

ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y EL APRENDIZAJE AUTÓNOMO EN LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN

Marta Lucía Valencia
martavalencia72@gmail.com
Universidad Católica del Ecuador
Sede Esmeraldas. Cantón San Lorenzo. Ecuador

RESUMEN

Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) son recursos innovadores e interactivos, pero la enseñanza en la asignatura de Emprendimiento y Gestión es memorística y dependiente. El objetivo fue diagnosticar el uso de los EVA y diseñar un módulo digital interactivo. Se utilizó un enfoque mixto (cualitativo - cuantitativo), no experimental y de carácter transversal. La técnica aplicada fue la encuesta a 353 estudiantes y 182 docentes de bachillerato. Los resultados revelaron que los docentes implementan estrategias metodológicas orientadas a un aprendizaje participativo y dinámico, pero el desarrollo de recursos virtuales de aprendizaje es moderado. Además, la mayoría de los estudiantes tienen una dependencia relativa del docente en la gestión de su aprendizaje. La propuesta fue el módulo "Forjando jóvenes emprendedores: Aprende a emprender", que guía a los estudiantes en la creación de proyectos de emprendimiento mediante actividades interactivas.

Palabras Clave: aprendizaje autónomo, enseñanza, entornos virtuales, emprendimiento, gestión, tecnología educativa, innovación pedagógica.

VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENTS AND AUTONOMOUS LEARNING IN THE SUBJECT OF ENTREPRENEURSHIP AND MANAGEMENT

ABSTRACT

Virtual learning environments (VLE) are innovative and interactive resources, but teaching in the Entrepreneurship and Management subject is memory-based and dependent. The objective of this study was to diagnose the use of VLEs and design an interactive digital module. A mixed approach (qualitative-quantitative), non-experimental, and cross-sectional was used. The technique applied was a survey conducted with 353 students and 182 high school teachers. The results revealed that teachers implement methodological strategies aimed at participatory and dynamic learning, but the development of virtual learning resources remains limited. In addition, most students showed a relative dependence on the teacher in the management of their learning. The proposed solution was the module "Forging Young Entrepreneurs: Learn to Undertake", which guides students in the creation of entrepreneurial projects through interactive activities.

Keywords: autonomous learning, teaching, virtual environments, entrepreneurship, management, educational technology, pedagogical innovation.

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM E A APRENDIZAGEM AUTÔNOMA NA DISCIPLINA DE EMPREENDEDORISMO E GESTÃO

RESUMO

Os ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) são recursos inovadores e interativos, mas o ensino na disciplina de Empreendedorismo e Gestão é memorístico e dependente. O objetivo foi diagnosticar o uso dos AVAs e desenhar um módulo digital interativo. Utilizou-se uma abordagem mista (qualitativa - quantitativa), não experimental e de caráter transversal. A técnica aplicada foi o questionário a 353 estudantes e 182 docentes do ensino médio. Os resultados revelaram que os docentes implementam estratégias metodológicas orientadas a uma aprendizagem participativa e dinâmica, mas o desenvolvimento de recursos virtuais de aprendizagem é moderado. Além disso, a maioria dos estudantes tem uma dependência relativa do docente na gestão de sua aprendizagem. A proposta foi o módulo "Forjando jovens empreendedores: Aprenda a empreender", que guia os estudantes na criação de projetos de empreendimento mediante atividades interativas.

Palavras-chave: aprendizagem autônoma, ensino, ambientes virtuais, empreendedorismo, gestão, tecnologia educacional, inovação pedagógica.

Recibido: 12 de octubre de 2024 | Aceptado: 26 de noviembre de 2024

Introducción

En la actualidad, se ha dado un reconocimiento creciente a la relevancia de los entornos de aprendizaje enfocados en el estudiante. De hecho, este enfoque pedagógico se ha posicionado como un pilar fundamental en la educación del siglo XXI (Baldassarri, 2022). Al analizar estas innovaciones educativas, Redecker et al. (2017) destacan que los notables avances tecnológicos están facilitando enfoques pedagógicos innovadores y precisos centrados en cada alumno que participa activamente en su recorrido educativo. Además, Pelletier et al. (2022) afirman que las herramientas tecnológicas actuales mejoran la capacidad de los educadores para monitorear a sus estudiantes de manera más efectiva, identificar dificultades de aprendizaje y evaluar el progreso general del entorno de aprendizaje. De hecho, este enfoque facilita la renovación del proceso de enseñanza-aprendizaje, no solo desde la perspectiva del estudiante sino también desde la del docente.

Como resultado de estos avances, el entorno de aprendizaje virtual (EVA) se ha convertido en una parte importante del panorama académico del siglo XXI. Es una moda que gana cada vez más popularidad en el ámbito académico, influenciada gradualmente por la tecnología, el aprendizaje combinado y la creciente propensión de los estudiantes a utilizar sus teléfonos inteligentes o tabletas dondequiera que estén y cuando quieran (Decena, 2018). Su utilización en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión representa una oportunidad clave para fomentar el aprendizaje autónomo en los estudiantes. A pesar de los avances tecnológicos y la disponibilidad de herramientas digitales, persiste una alta dependencia de la enseñanza tradicional. Los estudiantes no han desarrollado plenamente las habilidades necesarias para gestionar de manera independiente su proceso de aprendizaje. Si bien los docentes utilizan recursos tecnológicos en sus clases, su implementación es limitada y, en muchos casos, insuficiente para maximizar el potencial del aprendizaje autónomo en espacios educativos innovadores. Esto restringe la exposición de los estudiantes a herramientas que podrían potenciar sus habilidades de autogestión y desarrollo personal.

Gracias a la tecnología, las tareas diarias, comúnmente conocidas como deberes o tareas, pueden completarse

a través de modelos de aprendizaje más sostenibles que no necesitan utilizar en exceso recursos naturales como el papel, al tiempo que permiten la recopilación de información de una manera mucho más automatizada y sostenible en el tiempo por parte del docente. Por tanto, permite adaptar los métodos de enseñanza para que se ajusten mejor a los estilos de aprendizaje centrados en el estudiante, al tiempo que proporciona a los docentes las herramientas y los conocimientos necesarios para monitorear el progreso y abordar los desafíos de manera oportuna gracias a las tendencias educativas actuales. Además, la educación se enfrenta al desafío de la desmotivación de los estudiantes. Las metodologías tradicionales, que se basan predominantemente en conferencias, pueden alentar a los estudiantes a percibir el contenido como un conocimiento cerrado que reciben pasivamente en clase y deben memorizar (Tirado et al., 2024).

En muchas instituciones educativas, el enfoque predominante es memorístico y poco interactivo, lo que dificulta el desarrollo de competencias autónomas esenciales en el contexto actual. Para que el aprendizaje sea efectivo, es necesario integrar recursos innovadores respaldados por nuevas tecnologías que permitan a los estudiantes gestionar su aprendizaje de manera más eficiente. Este enfoque facilitaría su adaptación a los desafíos contemporáneos y superaría las limitaciones del método tradicional centrado en la memorización y la dependencia del docente.

En respuesta a esta problemática, el estudio tuvo como objetivo diagnosticar la utilización de los EVA en la asignatura de Emprendimiento y Gestión y posteriormente proponer un diseño que promueva el aprendizaje autónomo. Este entorno busca proporcionar a los estudiantes herramientas que les permitan gestionar su propio proceso de aprendizaje mediante la integración de tecnologías digitales y metodologías innovadoras. Además, el entorno está diseñado para transformar los roles del docente y del estudiante, fomentando una educación más dinámica y centrada en el estudiante, con un énfasis en el desarrollo de competencias como la investigación, la innovación y la toma de decisiones independientes.

Bajo esta premisa, el aprendizaje autónomo es una competencia esencial en la formación de los estudiantes, les permite gestionar su proceso educativo, enfrentarse de manera crítica a los desafíos del entorno y participar activamente en la sociedad. Desde el enfoque constructivista de Piaget y Vygotsky, el aprendizaje se construye de

manera más efectiva cuando los estudiantes participan activamente en su proceso educativo. Piaget (2003) sostiene que el aprendizaje es un proceso de adaptación en el que los estudiantes asimilan y acomodan nueva información para reorganizar su conocimiento.

En contraste, Vygotsky (1978) resalta el papel del entorno y la interacción social como mediadores del desarrollo cognitivo, enfatizando que el aprendizaje se construye a través de la interacción con otros y el uso de herramientas culturales. Su concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP) indica que los estudiantes pueden alcanzar un mayor nivel de comprensión con la guía de un mediador. Ambas teorías han influido en modelos educativos que promueven el aprendizaje activo y autónomo. En este contexto, el aprendizaje autónomo se consolida cuando los estudiantes cuentan con las herramientas necesarias para construir su propio conocimiento.

En el ámbito de la educación media, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, impartida en los tres años del Bachillerato General Unificado (BGU), los estudiantes deben desarrollar competencias como la investigación, la innovación y la toma de decisiones de manera independiente. Sin embargo, la falta de recursos didácticos innovadores y estrategias pedagógicas adecuadas ha limitado el desarrollo de estas competencias. Este tipo de aprendizaje requiere metodologías y tecnologías que permitan a los estudiantes interactuar con su entorno y resolver problemas de forma autónoma, superando el enfoque tradicional de enseñanza centrado en la memorización. Por lo tanto, es imprescindible diseñar e implementar entornos digitales interactivos que transformen la dinámica de enseñanza y promuevan un aprendizaje autónomo y significativo.

Entornos virtuales de aprendizaje

El entorno virtual de aprendizaje (EVA) constituye una tecnología de aprendizaje electrónico que utiliza computadoras en red para ofrecer funciones destinadas a tutores, estudiantes y otros usuarios. Decena (2018) destacó su capacidad para fomentar la interacción y la colaboración entre estudiantes mediante herramientas de comunicación efectivas que facilitan la conexión entre estudiantes y educadores. Esta afirmación subraya que los EVA no solo son herramientas tecnológicas, sino espacios dinámicos que favorecen el aprendizaje colaborativo.

Neifachas et al. (2022) señalan que el EVA sitúa al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje y lo conciben como un proceso social donde se desarrollan culturas de aprendizaje basadas en la confianza. Este enfoque refleja una transformación hacia métodos de enseñanza que atienden a las necesidades individuales y los estilos de aprendizaje, promoviendo técnicas diversificadas y personalizadas.

En el análisis de Cedeño y Murillo (2020), se pone énfasis en la comunicación activa que los EVA posibilitan, permitiendo un rol más autónomo y participativo para los estudiantes. Según los autores, los entornos virtuales no solo facilitan la enseñanza, sino que transforman las estrategias pedagógicas, al influir en las percepciones y valores del docente, así como en factores contextuales como las tradiciones educativas

Durante la pandemia de COVID-19, Peterson et al. (2018) consideraron que los EVA desempeñaron un papel esencial al proporcionar elementos digitales y físicos que simulan experiencias de presencialidad en contextos virtuales. Este recurso se presentó como una solución eficiente para mantener la continuidad educativa en circunstancias adversas.

Finalmente, Cocunubo et al. (2018) y Vega et al. (2021) coincidieron en que la integración de TIC en los EVA optimiza la enseñanza y estimula el aprendizaje. Sin embargo, Vega et al. reflexionan que la efectividad del aprendizaje depende en gran medida del rol activo del docente como diseñador de metodologías centradas en el estudiante, destacando el aprendizaje basado en problemas, retos y colaboración.

Los autores muestran, desde perspectivas diversas, que los EVA son herramientas potencialmente transformadoras dentro del ámbito educativo. No obstante, ponen de

manifiesto la necesidad de un diseño pedagógico centrado en el estudiante y una participación activa del docente para garantizar un aprendizaje significativo. Esta reflexión invita a considerar que la tecnología, por sí sola, no basta; el éxito educativo depende de cómo se implementa y contextualiza en procesos educativos adaptados.

Aprendizaje autónomo

La autonomía del alumno se definió como la capacidad de hacerse cargo del propio aprendizaje, asumen la responsabilidad de determinar el propósito, el contenido, el ritmo y el método de su aprendizaje, supervisar su progreso y evaluar sus resultados. La autonomía contenía dos componentes clave: la capacidad de los estudiantes y su voluntad de tomar decisiones de forma independiente (Hu & Zhang, 2017).

El desarrollo de la autonomía en los estudiantes es un proceso gradual que varía en niveles y grados. En lugar de ser conceptos opuestos, la dependencia y la autonomía se encuentran en un continuo (Nunan, 2003). Se identificaron cuatro niveles que reflejan esta progresión: dependencia, dependencia relativa, autonomía relativa y autonomía plena. De acuerdo con Hu y Zhang (2017), estos niveles establecen una conexión entre la satisfacción de las necesidades del estudiante y su grado de autonomía, ya que cada uno de los niveles está relacionado con un tipo de regulación conductual en el proceso de internalización de la motivación extrínseca: regulación externa, introyección, identificación e integración. Estos tipos de regulación varían según el grado de satisfacción de las necesidades y el nivel de autodeterminación alcanzado. En teoría, a medida que las necesidades básicas de los estudiantes son satisfechas, aumenta su motivación autodeterminada y su capacidad para autorregular el proceso de aprendizaje.

Tabla 1. Tipos de niveles de la autonomía del estudiante.

Necesidades innatas	Necesidades frustradas	→	→	Necesidades satisfechas
Motivación/comportamiento	No autodeterminado	→	→	Autodeterminado
Tipos de regulación del comportamiento	Regulación externa	Regulación introyectada	Regulación identificada	Regulación integrada
Niveles de autonomía del alumno	Dependencia	Dependencia relativa	Autonomía relativa	Autonomía

Fuente: Elaborado a partir de Hu y Zhang (2017).

El aprendizaje autónomo se describe como un proceso autodeterminado en el que los estudiantes progresan hacia la independencia en su educación, dependiendo inicialmente de factores externos, pero avanzando hacia una internalización más profunda de la motivación. Hu y Zhang (2017) explican que este recorrido incluye etapas que van desde una regulación externa hasta una integración completa, en la que los estudiantes actúan de manera completamente autónoma y voluntaria, lo cual aumenta el compromiso y rendimiento.

Sánchez y Moreno (2021) identifican tres pilares esenciales del aprendizaje autónomo: "saber" (metacognición o conocimiento del propio aprendizaje), "saber hacer" (aplicación práctica y autoorientada del conocimiento) y "querer" (motivación intrínseca). Estos elementos destacan que el aprendizaje autónomo no solo requiere habilidades prácticas, sino también la voluntad y la conciencia del estudiante para llevar a cabo su propio proceso.

En el contexto contemporáneo, García et al. (2023) remarcan que los avances tecnológicos y el acceso masivo a información han elevado la importancia del aprendizaje autónomo, permitiendo a los estudiantes personalizar su educación y desarrollar competencias cognitivas, afectivas e interactivas. Orihuela et al. (2024) complementan esta idea enfatizando la necesidad de que los estudiantes gestionen sus procesos educativos para adaptarse a un mundo cada vez más interconectado y dinámico.

Por su parte, Savitri (2021) destaca el papel del aprendizaje autónomo en el éxito del aprendizaje de una segunda lengua. Atribuye este éxito a la capacidad del estudiante para autogestionar su proceso, desde establecer metas hasta autorregularse y autoevaluarse. Savitri también subraya que la autonomía no significa ausencia de apoyo docente, ya que los profesores juegan un rol vital al entrenar estrategias metacognitivas y proporcionar recursos de autoaprendizaje.

El aprendizaje autónomo se posiciona como un componente indispensable para la educación del siglo XXI, fomentando la independencia y la responsabilidad en los estudiantes. A partir de las contribuciones de los autores, resulta evidente que este enfoque no solo beneficia al individuo al potenciar su capacidad de aprendizaje, sino que también responde a las demandas de un entorno globalizado que exige adaptabilidad y pensamiento crítico. Sin embargo, el éxito de este aprendizaje depende tanto de la voluntad del estudiante como del apoyo y orientación

del docente, demostrando que la autonomía y la colaboración son conceptos complementarios en la educación moderna.

Los entornos virtuales y su impacto en el aprendizaje autónomo

En el contexto de la virtualidad, el aprendizaje autónomo adquiere aún mayor relevancia, ofrece a los estudiantes la posibilidad de acceder a la educación en cualquier lugar y momento. Mahasneh et al. (2022) destacan que el aprendizaje autónomo virtual (AAV) se potencia con la adquisición de habilidades para manejar dispositivos electrónicos, la gestión del autoaprendizaje y la automotivación. Estas capacidades contribuyen no solo al crecimiento emocional y mental de los estudiantes, sino también al desarrollo del pensamiento crítico, la investigación y un mejor rendimiento académico. El AAV fomenta el uso óptimo del tiempo y el esfuerzo, refuerza la confianza en el autoaprendizaje y promueve la perseverancia para alcanzar altas calificaciones.

Al respecto, Capone y Lepore (2022) describen el AAV como un Aprendizaje Digital Integrado, una metodología que combina momentos de enseñanza formal con actividades prácticas en entornos digitales. Este enfoque permite a los estudiantes aprender según sus intereses, necesidades y objetivos, al tiempo que desarrolla habilidades como el control emocional, el pensamiento crítico y la autorregulación. El AAV no se limita a la adquisición de conocimientos, sino que incluye un proceso reflexivo en el que los estudiantes seleccionan y priorizan lo que desean aprender, otorgando mayor sentido y relevancia a su experiencia educativa.

El AAV requiere de recursos innovadores como los entornos virtuales de aprendizaje que ofrecen variedad de alternativas. Los estudiantes aprenden a través de la interacción autónoma, el aprendizaje práctico y la resolución de problemas. Las tecnologías ofrecen experiencias realistas en las que practicar estos principios, un entorno seguro donde se pueden corregir los errores y retroalimentación inmediata proporcionada sobre el aprendizaje autónomo (Checa et al., 2023). Los entornos virtuales de aprendizaje ofrecen un medio flexible y accesible que permite a los estudiantes personalizar su aprendizaje. Estos permiten a los estudiantes interactuar con materiales educativos

adaptados a sus necesidades, promoviendo una experiencia de aprendizaje autónoma y personalizada (Orihuela et al., 2024).

Metodología

El estudio utiliza un enfoque mixto (cualitativo - cuantitativo) que permite una comprensión integral del uso de entornos virtuales de aprendizaje y su relación con el aprendizaje autónomo. De carácter cuantitativo se centra en la recolección y análisis de datos estadísticos mediante encuestas estructuradas, lo que posibilita la cuantificación del grado de interacción de los estudiantes con las plataformas digitales. A su vez, la parte cualitativa facilita la exploración de experiencias y percepciones a través de una revisión bibliográfica que contrasta los datos recolectados con teorías existentes sobre el aprendizaje autónomo y los entornos digitales interactivos.

El diseño del estudio se caracteriza por ser no experimental y de carácter transversal, lo que implica la observación de las variables en un contexto educativo real durante el año lectivo 2023-2024. La investigación se fundamenta en un modelo de investigación-acción, ya que busca desarrollar propuestas de solución a problemáticas detectadas, implementando actividades educativas innovadoras mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Esta propuesta responde a las necesidades específicas de los estudiantes en el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, considerando el enfoque del aprendizaje autónomo.

El estudio incluye a 4,319 estudiantes que cursan desde el primer hasta el tercer año de bachillerato en la parroquia rural San Javier de Cachavi, en el cantón San Lorenzo, así como a 346 docentes que imparten la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Para determinar el tamaño adecuado de la muestra, se utilizó una fórmula estadística, resultando en un total de 353 estudiantes y 182 docentes seleccionados para la investigación. El muestreo realizado en el estudio fue de tipo probabilístico, aplicándose un muestreo aleatorio simple, cada individuo de la población tenga la misma probabilidad de ser seleccionado. Se aplicó este enfoque tanto para los estudiantes como para los docentes.

Para la recolección de información se diseñaron encuestas dirigidas tanto a docentes como a estudiantes. Los

cuestionarios, estructurados con preguntas cerradas, se elaboraron utilizando Google Forms. Estas encuestas evaluaron el uso de entornos virtuales interactivos y el nivel de aprendizaje autónomo de los estudiantes, recopilando sus conocimientos y percepciones sobre los temas tratados. Se garantizó la fiabilidad del instrumento a través de la revisión por parte del tutor, así como mediante un análisis estadístico. La fiabilidad se determinó utilizando el Alfa de Cronbach, alcanzando un valor de 0.902 para el cuestionario de docentes, fue un instrumento adecuado para las variables de investigación. Para los estudiantes, el Alfa de Cronbach fue de 0.869, lo que también sugiere que el cuestionario es fiable.

El proceso de recolección de información se llevó a cabo en varias etapas. En primer lugar, se desarrolló el cuestionario que incluía una escala de respuesta con las opciones: siempre, casi siempre, a veces, casi nunca, y nunca. Esta escala permitió a los participantes expresar su grado de acuerdo o frecuencia en relación con las afirmaciones planteadas en la encuesta.

La selección de la muestra se realizó con base en los datos proporcionados por el Ministerio de Educación del Ecuador, contando con el apoyo de las instituciones educativas para garantizar una participación representativa. Las encuestas se compartieron con los estudiantes y docentes mediante un enlace digital. En caso de contar con los recursos digitales necesarios, se llevó a cabo la aplicación de la encuesta de forma presencial, respetando la estructura del cuestionario y el proceso de recolección.

El análisis de los datos recopilados se realizó utilizando el software IBM SPSS 20. Este programa permitió calcular los valores de media y los niveles de relación de significancia, presentando los resultados en tablas y gráficos porcentuales, facilitando así la interpretación de los hallazgos. La discusión y análisis de los resultados se llevaron a cabo para llegar a conclusiones sobre el impacto de los entornos virtuales de aprendizaje en el aprendizaje autónomo de los estudiantes.

Resultados

Análisis de la encuesta de estudiantes

En la tabla 2, los datos sociodemográficos de los estudiantes revelan que la media de edad es de 16,12 años, con un rango que oscila entre los 14 y 19 años.

En cuanto al género, se observa una mayoría femenina, representando el 60.3% del total de encuestados, frente al 39.7% que son hombres. Respecto al nivel educativo, los estudiantes de segundo de bachillerato constituyen la mayor proporción (44.8%), seguidos de tercero (34.6%) y primero (20.7%).

Tabla 2. Datos sociodemográficos.

1. Edad	m=16,12 Mínimo = 14 Máximo = 19	
2. Sexo	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	140	39,7%
Femenino	213	60,3%
3. Nivel educativo	Frecuencia	Porcentaje
Primero de bachillerato	73	20,7%
Segundo de Bachillerato	158	44,8%
Tercero de Bachillerato	122	34,6%

En la tabla 3, las dimensiones relacionadas con el uso de entornos virtuales y el aprendizaje autónomo reflejan percepciones favorables por parte de los estudiantes. Para la dimensión A (uso de entornos virtuales), el 42.5% calificó esta categoría como "alto", mientras que un 10.8% la evaluó como "muy alto". En la dimensión B (beneficios de los entornos virtuales), el 43.3% otorgó una calificación "alta" y el 23.8% "muy alta". En la dimensión C (proceso de enseñanza-aprendizaje), el 47.6% valoró esta como "alta" y un 26.3% como "muy alta". Las dimensiones D (desarrollo de habilidades autónomas) y E (implementación de estrategias para el aprendizaje autónomo) también obtuvieron resultados positivos, con el 47% y el 40.8% calificándolas como "alto", y el 28% y 17.3%, respectivamente, como "muy alto". Los estudiantes perciben un impacto positivo en su aprendizaje, aunque existen áreas para fortalecer estrategias de implementación.

Tabla 3. Dimensiones de los entornos virtuales y el aprendizaje autónomo.

	Dimensión A: Uso de los entornos virtuales en la asignatura de emprendimiento y gestión	Dimensión B: Beneficios de los entornos virtuales de aprendizaje	Dimensión C: Proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión	Dimensión D: Desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo	Dimensión E: Implementación de estrategias para el aprendizaje autónomo
Muy bajo	0,3%	0,3%	0,0%	0,0%	,3%
Bajo	3,7%	1,4%	1,4%	0,6%	3,1%
Moderado	42,8%	31,2%	24,6%	24,4%	38,5%
Alto	42,5%	43,3%	47,6%	47,0%	40,8%
Muy alto	10,8%	23,8%	26,3%	28,0%	17,3%

Fuente: Elaborado a partir de la encuesta a estudiantes.

En la tabla 4, los estadísticos descriptivos de las dimensiones permiten identificar tendencias en las percepciones estudiantiles. La dimensión D, que evalúa el desarrollo de habilidades autónomas, obtuvo la media más alta con un valor de 4.0255, lo que subraya la importancia de esta habilidad en el contexto del aprendizaje autónomo. Por otro lado, la dimensión A, que mide el uso de los entornos virtuales, obtuvo la media más baja con 3.5977, el uso de estas herramientas aún no se encuentra plenamente desarrollado. Las desviaciones típicas, que oscilan entre 0.74003 y 0.79357, reflejan una dispersión moderada en las respuestas de los estudiantes.

Tabla 4. Estadísticos descriptivos.

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. típ.
Dimensión A: Uso de los entornos virtuales en la asignatura de emprendimiento y gestión	353	1,00	5,00	3,5977	,74024
Dimensión B: Beneficios de los entornos virtuales de aprendizaje	353	1,00	5,00	3,8895	,78821
Dimensión C: Proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión	353	2,00	5,00	3,9887	,75369
Dimensión D: Desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo	353	2,00	5,00	4,0255	,74003
Dimensión E: Implementación de estrategias para el aprendizaje autónomo	353	1,00	5,00	3,7167	,79357

En la tabla 5, el rendimiento académico relacionado con la asignatura muestra que un 25.8% de los estudiantes se encuentra en un nivel "muy bueno", mientras que un 22.1% alcanza un rendimiento "excelente". Por otro lado, el porcentaje de estudiantes con un rendimiento "regular" es del 22.4%, y solo el 0.3% se sitúa en la categoría de "malo". Estos resultados reflejan un desempeño académico mayoritariamente positivo entre los estudiantes encuestados.

Tabla 5. Rendimiento académico relacionado con la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

	Frecuencia	Porcentaje
Malo	1	,3
Regular	79	22,4
Bueno	104	29,5
Muy bueno	91	25,8
Excelente	78	22,1
Total	353	100,0

Fuente: Elaborado a partir de la encuesta a estudiantes.

En la figura 1, se presentan las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes, destacándose el aprendizaje colaborativo con el 59,5%, el aprendizaje basado en problemas con el 18,1% y con un bajo porcentaje los recursos virtuales interactivos con el 5,1% como elementos clave para promover el aprendizaje autónomo. Estas estrategias refuerzan la interacción y el compromiso de los estudiantes con los entornos virtuales.

[Ver figura 1](#)

En la figura 2, se observa que los recursos más utilizados por los estudiantes para incentivar el aprendizaje autónomo incluyen proyectos de emprendimiento, trabajos prácticos y proyectos de investigación. Estos recursos están alineados con las características de los entornos virtuales, facilitando un aprendizaje adaptativo y flexible.

[Ver figura 2](#)

Análisis de los resultados de la encuesta a los docentes

En la tabla 6, los datos sociodemográficos de los docentes muestran una mayoría femenina (63.7%) y una edad predominante entre los 36 y 45 años (36.8%). Además, el tiempo de ejercicio docente destaca en el rango de 7 a 10 años, representando el 22.5% del total de encuestados, es una población con experiencia considerable en el ámbito educativo.

Tabla 6. Datos sociodemográficos de los docentes.

1. Sexo	Frecuencia	Porcentaje
Masculino	66	36,3
Femenino	116	63,7
2. Edad	Frecuencia	Porcentaje
De 25 a 35 años	45	24,7
De 36 a 45 años	67	36,8
De 46 a 55 años	43	23,6
De 56 a 65 años	27	14,8
3. Tiempo que ejerce como docente	Frecuencia	Porcentaje
De 1 a 3 años	18	9,9
De 4 a 6 años	26	14,3
De 7 a 10 años	41	22,5
De 11 a 14 años	31	17,0
De 15 a 17 años	17	9,3
De 18 a 22 años	10	5,5
De 23 a 25 años	12	6,6
Más de 25 años	27	14,8

En la tabla 7, las dimensiones evaluadas en la encuesta a docentes revelan que más del 50% calificaron las dimensiones A, B y C como "altas". Las dimensiones D y E, aunque bien valoradas, muestran menor porcentaje en "muy alto", lo que sugiere áreas de mejora en la implementación de estrategias para el aprendizaje autónomo.

Tabla 7. Dimensiones evaluadas de la encuesta a docentes.

	Dimensión A: Uso de los entornos virtuales en la asignatura de emprendimiento y gestión	Dimensión B: Beneficios de los entornos virtuales de aprendizaje	Dimensión C: Proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión	Dimensión D: Desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo	Dimensión E: Implementación de estrategias para el aprendizaje autónomo
Muy bajo	0,5%	0,5%	0,0%	0,5%	1,1%
Bajo	2,2%	0,0%	1,6%	2,7%	1,6%
Moderado	18,1%	6,6%	13,7%	18,1%	25,3%
Alto	51,6%	46,7%	61,5%	56,0%	51,6%
Muy alto	27,5%	46,2%	23,1%	22,5%	20,3%

En la tabla 8, los estadísticos descriptivos de las dimensiones en la encuesta a docentes muestran que la dimensión B, correspondiente a los beneficios de los entornos virtuales, obtuvo la media más alta (4.3791). La dimensión E, que aborda la implementación de estrategias, obtuvo la media más baja (3.8846), se establece la necesidad de reforzar el diseño y la aplicación de estas estrategias.

Tabla 8. Estadísticos descriptivos de la encuesta a docentes.

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desv. tip.
Dimensión A: Uso de los entornos virtuales en la asignatura de emprendimiento y gestión	182	1,00	5,00	4,0330	,77175
Dimensión B: Beneficios de los entornos virtuales de aprendizaje	182	1,00	5,00	4,3791	,65999
Dimensión C: Proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión	182	2,00	5,00	4,0604	,65787
Dimensión D: Desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo	182	1,00	5,00	3,9725	,75386
Dimensión E: Implementación de estrategias para el aprendizaje autónomo	182	1,00	5,00	3,8846	,78162

Los resultados del estudio mostraron que la mayoría de los docentes tienden a utilizar como estrategias metodológicas como el aprendizaje cooperativo-colaborativo (54,4%) y el aprendizaje basado en problemas (20,3%), los docentes tienen como propósito fomentar un aprendizaje

más participativo y dinámico. Pero el diseño de recursos virtuales de aprendizaje es bajo con el 8,2%.

[Ver figura 3](#)

En la figura 4, en la promoción del aprendizaje autónomo, los docentes priorizan actividades que permiten a los estudiantes aplicar los conocimientos de manera práctica. Los proyectos de emprendimiento son una de las herramientas más utilizadas, con un 46,2% de los docentes que las eligen para desarrollar habilidades de autonomía en los estudiantes. Los trabajos prácticos también ocupan un lugar importante, siendo seleccionados por un 33% de los docentes como estrategia para fomentar la autogestión del aprendizaje.

[Ver figura 4](#)

En la tabla 9, la comparación del nivel de aprendizaje autónomo entre estudiantes y docentes muestra diferencias en las percepciones. Los docentes consideran que el 27,5% de los estudiantes alcanzan una autonomía relativa, mientras que los estudiantes reportan un 18,7% en este nivel. Un 38,8% de los estudiantes manifestó tener una dependencia relativa hacia el docente, lo que significa que, aunque buscan dirigir su propio aprendizaje, aún requieren la guía del profesor para ciertas actividades. Un 26,3% reportó tener una dependencia total, lo que destaca la necesidad de desarrollar estrategias que fomenten una mayor independencia en el proceso educativo.

Tabla 9. Comparación del nivel de aprendizaje autónomo.

Nivel de aprendizaje autónomo	Estudiantes	Docentes
Dependencia	26,3%	15,9%
Dependencia relativa	38,8%	41,2%
Autonomía relativa	18,7%	27,5%
Autonomía	16,1%	15,4%

En la tabla 9, las correlaciones de la encuesta a estudiantes, calculadas mediante Spearman, muestran relaciones significativas ($p < 0.01$) entre las dimensiones A, B y C, relacionadas con los entornos virtuales, y las dimensiones D y E, que evalúan el aprendizaje autónomo. Las correlaciones moderadas, entre 0.4 y 0.5, subrayan

el impacto positivo de los entornos virtuales en el aprendizaje autónomo.

En la tabla 9, el análisis de las correlaciones de Spearman entre las dimensiones evaluadas en los estudiantes evidencia relaciones significativas ($p < 0.01$) entre las dimensiones relacionadas con el uso de entornos virtuales y el aprendizaje autónomo. Las correlaciones fueron moderadas, oscilando entre 0.4 y 0.5. Específicamente, la Dimensión A (Uso de los entornos virtuales): Esta dimensión mide la frecuencia y propósito de la utilización de los entornos virtuales en el aprendizaje. Mostró correlaciones moderadas con la dimensión D (Desarrollo de habilidades autónomas) y la dimensión E (Implementación de estrategias para el aprendizaje autónomo). Esto sugiere que el uso constante y estructurado de los entornos virtuales contribuye al fortalecimiento de las habilidades autónomas y a la percepción de estrategias que fomenten la independencia en el aprendizaje.

En la dimensión B (Beneficios de los entornos virtuales): Esta dimensión evalúa cómo los estudiantes perciben las ventajas de los entornos virtuales en términos de adaptabilidad, accesibilidad y apoyo al aprendizaje. Presentó una correlación significativa con la dimensión D, los estudiantes reconocen que estos entornos favorecen su desarrollo autónomo al permitirles un aprendizaje más flexible y adaptativo. También mostró una relación con la dimensión E, reflejando que los beneficios percibidos influyen en la aplicación de estrategias autónomas.

En la Dimensión C (Proceso enseñanza-aprendizaje): Esta dimensión obtuvo la correlación más alta con las dimensiones de aprendizaje autónomo: D (0.694) y E (0.683). Esto implica que un proceso de enseñanza que utilice de forma efectiva los entornos virtuales tiene un impacto directo y fuerte en la adquisición de habilidades autónomas y en la implementación de estrategias para fomentar la autogestión en el aprendizaje. La conexión sólida entre estas dimensiones destaca la importancia de una planificación pedagógica estructurada para potenciar el aprendizaje autónomo en los estudiantes.

No obstante, no se observó una correlación significativa entre los niveles de autonomía reportados por los estudiantes (dependencia, autonomía relativa o completa) y las dimensiones relacionadas con los entornos virtuales. Si bien los entornos virtuales contribuyen al desarrollo de habilidades autónomas, el nivel de autonomía alcanzado depende de otros factores externos o individuales.

Tabla 10. Análisis de correlación de la encuesta de estudiantes.

		Dimensión A: Uso de los entornos virtuales en la asignatura de emprendimiento y gestión	Dimensión B: Beneficios de los entornos virtuales de aprendizaje	Dimensión C: Proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión
Dimensión D: Desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo	Coefficiente de correlación	,460**	,443**	,612**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
Dimensión E: Implementación de estrategias para el aprendizaje autónomo	Coefficiente de correlación	,526**	,460**	,551**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
Nivel de aprendizaje autónomo	Coefficiente de correlación	-,092	-,050	-,104
	Sig. (bilateral)	,086	,349	,052
Rendimiento académico relacionado con la asignatura de Emprendimiento y Gestión	Coefficiente de correlación	,388**	,352**	,391**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

En la tabla 10, las correlaciones de Spearman analizadas para las percepciones de los docentes también reflejaron asociaciones significativas entre las dimensiones de los entornos virtuales y el aprendizaje autónomo. Los valores más altos se observaron en la relación entre las dimensiones del proceso de enseñanza y las habilidades autónomas:

- En la Dimensión A (Uso de los entornos virtuales): Esta dimensión mostró correlaciones positivas con la dimensión D (Desarrollo de habilidades autónomas) y la dimensión E (Implementación de estrategias para el aprendizaje autónomo), aunque fueron más moderadas en comparación con otras dimensiones. Esto sugiere que el uso frecuente de los entornos virtuales, aunque relevante, necesita complementarse con estrategias más robustas para maximizar el aprendizaje autónomo.
- En la Dimensión B (Beneficios de los entornos virtuales): Al igual que en la percepción de los estudiantes, esta dimensión reflejó una correlación significativa con las dimensiones D y E. Esto refuerza la idea de que los beneficios percibidos de los entornos virtuales, como su flexibilidad y accesibilidad, influyen en la promoción de la autonomía.
- En la Dimensión C (Proceso enseñanza-aprendi-

zaje): Este aspecto obtuvo las correlaciones más fuertes con las dimensiones de aprendizaje autónomo, siendo de 0.694 con la dimensión D y 0.683 con la dimensión E. Esto resalta que un proceso de enseñanza bien estructurado y mediado por entornos virtuales no solo facilita la autogestión en los estudiantes, sino que también impulsa la percepción de estrategias pedagógicas orientadas a la autonomía.

Tabla 11. Análisis de correlación de la encuesta a docentes.

		Dimensión A: Uso de los entornos virtuales en la asignatura de emprendimiento y gestión	Dimensión B: Beneficios de los entornos virtuales de aprendizaje	Dimensión C: Proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión
Dimensión D: Desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo	Coefficiente de correlación	,439**	,438**	,694**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
Dimensión E: Implementación de estrategias para el aprendizaje autónomo	Coefficiente de correlación	,449**	,487**	,683**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000
18. Nivel de aprendizaje autónomo del estudiante en la asignatura de Emprendimiento y Gestión	Coefficiente de correlación	,034	,028	,148*
	Sig. (bilateral)	,646	,704	,046

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

* . La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Los resultados de la tabla 11 establecen que únicamente la dimensión C, correspondiente al proceso enseñanza-aprendizaje, presenta una correlación débil pero significativa con el nivel de aprendizaje autónomo de los estudiantes ($r = 0.148$, $p = 0.046$). Aunque el uso de entornos virtuales (dimensión A) y los beneficios percibidos de estos (dimensión B) no están directamente relacionados con los niveles de autonomía, la manera en que se estructura y lleva a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje sí influye ligeramente en la autonomía de los estudiantes. Específicamente, un proceso más organizado, interactivo y centrado en los estudiantes dentro de los entornos virtuales podría contribuir a una mayor independencia en su aprendizaje.

Sin embargo, dado que la correlación es débil, los entornos virtuales, aunque útiles, no son un factor determi-

nante en el nivel de autonomía global de los estudiantes. Este hallazgo resalta la necesidad de optimizar las estrategias pedagógicas asociadas a la dimensión C, complementándolas con actividades y metodologías adicionales que fortalezcan el aprendizaje autónomo. La combinación de un proceso enseñanza-aprendizaje bien estructurado y recursos tecnológicos efectivos podría generar un impacto más significativo en el desarrollo de competencias autónomas.

Presentación del módulo interactivo

A partir del análisis de los resultados, el diagnóstico evidenció la necesidad de diseñar un entorno digital interactivo que fortalezca el desarrollo de habilidades y competencias tanto básicas como transversales, para que los estudiantes gestionen su aprendizaje de manera autónoma mediante el uso de herramientas innovadoras.

El módulo interactivo "Forjando jóvenes emprendedores: Aprende a emprender", fue desarrollado en la aplicación Canva, como un recurso complementario para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Este guía a los estudiantes en la planificación y ejecución de un proyecto de emprendimiento brinda acceso a recursos digitales interactivos como videos, enlaces web y actividades dinámicas.

Cada unidad tiene como propósito desarrollar habilidades específicas en los estudiantes, promueve la autogestión del conocimiento y el aprendizaje práctico. Con la orientación del docente, los estudiantes tienen la posibilidad de acceder a los contenidos en cualquier momento, adaptan su ritmo de trabajo de acuerdo con sus necesidades.

El módulo cuenta con 47 páginas y está estructurado en cuatro unidades temáticas, además de secciones adicionales como evaluación, bibliografía y anexos. Cada unidad integra actividades diseñadas para fortalecer el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la capacidad de gestión en el ámbito del emprendimiento.

Link de acceso:

https://www.canva.com/design/DAF4Ys4UvBY/h-1iXZ0YAUdVfSr7UaQk3Q/edit?utm_content=DAF4Ys4UvBY&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Tabla 12. Contenidos y objetivos del módulo interactivo.

Sección	Título	Objetivo y presentación
Portada	Módulo interactivo	"Forjando jóvenes emprendedores: Aprende a emprender"
Índice	Índice general	Facilitar la navegación del documento.
Presentación	Presentación	Explicar la finalidad del módulo y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Link:
Unidad 1	Conociendo el entorno del emprendimiento	Familiarizar a los estudiantes con los conceptos clave del emprendimiento y su impacto en el desarrollo personal y profesional.
Unidad 2	Estudio de mercado: Ordenar e interpretar la información del entorno para llegar a conclusiones	Enseñar a los estudiantes a analizar el mercado, identificar oportunidades de negocio y estructurar información clave para la toma de decisiones.
Unidad 3	Etapas del diseño del emprendimiento	Guiar a los estudiantes en la planificación y estructuración de su proyecto emprendedor, abordando desde la idea inicial hasta su implementación.
Unidad 4	Impacto de la economía en el emprendimiento: Estudio técnico y financiero de la idea de emprendimiento	Desarrollar en los estudiantes la capacidad de evaluar la viabilidad económica y técnica de su proyecto, fomentando el pensamiento estratégico y la toma de decisiones fundamentadas.
Evaluación	Evaluaciones de Kahoot	Reforzar el aprendizaje a través de cuestionarios interactivos en la plataforma Kahoot, permitiendo la autoevaluación del estudiante.
Bibliografía	Referencias bibliográficas	Presentar las fuentes consultadas y utilizadas en la elaboración del módulo.
Anexos	Anexos sobre emprendimiento	Incluir materiales complementarios como el estudio técnico, características de un proyecto emprendedor y segmentación de mercado.

Nota. Elabora a partir de Ministerio de Educación del Ecuador (2019), Pérez et al. (2016), Pacheco et al. (2018) y Acevedo et al. (2021).

Discusión y conclusiones

Los resultados del presente estudio confirman la relevancia de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) en el contexto educativo actual, alineándose con las observaciones de Peterson et al. (2018), quienes destacan que estos entornos combinan elementos físicos y virtuales para simular una experiencia de "presencialidad". Durante la pandemia de COVID-19, esta funcionalidad fue especialmente significativa, permitió mantener la continuidad educativa mediante modalidades no presenciales, cumpliendo un papel central en la formación de docentes y estudiantes.

El proceso enseñanza-aprendizaje (dimensión C) tiene una correlación significativa, aunque débil, con el nivel de autonomía de los estudiantes ($r = 0.148$, $p = 0.046$) refuerza la idea de que la calidad de los EVA depende en gran medida del rol del docente, como señalaron Cocunubo et al. (2018) y Vega et al. (2021). La capacidad del docente

para diseñar entornos que fomenten la participación del estudiante es fundamental para lograr aprendizajes significativos. Metodologías como el aprendizaje basado en problemas, retos y la colaboración, propuestas por estos autores, emergen como estrategias clave para maximizar el potencial de los EVA, y los resultados de este estudio reflejan la necesidad de implementarlas de manera más amplia.

Sin embargo, los resultados también muestran que la mera disponibilidad de herramientas tecnológicas, como plataformas electrónicas y videoconferencias, es insuficiente para garantizar un aprendizaje autónomo efectivo, coincidiendo con las observaciones de Vega et al. (2021). Aunque los estudiantes y docentes tienen una percepción positiva de los EVA, los niveles de autonomía registrados apuntan que todavía existe una dependencia significativa hacia el docente, lo que limita la capacidad de los estudiantes para autogestionar su aprendizaje.

Además, el uso de entornos virtuales interactivos diseñados específicamente para el aprendizaje, como los propuestos en este estudio, puede contribuir a cerrar esta brecha. La propuesta de integrar actividades personalizadas y recursos adaptativos dentro de los EVA responde a la necesidad planteada por Peterson et al. (2018) de combinar el mundo real y virtual para brindar experiencias significativas y prácticas. Estos entornos no solo facilitan la interacción, sino que también permiten a los estudiantes desarrollar habilidades que son fundamentales en el contexto universitario y profesional.

Los resultados estadísticos obtenidos en este estudio destacan el impacto positivo de los entornos virtuales en el aprendizaje autónomo, aunque también revelan desafíos significativos. Según los hallazgos, las correlaciones de Spearman entre el proceso enseñanza-aprendizaje (dimensión C) y las habilidades de aprendizaje autónomo (dimensiones D y E) fueron moderadas ($r = 0.694$ y $r = 0.683$, respectivamente), una planificación pedagógica efectiva en entornos virtuales fomenta la autorregulación y la implementación de estrategias autónomas. Esto coincide con lo señalado por Sánchez y Moreno (2021), quienes afirman que el aprendizaje autónomo se construye sobre los pilares del saber, saber hacer y querer, aspectos que deben integrarse activamente en los entornos de

enseñanza para consolidar la autonomía estudiantil.

Por otro lado, el análisis muestra que la correlación entre el nivel de autonomía de los estudiantes y las dimensiones de los entornos virtuales (A, B y C) fue débil ($r = 0.148$, $p = 0.046$). Este hallazgo sugiere que, aunque los entornos virtuales contribuyen al desarrollo de habilidades autónomas, no determinan directamente los niveles de autonomía alcanzados. Esto refuerza lo señalado por Mahasneh et al. (2022), quienes destacan que, además de las herramientas tecnológicas, la motivación intrínseca y la gestión efectiva del autoaprendizaje son factores cruciales para alcanzar niveles más altos de autonomía.

Los docentes, según los datos obtenidos, perciben un uso favorable de los entornos virtuales (dimensiones A y B), con medias altas (4.0330 y 4.3791, respectivamente). Sin embargo, en la dimensión E (implementación de estrategias para el aprendizaje autónomo), la media fue más baja (3.8846), estos resultados determinan limitaciones en la aplicación completa de estas estrategias. Esto se alinea con lo planteado por Capone y Lepore (2022), quienes argumentan que el aprendizaje autónomo virtual requiere un diseño metodológico integrado que conecte las actividades prácticas con el conocimiento digital, fomentando una experiencia educativa más efectiva y centrada en el estudiante.

En el caso de los estudiantes, los datos reflejan percepciones moderadas sobre el uso y los beneficios de los entornos virtuales, con medias de 3.5977 (dimensión A) y 3.8895 (dimensión B). No obstante, el desarrollo de habilidades autónomas (dimensión D) obtuvo una media más alta (4.0255), demuestra avances en la autorregulación y la gestión del autoaprendizaje. Este resultado es consistente con lo mencionado por García et al. (2023), quienes señalan que los entornos virtuales permiten a los estudiantes acceder a recursos actualizados y gestionar su aprendizaje de manera flexible y personalizada.

En cuanto a los niveles de autonomía, un porcentaje considerable de estudiantes (38.8%) se encuentra en un nivel de dependencia relativa, mientras que solo un 16.1% alcanza la autonomía completa. Mahasneh et al. (2022) al respecto plantean la necesidad de implementar estrategias pedagógicas más robustas para fomentar la independencia total de los estudiantes.

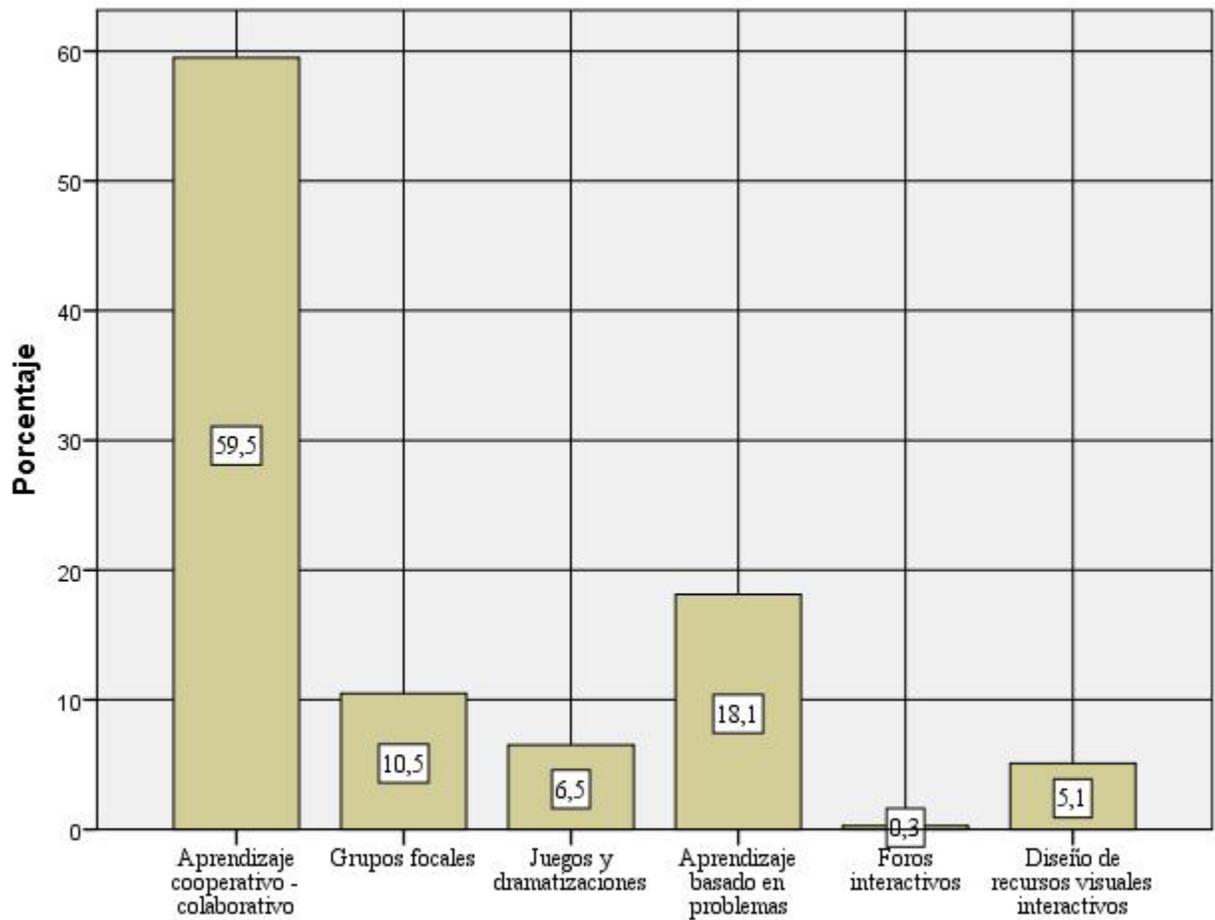
Referencias

- Acevedo, Á., Gonzalez, R., Cachicatari, E., Paz, A., Muller, S., Salazar-Sepúlveda, G., Caruso, G., & D'Adamo, I. (2021). Resiliencia, liderazgo y emprendimiento femenino en el contexto de las Pymes: evidencia de América Latina. *Sustainability (Switzerland)*, 13(15), 8129. <https://www.mdpi.com/2071-1050/13/15/8129>
- Baldassarri, S. (2022). 2022 EDUCAUSE Horizont Report. Teaching and Learning Edition. Book Review, 32, e14. <https://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/TEyET/article/view/2177>
- Capone, R., & Lepore, M. (2022). From Distance Learning to Integrated Digital Learning: A Fuzzy Cognitive Analysis Focused on Engagement, Motivation, and Participation During COVID-19 Pandemic. En *Technology, Knowledge and Learning* (Vol. 27, Número 4). Springer Netherlands. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10758-021-09571-w>
- Cedeño, E. L., & Murillo, J. A. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 4(1), 119–127. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2156>
- Checa, D., Miguel-Alonso, I., & Bustillo, A. (2023). Immersive virtual-reality computer-assembly serious game to enhance autonomous learning. *Virtual Reality*, 27(4), 3301–3318. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-021-00607-1>
- Cocunubo, J. I., Parra, J. A., & Otálora, J. E. (2018). Propuesta para la evaluación de Entornos Virtuales de Enseñanza Aprendizaje con base en estándares de Usabilidad. *Tecnológicas*, 21(41), 135–147. <https://doi.org/10.22430/22565337.732>
- Decena, J. (2018). EFL Virtual learning environments: perception, concerns and challenges. *Teaching English with Technology*, 16(4), 20–33. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1195806.pdf>
- García, V., Gaona, G., Guerrero, W., & Padilla, J. E. A. (2023). Aprendizaje autónomo a través de la virtualidad. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(28), 644–651. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i28.542>
- Hu, P., & Zhang, J. (2017). A pathway to learner autonomy: a self-determination theory perspective. *Asia Pacific Education Review*, 18(1), 147–157. <https://doi.org/10.1007/s12564-016-9468-z>
- Mahasneh, O. M., Ayasrah, M. N., Yahyaa, S. M., & Al-Mrazeg, E. A. (2022). Educational implications of distance learning within the coronavirus pandemic (COVID-19) from the point of view of university students. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(3), 655–670. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7199>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2019). *Emprendimiento y Gestión*. En Quito (Ed.), Currículo de Bachillerato Emprendimiento y Gestión (q). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/Texto-3ero-BGU-Emprendimiento-y-Gestion.pdf>
- Naimi, I., Weurlander, M., & Barman, L. (2023). Teaching-learning in virtual learning environments: a matter of forced compromises away from student-centredness? *Teaching in Higher Education*, 1–17. <https://doi.org/10.1080/13562517.2023.2201674>
- Neifachas, S., Butvilas, T., & Kovaitè, K. (2022). Virtual Learning Environments: Modeling a New Learning Policy Strategy. *Acta Paedagogica Vilnensia*, 49, 98–114. <https://doi.org/10.15388/ACTPAED.2022.49.7>
- Nunan, D. (2003). Nine steps to learner autonomy. *Symposium*, 193–204.
- Orihuela, A. S., Mamani, A., Apaza, J., Calderón, A., Flores, E., & Inquilla, J. (2024). Virtual Educational Spaces and Autonomous Learning of the English Language in Pedagogical Higher Education in Juliaca, 2024. *Journal of Ecohumanism*, 3(8), 9506–9513. <https://ecohumanism.co.uk/joe/ecohumanism/article/view/5566/5345>
- Pacheco, M., Pantoja, J., & Troya, A. (2018). Análisis de las estrategias de marketing empleadas por la industria de bebidas del Ecuador. Caso: Quicornac. *Universidad y Sociedad*, 10(1), 316–324. <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>
- Pelletier, K., McCormack, M., Reeves, J., Robert, J., Arbino, N., Maha Al-Freih, W., Dickson-Deane, C., Guevara, C., Koster, L., Sánchez-Mendiola, M., Skallerup Bessette, L., & Stine, J. (2022). 2022 EDUCAUSE Horizon Report Teaching and Learning Edition. <https://www.educause.edu/horizon-report-teaching-and-learning-2022>
- Pérez, D., Elena, D. L. H., Font, U., & Ortiz, M. (2016). Emprendimiento y Gestión del Conocimiento. *UNIANDÉS EPISTEME: Revista de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 3(3), Revista cuatrimestral de las Facultades de Derecho. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/377/225>
- Peterson, M. B., Pemberton, J., & Hovey, K. A. (2018). Virtual Learning Environments for Teacher Preparation. *Kappa Delta Pi Record*, 54(4), 165–169. https://www.researchgate.net/publication/328608112_Virtual_Learning_Environments_for_Teacher_Preparation
- Piaget, J. (2003). El nacimiento de la inteligencia en el niño (Bordonaba, pp. 1–396). Biblioteca de Bolsillo.

- Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. En Joint Research Centre (JRC) Science for Policy report. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Sánchez, C. L., & Moreno, W. (2021). Habilidades del aprendizaje autónomo que emplean los estudiantes en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (EVEA) durante la pandemia COVID-19. *RECIE. Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa*, 5(2), 335–349. <https://www.rediech.org/ojs/2017/index.php/recie/article/download/1322/1387/8378>
- Savitri, W. E. (2021). Autonomous learning practices of extrovert and introvert EFL learners. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 6(2), 293–299. <https://doi.org/10.21070/jees.v6i2.1501>
- Tirado, S., Cózar, R., González, J. A., & Dorotea, N. (2024). Evaluating the Impact of Learning Management Systems in Geographical Education in Primary School: An Experimental Study on the Importance of Learning Analytics-Based Feedback. *Sustainability (Switzerland)*, 16(7). <https://doi.org/10.3390/su16072616>
- Valencia Cortez, M. L. (s.f.). INTERACTIVO MÓDULO. Emprendimiento y gestión: Forjando jóvenes emprendedores Aprende a emprender. Canva. Recuperado de <https://www.canva.com/design/DAF4Ys4UvBY/h-1iXZ0YAUdVfsr7UaQk3Q/edit>
- Vega, C. A., Sánchez, M., Rosano, G., & Amador, S. E. (2021). Competencias docentes, una innovación en ambientes virtuales de aprendizaje en educación superior. *Apertura: Revista de Innovación Educativa*, 13(2), 6–21. https://www.academia.edu/55679820/Teaching_skills_an_innovation_in_virtual_learning_Environments_in_higher_education
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Copérnico

Figura 1. Tipos de estrategias metodológicas utiliza el docente para el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.



[Regresar](#)

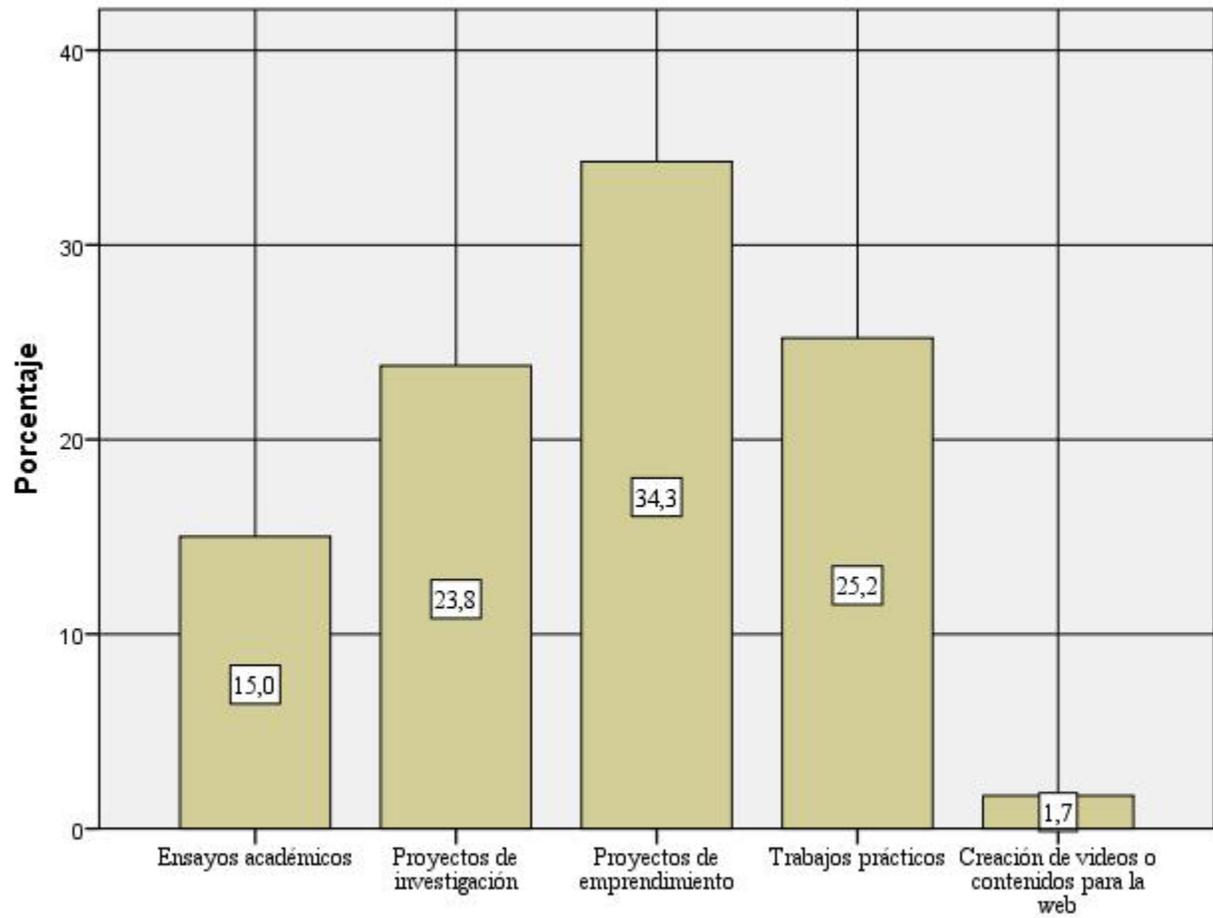
Figura 2. Tipo de recursos incentivan su aprendizaje autónomo.[Regresar](#)

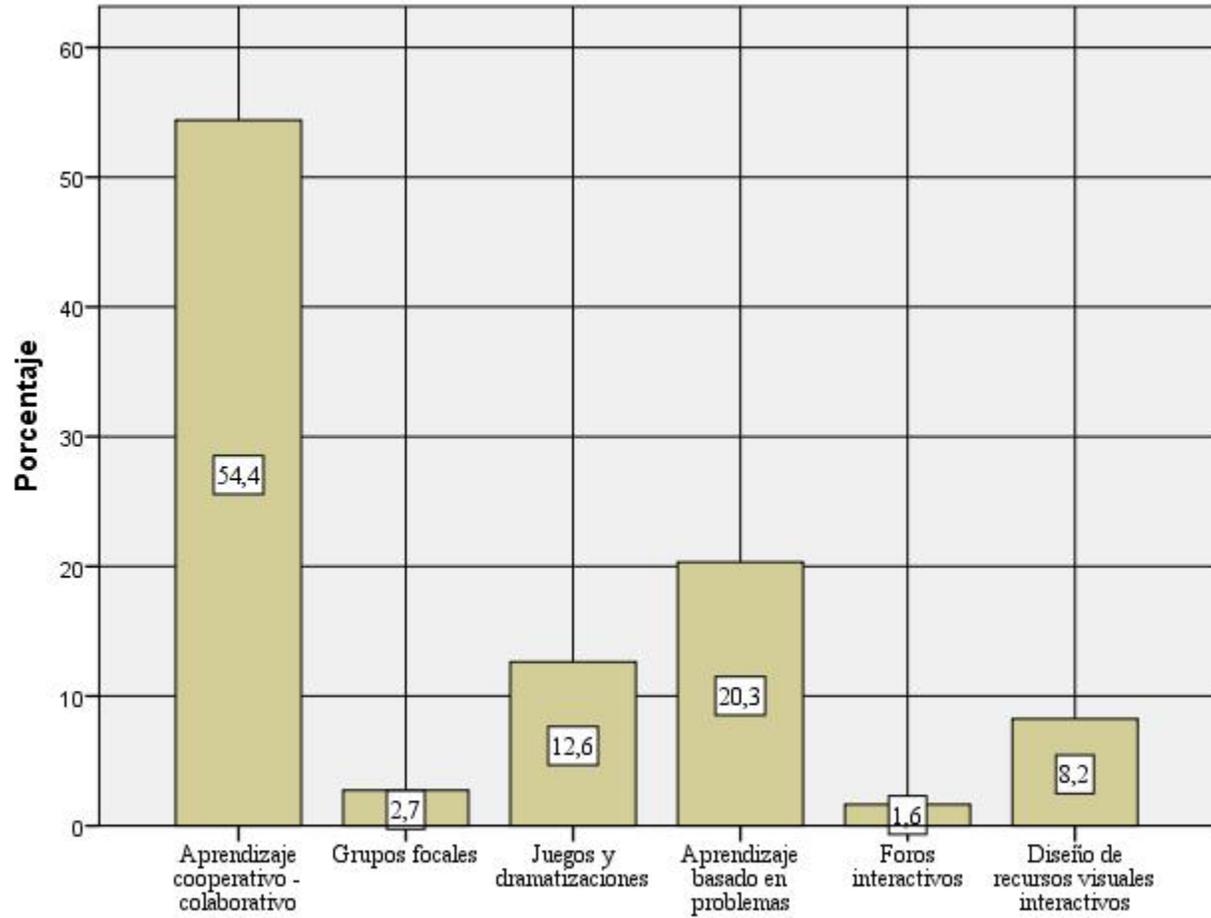
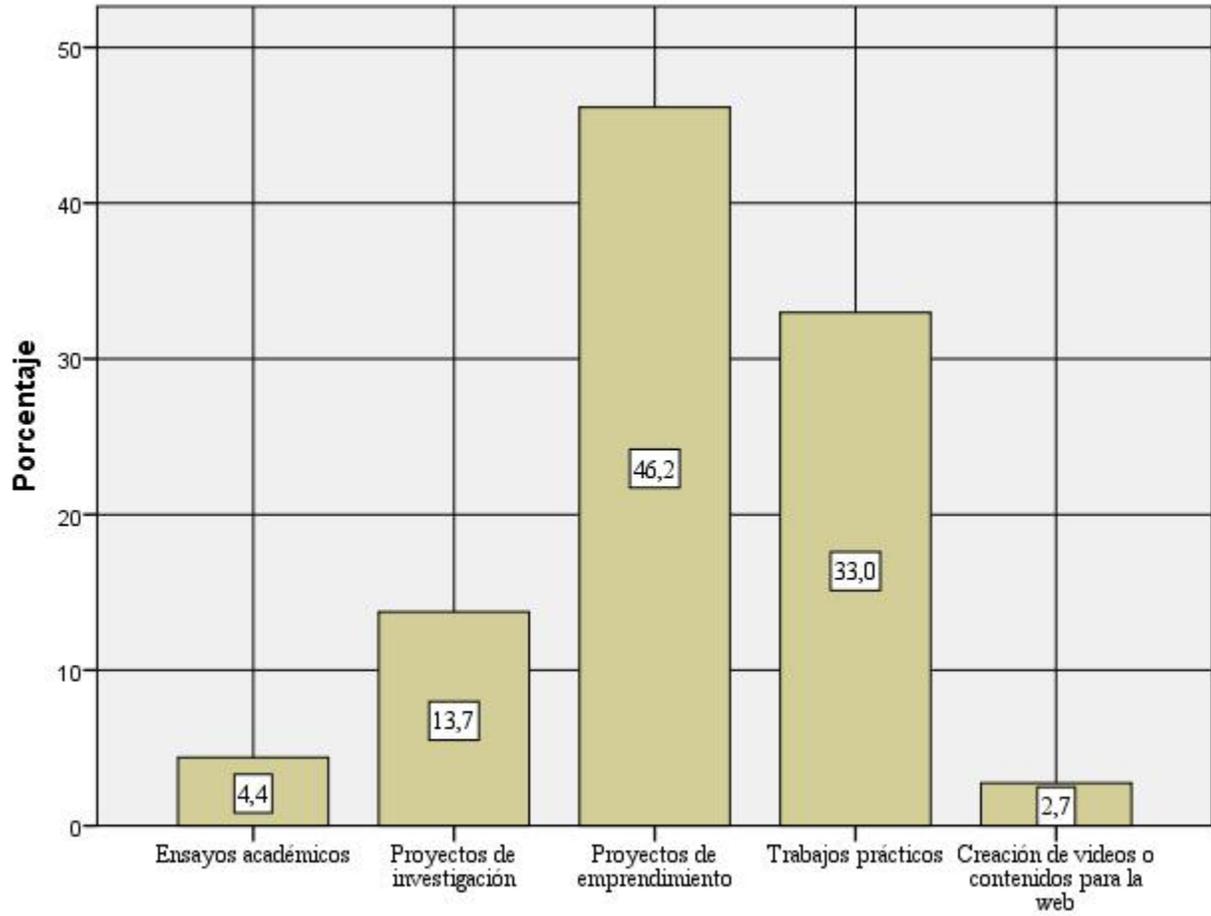
Figura 3. Tipos de estrategias metodológicas utilizadas por los docentes.[Regresar](#)

Figura 3. Tipos de estrategias metodológicas utilizadas por los docentes.[Regresar](#)