio y la experiencia que entrega a los clientes, el fortalecimiento de los servicios básicos para el proceso industrial como telefonía, servicios sanitarios y electricidad ha optimizado la calidad y permitido la universalización de la oferta. La innovación constante ha caracterizado el comercio.

El cambio de paradigma tecnológico



Llamada así por su capacidad de cambiar la estructura de todos los sectores económico como la industria, defensa, medicina y hogar, ha acelerado el desarrollo y comercialización de productos innovadores con la más vistosa expresión en

comunicación en los teléfonos móviles e Internet.

Un proceso paralelo, pero también soportado por la capacidad informática, es el desarrollo de la biotecnología y la ingeniería genética, con aplicaciones para la ciencia, la salud, la producción agropecuaria e incluso en industrias como la producción minera.

La capacidad de producir equipamientos técnicos y contenidos digitales proyecta un cambio que afectará la propia percepción de la realidad que tiene los seres humanos. La robótica, la realidad virtual, los video juegos y la infinita cantidad de aparatos que se infiltran en la vida cotidiana, especialmente para los niños y los jóvenes, hacen más que sostenible el Trabajo de Grado de la "revolución digital".

La capacidad de producir nuevas tecnologías en el mundo de la salud como nuevos medicamentos y procedimientos terapéuticos, la potencialidad de multiplicar la producción de alimentos en el mundo, incluso en regiones donde antes no era posible la agricultura, la producción industrial con medios más económicos en energía y menos contaminantes, son esperanzas de más riqueza, más calidad y prolongación de la vida humana.

Una era de Innovaciones

La confluencia de la dinámica de la revolución tecnológica y de la globalización del comercio están permitiendo innovaciones profundas en los negocios y en la productividad abriendo oportunidades como la subcontratación distancia de servicios y manufacturas desde Estados Unidos o Europa en China o India, con coordinaciones en

directo vía la red. El mundo se ha convertido en una red de innovación, suministro, producción y flujos financieros.

Amenazas y desafíos

Pero todo este proceso también ha tenido una cara preocupante y hasta lamentable que amenaza el futuro de todos. La cara feliz de la globalización económica y la creación de riqueza se enfrenta a que ella ha aumentado su concentración y la desigualdad en todo el mundo.

En los últimos años ha aumentado la cantidad de pobres en todo el mundo. Los países con economías poderosas comienzan a tener grandes grupos de pobreza integrada por inmigrantes y marginados del sistema, los países en desarrollo han intentado reformas, pero lo que han logrado es poco crecimiento, mayor desigualdad, más conflictos sociales, y más inestabilidad política y destrucción del medio ambiente.

El emprendedor como agente de transformación de los problemas del mundo actual



Se ha sostenido que la capacidad emprendedora corresponde a cualidad innata que toda persona potencialmente posee y que por circunstancias culturales se desarrolla en forma desigual en diversos contextos sociales

y culturales.

Se afirma también que todas las personas pueden ser emprendedoras porque tienen esa potencialidad en su propia naturaleza humana. Lo relevante es comprender cuáles son las competencias para emprender en el mundo de hoy y sobre todo en qué consiste desarrollarlos. Este Trabajo de Grado tiene importantes consecuencias prácticas, porque permite mirar con mayor confianza la posibilidad de desarrollar masivamente emprendedores y producir transformaciones sociales a partir de esta interpretación.

Fernando Flores ha introducido dos distinciones: "agente transformador" y la destreza de "hacer historia" donde propone una nueva forma no tradicional de abordar el fenómeno de la capacidad emprendedora, la cual se sustenta en una nueva reinterpretación de los seres humanos, el conocimiento, la acción y el aprendizaje basadas en los últimos avances de la psicología.

Las ciencias cognitivas, la lingüística y las teorías del aprendizaje. Esta interpretación no sólo hace correcciones a la interpretación predominante hasta ahora en el diseño de las políticas públicas y programas académicos de Emprendimiento, sino que busca cambiar sino que busca cambiar los supuestos que han predominado hasta ahora.

La distinción de "agente transformador" y la destreza de "hacer historia" permiten introducir una nueva luz a la comprensión del fenómeno del Emprendimiento.

Ellos ponen en un mismo lugar el actual el emprendedor en los negocios que a las personas que innovan en el ámbito político y social. Es decir descubren facultades universales que todo ser humano posee para desarrollarse como empresario emprendedor, líder político o agente

cultural que conecta impulso personal de actuar con las necesidades en la comunidad.

CONTENIDO

Importancia del Emprendimiento

ACTIVIDADES

1. Bienvenida a todos los estudiantes.
2. Aplicar la dinámica grupal: Damas y Caballeros.
3. Explicar en qué consiste la dinámica. Procesar la actividad a través de preguntas: ¿Cómo se sintieron?, entre otras.
4. Invitar al grupo a observar el video interactivo. Propiciar comentarios referidos a lo observado para explorar sus conocimientos previos.
5. Procesar la actividad a través de la técnica de preguntas y respuestas.

RECURSOS

Humanos: investigador y estudiantes.

Materiales: proyector computador, DVD.

Tiempo: dos horas académicas.

TALLER N° 1

Para obtener mejores resultados se pide que califique su desenvolvimiento en las siguientes actividades.

✚ Valore su participación

Valora tu participación de 1 a 5	
Asistencia	
Participación	
Interés	
Utilidad	
Responsabilidad	
Cooperación	

✚ Escriba 3 amenazas que tiene el Emprendimiento?



AMENAZAS

1.....
.....
.....

2.....
.....
.....

3.....
.....
.....

✚ Escriba 3 desafíos que tiene el Emprendimiento?



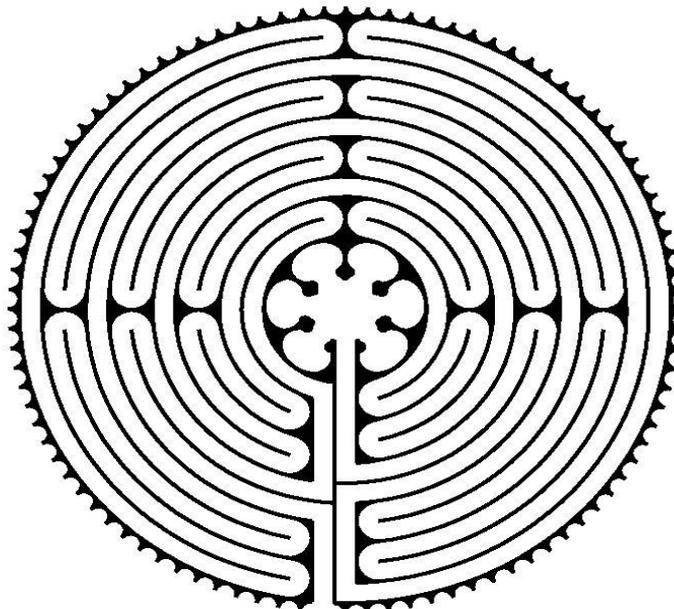
DESAFÍOS

1.....
.....
.....

2.....
.....
.....

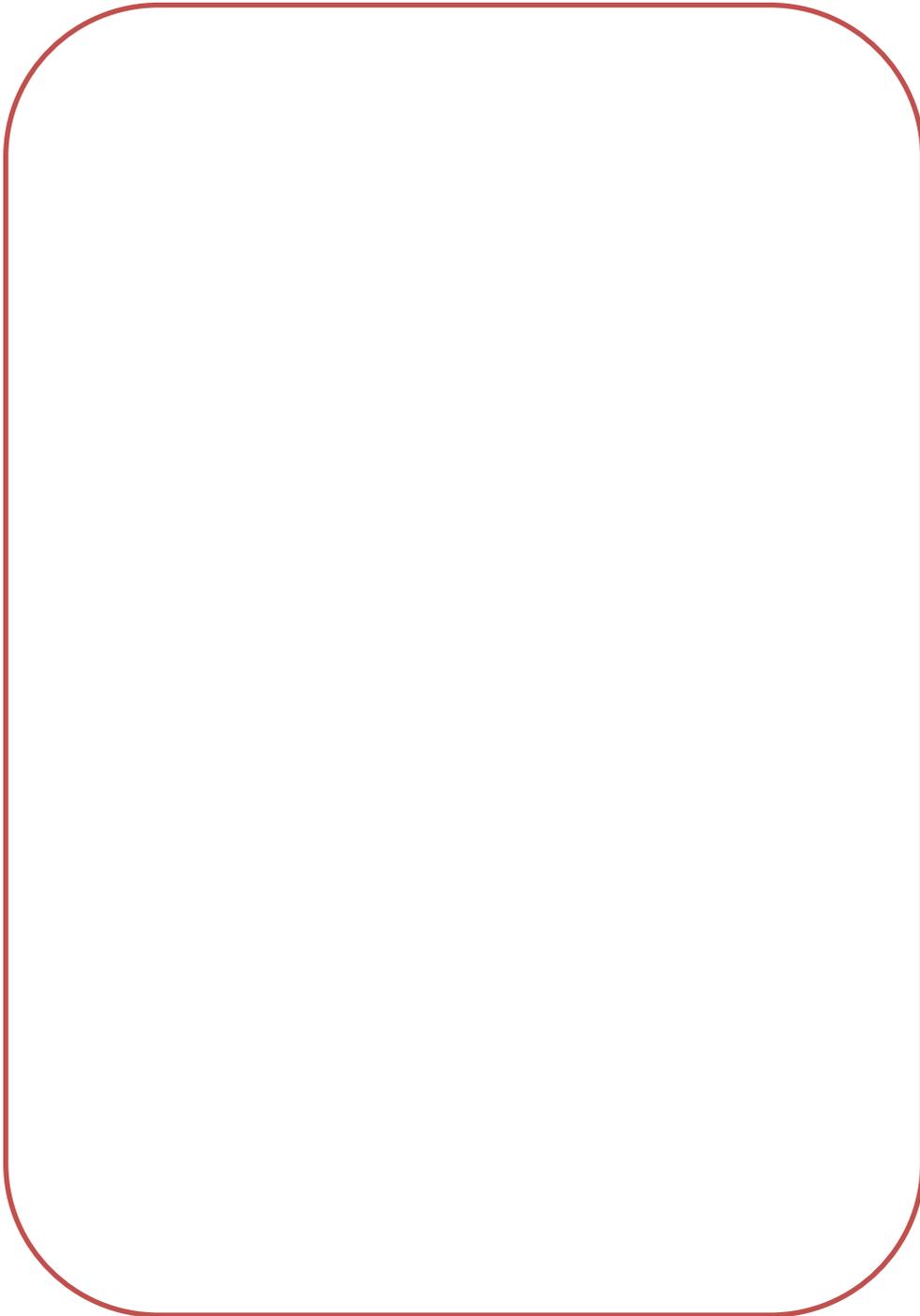
3.....
.....
.....

✚ Para fortalecer sus habilidades y destrezas juegue el torneo del éxito. Dibuje su objetivo en el centro y vaya tras él, y resuélvelo.



EVALUACIÓN

- ✚ Observe el video interactivo y realice un resumen mediante un mentefacto conceptual.



VIDEO 2



**EL EMPRENDEDOR
NACE O SE HACE**

• DESCRIPCIÓN DEL BLOQUE TEMÁTICO

CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
<p>UNIDAD 2</p> <p>EL EMPRENDEDOR NACE O SE HACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encontrar un propósito en la vida • ¿Qué estoy buscando? • ¿Por qué fui creado? • ¿Creó en mi potencial? • Potencializar esas habilidades y/o dones con los que se nace 	<p>Trabajar de manera colaborativa en las competencias.</p> <p>Describir los fundamentos de las potencialidades de los emprendedores.</p> <p>Desarrollar y valorar la creatividad e innovación.</p> <p>Argumentar con fundamento el concepto de responsabilidad social potencialidades de los emprendedores.</p>	<p>Siempre los estudiantes deben estar predispuestos a prestar ayuda a sus compañeros o de cualquier otro integrante de la Unidad Educativa.</p>

• DESARROLLO POR ETAPAS

<p><u>PRIMERA ETAPA</u></p> <p>PREPARACIÓN</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir conceptos sobre emprendedores. • Comprender y explicar las distintas teorías sobre los emprendedores. • Comunicar de manera efectiva y asertiva. • Valorar y comprender el rol e impacto del líder en una organización.
--	--

	<p>Estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de cuestionarios de evaluación sobre emprendedores con un cierto nivel de conocimientos. • Entablar un diálogo con los estudiantes para tener un claro conocimiento acerca de sus expectativas sobre los emprendimientos. • Entrega de textos guías. • Observar videos sobre el tema. <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de presentación. • Lluvia de ideas. • Dar a conocer resultados de evaluación diagnóstica. • Análisis e interpretación del documento guía. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación diagnóstica. • Participación en clase de los estudiantes, desarrollo de trabajos en clase.
<p><u>SEGUNDA ETAPA</u></p> <p>DEMOSTRACIÓN</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar al estudiante para que adopte una actitud positiva frente al proceso de aprendizaje que se va a realizar. • Demostrar la importancia de la asignatura como es Emprendimiento y Gestión.

	<ul style="list-style-type: none">• Analizar si el emprendedor nace o se hace. <p>Estrategias</p> <ul style="list-style-type: none">• Entablar un diálogo sobre los emprendedores.• Exponer a los estudiantes criterios sobre el tema, para lograr el entendimiento total de los temas a tratarse en el video presentado.• Desarrollo de la técnica investigativa, lluvia de ideas, técnica de preguntas, trabajo en grupos. <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none">• Dialogo.• Explicación y motivación hacia el tema.• Lluvia de idea.• Exposiciones.• Preguntas.• Trabajo en grupos.• Entrega de guías didácticas.• Ejecución de las instrucciones que contiene la guía didáctica. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none">• Participación en clase.• Medir el grado de atención que presta el estudiante en el transcurso de las clases.• Aporte de ideas.
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de instrucciones de la guía. • Pruebas.
<p><u>TERCERA ETAPA</u></p> <p>PRÁCTICA</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar los conocimientos adquiridos sobre los emprendedores. • Transformar los contenidos teóricos estudiados en prácticos, a través del desarrollo de organizadores gráficos. <p>Estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar hacia el trabajo en grupo. • Investigación en bibliografía especializada acerca del tema. <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos en grupo. • Investigaciones. • Aclarar las dudas existentes en los estudiantes acerca del tema. • Diseño de organizadores gráficos. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación en clase. • Trabajos en clases individuales y/o grupales.

Investigadora: Alba Tatiana Pastrana Córdova

Objetivo.- Dar a conocer la trascendencia de los Emprendimientos educativos.

LINK DE CANAL DE YOUTUBE VIDEO 2

https://youtu.be/9-nATHA9_EE

¿SE NACE O SE HACE? ¿QUIÉN PUEDE SER EMPRENDEDOR?

La cultura emprendedora se plantea como la formas de hacer frente a la vida, pero no únicamente en el ámbito laboral, sino en un contexto abierto de lo que realmente es el ser humano y su forma de hacer, es una actitud y una competencia emprendedora que predominan como valor de muchos individuos; que lo aplican constantemente en sus actividades por sus creencias firmes.



Este es sin duda un tema que viene abarcando cada vez más espacios a nivel mundial, debido principalmente a la necesidad de las personas de sobresalir de crisis en tiempos difíciles y ser diferenciados obteniendo utilidades generosas a sus estilos de vida, y en su mayor efecto a la gran globalización que se vive actualmente.

Otro aspecto vital para comprender es que si bien es cierto en la actualidad es un tema más sonado, pero su existencia se remonta a la época de la antigüedad en donde se utilizaba en las Ciencias Sociales, para referir de igual manera los comportamientos y habilidades que presentaban ciertos individuos con potencial de éxito.

Es importante de resaltar, según muchos estudios que se han recopilado, las diferentes definiciones o connotaciones que se le da a este término tan citado en la actualidad y del cual todos quieren ser partícipes, debido principalmente a que muchos investigadores han ampliado el rango de actividades o características que este incluye.

Según el diccionario de la Real Academia Española (2003), un emprendedor es alguien que emprende con resolución acciones dificultosas o azarosas.

Peter Drucker (1985), autor reconocido como el teórico del management por excelencia, enfoca el concepto basándose en la práctica de la innovación; según él, “la innovación es la herramienta básica de los emprendedores, el medio por el cual ellos explotan el cambio como una oportunidad para un negocio o servicio diferente”.

Por su parte, Comeche (2004) explica que “el emprendedor es visto como aquel que percibe una oportunidad y que crea una organización para conseguir dicha oportunidad”.

Otras definiciones específicas que se han generado en torno a la cultura emprendedora, fueron citadas por Sérvulo Anzola en la convención sobre “El impacto de la cultura Emprendedora” realizado en la ciudad de La Paz, Bolivia en el año 2003, el cual señaló:

- Definición económica de emprendedor: realiza cambios de recursos de una zona de bajo rendimiento a una de alta productividad.
- Definición pragmática de emprendedor: es una persona que inicia su propio negocio nuevo y pequeño.

- Definición operativa de emprendedor: aplica su talento creador e innovador para iniciar su propia empresa o engrandecer una ya existente.
- Definición general de emprendedor: el que hace que las cosas sucedan.

Como se puede ver que el definir emprendedor no es tarea sencilla, ya que algunas veces se lo enfoca desde el punto de vista de lo que la persona realmente es y en otras ocasiones, desde el punto de vista de lo que persona realiza como labor. Y, sin duda alguna, se deben de considerar ambos aspectos.

Si bien lo señala el filósofo y político francés Edgar Morín, en un artículo sobre el Emprendimiento en su sitio web “hoy en día, ser emprendedor es una tarea cada vez más compleja, porque la globalización, la mediación laboral, la gestión de lo imprevisto, así como las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación provocan cambios acelerados frente a los cuales es urgente no sólo actualizar los conocimientos, sino sobre todo ser capaz de pensar de forma alternativa y trans-disciplinaria en un mundo de redes e interrelaciones.”

A pesar de tener claras algunas definiciones, siempre salen a la luz, muchas incógnitas, algunas de las cuales van dirigidas a conocer como son los emprendedores, y a responder una pregunta esencial como lo es; ¿quién puede ser emprendedor? se nace así o lo podrá ir desarrollando con el pasar de los años.

Existen muchas respuestas enfocadas de manera diferente, sin embargo, lo resumiré en que todos los individuos pueden ser emprendedores, siempre y cuando primero tengan definido su propósito en la vida, una visión clara hacia el futuro y lo que esperan del él, y que

sepan potencializar sus habilidades y/o dones, conociéndose a sí mismos, resaltando sus virtudes innatas y las que puedan perfeccionar.

Una vez que se hace esto, es más fácil que salgan a relucir los rasgos propios del perfil de un emprendedor, como lo describe el especialista Marcelo Lebediker, Presidente Parque TEC, en su artículo “El Emprendedor”.

El que no tiene la convicción, ni la pasión, aun con un padre rico y generoso, no alcanzará el éxito. Quien emprende, también emprende una búsqueda de libertad e independencia. Es una persona optimista y soñadora, con una visión clara de hacia dónde puede y quiere llevar su futuro y el de su empresa.

En otras palabras una persona con una visión, va tener pasión por lo que hace porque sabe que lo va llevar a lograr su sueño, y va desarrollar iniciativa, decisión, confianza, habilidades organizativas y de coordinación y liderazgo competitividad, características que distinguen a un emprendedor.

No obstante, para llegar a ser un buen emprendedor se consideran no solo habilidades, sino una seguir una serie de lineamientos primordiales que harán de la tarea un sueño real, para ello lo delimita a cinco pasos a seguir:

Encontrar un propósito en la vida

Dicho de otra manera si no se sabe para dónde se va es muy probable que nunca se llegue a ningún lado. Todas las personas tienen un propósito por el cual fueron creados, se nace con talentos, pero la responsabilidad de cada uno es identificarlos, y si no por lo menos tratar

de desarrollar otros que puedan servir para cumplir con los objetivos establecidos.

¿Qué estoy buscando?

Todo ser humano tiene un poderoso deseo en lo profundo de su corazón, algo que afecta sus pensamientos y sentimientos más íntimos, algo que enciende las almas. Algunas personas, desde niños, tienen una fuerte sensación de lo que se trata. A otros, les lleva media vida llegar a descubrirlo. Pero no importa lo que sea, está allí. Solo se tiene que encontrar.

¿Por qué fui creado?

Todo ser es diferente. Nadie más en el mundo tiene exactamente los mismos dones, talentos, antecedentes o futuro. Esa es una de las razones por la que sería un grave error tratar de ser alguien distinto a quien realmente se es. Si se analiza la combinación única de capacidades, en los recursos que cada individuo tiene a disposición, en la historia personal y las oportunidades que los rodean. Si se identifica objetivamente esos factores y se descubre el deseo de cada corazón, es cuando se llega a descubrir el propósito en la vida de cada quien.

¿Creó en mi potencial?

Cada uno puede actuar consistentemente en una manera que contradiga la imagen que se tiene de uno mismo. Si no se cree en que se tiene potencial, nunca se podrá poner en funcionamiento. Si no se está dispuesto a trabajar para alcanzar un gran potencial, no habrá éxito.

Potencializar esas habilidades y/o dones con los que se nace

Si bien todos los seres humanos nacen con dones y talentos, una vez que los descubre el deber es desarrollarlos al máximo. Para poder alcanzar así un máximo potencial, se tiene que estar en constante aprendizaje y práctica de las habilidades que posee.

En su libro *Destinado al Éxito* del Pastor Dante Gebel dice “no basta con solo conocer tus talentos o tus dones, la pregunta es ¿Qué vas hacer con ellos? ¿Vas a dejar que se desperdicien? o ¿Vas a hacer algo para sacarle el mayor provecho?” No se pueden quedar estancados en un mismo lugar se tiene que poner en marcha y quitarse el miedo a fracasar porque en ese proceso es cuando se afinan las habilidades. Todos los grandes emprendedores han tenido miedo pero no dejan que estos temores los detenga. Como dijo Feliciano franco de Urdinarrain “el valor no es la ausencia del Miedo si no la convicción de que hay algo más grande”.

Tener ambición y creatividad constructiva para cumplir sus sueños

Es vital tener la capacidad de desenvolverse autónomamente y en forma eficiente en lo que hace, debe ser alguien que crea en sus ideas y que sea capaz de llevarlas a cabo, de encontrar la manera de materializar sus sueños.

Ese emprendedor con ambición debe de enamorarse de lo que hace y que sea capaz de enfrentar obstáculos y riesgos para lograr lo que quiere, claro está con tiempo, dedicación, esfuerzo y con ideas claras y estructuradas que le permitan sobresalir de manera positiva.

Que con el tiempo aprenda de sus errores, que no se estanque o abandone el proyecto cuando se equivoca o fracasa, que se levante las veces que sean necesarias y que intente salir adelante pese a las dificultades que encuentra en el camino.

Esta obra hace mención eficaz de que el problema no es el tener miedo, sino cómo se maneja el miedo. Como manejar el fracaso hace la diferencia. La razón más importante de la falta de éxito es que la mayoría de la gente juega a lo seguro y no se arriesga, perfil contrario al emprendedor.

Y una frase que realmente marca al leer este libro es aquella que dice, El fracaso integra a los ganadores, pero derrota a los perdedores.

Rodearse de talentos

Buscar siempre un equipo para que el proyecto llegue a buen puerto en un tiempo razonable, personas que tengan propósito de vida, que sepan que es lo que quieren y hacia donde se dirigen

Por otro lado, en la mayoría de ocasiones -sobre todo si es un proyecto que tiene cierto grado de creatividad e innovación- es muy útil tener a otras personas cualificadas con las que contrastar ideas.

Tener un equipo de gente a tu alrededor hace que esos momentos difíciles sean más breves y ocurran con menos frecuencia, porque unos se dan fuerza y energía a otros, y nunca está desmotivado todo el equipo a la vez.

Asegúrate de que la gente con la que te asocias no creará problemas luego o puede ser peor el remedio que la enfermedad.

Disfrutar intensamente el camino

Es el último paso, pero quizás el más importante de todos, ya que engloba lo que realmente es el significado de vivir intensamente con retos

y dificultades, con obstáculos y triunfos, porque una persona emprendedora va más allá de solo pensar en que hacer o innovar, es alguien que tiene entusiasmo, mucha energía y fortaleza, que como se ha dicho tiene miedo, pero el miedo no lo paraliza

Quiere decir que es alguien que cuenta con una dosis alta de autonomía e independencia, las cuales son habilidades que se pueden aprender y optimizar con el ejercicio de una serie de técnicas sencillas.

Las personas que son verdaderamente emprendedoras y que triunfan tienen la capacidad de aprender de sus fracasos y errores, de obtener y desarrollar el valor para seguir adelante, volviendo a retomar una y otra vez el proyecto hasta llevarlo por el buen camino, siendo oportunos en su labor.

Es por esto que cada vez que se tenga sueños lo mejor sería realizarlos de manera entusiasta, buscando un nuevo comienzo libre de excusas que limitan las potencialidades.

La decisión de ser emprendedor está en cada persona, que quiera tener un destino diferente, que quiera dejar de ser del montón, palabras del empresario José Francisco Meza Ramos, una persona que demuestra con su ejemplo de vida que se pueden lograr las metas siempre y cuando se direccionen hacia ellas, sin miedo, con ánimo, con ganas de ser diferente.

Tantas definiciones sobre el Emprendimiento llevan a pensar que finalmente es una disciplina como muchas que permite ir esculpiendo una obra de arte, y esa obra de arte se llama vida, y labra el camino y demuestra que absolutamente todas las personas pueden tener una existencia más plena, satisfacer sus apetitos personales, pero también contribuir a fines sociales, con un solo elemento que se llama FORJAR

siendo felices, rodeados de gente positiva y ecuánime, para alcanzar las metas establecidas.

Por lo tanto, el emprendedor Nace no se hace, todas las personas nacen con el don de emprender, si bien cada persona es diferente todos tienen el potencial para desarrollar las características propias de un emprendedor, quien con un sueño (visión) y el empeño suficiente no logra su meta con éxito, a veces no se emprende no por que no pueda sino por indecisión, perfección, temor, enojo o pereza y por esto se detiene para desarrollarse al máximo potencial.

Parece entonces que el emprendedor se basa en el arte de no perder, el no perder los sueños por más lejos que se vean, el no perder la esperanza de que todo va salir bien, y el no perder la confianza en las propias habilidades.

CONTENIDO

Los emprendedores

ACTIVIDADES

1. Bienvenida a todos los estudiantes.
2. Aplicar la dinámica grupal.
3. Explicar en qué consiste la dinámica. Procesar la actividad a través de preguntas: ¿Cómo se sintieron?, entre otras.
4. Invitar al grupo a observar el video interactivo. Propiciar comentarios referidos a lo observado para explorar sus conocimientos previos.
5. Procesar la actividad a través de la técnica de preguntas y respuestas.

RECURSOS

Humanos: investigador y estudiantes.

Materiales: proyector computador, DVD.

Tiempo: dos horas académicas.

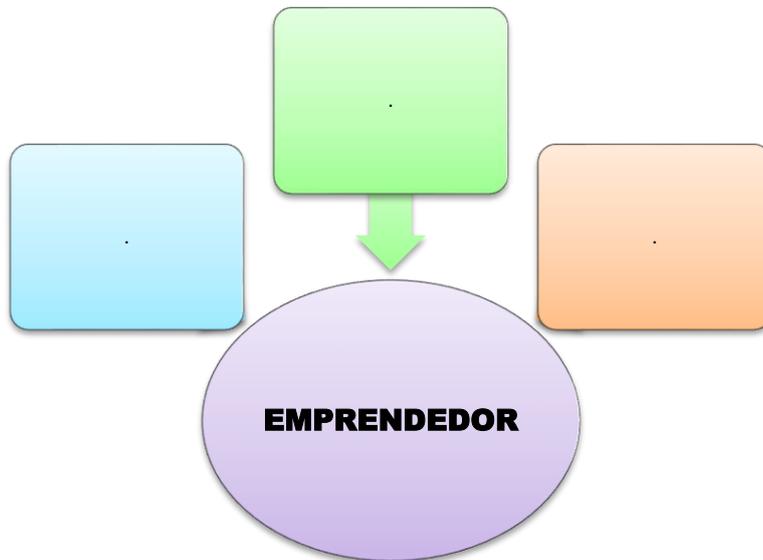
TALLER N° 2

Para obtener mejores resultados se pide que califique su desenvolvimiento en las siguientes actividades.

✚ Valore su participación

Valora tu participación de 1 a 5	
Asistencia	
Participación	
Interés	
Utilidad	
Responsabilidad	
Cooperación	

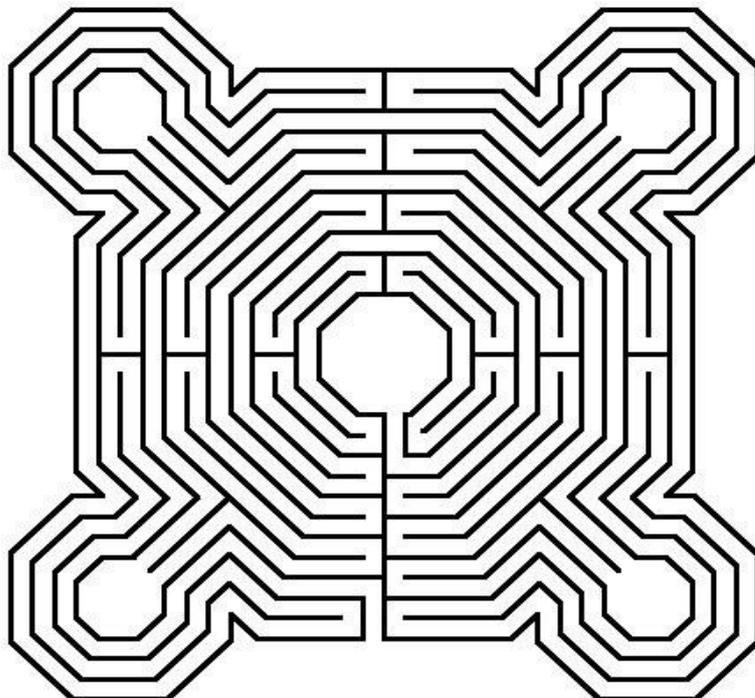
✚ Describa como debe ser un emprendedor.



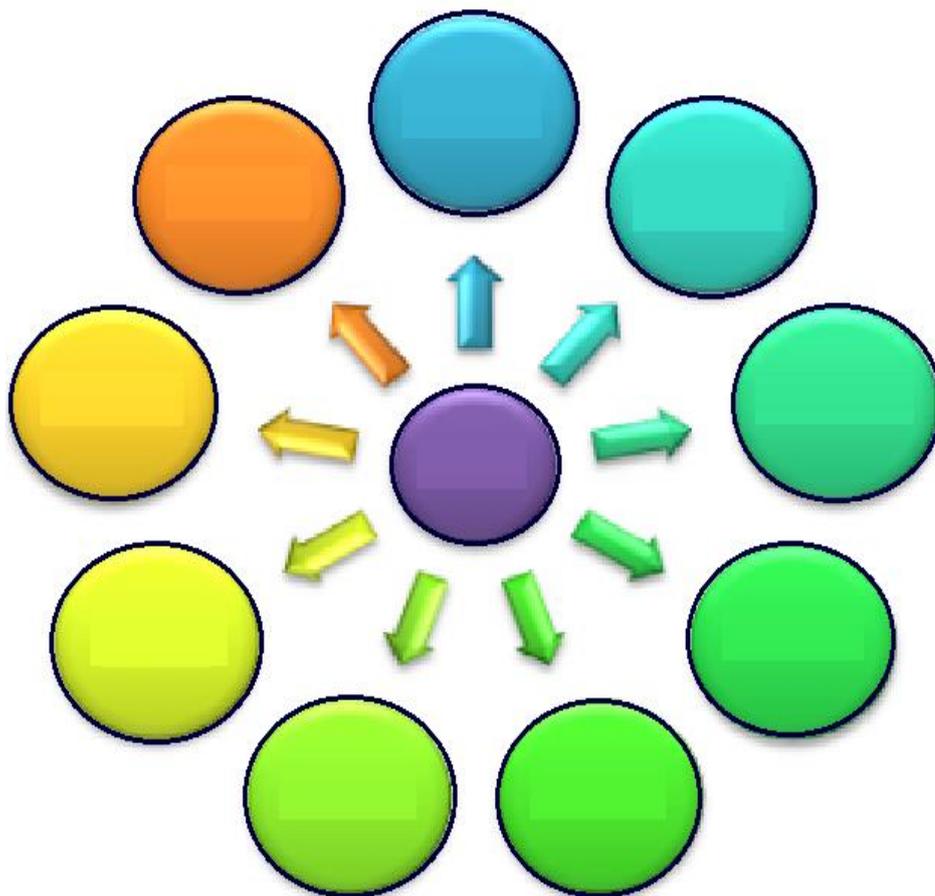
Realice una lluvia de ideas sobre las características un emprendedor.



✚ Para fortalecer sus habilidades y destrezas juegue el torneo del éxito. Dibuje su objetivo en el centro y vaya tras de él, y resuélvalo.

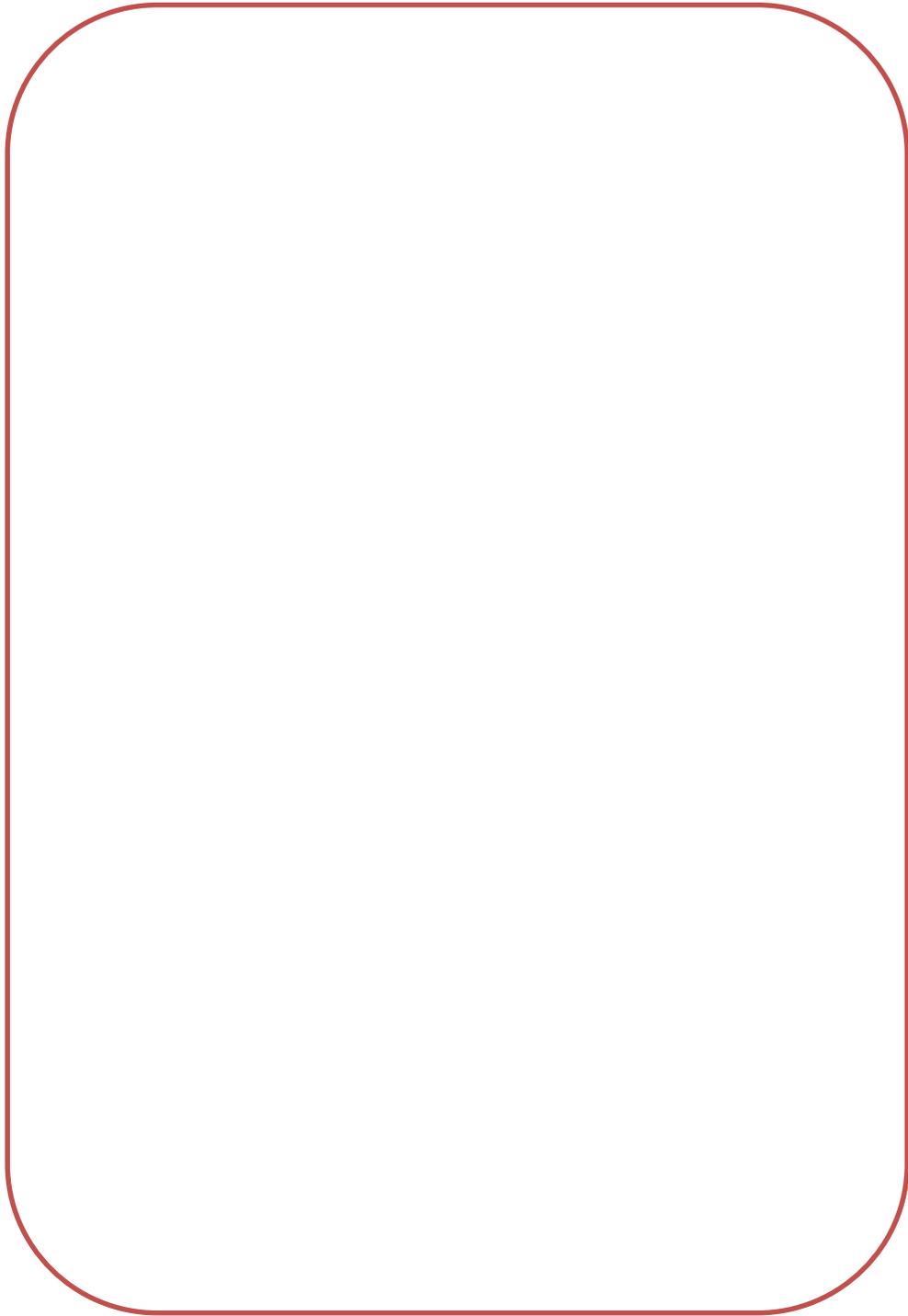


✚ Realice una mesa redonda y saque criterios acerca del tema.



EVALUACIÓN

- 📌 Observe el video interactivo y realice un resumen mediante un mapa conceptual.



VIDEO 3



**EMPRENDIENDO
UN NEGOCIO**

• DESCRIPCIÓN DEL BLOQUE TEMÁTICO

CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
<p>UNIDAD 3 EMPRENDIENDO UN NEGOCIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Empezar emprendiendo. • ¿Por qué es importante un plan de negocio? • Partes de un plan de negocio. 	<p>Describir las funciones y destrezas de la construcción del negocio mediante la técnica de Organización de grupos. Comprender y explicar las distintas teorías en el marco de las obligaciones laborales. Desarrollar un plan de negocios Trabajar en grupos para el desarrollo de emprendimientos.</p>	<p>Valorar el trabajo metódico, organizado y realizado eficazmente. Debate sobre obligaciones laborales.</p>

• DESARROLLO POR ETAPAS

<p><u>PRIMERA ETAPA</u></p> <p>PREPARACIÓN</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir conceptos sobre negocios. • Comprender y explicar las distintas teorías sobre los diferentes negocios actuales. • Comunicar de manera efectiva y asertiva los pasos para crear un negocio. • Valorar y comprender el rol e impacto de emprender un negocio. <p>Estrategias</p>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de cuestionarios de evaluación sobre la creación de negocios. • Entablar un diálogo con los estudiantes para tener un claro conocimiento acerca de sus expectativas sobre los emprendimientos. • Entrega de textos guías. • Observar videos sobre el tema. <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de presentación. • Lluvia de ideas. • Dar a conocer resultados de evaluación diagnóstica. • Análisis e interpretación del documento guía. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación diagnóstica. • Participación en clase de los estudiantes, desarrollo de trabajos en clase.
<p><u>SEGUNDA ETAPA</u></p> <p>DEMOSTRACIÓN</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar al estudiante para que adopte una actitud positiva frente al proceso de aprendizaje que se va a realizar. • Demostrar la importancia de la asignatura como es Emprendimiento y Gestión. • Analizar si los emprendimientos son buenas ideas.

	<p>Estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entablar un diálogo sobre los componentes de un negocio. • Exponer a los estudiantes criterios sobre el tema, para lograr el entendimiento total de los temas a tratarse en el video presentado. • Desarrollo de la técnica investigativa, lluvia de ideas, técnica de preguntas, trabajo en grupos. <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialogo. • Explicación y motivación hacia el tema. * Lluvia de idea.
<p><u>TERCERA ETAPA</u></p> <p>PRÁCTICA</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar los conocimientos adquiridos sobre los negocios en la actualidad. • Transformar los contenidos teóricos estudiados en prácticos, a través del desarrollo de organizadores gráficos. <p>Estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar hacia el trabajo en grupo. • Investigación en bibliografía especializada acerca del tema. <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos en grupo.

	<ul style="list-style-type: none"> • Investigaciones. • Aclarar las dudas existentes en los estudiantes acerca del tema. • Diseño de organizadores gráficos. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación en clase. • Trabajos en clases individuales y/o grupales.
--	---

Investigadora: Alba Tatiana Pastrana Córdova

Objetivo.- Apoyar a formar grupos de micro emprendimientos en los estudiantes.

LINK DE CANAL DE YOUTUBE VIDEO 3

<https://youtu.be/W1wZfFCO3h4>

EMPRENDIENDO UN NEGOCIO

Emprender un negocio no es tarea fácil es por ello que se necesita un plan que permita dar forma a la idea para alcanzar los objetivos.



Existe varias maneras de iniciar un negocio de Emprendimiento, la primera premisa del emprendedor es ser el propio jefe, y esto lleva a conocer el mundo de los negocios, esto hace recordar que eso es el punto de partida para crear un negocio que sea fructífero y deje réditos económicos dando a conocer la constancia del trabajo para lograr una meta.

EMPEZAR EMPRENDIENDO

Los negocios exitosos se basan en tres pilares fundamentales:

1. La idea
2. El emprendedor
3. El plan de negocio

La idea de negocio: es una descripción breve y clara de las operaciones básicas del negocio que se desea poner en marcha.

El plan de negocio: es un documento que describe en detalle todos los aspectos del negocio.

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE UN PLAN DE NEGOCIO?



Figura 43 plan de negocio

PARTES DE UN PLAN DE NEGOCIO

El plan de negocio tiene las siguientes partes:

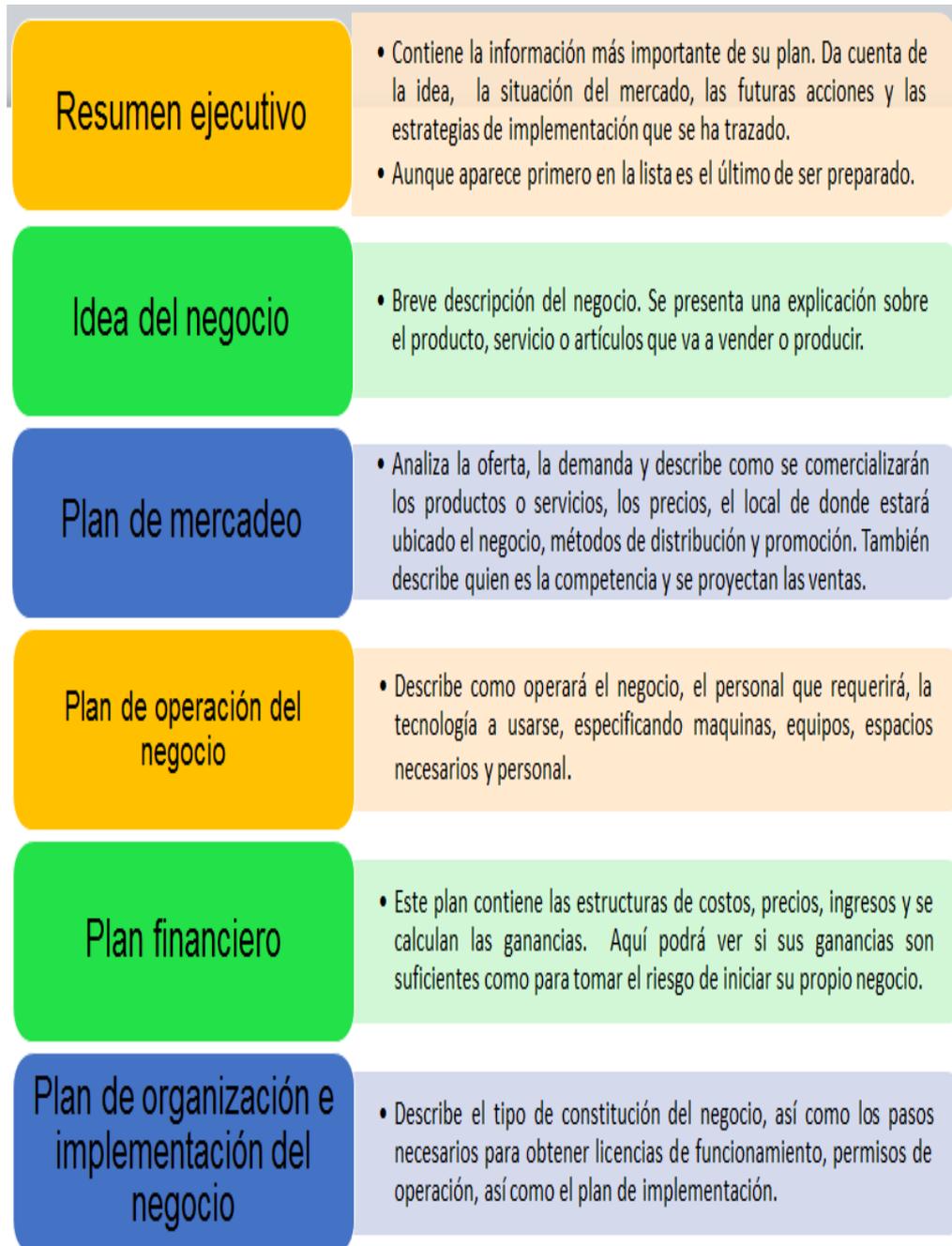


Figura 44 plan de negocio

CONTENIDO

Emprendiendo un negocio

ACTIVIDADES

1. Bienvenida a todos los estudiantes.
2. Aplicar la dinámica grupal.
3. Explicar en qué consiste la dinámica. Procesar la actividad a través de preguntas: ¿Cómo se sintieron?, entre otras.
4. Invitar al grupo a observar el video interactivo. Propiciar comentarios referidos a lo observado para explorar sus conocimientos previos.
5. Procesar la actividad a través de la técnica de preguntas y respuestas.

RECURSOS

Humanos: investigador y estudiantes.

Materiales: proyector computador, DVD.

Tiempo: dos horas académicas.

TALLER N° 3

Para obtener mejores resultados se pide que califique su desenvolvimiento en las siguientes actividades.

✚ Valore su participación

Valora tu participación de 1 a 5	
Asistencia	
Participación	
Interés	
Utilidad	
Responsabilidad	
Cooperación	

✚ Contesta lo siguiente:

- ¿Por qué es importante un plan de negocio?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

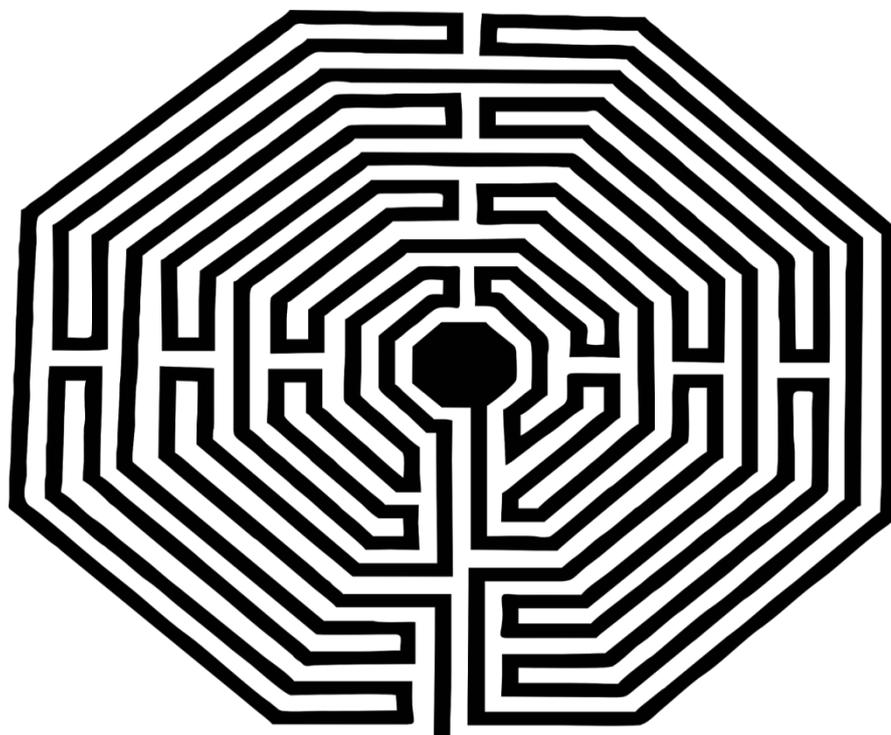
.....

✚ Encontrar en la sopa de letras las palabras que tengan relación con el tema visto.

Emprender- Competir- Decidir- Laboral- Empresa- Desplazado-
 Empleo- Error- Desempleo- Produce- Empresario- Vende-
 Emprendimiento.

A	T	P	A	R	I	D	I	C	E	D	Q	B	I	G	J	I
C	I	G	Y	O	O	D	A	Z	A	L	P	S	E	D	B	N
E	E	W	B	L	I	Ñ	W	R	N	X	G	Q	O	C	E	B
V	M	M	K	L	F	R	L	K	J	R	Ñ	F	R	O	C	K
R	A	P	P	K	S	E	A	A	I	P	N	A	T	M	U	C
E	R	R	O	R	S	A	M	S	C	A	M	D	C	P	D	G
R	C	A	O	E	E	P	E	P	E	A	E	M	E	E	O	D
5	G	S	R	L	N	N	O	B	R	R	M	L	S	T	R	Ñ
F	O	E	B	P	P	D	D	Q	Y	E	P	R	Q	I	P	S
F	M	R	N	R	F	M	E	I	O	E	N	M	T	R	B	I
A	E	P	C	E	O	C	E	D	M	F	N	D	E	K	D	S
F	C	M	M	D	O	E	A	S	O	I	L	I	E	M	L	S
V	O	E	H	N	F	K	L	G	E	R	E	X	Y	R	L	N
S	J	S	H	E	R	V	G	P	G	D	M	N	J	J	A	Ñ
D	N	P	N	V	W	B	O	C	M	F	O	Y	T	X	F	H
K	Ñ	F	L	A	R	O	B	A	L	E	S	A	S	O	Ñ	I
K	G	T	R	L	T	X	G	E	I	Ñ	X	L	G	P	T	K

- ✚ Para fortalecer sus habilidades y destrezas juegue el torneo del éxito. Dibuje su objetivo en el centro y vaya tras de él, y resuélvalo.

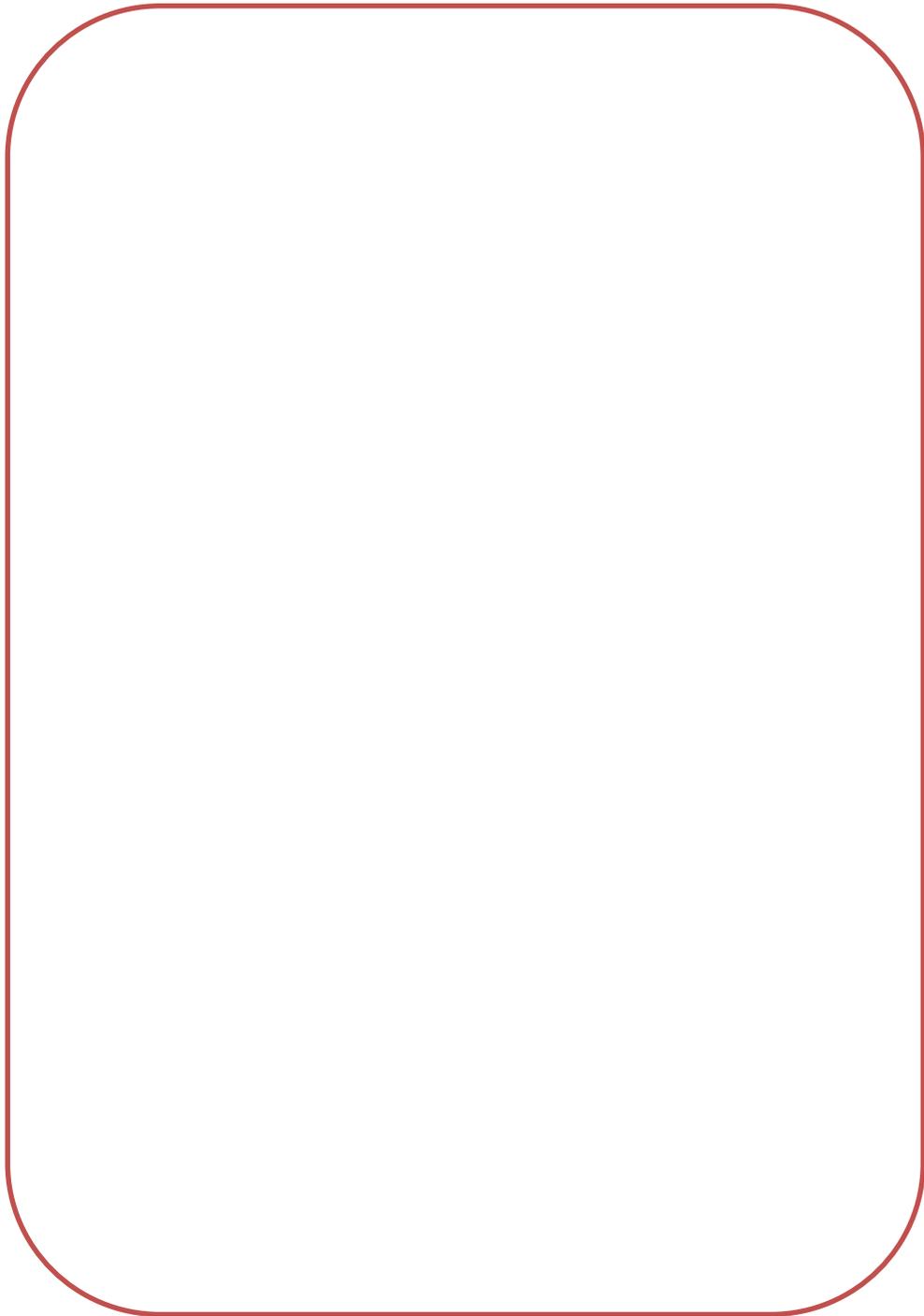


- ✚ Forme grupos de trabajo y realice una microempresa que le gustaría emprender.



EVALUACIÓN

- ✚ Observe el video interactivo y realice un resumen mediante un mentefacto conceptual.



VIDEO 4



IDEA DE NEGOCIO

• DESCRIPCIÓN DEL BLOQUE TEMÁTICO

CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL
<p>UNIDAD 4 IDEA DE NEGOCIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Idea del negocio Revisa tu idea de negocio 	<p>Analizar estrategias para determinación de costos mediante la técnica de Exposición. Como optimizar las ideas de los negocios tradicionales Crear ideas innovadoras de negocios. Trabajar de manera colaborativa y respetar el aporte de los compañeros.</p>	<p>Valorar la importancia de saber escuchar. Valorar el trabajo metódico, organizado y realizado eficazmente. Responsabilizarse de la confidencialidad en el acceso a la documentación.</p>

• DESARROLLO POR ETAPAS

<p><u>PRIMERA ETAPA</u></p> <p>PREPARACIÓN</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> Describir conceptos sobre los negocios en la actualidad. Comprender y explicar las distintas teorías sobre la creación de negocios emprendedores. Comunicar de manera efectiva y asertiva. Valorar y comprender el rol e impacto del líder en un negocio o emprendimiento. <p>Estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> Aplicación de cuestionarios de evaluación
--	---

	<p>sobre emprendedores con un cierto nivel de conocimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entablar un diálogo con los estudiantes para tener un claro conocimiento acerca de sus expectativas sobre los negocios. * Entrega de textos guías. • Observar videos sobre el tema. <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de presentación. • Lluvia de ideas. • Dar a conocer resultados de evaluación diagnóstica. • Análisis e interpretación del documento guía. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación diagnóstica. • Participación en clase de los estudiantes, desarrollo de trabajos en clase.
<p><u>SEGUNDA ETAPA</u></p> <p>DEMOSTRACIÓN</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar al estudiante para que adopte una actitud positiva frente al proceso de aprendizaje que se va a realizar. • Demostrar la importancia de la asignatura como es Emprendimiento y Gestión. • Analizar la importancia de tener un negocio propio.

	<p>Estrategias</p> <ul style="list-style-type: none">• Entablar un diálogo sobre los ideas de negocios innovadores.• Exponer a los estudiantes criterios sobre el tema, para lograr el entendimiento total de los temas a tratarse en el video presentado.• Desarrollo de la técnica investigativa, lluvia de ideas, técnica de preguntas, trabajo en grupos. <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none">• Dialogo.• Explicación y motivación hacia el tema.• Lluvia de idea.• Exposiciones.• Preguntas.• Trabajo en grupos.• Entrega de guías didácticas.• Ejecución de las instrucciones que contiene la guía didáctica. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none">• Participación en clase.• Medir el grado de atención que presta el estudiante en el transcurso de las clases.
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Aporte de ideas. • Ejecución de instrucciones de la guía. • Pruebas.
<p><u>TERCERA ETAPA</u></p> <p>PRÁCTICA</p>	<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar los conocimientos adquiridos sobre negocios nuevos. • Transformar los contenidos teóricos estudiados en prácticos, a través del desarrollo de organizadores gráficos. Estrategias. • Motivar hacia el trabajo en grupo. • Investigación en bibliografía especializada acerca del tema. <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajos en grupo. • Investigaciones. • Aclarar las dudas existentes en los estudiantes acerca del tema. • Diseño de organizadores gráficos. <p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participación en clase. • Trabajos en clases individuales y/o grupales.

Investigadora: Alba Tatiana Pastrana Córdova



Figura 45 idea de un negocio

Objetivo.- Contribuir con ideas productivas en los estudiantes para micro emprendimientos.

LINK DE CANAL DE YOUTUBE VIDEO 4

https://youtu.be/XBkS4pg5_Jk

IDEA DEL NEGOCIO

Para poder construir el negocio es necesario saber qué tipo de actividad de va a llevar a cabo para direccionar y plantear las actividades de acuerdo al negocio.

Se clasifican en:

- **De comercio:** donde se venden mercadería.
- **Mayorista:** donde se compra materiales y se vende a comercios menores.

- **Minorista:** que compra a mayoristas y venden a consumidores.
- **De servicios:** que se especializan en determinada tarea.

Revisa tu idea de negocio

Para describir adecuadamente el producto o servicio que vas a ofrecer en el mercado, es necesario responder a las siguientes preguntas:

- ¿Existe mercado para lo que se ofrecerá?
- ¿Cuál es el mercado para el negocio?
- ¿El negocio soluciona una necesidad insatisfecha?
- ¿El cliente busca este servicio?
- ¿El producto o servicio tiene un mercado específico?
- ¿Existen servicios asociados al negocio?
- ¿Cómo determinar el público meta?
- ¿El producto es nuevo en el mercado?
- ¿Cómo se determina la utilidad del producto?

CONTENIDO

Ideas de negocios

ACTIVIDADES

1. Bienvenida a todos los estudiantes.
2. Aplicar la dinámica grupal.
3. Explicar en qué consiste la dinámica. Procesar la actividad a través de preguntas: ¿Cómo se sintieron?, entre otras.
4. Invitar al grupo a observar el video interactivo. Propiciar comentarios referidos a lo observado para explorar sus conocimientos previos.
5. Procesar la actividad a través de la técnica de preguntas y respuestas.

RECURSOS

Humanos: investigador y estudiantes.

Materiales: proyector computador, DVD.

Tiempo: dos horas académicas.

TALLER N° 4

Para obtener mejores resultados se pide que califique su desenvolvimiento en las siguientes actividades.

✚ Valore su participación

Valora tu participación de 1 a 5	
Asistencia	
Participación	
Interés	
Utilidad	
Responsabilidad	
Cooperación	

✚ Conteste lo siguiente:

- Ha pensado en alguna idea de negocio

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

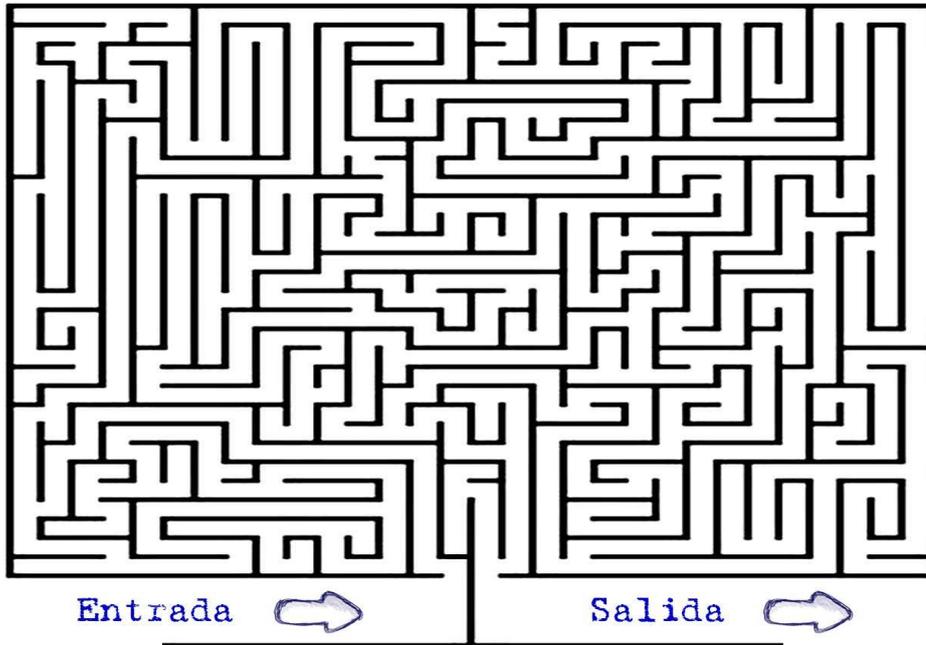
.....

✚ En la siguiente sopa de letras encuentre 18 palabras que tienen que ver con las condiciones determinantes de un emprendedor:

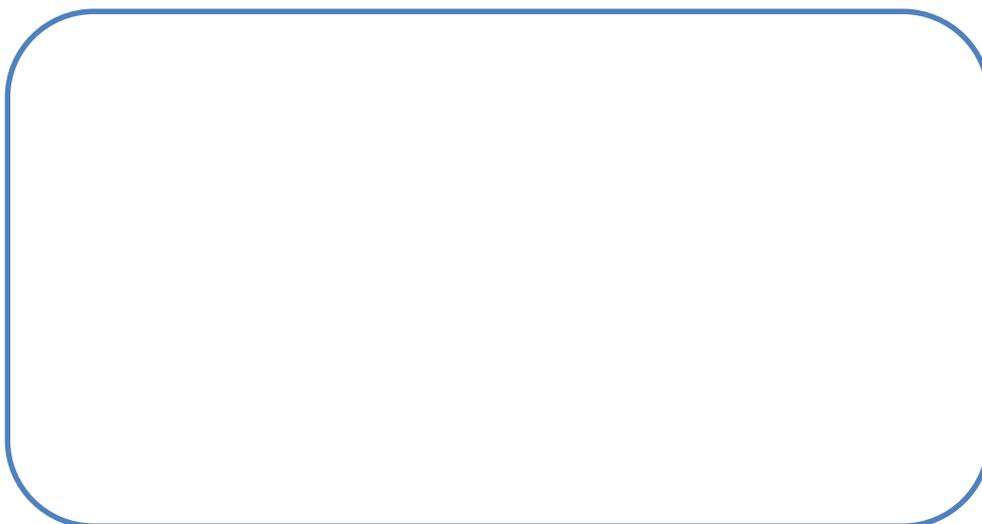
Ambición- **Dinero-** **Protagonismo-** **Disfrute-** **Moderación-**
Determinación- **Compartidos-** **Novicio-** **Resultados-** **Responsabilidad-**
Optimismo- **Incondicional-** **Sueño-** **Aprendiz-** **Éxitos-** **Pasión.**

A	B	X	N	U	Z	S	W	L	N	O	I	C	I	M	B	A	A
N	O	I	C	A	R	E	D	O	M	A	Q	M	K	N	H	D	V
E	D	C	G	O	M	S	I	M	I	T	P	O	J	M	P	I	O
P	M	N	F	T	I	X	J	I	P	O	G	R	Ñ	T	I	N	L
R	N	O	I	C	A	P	I	C	N	A	M	E	E	I	H	E	R
O	D	I	A	Y	H	J	Q	N	K	E	G	S	J	N	C	R	S
T	I	C	I	A	C	Y	O	D	Q	C	P	P	S	C	D	O	H
A	S	A	N	E	A	I	M	Y	E	I	U	O	E	O	C	I	Q
G	F	N	C	K	S	J	D	K	R	Q	O	N	X	N	I	A	Z
O	R	I	Y	A	W	O	S	I	N	A	M	S	E	D	K	S	E
N	U	M	P	Y	Y	Y	T	H	D	I	S	A	U	I	E	C	Q
I	T	R	A	D	R	U	J	I	R	E	I	B	F	C	A	W	A
S	E	E	P	G	A	I	S	R	X	A	M	I	J	I	E	S	J
M	R	T	O	L	A	G	U	H	E	E	I	L	U	O	K	O	W
O	W	E	I	W	B	Z	E	R	V	K	T	I	L	N	U	I	G
R	O	D	L	X	D	E	Ñ	D	Z	R	P	D	F	A	O	C	R
W	A	N	B	J	F	V	O	S	G	S	O	A	U	L	T	I	Z
D	X	L	I	L	R	E	S	U	L	T	A	D	O	S	T	V	R
Z	A	T	G	M	H	A	E	M	B	A	O	N	I	U	U	O	J
E	P	Z	J	T	A	T	X	N	I	L	E	M	V	S	P	N	U
Y	I	G	R	E	L	C	O	M	P	A	R	T	I	D	O	S	Ñ

- ✚ Para fortalecer sus habilidades y destrezas juegue el torneo del éxito. Dibuje su objetivo en el centro y vaya tras de él, y resuélvalo.

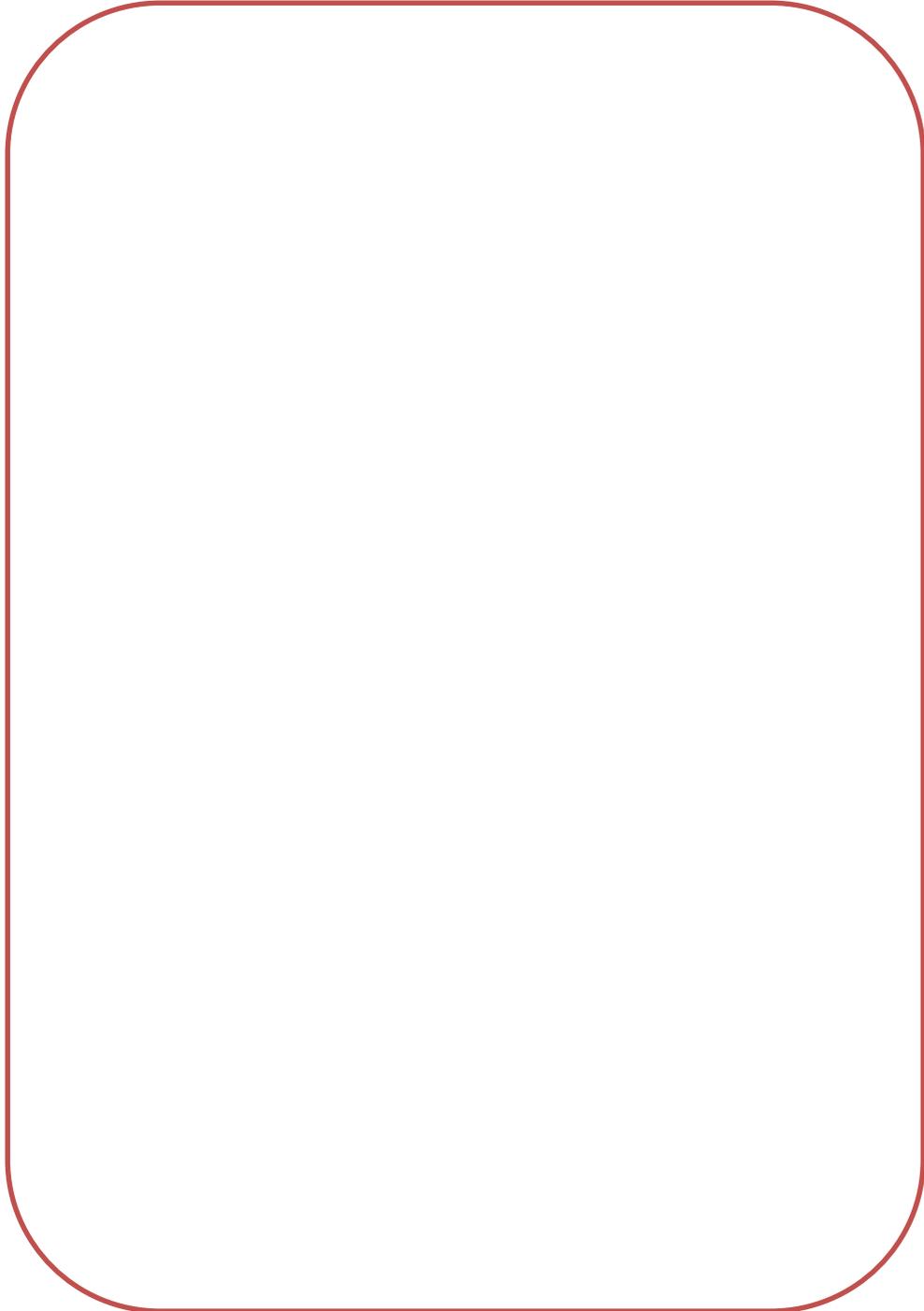


- ✚ Realice un mapa conceptual sobre ideas innovadoras de negocios.



EVALUACIÓN

- 📌 Observe el video interactivo y realice un resumen mediante un mapa conceptual.



VIDEO 5

PARA DOCENTES



**EDUCACION EMPRENDEDORA Y DE GESTIÓN
¿CÓMO AYUDAR A FORMAR EMPRENDEDORES
DESDE LAS AULAS?**

Objetivos.- Dar a conocer a los docentes la importancia de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes.

LINK DE CANAL DE YOUTUBE VIDEO 5

https://youtu.be/KWVGmOrO_9g

¿CÓMO AYUDAR A FORMAR EMPRENDEDORES DESDE EL AULA?

La columna vertebral del método educacional tradicional es la transmisión de conocimientos a través de canales de comunicación verbal (oral y escrita) en la que se evidencia la existencia de dos polos distintos: los estudiantes recibiendo informaciones pasivamente y el docente propietario de un saber específico, transmitiendo conocimientos y evaluando el aprendizaje obtenido.

En cambio en el método participativo, el principal objetivo es la participación más activa del estudiante que debe asumir mayor responsabilidad personal por el propio proceso de aprendizaje y requiere seguir la siguiente secuencia:

- El estudiante debe verse obligado a movilizar sus conocimientos previos relacionados, y si éstos son insuficientes, deberá buscar información adicional requerida.
- Luego, deberá diseñar diferentes alternativas de solución, tomar una decisión sobre el camino a seguir y planificar su realización.
- Necesitará realizar las operaciones requeridas o coordinar su ejecución.

- Finalmente, reflexionara y aprenderá sobre la base de los resultados.

La actividad descrita pone en juego las fuerzas de la persona entera. Es decir, además de las competencias de la especialidad como el conocimiento y las destrezas, compromete competencias personales como autonomía, iniciativa y responsabilidad.

Los modelos más adecuados para lograr estos aprendizajes son el de problematización o aprendizaje por error, el colaborativo y el basado en problemas para una educación emprendedora.

Para trabajar simulaciones para el aprendizaje por el método de problematización se pueden usar “ejercicios de aprendizaje” (“juegos”) y otras simulaciones.

Un “ejercicio de aprendizaje” es una experiencia estructurada en el que las personas deben realizar una tarea que involucre la resolución de un problema y la superación de obstáculos.

Al iniciar un juego, el facilitador debe ser capaz de estimular la curiosidad e interés del grupo. Entretanto, la conducta del facilitador debe reflejar firmeza, seguridad e inspirar confianza, ya que las personas necesitan percibir al conductor del proceso como alguien que realmente conduce, sabe lo que está haciendo y dónde quiere llegar. Las instrucciones de la tarea a realizarse deben ser claras y transmitidas con seguridad. La cantidad de informaciones proporcionadas deben ser determinadas, de acuerdo con los objetivos que se quieren alcanzar. Durante la realización de la tarea básica del juego, la función del facilitador es observar atentamente los fenómenos ocurridos y monitorear el desarrollo de actividades, estimulando el entusiasmo del grupo con frases de desafío e incentivo cuando sea conveniente e,

interferir para corregir distorsiones, si fuera necesario: las distorsiones de instrucciones que ocurren durante el juego pueden ser un excelente material de análisis de la conducta personal y grupal, en la etapa de procesamiento y, en ese caso, no debe ser corregido; entretanto, pueden ocurrir distorsiones que alteran totalmente la naturaleza del juego e inviabilizan la realización de los objetivos deseados en este caso, el facilitador debe intervenir (Vernaza, 2013, p. 79).

Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo supone la posibilidad de atribuir significados a lo que se va aprendiendo a partir de lo que se conocía. Se produce una revisión, modificación y enriquecimiento de los conocimientos previos y las estructuras de pensamiento, estableciendo nuevas conexiones y relaciones que aseguren su funcionalidad y memorización comprensiva.

Es importante remarcar que el aprendizaje es funcional cuando ha sido utilizado efectivamente en una situación concreta para resolver un problema determinado y, en nuevas situaciones, para afectar nuevos aprendizajes. La posibilidad de aprender se relaciona con la calidad de las enseñanzas previas y las conexiones que se establecen entre ellas.

El aprendizaje basado en problemas

Mientras en la secuencia tradicional se expone la información y posteriormente se busca la aplicación en la resolución de un problema, en el caso del ABP primero se presenta el problema, se identifican las necesidades de aprendizaje, se busca la información necesaria y finalmente se regresa al problema.

Se incentiva a los estudiantes a trabajar de manera colaborativa en pequeños equipos orientados a la solución de problemas, los cuales conjugan aprendizajes de diferentes áreas del conocimiento. Compartir esta experiencia de aprendizaje permite el desarrollo de habilidades, valores y sobre todo actitudes para el fortalecimiento personal y profesional del estudiante que con el método convencional expositivo difícilmente podría ponerse en acción.

Los objetivos de la educación en Emprendimiento:

Se puede resumir en:

- Buscar el desarrollo integral en los estudiantes.
- Promover en el estudiante la responsabilidad sobre su propio aprendizaje.
- Desarrollar habilidades para la evaluación crítica y la adquisición de nuevos conocimientos con un compromiso de aprendizaje de por vida.
- Desarrollar habilidades para las relaciones interpersonales.
- Involucrar a los estudiantes en un reto con iniciativa y entusiasmo.
- Desarrollar el razonamiento eficaz y creativo.
- Monitorear la existencia de objetivos de aprendizaje adecuados al nivel de desarrollo de los estudiantes.
- Estimular el desarrollo del sentido de colaboración como miembro de un equipo para alcanzar una meta en común.

Ventajas del Método de la educación en Emprendimiento:

Entre las ventajas del uso de la educación en Emprendimiento, se tiene que el entendimiento surge de las interacciones con el medio ambiente. El conflicto cognitivo al enfrentar cada nueva situación estimula el aprendizaje, lo cual lleva a desarrollar el conocimiento mediante el reconocimiento y aceptación de los procesos sociales y de la evaluación de las diferentes interpretaciones individuales del mismo fenómeno.

Otra ventaja se encuentra en la búsqueda de que el estudiante comprenda y profundice adecuadamente en la respuesta a los problemas.

Finalmente, la estructura y el proceso de solución de problemas están siempre abiertos, lo cual motiva un aprendizaje consciente y trabajo de grupo sistemáticos en una experiencia colaborativa de aprendizaje.

Procedimiento

Los estudiantes trabajan en equipos de seis a ocho integrantes con un tutor que promoverá la discusión en la sesión de trabajo con el grupo. El tutor o facilitador servirá de apoyo al grupo para la búsqueda de información. De ninguna manera se convertirá en autoridad en el curso.

El problema sirve como un detonador para que los estudiantes cubran los objetivos de aprendizaje.

A lo largo del proceso de trabajo grupal los estudiantes deben adquirir responsabilidad y confianza en el trabajo realizado en el grupo,

desarrollando la habilidad de dar y recibir críticas orientadas a optimizar su desempeño y del proceso de trabajo en grupo.

En este proceso, los estudiantes diseñan una metodología propia para la adquisición del conocimiento y aprenden sobre su propio proceso de aprendizaje. Los conocimientos son introducidos en directa relación con el problema y no de manera aislada o fragmentada. Los estudiantes pueden observar su avance en el desarrollo del conocimiento y habilidades, tomando conciencia de su propio proceso.

Técnicas de evaluación

Presenta las posibilidades de evaluación del ABP que puede elegir el docente:

Examen escrito.- Pueden ser aplicados, inclusive, con libros abiertos. Se debe garantizar que las preguntas estén diseñadas para asegurar la transferencia de habilidades a problemas o temas similares.

Examen práctico.- Son utilizados para garantizar que los estudiantes son capaces de aplicar habilidades aprendidas durante el curso.

Mapas conceptuales.- Los estudiantes representan su conocimiento a través de la creación de relaciones lógicas entre los conceptos y su representación gráfica.

Evaluación del compañero.- Se le proporciona al estudiante una guía de categorías de evaluación que le ayuda al proceso de evaluación del compañero. Este proceso enfatiza el ambiente cooperativo del ABP.

Autoevaluación.- Permite al estudiante pensar cuidadosamente acerca de lo que sabe, de lo que no sabe y de lo que necesita saber para cumplir determinadas tareas.

Evaluación al tutor.- Consiste en retroalimentar al tutor acerca de la manera en que participó en el grupo. Puede ser dada por el grupo o por un observador externo.

Presentación oral.- Presentación en un discurso que requiere la organización de las ideas.

Reporte escrito.- Presentación en un texto organizado de las ideas adquiridas.

Actividades de aprendizaje

Las actividades de aprendizaje deben ser construidas en bloques, de manera que lleven a los estudiantes a alcanzar: (i) contenidos de conocimiento, mediante la profundización; (ii) desarrollo de habilidades frente a las necesidades del proyecto que requieren del estudiante la transformación, análisis y evaluación de la información y finalmente, (iii) resultados de procesos mediante la evaluación de las ideas para buscar la solución a una situación específica.

Tabla 22 actividades de aprendizaje

Actividades de Aprendizaje	Ejemplos
Plan de negocio	Identificación de la idea y del mercado. Evaluación de la rentabilidad y la viabilidad técnica, comercial y financiera.
	Creación de prospectos. Propuestas a

Planeación	considerar. Desarrollo de plan de trabajo. Cronograma.
Investigación	Realizar una investigación. Observar y buscar información. Realizar experimentos.
Consulta	Contactar expertos y asesores. Discutir la información. Buscar soporte técnico.
Construcción y pruebas	Presentar un prototipo. Solicitar retroalimentación, realizar pruebas, evaluar.
Revisión y corrección de detalles	Construir a partir de la retroalimentación, hacer pruebas, evaluar.
Presentación	Presentar, exhibir y mostrar.
Demostración	Interrogar, discutir, cuestionar.

Investigadora: Alba Tatiana Pastrana Córdova

Las actividades del proyecto se pueden dividir en fases que sirvan para establecer puntos de control. Éstos pueden ser: Planeación, investigación y evaluación; es decir, orientación, recolección de información, análisis de datos y reporte del proyecto.

Apoyo instruccional

Consiste en guiar el aprendizaje de los estudiantes, así como facilitar un exitoso desarrollo del producto del proyecto. Aunque algunos tipos de apoyo se dan de manera imprevista, en general pueden ser planeados con anticipación.

Las posibilidades de apoyo instruccional son útiles para realizar un esquema general, establecer directrices, dar instrucciones, presentar

antecedentes, enseñar las estrategias, habilidades y funcionamiento, presentar los bosquejos y puntos de control.

La retroalimentación ha probado ser especialmente poderosa para apoyar el aprendizaje de los estudiantes. La guía, la práctica y la retroalimentación son necesarias para lograr adquirir gran cantidad de conocimiento.

El ambiente de aprendizaje

Aquí recomendará algunos elementos que optimizan el aprendizaje:

- Trate de llevar el proyecto más allá del salón de clases.
- Cambie el aspecto del salón para dar la impresión de un verdadero proyecto.
- Asegure que el trabajo sea distribuido en forma equitativa.
- Defina cuidadosamente los grupos de tal forma que se consideren habilidades heterogéneas, antecedentes, intereses y fuerzas para lograr grupos donde se desarrollen diferentes habilidades.

El contexto

Se refiere al lugar en que las actividades del proyecto se realizan. En la mayoría de los proyectos, cada actividad puede desarrollarse en contextos distintos. Los contextos potenciales son: en clase, después de la clase, biblioteca, empresa, con un asesor, asesor tecnológico o especialista.

Los recursos

Los recursos tecnológicos pueden ser un arma de doble filo: así como pueden ayudar a optimizar significativamente los proyectos y contribuir con la motivación y participación de los estudiantes, también pueden retrasar el progreso del mismo y distraer a los estudiantes de los aspectos centrales del proyecto.

Los recursos deben ser seleccionados con la intención de incrementar la fuerza del proyecto, no todos los recursos fomentan los aprendizajes, estos son poderosos cuando incrementan la información disponible y permiten a los estudiantes investigar críticamente conceptos, al analizarlos en la realidad.

Técnicas de evaluación

Evaluar es el proceso de emitir juicios respecto del logro de metas y objetivos del proyecto. El método de proyectos plantea dos tipos de evaluación: la evaluación de resultados de los estudiantes y la evaluación de la efectividad del proyecto en general.

Evaluación de los aprendizajes de los estudiantes:

Evaluación basada en el desempeño.- Los estudiantes realizan una actividad para demostrar lo que han aprendido.

Evaluación basada en resultados.- El trabajo de los estudiantes se evalúa para determinar lo que han aprendido.

Evaluación basada en pruebas o exámenes.- Los estudiantes dan respuesta a preguntas orales y escritas. Las respuestas correctas representan lo aprendido.

Reporte de autoevaluación.- Los estudiantes dan su propia evaluación acerca de lo que aprendieron, ya sea de manera oral y/o escrita.

La presentación de avances del proyecto sirve como un recurso para la evaluación. Permite al docente tener diversos elementos para evaluar el desarrollo del proyecto y el aprendizaje que los estudiantes van adquiriendo.

Se recomienda que los proyectos tengan una o más presentaciones públicas de avance para evaluar resultados relacionados con el trabajo del proyecto. Esto da a los estudiantes la oportunidad de demostrar lo que han aprendido y además puede incrementar la validez y autenticidad de la evaluación del proyecto.

El contenido de conocimiento, por ejemplo, puede ser revisado con base en el desempeño del estudiante. Las autoevaluaciones posteriores a las exposiciones permiten a los estudiantes explicar cómo y cuándo cambió su manera de pensar como resultado de su participación.

Los lineamientos también apoyan en la evaluación. Éstos son escalas usadas para evaluar los logros de los estudiantes como: aprender, cumplir con la tarea o demostrar actitudes positivas. Los lineamientos identifican un conjunto de dimensiones, usando tres o más frases para categorizar los logros de los estudiantes. Permiten a los estudiantes distinguir entre diferentes niveles de competencia para cada dimensión.

Objetivo.- Determinar las funciones del video interactivo como recurso eficaz en la enseñanza.

CONTENIDO

Funciones del video interactivo en el Emprendimiento.

ACTIVIDADES

1. Invitar a los participantes a manipular y conocer las partes que conforman el video interactivo y su importancia en el Emprendimiento y Gestión.
2. Propiciar una conversación acerca de las ventajas y desventajas del uso del video interactivo en clase.
3. Formar equipos de trabajo para comentar el material previamente preparado referido a las funciones de la TIC.
4. Exposición de la información mediante la preparación de un esquema que será presentado posteriormente en video interactivo.
5. Utilizando la herramienta de desarrollo de la inteligencia, se expone lo positivo, negativo e interesante de las jornadas.

RECURSOS

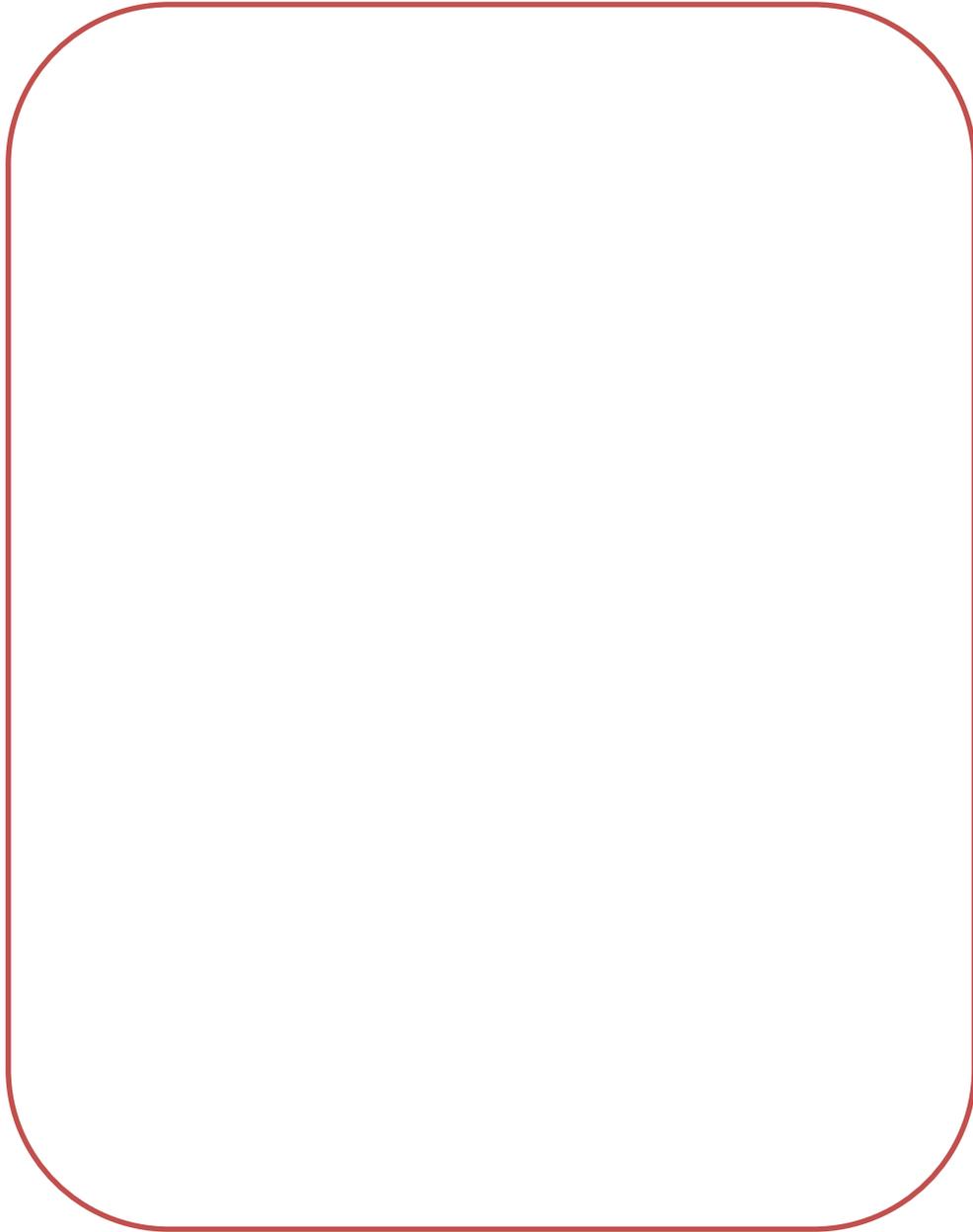
Humanos: investigador y docentes.

Materiales: proyector computador, DVD.

Tiempo: dos horas académicas.

EVALUACIÓN

- ✚ Realizar una mesa redonda con los docentes dónde emitan criterios valorativos sobre el Emprendimiento y Gestión.



Para cerrar la presente propuesta, es necesario resaltar la utilización del video interactivo en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión, como recurso interactivo entre el docente y el estudiante, es un acierto en la nueva didáctica educativa, pues permite, que los protagonistas en esta asignatura participen activamente en su realidad inmediata y comprendan mejor el contexto donde está desarrollándose el proceso educativo.

6.7. Impactos

6.7.1. Impacto social

La importancia que ha generado esta investigación ha sido muy significativa tanto en la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” como en el hogar, ya que es una temática de interés común en el desarrollo social. Además, estos videos interactivos poseen contenidos claros y de fácil acceso, la misma que contribuye en el proceso de aprendizaje y la formación integral de los estudiantes.

6.7.2. Impacto educativo

La aplicación de la presente guía didáctica sobre videos interactivos permitió fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, la misma que optimizará las habilidades de aprendizaje en los estuantes y al mismo tiempo fortalecer la comprensión y desarrollo educativo.

6.8. Difusión

La guía didáctica de videos interactivos, se difundió a docentes y estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”, en la exposición se motivó al uso de videos interactivos, para potenciar los procesos de enseñanza

aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, una vez concluida la difusión de la propuesta, se pudo percibir que hubo una gran aceptación por parte de docentes y estudiantes, además, compartieron criterios positivos y se comprometieron a usar los videos interactivos en clases, ya que es una herramienta novedosa e interactiva.

6.9. Bibliografía

- Adell, J. (2010). *Vigostsky, la educación en la sociedad*. Madrid : Santana.
- ADOBE. (2014). *Manual Flash*.
- Alonso, J. (14 de Junio de 2011). *Herramientas Tecnológicas*. Recuperado el 01 de Abril de 2014, de jennaalonso.wordpress.com: <http://jennaalonso.wordpress.com>
- Ausubel, D. (2010). *El aprendizaje Significativo*. México: Santillana.
- Bandura, A. (11 de Mayo de 2013). *www.howspa.com*. Recuperado el 08 de mayo de 2014, de www.howspa.com: www.howspa.com
- Bartolomé, A. (2012). *Nuevas tecnologías y enseñanza*. Barcelona: ICE- GRAO.
- Bartolomé, R. (2003). *Las nociones de los niños*. Guayaquil.
- Batista, M. A. (2007). *Tecnologías de la información y comunicación en la escuela*. Buenos Aires - Argentina: Brapack S.A.
- Brecht, B. (2010). *Teoría de la comunicación*. Barcelona: Anaya.
- Caba, M. (2003). *Introducción a la tutoría On-line*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Cabero, A., Martínez, E., & Inelda, S. (2009). *Prácticas fundamentales de Tecnología Educativ*. Barcelona: Oikos-Tau.
- Calabero, J. (2010). *La multimedia del siglo xxi*. México: Edimundo.
- Cherre, J. (2012). *Producción Multimedia*. Lima: Editorial Macro.
- Condemarin, M. (2004). *Madurez Escolar*. Quito.
- Costa, J. (2014). *El video Interactivo en la Eduación*. Quito: UDLA.

- Delors, J. (2006). *La educación encierra un tesoro*. . Madrid: Unesco-Santillana.
- Estévez, A. (2011). *El niño y l esquema corporal* . Buenos Aires: Santillana.
- Fernández, R. (2010). *El Universo de las Nuevas Tecnologías: Información y Nuevas Tecnologías en la Enseñanza*". Madrid: Anaya.
- Ferrés, J., & Marqués, P. (2006). *Comunicación Educativa y Nuevas Tecnologías*. Barcelona: Praxis.
- Flores, J. (2008). *La educación Interactiva*.
- Gallego, E. (2009). *Las TICs en la educación Actual* . Quito : PUCE.
- Gómez, O. (2012). *El emprendimiento Educativo*.
- Graells, S. (2013). *La tecnología y la educación*.
- Gutierrez, M. (2009). *Las NTICS en la educación* . 2010: Servipak.
- Hammoud, J. (2006). *El video en clases*.
- Hernández, R. (2014). *TICS Y TICS*. Barcelona: Anetcom.
- Herrera, L., MEDINA, A., & NARANJO, G. (2011). *Tutoría de la Investigación Científica* . Ambato: Universidad Técnica de Ambato .
- Jaume, C. (2006). *Teorías del aprendizaje y tecnología de la enseñanza*. Quito: Saieciana.
- Lamarca, M. J. (2010). *El nuevo concepto en la cultura de la imagen*. México: Soledad.
- Lara, B. (2011). *Educación 2.0*. Barcelona: Anaya.
- Márquez, J. (2013). *La Educación Interactiva*.
- Martinez, S. (2011). *Educomunicación* . Barcelona: Santillana.
- Martínez, S. R. (2009, Marzo 18). Fundamentos filosóficos del uso de las tecnologías en la educación. Buenos Aires.
- Minian, J. (2014). *Las tecnologías de la información en el aula*. Buenos Aires: Anaya.
- Moreira, W. (2011). *El Aprendizaje Significativo*. México: Anaya.
- Muñoz, G. (2010). *Las NTICS en el desarrollo*.

- Navarro, J. (12 de Enero de 2014). *www.rmm.cl*. Recuperado el 05 de febrero de 2014, de www.rmm.cl: www.rmm.cl/index
- Orlich, D. (2013). *Técnicas de enseñanza*. México: Limusa-Noriega.
- Ortiz, A. R. (12 de Enero de 2013). <http://www.taringa.net/posts/info/12642720/Las-tics-en-la-sociedad-actual.html>. Recuperado el 11 de Febrero de 2014, de <http://www.taringa.net/posts/info/12642720/Las-tics-en-la-sociedad-actual.html>: <http://www.taringa.net/posts/info/12642720/Las-tics-en-la-sociedad-actual.html>
- Pabettetini, A. (211). *Las TICs y la interactividad*. Caracas: onlivisión.
- Pasquel, R. (05 de agosto de 2012). *maestrodelacomputacion.com*. Recuperado el 09 de Octubre de 2014, de www.maestrodelacomputacion.com: <http://www.maestrodelacomputacion.com>
- Pastrana, E. (12 de marzo de 2012). <http://glosariodetics.blogspot.com/>. Recuperado el 09 de abril de 2014, de <http://glosariodetics.blogspot.com/>: <http://glosariodetics.blogspot.com/>
- Pavón, F. (2011). *Educación con Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación*. Sevilla: Kronos.
- Pineda, R. (2013). *Las Tics en la educación*. Buenos Aires : Anaya.
- Pozo, M. (2013). *El Marco Lógico*. Ibarra: Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ibarra.
- profesionales, R. a. (2014). *ASIS, Francisco; PLANELLS, Juan*. Madrid, España: SANTILLANA .
- Real Academia de la Lengua. (2013). *Diccionario General*. Madrid: REAL ACADEMIA DE LA LENGUA.
- Rencoret, M. d. (2011). *El niño y su cuerpo*. Buenos Aires: Buena Vista.
- Rivadeneira, J. (2012). *Gestión y productividad*.
- Robles, R. (2013). *Pedagogía y la actualidad*. Santiago de Chile: Bristol.
- Roblez, R. (s.f.). *La gestion educativa*.

- Rodriguez, V. M. (2008). *Tecnologías de la información y la comunicación, sociedad y educación: sociedad, e-herramientas, profesorado y alumnado*. Tebar.
- Salinas, J. (2014). *"Los recursos didácticos y la innovación educativa"*. México: Santillana.
- Salinas, J. M. (2014). *La interacción Educativa*.
- Salomone, S. (2013). *Educación e integración de las tecnologías digitales*. México: Anaya.
- Santacruz, E. (2011). *el emprendimiento*.
- Sevillano, M. L. (2012). *Nuevas Tecnologías, Medios de Comunicación y Educación*. Madrid: CCS.
- TAPIA, F. (2013). *Guía para elaborar el trabajo de graduación*. Quito : Universidad Central del Ecuador.
- Tufte, G. (2011). *La Educación Interactiva*.
- Valencia, J. (2009). *Las TICs*.
- Vayer, P. (2008). *El esquema corporal de los Niños, una mirada diferente*. Barcelona: Frede.
- Verdever, S. (2013). *Las tics en la educación*.
- Vernaza, G. (2013). *Manual del emprendedor en el aula*. Bogota: Buena Vista.
- Villarreal, J. (1995). *Psicología Educativa*. Ibarra: UTN.
- Wallon, H. (2010). *La espacialidad/ Colección Grandes Educadores*. México: Eduforma.
- Zapata, O., & Stokes, P. (2005). *Expresión Corporal, Etapas del preescolar*. Bogotá.

ANEXOS

Anexo 1: árbol de problemas

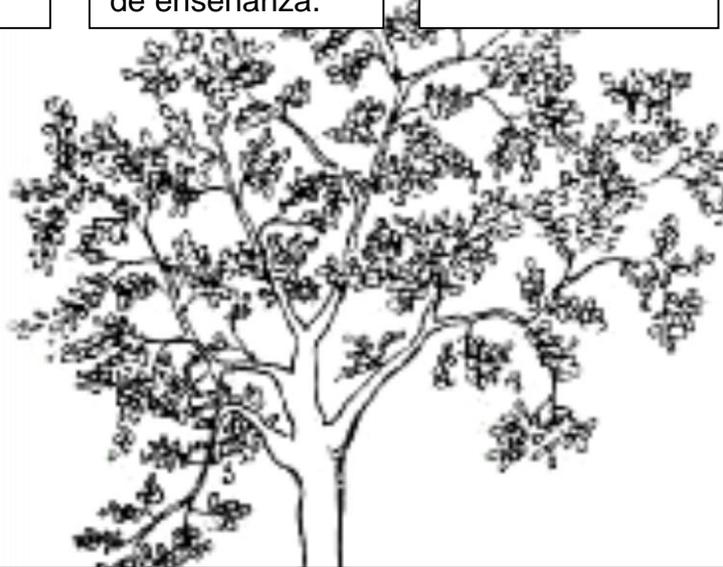
EFFECTOS

En la clase no se aplica videos interactivos.

Imposibilita la adaptación de los nuevos métodos de enseñanza.

Deficiente manejo curricular.

Desmotivación a utilizar las nuevas herramientas tecnológicas.



LIMITADO USO DE VIDEOS INTERACTIVOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ALBERTO ENRÍQUEZ", PERÍODO ACADÉMICO 2016-2017.



CAUSAS

Desconocimiento del manejo de nuevos programas.

Se utiliza la metodología tradicional para la enseñanza a los estudiantes.

Inexistencia de una planificación adecuada.

Insuficientes recursos tecnológicos para enseñanza.

Anexo 2: matriz de coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Limitado uso de videos interactivos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”, período académico 2016 – 2017.?</p>	<p>Fortalecer el uso de videos interactivos en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez”, período académico 2016 – 2017.</p>
SUBPROBLEMAS/INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué videos utilizan los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión? • ¿Para qué fundamentar teóricamente el uso videos interactivos y su proceso en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión? • ¿El diseño adecuado de una propuesta alternativa sobre el uso de videos interactivos para fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión? • ¿La difusión apropiada de la propuesta alternativa a los docentes y estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” permitirá optimizar el rendimiento académico de los estudiantes? 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar la importancia de la aplicación del uso de videos interactivos que puedan utilizar los docentes en el proceso de enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. • Fundamentar teóricamente el uso videos interactivos y su proceso en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. • Diseñar una propuesta alternativa de videos interactivos para fortalecer la enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. • Difundir la propuesta alternativa de videos interactivos a los docentes y estudiantes del segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Alberto Enríquez” con la finalidad de optimizar el rendimiento académico de la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Anexo 3: encuestas a docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DEL SEGUNDO AÑO DE
BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO

La información proporcionada en esta encuesta es anónima y confidencial para la investigadora del proyecto titulado: “USO DE VIDEOS INTERACTIVOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALBERTO ENRIQUEZ”.

Instrucciones:

- Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X su respuesta.
- No dejar preguntas sin contestar.

CUESTIONARIO

“Un video interactivo es un recurso motivador en sí mismo, los estudiantes alcanzan un alto grado de concentración en la tarea y de satisfacción en el aprendizaje”.

1. **¿Le gustaría que el estudiante desarrolle su aprendizaje mediante videos interactivos en clase?**

- | | |
|--------------------------|--------------|
| <input type="checkbox"/> | Siempre |
| <input type="checkbox"/> | Casi siempre |
| <input type="checkbox"/> | Rara vez |
| <input type="checkbox"/> | Nunca |

2. **¿Considera Usted que la aplicación de videos interactivos le ayudaría en su enseñanza?**

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Casi siempre
<input type="checkbox"/>	Rara vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

3. **¿En clase el estudiante utiliza material didáctico para desarrollar sus habilidades de pensamiento?**

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Casi siempre
<input type="checkbox"/>	Rara vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

4. **¿El estudiante utiliza herramientas TICs en el aula?**

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Casi siempre
<input type="checkbox"/>	Rara vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

5. **¿El proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión incentiva su creatividad?**

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Casi siempre
<input type="checkbox"/>	Rara vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

6. **¿Considera que sus clases impartidas son dinámicas?**

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Casi siempre
<input type="checkbox"/>	Rara vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

7. **¿Cree que el uso de videos interactivos incentivarán el trabajo cooperativo y colaborativo entre los estudiantes?**

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Casi siempre
<input type="checkbox"/>	Rara vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

8. **¿Sabe cuál es la diferencia entre un video normal y un video interactivo?**

<input type="checkbox"/>	SÍ
<input type="checkbox"/>	NO

9. **¿Le gustaría poder interactuar con los contenidos de un video interactivo?**

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Casi siempre
<input type="checkbox"/>	Rara vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

10. **¿Le gustaría tener a su alcance un canal en YouTube con videos interactivos para mejorar su aprendizaje?**

<input type="checkbox"/>	SÍ
<input type="checkbox"/>	NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 4: encuestas a estudiantes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE CONTABILIDAD Y COMPUTACIÓN
ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE
BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO

La información proporcionada en esta encuesta es anónima y confidencial para la investigadora del proyecto titulado: “USO DE VIDEOS INTERACTIVOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALBERTO ENRIQUEZ”.

Instrucciones

- Lea detenidamente cada pregunta y marque con una X su respuesta.
- No dejar preguntas sin contestar.

CUESTIONARIO

“Un video interactivo es un recurso motivador en sí mismo, los estudiantes alcanzan un alto grado de concentración en la tarea y de satisfacción en el aprendizaje”.

1. ¿Le gustaría que el docente utilice videos interactivos en el desarrollo de su aprendizaje mediante videos interactivos?

- Siempre
Casi siempre
Rara vez
Nunca

2. **¿Considera Usted que la aplicación de videos interactivos le ayudaría en su aprendizaje?**

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Casi siempre
<input type="checkbox"/>	Rara vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

3. **¿En clase el docente utiliza material didáctico para desarrollar sus habilidades de pensamiento?**

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Casi siempre
<input type="checkbox"/>	Rara vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

4. **¿El docente utiliza herramientas TIC´s en el aula?**

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Casi siempre
<input type="checkbox"/>	Rara vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

5. **¿El proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión incentiva su creatividad?**

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Casi siempre
<input type="checkbox"/>	Rara vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

6. **¿Considera que las clases impartidas por su docente son dinámicas?**

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Casi siempre
<input type="checkbox"/>	Rara vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

7. **¿Cree que el uso de videos interactivos incentivarán el trabajo cooperativo y colaborativo entre los compañeros?**

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Casi siempre
<input type="checkbox"/>	Rara vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

8. **¿Sabe cuál es la diferencia entre un video normal y un video interactivo?**

<input type="checkbox"/>	Sí
<input type="checkbox"/>	No

9. **¿Le gustaría poder interactuar con los contenidos de un video interactivo?**

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Casi siempre
<input type="checkbox"/>	Rara vez
<input type="checkbox"/>	Nunca

10. **¿Le gustaría tener a su alcance un canal en YouTube con videos interactivos para mejorar el aprendizaje de sus estudiantes?**

<input type="checkbox"/>	Sí
<input type="checkbox"/>	No

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5: certificaciones



UNIDAD EDUCATIVA "ALBERTO ENRÍQUEZ" ATUNTAQUI - IMBABURA

El suscrito Rector de la Unidad Educativa "Alberto Enríquez"

CERTIFICA

QUE: La señorita **PASTRANA CÓRDOVA ALBA TATIANA**, estudiante de la FECYT especialización Contabilidad y Computación de la Universidad Técnica del Norte, aplico las encuestas sobre el: **"USO DE VIDEOS INTERACTIVOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ALBERTO ENRÍQUEZ", PERIODO ACADÉMICO 2016-2017"**.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a la interesada, hacer uso del presente como a bien tuviere.

Atuntaqui, 20 de Septiembre del 2016


Lic. Niño Vallejos A.
RECTOR



DIRECCION: Gato Plaza Lasso 10 - 09 y General Enríquez
Teléfonos: Rectorado 062906 195, Secretaría 062906 007, Inspección General 062906129
Correo electrónico: albertoenriquez63@yahoo.es

Educamos a la juventud, comprometidos con su desarrollo integral.



UNIDAD EDUCATIVA "ALBERTO ENRIQUEZ"
ATUNTAQUI - IMBABURA

El suscrito Rector de la Unidad Educativa "Alberto Enriquez"

CERTIFICA

QUE: La señorita **PASTRANA CÓRDOVA ALBA TATIANA**, estudiante de la FECYT especialización Contabilidad y Computación de la Universidad Técnica del Norte, realizo la difusión sobre el: **"USO DE VIDEOS INTERACTIVOS EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ALBERTO ENRÍQUEZ", PERIODO ACADÉMICO 2016-2017"**.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a la interesada, hacer uso del presente como a bien tuviere.

Atuntaqui, 16 de Febrero del 2017


Lic. Niño Vallejos A.
RECTOR



DIRECCION: Galo Plaza Lasso 10 - 09 y General Enriquez
Teléfonos: Rectorado 062906 195, Secretaría 062906 007, Inspección General 062906129
Correo electrónico: albertoenriquez63@yahoo.es

Educamos a la juventud, comprometidos con su desarrollo integral.

Urkund Analysis Result

Analysed Document: TESIS 16 DE ENERO 2017.docx (D25136291)
Submitted: 2017-01-20 06:19:00
Submitted By: tati_a1992@hotmail.com
Significance: 3 %

Sources included in the report:

Consulta1D Loor O.rtf (D11291495)
Consulta1D Piedra L.docx (D11291502)
<http://tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/jca9.pdf>
<http://www.eumed.net/rev/ced/01/cam5.htm>
<http://ra.sav.us.es/pruebas/videointegrado/Formasdeutilizarelvideoenlaensenanza-RA.pdf>
<http://www.slideshare.net/Plan24/taller-de-emprendimiento-18573533>
<http://www.slideshare.net/luisfer76/unidad-4-ppt-tv-educativa-luis-fernando-tllez-jerez>
<http://www.tecnologiaedu.us.es/cuestionario/bibliovir/121.pdf>
<http://www.slideshare.net/Plan24/taller-de-emprendimiento-18637506?smtNoRedir=1>
<http://documents.mx/documents/taller-de-emprendimiento-559c17976d727.html>
<http://myslide.es/documents/taller-de-emprendimiento-559c179836f93.html>
<http://documents.mx/documents/taller-de-emprendimiento.html>
http://intra.sav.us.es/proyectorafodiun/images/pdf/objetos-ra/Roles_video-lanzador.pdf

Instances where selected sources appear:

60



ABSTRACT

This research was carried out with the students of second year of Bachillerato General Unificado of the Unidad Educativa "Alberto Enríquez" in Atuntaqui. The main objective of this research is to promote the use of interactive videos in the subject of "Emprendimiento y Gestión" and at the same time the use of technology in the teaching-learning process of this subject. A channel about the teaching process of "Emprendimiento y Gestión" was created, this channel has interactive videos which will contribute to optimize the learning process. The Theoretical Framework was developed using updated bibliography and online sources that supported the theory and improved the analysis for the construction of the knowledge. In this chapter it is also mentioned the personal position which fits with the theory of this investigation and at the same time it emphasizes the use of technology in the learning process. Chapter three refers to the methodology, methods and techniques used to the development of this investigation, so this was a field, descriptive and purposeful investigation. Chapter fourth was about the analysis and interpretation of the results of the surveys applied to teachers and students of Unidad Educativa "Alberto Enríquez", through these results, it was possible to establish conclusions and recommendations about this research. After finishing this research a channel of YouTube was created in which interactive videos are published and any people can have access to them, the videos were made in Sony Vegas Pro 12 and they are an alternative tool to improve the teaching-learning process of the subject "Emprendimiento y Gestión", at the same time they are a support for teachers to strengthen the autonomous learning through interaction and participation, besides it contributes to the integral development of the students.



Anexo 6: fotografías encuestas



Figura 46 estudiantes contestando la encuesta



Figura 47 estudiantes contestando la encuesta

Anexo 7: fotografías difusión



Figura 48 exposición de la propuesta



Figura 49 exposición de la propuesta



Figura 50 entrega de la propuesta



Figura 51 entrega de la propuesta