

Recurso educativo digital GoConqr en el proceso de enseñanza de la asignatura emprendimiento y gestión

GoConqr digital educational resource in the process of teaching entrepreneurship and management

- ¹ Raissa Katherine Bravo Santín  <https://orcid.org/0009-0002-1149-5590>
Magister en Educación, mención en Pedagogía en entornos digitales, Universidad Bolivariana del Ecuador
rkbravos@ube.edu.ec
- ² Lila Maribel Morán Borja  <https://orcid.org/0000-0003-4946-3527>
Magister en Desarrollo Educativo, Universidad Bolivariana del Ecuador
immoranb@ube.edu.ec
- ³ Rosa Roxana Chiquito Chilán  <https://orcid.org/0000-0002-1650-8453>
Doctor en ciencias pedagógicas, Universidad Bolivariana del Ecuador
rrechiquitoc@ube.edu.ec



Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 09/02/2024

Revisado: 21/03/2024

Aceptado: 05/04/2024

Publicado: 28/06/2024

DOI: <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v8i2.3099>

Cítese: Bravo Santín, R. K., Morán Borja, L. M., & Chiquito Chilán, R. R. (2024). Recurso educativo digital GoConqr en el proceso de enseñanza de la asignatura emprendimiento y gestión . Explorador Digital, 8(2), 145-163. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v8i2.3099>



EXPLORADOR DIGITAL, es una Revista electrónica, **trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://exploradordigital.org>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) www.celibro.org.ec



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons Attribution Non Commercial No Derivatives 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Palabras**claves:**

TIC, recursos educativos digitales, GoConqr, proceso de enseñanza

Resumen

Introducción: el presente artículo titulado “Recurso Educativo Digital GoConqr en el proceso de enseñanza de la asignatura emprendimiento”. Goconqr es una plataforma educativa en línea que ofrece una variedad de herramientas y recursos para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. **Objetivos:** determinar la factibilidad de empleo del recurso digital GoConqr en el proceso de enseñanza del área de emprendimiento y gestión en los estudiantes de Primer año de Bachillerato en Ciencias de la unidad educativa José Pedro Varela. **Metodología:** se aplicó un estudio descriptivo que permitió analizar este recurso educativo, utilizando un enfoque mixto basado en diversas técnicas, como la observación directa y una encuesta a los alumnos para evaluar la factibilidad del recurso digital en mención. **Resultados:** con base en los métodos mencionados anteriormente, fue posible determinar que la mayoría de los estudiantes de primer año de Bachillerato en la Unidad Educativa del estudio consideró que los recursos tecnológicos son útiles para el proceso de aprendizaje. Además, al utilizar GoConqr, se pudo observar la facilidad de uso de este recurso y cómo puede contribuir a la organización de contenidos, la inclusión de mapas mentales, diapositivas y otros recursos interactivos en la asignatura de emprendimiento y gestión. **Conclusiones:** se ha evidenciado como GoConqr, es adecuada para el proceso de enseñanza de la asignatura de emprendimiento y gestión, ya que fomenta la colaboración y la interacción entre los estudiantes, presentando características interactivas, innovadoras y de fácil uso, convirtiéndose en una herramienta útil para la gestión del trabajo individual y colectivo, ofreciendo diversos recursos y posibilidades para organizar contenidos, promover el aprendizaje colaborativo y visualizar información de forma distinta. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Entornos digitales.

Keywords:

TIC, digital educational resources, GoConqr, teaching process

Abstract

Introduction: this article titled “GoConqr Digital Educational Resource in the teaching process of the entrepreneurship subject.” Goconqr is an online educational platform that offers a variety of tools and resources to enhance the learning experience of students. **Objectives:** determine the feasibility of using the GoConqr digital resource in the teaching and learning process of the area of entrepreneurship and management in the first year of Bachelor of Science students of the José Pedro Varela educational unit.

Methodology: a descriptive study was applied that allowed us to analyze this educational resource, using a mixed approach based on various techniques, such as direct observation and a survey of students to evaluate the feasibility of the digital resource in question. **Results:** Based on the methods mentioned above, it was possible to determine that most first-year Baccalaureate students in the Educational Unit of the study considered that technological resources are useful for the learning process. Furthermore, when using GoConqr, it was possible to observe the ease of use of this resource and how it can contribute to the organization of content, the inclusion of mind maps, slides and other interactive resources in the subject of entrepreneurship and management. **Conclusions:** it has been demonstrated that GoConqr is suitable for the teaching process of the subject of entrepreneurship and management, since it encourages collaboration and interaction between students, presenting interactive, innovative and easy-to-use features, becoming a useful tool for the management of individual and collective work, offering various resources and possibilities to organize content, promote collaborative learning and visualize information in a different way. **General area of study:** Education. **Specific study area:** Digital environments.

1. Introducción

A nivel mundial las tecnologías han ido avanzando y cambiando varios aspectos de la vida cotidiana, integrándose cada vez más a las actividades diarias. Su uso facilita y agiliza algunos procesos, por ejemplo, en el ámbito empresarial utilizan la tecnología para diferentes tipos de gestión en el mercado (Pineda, 2018). Por tal motivo la educación no es ajena a ese avance tecnológico, sino que se ha integrado las TIC como herramientas indispensables para la transformación e innovación educativa.

De acuerdo con Latorre-Coscolluela et al. (2018) indica que, los avances continuos en la tecnología aportan diversas alternativas metodológicas donde facilitan el desarrollo de los procesos de enseñanza. Entre ellos podemos mencionar precisamente las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), que buscan transformar las Tecnologías de información y Comunicación (TIC), para crear, compartir, difundir e incluso debatir cierta información que aporte de manera directa en la formación académica, esto implica la utilización de los recursos educativos tecnológicos de manera más didáctica y pedagógica.

De acuerdo con Serrano & Casanova (2018), el Ecuador no es ajeno a esta realidad, hay brechas digitales que no se han podido eliminar totalmente y en muchos casos impide que la utilización de estos recursos educativos digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En la actualidad los centros educativos se ven obligados a optar diferentes vías para fortalecer conocimientos en los estudiantes, debido a la escasa información otorgada por el estado, falta de nivelación a docentes, los mismos que se ven obligados a buscar la mejor opción para sus estudiantes.

El poco conocimiento de la utilización de los recursos educativos digitales y seguir optando por el modelo de las clases tradicionales, en algunas ocasiones puede crear un desinterés en los estudiantes por la asignatura, lo que conlleva a que tengan dificultades de comprensión de temas específicos, análisis de textos, trabajar en grupo, entre otros aspectos que son relevantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Según Granda et al. (2019), las TIC constituyen una herramienta didáctica de utilidad para que los procesos de enseñanza sean desarrollados eficientemente, de manera que el ejercicio pedagógico se pueda materializar interactivamente bien sea de forma sincrónica o asincrónica, promoviendo la autonomía en los estudiantes y así como también el trabajo colaborativo.

En la actualidad según Cedeño & Zambrano (2023), la implementación de este recurso como complemento de la enseñanza y el aprendizaje ha estado lejos de ser óptima. Esto ha sido expresado por diversos autores, como Granda et al. (2019) quienes señalan que a pesar de contar con un marco normativo, en la práctica se observa una falta de capacitación por parte de los docentes, un escaso uso de material didáctico y la persistencia de metodologías tradicionales.

Los recursos digitales están diseñados para ser aplicados como medios en el proceso de enseñanza, brindando a los docentes las herramientas que sean útiles en el aprendizaje. Dentro de estos recursos digitales, existen una variedad de aplicaciones educativas que permiten innovar al docente y estudiantes, obtener información, generar y crear contenidos donde los estudiantes son protagonistas de este, por tal motivo, parte de la necesidad de no solo en su implementación, sino también de analizar cómo influye en el proceso de enseñanza, logrando evidenciar si estos han tenido el éxito deseado.

Espinel (2020), refiere a la existencia de distintas herramientas tecnológicas para docentes y estudiantes, tales como; a) Las destinadas al acceso a la información; b) Las de conectividad y coordinación de tarea; c) Las expositivas; d) Las plataformas tecnológicas.

La enseñanza de una nueva área o en la asignatura de Emprendimiento y gestión es un proceso pausado y complejo que requiere de práctica, dedicación y motivación. No solo es transmitirle el conocimiento o las horas que los estudiantes le dediquen al aprendizaje

no es lo importante, si este no es de calidad y no poseen recursos o metodologías educativas adecuadas, que les permitan alcanzar un ritmo de aprendizaje donde logren el objetivo planteado. Cabe tener en cuenta que en internet existen sitios que generan herramientas de manera gratuita y de alta calidad

Sin embargo, con todas las ventajas del uso educativo de las herramientas tecnológicas, tienen una restricción que se asocia con a la facilidad de acceso que tengan a los mismos y conectividad (Espinel, 2020).

Existe un estudio latinoamericano realizado por Karing (2021), donde indica que se aplicó estrategias basadas en herramientas tecnológicas virtuales para el aprendizaje significativo, y como parte de sus resultados se menciona que los docentes presentan debilidades en la utilización de programas educativos que hoy en día se encuentran disponibles en línea precisamente para desarrollar procesos educativos, esto por cuanto menciona que el docente está utilizando solo pedagogías tradicionales en lugar de innovadoras donde se use herramientas digitales como medios para este proceso educativo.

Recursos educativos digitales

Los recursos educativos digitales, se consideran como una forma de herramienta o material existente en el entorno digital y cuyo uso intencional es educativo, que sirve para potenciar el aprendizaje de los investigadores en su etapa inicial de estudiante (Jiménez & Ortiz, 2018). Son materiales de aplicación didáctica que actúan como soporte de los nuevos contenidos educativos (Pineda, 2018).

A través de estos recursos se descubren oportunidades de interacción entre estudiantes-estudiantes y docentes-estudiantes de modo asincrónico y sincrónico, donde los individuos reflexionan y reformulan sus ideas, tienen un desempeño de acuerdo con su propio ritmo, tiempo, voluntad y autonomía (Moreira & Barros, 2020).

Es posible determinar que, los recursos digitales son herramientas que logran potenciar el proceso de enseñanza sea de manera presencial o virtual, su finalidad siempre será el dinamizar las clases, mejorar las habilidades y adquirir nuevos conocimientos en los alumnos, logrando motivación en ellos con el fin de lograr mejorar en el aprendizaje como también el logro de los objetivos de la clase que se quiere alcanzar.

Con el pasar de los años , se está dejando de lado las clases tradicionales , donde el docente solo contaba con un pizarrón , tiza y borrador para impartir sus clases, pero con el pasar de los años y las diferentes innovaciones hoy los avances tecnológicos permiten alcanzar varias herramientas innovadoras que se puede emplear en el proceso educativo, como son las TIC o Tecnologías de Información y Comunicación, las cuales se constituyen en la actualidad en medios para mantenernos en comunicación, y están presentes en muchos

aspectos donde nos desenvolvemos , lo que determina cada vez más la necesidad de conocerlas y manejarlas de forma correcta en la educación, por lo tanto, se puede decir que el ámbito educativo no escapa de ese círculo de desarrollo e innovación tecnológica.

En la revista de docencia universitaria los autores Serrano & Casanova (2018), mencionan que gracias a las nuevas tecnologías y las plataformas educativas los estudiantes acceden fácilmente a todos los recursos educativos tecnológicos, que les permite obtener archivos o documentos de apoyo multimedia, como también diseñar y crear formas innovadoras de presentar trabajos. Es el alumno en muchas ocasiones y según la modalidad de estudio es el encargado de planificar su tiempo para determinar su ritmo de aprendizaje.

Una de las nuevas tecnologías a cuál tienen acceso son los smartphones que les permite tener acceso a Internet y una cuenta de correo disponible en cualquier momento garantizando también una comunicación instantánea con cualesquier personas y tener a su disposición varias aplicaciones y servicios, convirtiéndolo en unos de los más utilizados en él, ámbito educativo ya sea para estar comunicados de forma inmediata o de compartir información para apoyar los procesos de enseñanza que se dan en aula.

Prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la

comunicación de modo que atienda a los presupuestos de los múltiples alfabetismos

Dentro del ámbito educativo, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) (Asamblea Nacional del Ecuador, 2011) establece principios que reconocen el valor del aprendizaje múltiple, la alfabetización digital y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y programas informáticos como herramientas para potenciar el conocimiento.

La introducción de recursos tecnológicos en el diseño de prácticas educativas formales implica procedimientos y normas para su uso en actividades de enseñanza y aprendizaje. Estos procedimientos y normas, en combinación con las diferentes formas de representación de la información o lenguajes asociados a los recursos tecnológicos, pueden influir y en algunos casos incluso determinar la adopción de ciertas formas de organización de la actividad conjunta de los participantes (Coll, 2004).

Sin embargo, en el contexto general de la educación, es ampliamente reconocido que el aprendizaje múltiple, la alfabetización digital y el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y programas informáticos son herramientas valiosas para potenciar el conocimiento. Estas herramientas pueden ampliar las oportunidades educativas, fomentar la participación de los estudiantes, facilitar el acceso a recursos educativos en línea, promover la colaboración y la comunicación, y desarrollar habilidades digitales que son cada vez más importantes en el mundo actual.

En la actualidad, es evidente que los procesos de enseñanza-aprendizaje están experimentando cambios en sus contextos, impulsando el desarrollo de redes y medios virtuales. Esto ha llevado a la creación de espacios en el cual estudiantes y docentes trabajan con recursos tecnológicos creando una estructura diseñada por los docentes, quienes actúan como guías y facilitadores del proceso educativo (Díaz, 2023). Por lo tanto, los docentes han de transformarse en facilitadores de entornos inclusivos para que la educación que se oferte sea de calidad y sea posible incluirla en cada uno de los agentes que forman parte de ella.

Lo anterior da cabida a pensar en las alfabetizaciones múltiples que existen en la actualidad, entendiendo a estas como “la comprensión, uso y evaluación crítica de las diversas maneras de información, incluyendo los textos e imágenes, escritos, impresos o medios electrónicos” (Cedeño & Zambrano, 2023), por lo tanto dentro del proceso de enseñanza aprendizaje se requiere fomentar las alfabetizaciones múltiples incluyendo la alfabetización digital, la informacional y la mediática.

Basándose en el pensamiento de Vygotsky y en base a los principios de la cognición es posible verificar que el diseño instruccional en una comunidad de práctica en línea acoplada a las alfabetizaciones múltiples se ha de anclar a cuatro dimensiones, de acuerdo con lo descrito por Díaz (2023):

- Situabilidad. - Se genera a través de acciones contextualizadas, como son las tareas y los proyectos, fundados en la gran necesidad real, lo que toma en consideración el conocimiento explícito e implícito en el contexto donde se encuentra y según el tipo de alfabetismo
- Comunalidad. - Se observan los intereses y problemas que se comparten entre los integrantes de la comunidad, lo que ayuda a tener metas en conjunto
- Interdependencia. - Se da en la manera en que los participantes cambian en el nivel de competencia o experticia, dependiendo del nivel de competencia, o si hay diferencias en torno a habilidades, conocimientos, opiniones, necesidades para generar relaciones de beneficio conjunto
- Infraestructura. - Abarca la existencia de reglas que permiten la promoción de motivación y de acción de un conjunto de mecanismos que rinden cuentas a los participantes, así como la ejecución de estructuras que agilizan la información y su interdependencia.

Las dimensiones antes mencionadas, guardan asociación con las propuestas de Coll (2004), aunque los autores basan su propuesta en el modelo de comunidades de práctica, en las que el participante está incluido de forma colectiva en situaciones reales, donde se fomentan actos sociales y constructivos los cuales tienen sentido en entornos de acción.

Por lo tanto, se asume la urgencia por incluir propuestas pedagógicas desde un punto de vista constructivista, que coincide con lo descrito por Tamayo-Guajala et al. (2021), quienes afirman que es una teoría fundamentada en la creación de ambientes de aprendizaje que tienen como foco la participación del estudiante, sustentada en la interpretación de la realidad.

Es importante destacar que el modelo constructivista puede combinarse con elementos de otros enfoques en un diseño instruccional, como el enfoque conductista para el establecimiento de objetivos claros, la retroalimentación y la práctica, proporcionando una estructura y guía al momento de diseñar y desarrollar experiencias de aprendizaje.

Recurso educativo tecnológico - plataforma GoConqr

GoConqr es una plataforma en línea con la cual se puede cambiar la perspectiva del modelo tradicional de enseñanzas para lograr mejoras en el aprendizaje de los estudiantes. Este recurso educativo tecnológico entre sus funciones nos permite la creación o diseño de mapas mentales creativos, fichas, test, apuntes, diapositivas, calendario de estudio, biblioteca en línea, diagrama de flujo, cursos en línea y grupo de estudios, permitiendo generar la participación y colaboración y puede ser usada por los docentes y estudiantes.

Registro en la plataforma GoConqr

Su registro se lo realiza de la siguiente manera:

1. Ingresar a la página GoConqr. <https://www.goconqr.com/es>
2. Dar un clic en el botón “Regístrate Gratis” y luego se procede a dar clic en la opción registrarse con el correo electrónico y se desplegará unos campos que deben ser llenados con la información solicitada.
3. Leer los términos y condiciones, dar clic en aceptar y luego dar clic en empezar ahora.
4. Te llegará un mensaje al correo electrónico que ingresaste para confirmar tu cuenta, luego que se procede a confirmar puedes comenzar a usar esta plataforma.

La utilización de la tecnología puede aumentar la motivación de los estudiantes para aprender (Cevallos et al., 2020). El uso de recursos educativos tecnológicos puede atraer la atención de los alumnos ya que existe una variedad de actividades que pueden hacer innovador el aprendizaje y, al mismo tiempo, tanto los profesores como los estudiantes pueden explorar nuevas formas de enseñar y aprender.

Según Manrique-Losada et al. (2020), el desarrollo de la educación es una variable que requiere la atención de los educadores, como es el caso de los recursos educativos digitales que permiten a los docentes y alumnos, interactuar, obtener información, crear y sobre todo conocer sus beneficios para su correcto uso. En cuanto al proceso educativo,

aunque algunos de estos recursos se han introducido recientemente, su utilización es insuficiente, debido a los criterios limitados para seleccionar algún tipo de recurso, lo que genera resultados adversos para los estudiantes.

Para avanzar en la práctica educativa, es necesario profundizar el cambio. El papel de los docentes a la hora de facilitar el aprendizaje y la comprensión del cambio por parte de los estudiantes.

Al hablar de innovar en los procesos de enseñanza, Gómez (2022) manifiesta que el uso de la plataforma GoConqr como parte de las estrategias de aprendizaje en la cátedra de Nociones de Derecho, logro abordar diferentes aspectos sociales, mediante la reflexión de forma práctica y fácil de entender, una de ellas fue la elaboración de esquemas que facilitaron el proceso de enseñanza y también la organización.

Otras investigaciones realizadas por Giler et al. (2023), manifiestan que al implementar el entorno de aprendizaje virtual basado en GoConqr, los pudieron mejorar sus experiencias de enseñanza en el área de matemáticas de los alumnos de octavo año. La integración de la tecnología no sólo hizo que el aprendizaje sea más atractivo, también permitió la colaboración proporcionando herramientas para mejorar la comprensión fomentando un entorno de aprendizaje eficaz en la era digital.

Toda la información recolectada de distintos autores de investigaciones ya existentes, para conocer sobre la implementación de la plataforma GoConqr en el proceso de enseñanza, forman una base para esta investigación, porque no solo es utilizar esos recursos tecnológicos, si no también identificar si han aportado de forma positiva en el proceso de enseñanza.

Los recursos educativos digitales permiten al docente cambiar la forma de enseñanza y al estudiante trabajar a su ritmo alcanzando los objetivos académicos, formando un sujeto autónomo y responsable, por tal motivo la herramienta GoConqr facilitaría el aprendizaje de los alumnos de primero de bachillerato de la Unidad Educativa José Pedro Varela, cambiando la forma como se recibe procesa la información, para crear y transformar el proceso de enseñanza en el área de emprendimiento y gestión, permitiendo que los docentes estén actualizados en el uso de la plataforma GoConqr y experimenten nuevos recursos en la pedagogía aplicada en aula, que facilitará a los alumnos adquirir los conocimientos de la asignatura de una manera innovadora y a su vez se forman acorde a la demanda social actual donde la tecnología en parte de nuestras vidas.

Se pretende de esta investigación abordar una nueva concepción sobre la correcta utilización del recurso educativo digital GoConqr, el cual permitirá a los estudiantes recibir los conocimientos y aprender de una manera didáctica y práctica, donde se consiga desarrollar las habilidades, destrezas, así como también y obtener mejoras en su proceso

educativo. Por tal motivo se logra aportar con evidencia científica sobre el uso del GoConqr como aporte tecnológico, para lograr obtener resultados favorables en el proceso de enseñanza.

El objetivo del presente artículo es determinar la factibilidad del recurso digital GoConqr como una herramienta tecnológica dentro del proceso de enseñanza de los alumnos de Primero de Bachillerato en ciencia en la asignatura emprendimiento y gestión en la Unidad Educativa José Pedro Varela.

2. Metodología

Se realizó una investigación descriptiva donde se analizó la información sobre los recursos tecnológico-educativos y componente de la plataforma GoConqr, la cual mediante sus métodos ayudó a obtener información cuantificable de la problemática planteada para su posterior análisis.

Con este procedimiento podemos determinar como el uso de la plataforma GoConqr, aporta en el proceso de enseñanza en la asignatura de emprendimiento y gestión de primero de bachillerato general unificado en ciencias mediante las estrategias metodológicas que aplican los docentes para sus clases presenciales.

El método empleado es el inductivo, que permite analizar la información a partir de las observaciones realizadas acerca del uso de recurso educativo digital GoConqr, cómo los estudiantes interactúan con la plataforma, organización, presentación de la información, y cómo se benefician del uso de las herramientas y recursos disponibles en el área de Emprendimiento y gestión en la Institución Educativa José Pedro Varela. Según Ayala (2021), menciona que “el investigador busca interrelaciones entre el sujeto de investigación y todo lo que le rodea, a sabiendas de que debe observarse atentamente”.

La investigación se llevó a cabo mediante un enfoque mixto, enfoques cuantitativos y cualitativos basados en diferentes técnicas, como la observación no participativa y la encuesta, que ayudaron a recopilar información de los sujetos de investigación a partir de preguntas sobre sus respectivos temas (Arias, 2021). Por lo tanto, la investigación se dará de manera cualitativa y cuantitativa, donde se aborda el problema de estudio para obtener información para su posterior tabulación, análisis y posterior interpretación.

En cuanto a lo cuantitativo se resalta la información obtenida sobre datos en cuanto al uso del recurso tecnológico GoConqr, en el proceso de enseñanza en el área de emprendimiento y gestión. El nivel cualitativo se logra analizar e interpretar los resultados para conocer el aporte de esta plataforma.

Cabe mencionar que el método cuantitativo es el conjunto de estrategias para obtener y procesar información en magnitudes numéricas para su posterior interpretación, y el

método cualitativo son los procedimientos que facilitan la recolección de información sobre el objeto de estudio (Paute & Vásquez, 2022). La combinación de ambos juega un papel fundamental en la investigación, proporcionando una mayor profundidad en el análisis e interpretación de datos acercándonos de manera directa al problema investigado.

El procesamiento de información recopilada permitió evidenciar el uso de esta plataforma en el proceso de enseñanza y aprendizaje, seguidamente emplea la investigación cualitativa, mediante el método deductivo para la flexibilidad del procesamiento de información.

Empleando la observación como técnica a través de la percepción directa, se puede evidenciar el uso de este recurso para la enseñanza con el fin de conocer la realidad del problema de investigación y obteniendo la información para su respectivo procesamiento y análisis de resultados (Logroño-Herrera et al., 2023). Las técnicas aplicadas fueron la observación no participativa para tener una perspectiva del antes y después de la aplicación de este recurso digital y la encuesta realizada a los alumnos, para saber que tan efectiva es su aplicación, los resultados que se obtuvieron sirven para llegar a determinar el aporte que tuvo la plataforma GoConqr en el proceso de enseñanza.

También se utilizó fuentes terciarias de información como de artículos, investigaciones de diferentes autores, relacionados con el tema de investigación, para su correcto desarrollo.

Tabla 1*Población y muestra*

Población	N.	%
Estudiantes de Primero paralelo A de Bachillerato en Ciencias	40	33.33%
Estudiantes de Primero paralelo B de Bachillerato en Ciencias	40	33.33%
Estudiantes de Primero paralelo C de Bachillerato en Ciencias	40	33.33%
Total	120	100.00%

Nota: Secretaría del Plantel Unidad Educativa “José Pedro Varela”

El universo objeto de estudio fue de 120 estudiantes, que conforma la población total estudiantil del Primero año de Bachillerato en Ciencias y 1 docente del área de Emprendimiento y Gestión, de la Unidad Educativa José Pedro Valera, del cantón La Libertad, perteneciente a la provincia de Santa Elena. Se realizó el muestreo por

conveniencia donde la población se seleccionó al estar convenientemente disponibles para la investigación.

Mediante esta población se detecta a nivel general la aplicación del recurso educativo digitales en los procesos de enseñanza en esta área de estudio y la perspectiva que tienen los estudiantes sobre su uso.

3. Resultados

Se ha incluido los resultados en base al análisis de tres dimensiones específicas, tal como se mencionan a continuación:

Tabla 2

Resultados de la dimensión 1: utilidad de herramientas tecnológicas en educación

PREGUNTAS	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
1.- ¿Considera usted que el uso de la herramienta tecnología, para la elaboración los mapas mentales ayudan a mejorar la presentación de las principales ideas del tema tratado en clase?	83%	8%	9%	0%	0%
2. ¿Considera que Grupos de estudio proporcionan un espacio en línea donde puedan comunicar sus dudas, intercambiar los recursos, que aportan a la clase?	42%	38%	21%	0%	0%
3. ¿Consideras útil la biblioteca en línea para fomentar la adquisición de conocimientos en la asignatura?	81%	19%	0%	0%	0%
4. ¿Considera usted que la proyección de diapositivas es una fuente de apoyo en la clase?	91%	9%	0%	0%	0%

Tal como se observa en los resultados de la tabla 2 sobre la dimensión de utilidad de herramientas tecnológicas en educación, del total de estudiantes encuestados, casi la totalidad de ellos está totalmente de acuerdo y de acuerdo en que se ha de considerar el uso de la herramienta tecnológica para elaborar mapas mentales para mejora de la presentación de ideas principales del tema que se trata en clase.

Adicionalmente, en cuanto a la consideración de que los grupos de estudio brindan un espacio en línea donde se puede comunicar las dudas, intercambiar recursos y aportar a la clase, más de la mitad de estudiantes encuestados está totalmente de acuerdo con ello. Lo anterior coincide con lo dicho por Nazar et al. (2018), quien menciona que mientras las tecnologías se tornan más accesibles e interactivas, se usan diferentes herramientas tecnológicas dentro del proceso educativo. También Viera et al. (2023) narra que, hay la convicción de que las tecnologías son necesarias para mejorar el proceso de aprendizaje y lo hace más efectivo.

Tabla 3

Resultados sobre la Dimensión 2: Consideración sobre las herramientas tecnológicas como fuentes de apoyo

PREGUNTAS	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
5. Te pareció complejo el uso de los test aplicados para evaluar los aprendizajes mediante este recurso educativo	0%	0%	8%	79%	13%
6. ¿Considera que cuando se incluye el uso de recursos digitales en clase se hace más fácil el aprendizaje de la asignatura?	88%	12%	0%	0%	0%

En el caso de la tabla 3, que trata sobre la dimensión de consideración sobre las herramientas tecnológicas como fuente de apoyo, se observa que, del total de estudiantes encuestados la mayoría dice que está en desacuerdo con que el uso de test aplicados de evaluación de aprendizaje mediante un recurso educativo sea complejo, es decir, lo consideran fácil de usar, tal como también lo dice Giler et al. (2023), quienes afirman que

cada vez el uso de las TIC es más sencillo de tal forma que esta es una ventaja para ser aprovechada por los estudiantes.

Tabla 4

Resultados de la dimensión 3 sobre el uso del recurso educativo digital GoConqr

PREGUNTAS	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
7. ¿Considera que fue adecuado el uso del Recurso Educativo Digital GoConqr en el proceso de enseñanza de la asignatura Emprendimiento y Gestión?	81%	17%	3%	0%	0%
8. ¿Considera que el manejo por parte del docente del recurso educativo GoConqr en la asignatura se dio de forma efectiva?	82%	18%	0%	0%	0%
9. ¿Consideras que el uso de la herramienta GoConqr fomenta el trabajo colaborativo en el aula?	70%	23%	7%	0%	0%
10. ¿Le parece que la asignatura de emprendimiento y gestión puede aprenderse de mejor manera a partir de la implementación del recurso educativo digital GoConqr?	83%	18%	0%	0%	0%

Adicionalmente, en la tabla 4 se definen los resultados de la dimensión del uso del recurso educativo digital GoConqr, donde la mayoría de estudiantes considera que fue adecuado el uso de este recurso digital para el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, también en su mayoría considera que el manejo del docente por el recurso se dio de forma efectiva, y que considera que la herramienta fomenta el

trabajo colaborativo en el aula, y que si le parece que la asignatura de emprendimiento y gestión se puede aprender mejor con la implementación del recurso educativo digital GoConqr. Lo cual también coincide con lo definido por Giler et al. (2023), quienes afirman en su estudio descriptivo, y de campo que, por lo menos el 40% de estudiantes de su estudio dijeron que la diversidad de recursos que presenta GoConqr, les ayuda a abordar de forma variada el estudio, además porque tiene amplia gama de recursos que pueden ser ajustados a los distintos estilos de aprendizaje y requerimientos individuales.

4. Conclusiones

- Se ha evidenciado que los recursos digitales en la actualidad se presentan más interactivos, innovadores y presentan facilidad de uso, lo que a su vez puede ser aprovechado en el campo educativo, y por supuesto sirve como una herramienta útil para gestionar el trabajo tanto individual como colectivo, siempre que sea posible el dinamismo entre la teoría y la práctica
- Por otro lado, se ha visto que, la mayoría de estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado están totalmente de acuerdo o de acuerdo en que los recursos tecnológicos en la actualidad son útiles para aspectos como presentaciones en diapositivas, así como para el trabajo en colaboración con sus compañeros, y también para crear mapas mentales y otras herramientas de aprendizaje.
- Se observa limitaciones como el hecho de que la mayoría de estudiantes ha empezado recientemente a usar el recurso GoConqr, sin embargo, están conscientes en que su utilidad es adecuada porque tiene diversos recursos dentro de esta herramienta interactiva, como la organización de contenidos de varias temáticas, en este caso de la asignatura de Gestión y Liderazgo, así como la posibilidad de generar la metodología de aprendizaje colaborativo, o la resolución del problemas, así como la posibilidad de hacer mapas mentales con una representación visual única.
- Finalmente, se ha alcanzado el objetivo del presente artículo que fue identificar al recurso digital GoConqr como una herramienta dentro del proceso de enseñanza de la asignatura Emprendimiento y Gestión dentro de la Unidad Educativa de estudio, pues se la visualizó como un recurso útil dentro del proceso de enseñanza de dicha asignatura.

5. Conflicto de intereses

No existe conflicto de intereses en relación con el artículo presentado

6. Declaración de contribución de los autores

Todos los autores contribuyeron significativamente en la elaboración del artículo.

7. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

8. Referencias Bibliográficas

- Arias González, J. L. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Editorial Enfoques Consulting EIRLCONCYTEC.
https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2011, marzo 31). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 417 (31 de Marzo 2011), Normativa: Vigente. Última Reforma: Suplemento del Registro Oficial 434, 19-IV-2021. https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/lotaip/2021/Anexos_Mayo_2021/a/LEY_ORGANICA_DE_EDUCACION_INTERCULTURAL.pdf
- Ayala, Maite. (2021, enero 19). *Paradigma interpretativo*. Lifeder.
<https://www.lifeder.com/paradigma-interpretativo-investigacion>
- Cedeño Pincay, F. M., & Zambrano Sornoza, J. M. (2023). Integración de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cognosis*, 8(E1), 73–96.
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v8iE1.5615>
- Cevallos Salazar, J. E., Lucas Chabla, X. E., Paredes Santos, J. F., & Tomalá Bazán, J. L. (2020). Uso de herramientas tecnológicas en el aula para generar motivación en estudiantes del noveno de básica de las unidades educativas Walt Whitman, Salinas y Simón Bolívar, Ecuador. *Revista de Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 7(2), 86–93. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7914/1/UPSE-RCP-2019-Vol.7-No.2-010.pdf>
- Coll, César, (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista., *Revista Electrónica Sinéctica*, 25, 1-24.
<https://www.redalyc.org/pdf/998/99815899016.pdf>
- Díaz Navas, L. A. (2023). *Búsqueda de información digital para mejorar la usabilidad de las TIC en la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de bachillerato general unificado* [Tesis de maestría, Universidad Técnica del Norte].
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14194>
- Espinel Armas, E. (2020). La tecnología en el aprendizaje del estudiantado de la Facultad de Ciencias Químicas, Universidad Central del Ecuador. *Revista*

Actualidades Investigativas en Educación, 20(2), 1-37.

<http://dx.doi.org/10.15517/aie.v20i2.41653>

Giler Marmolejo, del Rocío T. M., Anchundia Álava, P. B., González Baquerizo, L. X., & Alzate Peralta, L. A. (2023). El uso del entorno de aprendizaje GoConqr, para la enseñanza de las matemáticas en 8vo de básica en Ecuador. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria Pentaciencias*, 5(6), 48–61.

<https://doi.org/10.59169/pentaciencias.v5i6.838>

Gómez del Castillo Garay, G. (2022). *Plataforma Tecnológica del GOCONQR como promotora del aprendizaje significativo* [Memorias 3er Foro de Educación a Distancia, Edutecnología: Calidad para entornos educativos basados en tecnología, 4 y 5 de julio 2022]. <http://hdl.handle.net/20.500.11799/138363>

Granda Ayabaca, D. M., Jaramillo Alba, J. A., & Espinoza Guamán, E. E. (2019). Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. *Sociedad & Tecnología*, 2(2), 45–53. <https://doi.org/10.51247/st.v2i2.49>

Jiménez Becerra, I. & Ortiz Jaramillo, M. (2018) Efecto de un recurso educativo digital adaptativa en las habilidades espaciales de estudiantes de secundaria. *Revista Espacios*, 39(53) <http://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-04.pdf>

Karing Prada, L. (2021). *Herramientas tecnológicas educativas para el aprendizaje significativo del área de ciencias naturales* [Tesis de maestría, Universidad Pedagógica Experimental Libertador Instituto Pedagógico Rural “Gervasio Rubio, Rubio, Venezuela].

<https://espacio.digital.upel.edu.ve/index.php/TGM/article/view/360/352>

Latorre-Coscolluela, C., Liesa-Orús, M., & Vázquez-Toledo, S. (2018). Escuelas inclusivas: aprendizaje cooperativo y TAC con alumnado con TDAH. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 10(21), 137–152.

<https://doi.org/10.11144/Javeriana.m10-21.eatt>

Logroño-Herrera, L., Ramos-Singaicho, D., & Tello-Coba, D. (2023). Recursos digitales en la asignatura de ciencias naturales. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(5), 228-244.

<https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/731/1018>

Manrique-Losada, B., Zapata Cárdenas, M. I., & Arango Vásquez, S. I. (2020). Entorno virtual para cocrear recursos educativos digitales en la educación superior. *Campus Virtuales*, 9(1), 101–112.

<http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/632>

- Moreira, D & Barros, D. (2020) *Orientações práticas para a comunicação síncrona e assíncrona em contextos educativos digitais* (pp 193-208). REA -Ciencias de la Educación Ciencias de la Educación recursos educativos.
<http://hdl.handle.net/10400.2/9661>
- Nazar, R., Chaudhry, I. S., Ali, S., & Faheem, M. (2018). Role of Quality Education for Sustainable Development Goals (SDGS). *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 4(2), 486-501.
<https://pdfs.semanticscholar.org/cefd/caed096ed9b7a7a4fa1668623f02f0a6a8c8.pdf>
- Paute Cabrera, B., & Vásquez Bermeo, B. H. (2022). *Elaboración de recursos digitales para fortalecer conocimientos en el área de lengua extranjera para el nivel A1 en la plataforma evera (entorno virtual emergente para reforzar el aprendizaje), año lectivo 2020-2021* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca, Cuenca, Ecuador].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22394/1/UPS-CT009710.pdf>
- Pineda Sánchez, M. I. (2018). *Uso de recursos educativos digitales y aprendizaje autónomo de estudiantes universitarios en un contexto de educación virtual* (Tesis de maestría, Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia)
https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/12045/1/PinedaMaria_2018_UsoRecursosEducativos.pdf
- Serrano Pastor, R. M., & Casanova López, Ó. (2018). Recursos tecnológicos y educativos destinados al enfoque pedagógico flipped learning. *REDU Revista de Docencia Universitaria*, 16(1), 155. <https://doi.org/10.4995/redu.2018.8921>
- Tamayo-Guajala, L. P., Tinitana-Ordoñez, A. G., Apolo-Castillo, J. E., Martínez-Avelino, E. I. & Zambrano-Pérez, V. L. (2021). Implicaciones del modelo constructivista en la visión educativa del siglo XXI. *Revista Sociedad & Tecnología*, 4(S2), 364-376.
<https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/157/445>
- Viera Trevisan, L., Pires Eustachio, J. H. P., Gallei Dias, B., Walter Leal Filho, W. & Ávila Pedrozo, E. (2023). Digital transformation towards sustainability in higher education: state-of-the-art and future research insights. *Environment, Development and Sustainability*, **26**, 2789–2810 (2024).
<https://doi.org/10.1007/s10668-022-02874-7>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Explorador Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Explorador Digital**.



Indexaciones

