



Estrategias didácticas visuales para mejorar el rendimiento académico en la asignatura emprendimiento y gestión

Autoras: María Eugenia Ramírez Sandiford
Universidad Bolivariana del Ecuador, **UBE**
mersandiford@gmail.com
Durán, Ecuador
<https://orcid.org/0009-0001-9741-1804>

Lady Elizabeth Badillo Ortega
Universidad Bolivariana del Ecuador, **UBE**
ladybadillo_1982@hotmail.com
Durán, Ecuador
<https://orcid.org/0009-0009-0040-3241>

Tutor: Ángel Yasmil Echeverría Guzmán
Universidad Bolivariana del Ecuador, **UBE**
angelecheverria71@gmail.com
Durán, Ecuador
<https://orcid.org/0009-0009-5797-3317>

Profesor de Planta: Ramón Guzmán Hernández
Universidad Bolivariana del Ecuador, **UBE**
rguzman@bolivariano.edu.ec
Durán, Ecuador
<https://orcid.org/0009-0005-3190-4808>

Resumen

La presente investigación parte de cómo el aprendizaje memorístico no logra captar la atención de los estudiantes y cómo se ha visto afectado su rendimiento académico. A causa de este problema, se implementaron estrategias didácticas visuales para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de segundo año de bachillerato en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Esta investigación está enfocada bajo el paradigma positivista cuantitativo, el tipo de investigación es de campo no experimental, por cuanto las variables no fueron manipuladas y el investigador muestra la realidad tal como es en el grupo al cual aplica el estudio. El resultado del instrumento aplicado fueron cuestionarios para la recopilación de datos, los cuales revelan que los estudiantes tienen bajo rendimiento académico por factores como: los docentes no implementan recursos didácticos visuales, tampoco utilizan herramientas tecnológicas innovadoras, así como no consideran los estilos de aprendizaje que predominan en los estudiantes. La implementación de estrategias didácticas visuales por medio del aula virtual dará como resultado que las clases sean dinámicas e interactivas, motivadoras y, por consiguiente, incrementará el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Palabras clave: aprendizaje; estrategias didácticas; aula virtual.

Código de clasificación internacional: 5802.04 - Niveles y temas de educación.

Cómo citar este artículo:

Ramírez, M., Badillo, L., Echeverría, Á. (Tut.) & Guzmán, R. (Prof.). (2024). **Estrategias didácticas visuales para mejorar el rendimiento académico en la asignatura emprendimiento y gestión.** *Revista Cientific*, 9(Ed. Esp.), 78-95, e-ISSN: 2542-2987. Recuperado de: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.E.4.78-95>

Fecha de Recepción:
13-09-2023

Fecha de Aceptación:
11-01-2024

Fecha de Publicación:
06-02-2024



Visual Didactic Strategies to Enhance Academic Performance in the Subject of Entrepreneurship and Management

Abstract

This research is based on how rote learning fails to capture the attention of students and how their academic performance has been affected. Due to this problem, visual didactic strategies were implemented to improve the academic performance of second-year high school students in the subject of Entrepreneurship and Management. This research is focused under the quantitative positivist paradigm, the type of research is non-experimental field research, since the variables were not manipulated and the researcher shows the reality as it is in the group to which the study applies. The result of the applied instrument was questionnaires for data collection, which reveal that students have low academic performance due to factors such as: teachers do not implement visual teaching resources, nor do they use innovative technological tools, and they do not consider the learning styles that predominate in students. The implementation of visual didactic strategies through the virtual classroom will result in classes being dynamic and interactive, motivating and, consequently, will increase the academic performance of students in the subject of Entrepreneurship and Management.

Keywords: learning; teaching strategies; virtual classroom.

International classification code: 5802.04 - Levels and subjects of education.

How to cite this article:

Ramírez, M., Badillo, L., Echeverría, Á. (Tut.) & Guzmán, R. (Prof.). (2024). **Visual Didactic Strategies to Enhance Academic Performance in the Subject of Entrepreneurship and Management.** *Revista Científica*, 9(Ed. Esp.), 78-95, e-ISSN: 2542-2987. Recovered from: <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.E.4.78-95>

Date Received:
13-09-2023

Date Acceptance:
11-01-2024

Date Publication:
06-02-2024



1. Introducción

A lo largo de la historia, el hombre ha manifestado la necesidad de querer descubrir, conocer y en un sentido más amplio, el hombre por inclinación natural busca siempre aprender. Este aprender, ha tenido distintos procesos, en conformidad con los avances que el mismo hombre ha desarrollado. Hace aproximadamente 4000 años a.C. El aprendizaje estaba relacionado con los juegos, según Calvo y Gómez (2018): en la época paleolítica, el juego era considerado una actividad esencial para el desarrollo integral de los niños. A través del juego, los pequeños adquirirían habilidades y conocimientos que les serían útiles en su vida adulta. Por lo tanto, el aprendizaje estaba estrechamente vinculado con el juego, ya que se creía que era la forma más efectiva y natural para que los niños se formaran y prepararan para el futuro.

En el siglo XIX, con el surgimiento de las principales escuelas pedagógicas y diversos recursos didácticos, se buscó renovar la educación. En este contexto, nació la escuela conductista, que promovía una enseñanza tradicional centrada en el docente como protagonista activo en la transmisión de conocimientos, mientras que el estudiante desempeñaba un papel pasivo, limitándose a escuchar en silencio (Chávez, Chávez, Padrón y Martínez, 2009). Este modelo se enfocaba en estimular respuestas específicas en los estudiantes a través de actividades dirigidas por el profesor, estableciendo una comunicación vertical en la que el docente asumía el rol dominante y el estudiante era un receptor pasivo de la información.

A finales del siglo XIX, surge un revolucionario modelo de aprendizaje denominado constructivismo, que se enfoca en potenciar las capacidades y habilidades del estudiante. Desde esta perspectiva, se concibe la educación como un proceso dinámico en el que los educandos tienen la oportunidad de explorar y experimentar con nuevas estrategias para afianzar sus conocimientos. Este innovador enfoque sitúa al estudiante en el centro del



proceso educativo, donde él mismo asume un rol protagónico en la construcción de su propio aprendizaje, guiado por su motivación intrínseca y su estructura cognitiva.

Mencionado a Gardner (1983a): un destacado psicólogo e investigador, propuso la teoría de las Inteligencias Múltiples en su libro *"Frames of Mind"*. Según esta teoría, la inteligencia no es una capacidad unitaria, sino que existen ocho tipos distintos de inteligencia que cada individuo posee en diferentes grados. Estas inteligencias son:

1. Inteligencia lógico-matemática: habilidad para el razonamiento lógico, la resolución de problemas y el manejo de números y conceptos matemáticos.
2. Inteligencia lingüística: capacidad para comprender y utilizar el lenguaje de manera efectiva, tanto de forma oral como escrita.
3. Inteligencia musical: sensibilidad hacia los ritmos, tonos y melodías, así como la habilidad para crear y apreciar la música.
4. Inteligencia corporal-cinestésica: destreza en el uso del cuerpo para expresar ideas y sentimientos, así como facilidad para manipular objetos con precisión.
5. Inteligencia intrapersonal: capacidad para comprenderse a sí mismo, reconocer las propias emociones, motivaciones y fortalezas.
6. Inteligencia interpersonal: habilidad para entender y relacionarse efectivamente con los demás, percibiendo sus estados de ánimo, intenciones y deseos.
7. Inteligencia naturalista: capacidad para reconocer y clasificar elementos del entorno natural, como plantas, animales y fenómenos naturales.
8. Inteligencia espacial: habilidad para percibir y manipular el espacio visual, así como para crear imágenes mentales y representaciones gráficas.



La teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1983b): sugiere que cada persona tiene un perfil único de inteligencias, y que estas pueden ser desarrolladas y fortalecidas a lo largo de la vida.

En cuanto a esta última, Gardner (1983c): manifiesta que la inteligencia visual-espacial se caracteriza por un aprendizaje que se ve favorecido cuando la información se presenta de manera gráfica, a través de imágenes, diagramas, mapas conceptuales y recursos audiovisuales. Este estilo de aprendizaje difiere de aquellos que se basan en la recepción auditiva o verbal de la información, ya que permite desarrollar habilidades para procesar y retener conocimientos de forma visual.

La aplicación de la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner (1983d): en el ámbito educativo, especialmente en el contexto de las aulas virtuales, requiere una adaptación de las estrategias de enseñanza. En Ecuador, este proceso de incorporación tecnológica en la educación se está llevando a cabo de manera gradual.

El uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), es necesaria para impulsar y motivar el aprendizaje estudiantil, pues sin el uso de las tecnologías el proceso de aprendizaje se hace desmotivador, y por tanto, se ve afectado el rendimiento académico, cosa que se pone de manifiesto en los estudiantes de primero de bachillerato especialidad informática, paralelo "B" de la Unidad Educativa Fiscal Dr. Rafael García Goyena, que cursan la asignatura de emprendimiento y gestión en la especialidad de informática.

Tras observar y entrevistar a los actores involucrados, se evidenció que los estudiantes se encuentran desmotivados por las clases tradicionales y la falta de estrategias didácticas visuales, lo que afecta el rendimiento de aquellos con inteligencia espacial desarrollada. Además, la carencia de un laboratorio de cómputo impide una práctica constante y familiarización con las herramientas tecnológicas.

La flexibilización educativa permite utilizar recursos adecuados para



lograr aprendizajes. Las instituciones deben considerar que las personas aprenden de diferentes formas y explotar los distintos estilos de aprendizaje, como el visual, que tiene características particulares y ventajas importantes, sin estar relacionado con deficiencias en la visión.

La presente investigación tiene como propósito implementar estrategias didácticas visuales en un aula virtual para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes con necesidades educativas especiales no asociadas a una discapacidad en la asignatura Emprendimiento y Gestión. Esta propuesta busca enriquecer las prácticas de enseñanza de los docentes y, en consecuencia, mejorar el desempeño de los estudiantes en dicha materia.

2. Metodología (Materiales y métodos)

La presente investigación estuvo enmarcada bajo el paradigma positivista-cuantitativo, pues se utilizó la recopilación de información, mediante la muestra, para poner a prueba o comprobar las hipótesis mediante el uso de estrategias estadísticas basadas en la medición numérica.

El estudio se basó en un diseño no experimental, en el cual las variables no fueron manipuladas ni se asignaron aleatoriamente los participantes o las condiciones. Este enfoque permitió recolectar la información necesaria para responder a las preguntas de investigación sin intervenir directamente en el fenómeno estudiado, manteniendo las variables en su estado natural (Kerlinger, 1981).

En base al problema planteado, descrito como la falta de estrategias didácticas visuales en el entorno virtual para la enseñanza de la asignatura emprendimiento y gestión, la presente investigación es de campo. Con respecto al nivel de investigación fue descriptivo como lo describe Arias (2006a): el estudio se centró en describir detalladamente el fenómeno observado, sin modificar su naturaleza, con el propósito de comprender su comportamiento y características particulares. Este enfoque permitió obtener



una visión clara y precisa del objeto de estudio, evitando interferir en su desarrollo o alterarlo de alguna manera.

La investigación se llevó a cabo con un grupo de 33 estudiantes pertenecientes a la especialidad de informática, quienes constituyeron la totalidad de los participantes considerados para el análisis dentro del contexto específico del estudio (Carrasco, 2005a).

Para llevar a cabo el estudio, se seleccionó una muestra de 10 estudiantes, lo que representa aproximadamente un tercio del total de la población. Este tamaño de muestra se considera adecuado y representativo en el ámbito de la investigación social, según las recomendaciones de diversos expertos en la materia.

Para recopilar los datos necesarios, se empleó la técnica de la encuesta, que permitió obtener información relevante de los participantes (Carrasco, 2005b). El instrumento utilizado fue un cuestionario compuesto por 16 preguntas de tipo dicotómico, donde los estudiantes tenían la opción de responder “Sí” o “No” a cada una de ellas (Arias, 2006b).

En lo que respecta a la validez, se infirió la sugerencia de Palella y Martins (2012a): para garantizar la validez del instrumento de investigación, se recurrió a la técnica del juicio de expertos. Se seleccionaron tres especialistas: un experto en el tema de estudio y dos metodólogos, quienes evaluaron aspectos como la pertinencia, estructura, adecuación y revisión del cuestionario, brindando sus opiniones y recomendaciones para mejorarlo.

En cuanto a la confiabilidad de esta, se aplicó una prueba piloto muy similar a la real, la fórmula que se aplicó fue la de Kuder-Richardson, ya que el instrumento utilizado fue dicotómico y dicha fórmula es la siguiente: $r_{tt} = \frac{k}{k-1} \cdot \frac{St^2 - \sum p \cdot q}{St^2}$. Como resultado se obtuvo un valor de KR-20 = 0,62 considerada alta de acuerdo con los criterios de confiabilidad, expresados por Palella y Martins (2012b).

3. Resultados

La tabla 1 muestra los resultados de la dimensión “Estrategias didácticas”, evaluada a través de tres ítems en un cuestionario aplicado a una muestra de 10 estudiantes.

Tabla 1. Dimensión estrategias didácticas.

N.º	ÍTEMS	Frecuencia		Porcentajes	
		SI	NO	SI	NO
1	Los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión utilizan solo el texto como único recurso en el proceso enseñanza y aprendizaje.	10	0	100%	0%
2	Los docentes de la asignatura de Emprendimiento y Gestión han diseñado nuevas formas de aprendizajes que contribuyan a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.	1	9	10%	90%
3	¿Considera que es importante implementar estrategias didácticas en el aula clase para mayor comprensión de la enseñanza?.	10	0	100%	0%

Fuente: Las Autoras (2023).

Los hallazgos principales son en el ítem 1, el 100% de los encuestados afirma que los docentes de Emprendimiento y Gestión utilizan sólo el texto como único recurso didáctico. En el ítem 2, el 90% indica que los docentes no han diseñado nuevas formas de aprendizaje que contribuyan a mejorar el rendimiento académico. Sólo el 10% responde afirmativamente. En el ítem 3, el 100% considera importante implementar estrategias didácticas en el aula para lograr una mayor comprensión.

Los resultados evidencian que, conforme a la percepción de los estudiantes, hay una carencia de estrategias y recursos didácticos diversos por parte de los docentes, más allá del libro de texto. Además, muestran un consenso total sobre la necesidad de incorporar nuevas estrategias para facilitar el aprendizaje y la comprensión en esta asignatura.

En la dimensión de Estrategias didácticas, los estudiantes señalan la falta de diversidad en los métodos de enseñanza y materiales educativos utilizados por los docentes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.



Consideran crucial que los profesores innoven en sus prácticas pedagógicas, incorporando recursos didácticos que se ajusten a los distintos estilos de aprendizaje, con el fin de facilitar una comprensión más profunda y significativa de los contenidos.

Estos hallazgos resaltan la importancia de emplear estrategias didácticas visuales como un factor motivacional clave para estimular el interés y mejorar el desempeño académico de los estudiantes (Tobón, 2013).

La tabla 2 presenta los resultados obtenidos en la dimensión del componente cognoscitivo, evaluada mediante cuatro preguntas en una encuesta aplicada a 10 estudiantes.

Tabla 2. Dimensión Cognoscitiva.

N.º	ÍTEMS	Frecuencia		Porcentajes	
		SI	NO	SI	NO
4	Conoce Ud. El tipo de estrategia didáctica que utilizan los docentes durante el proceso enseñanza aprendizaje.	1	9	10%	90%
5	En la asignatura de emprendimiento y gestión, los docentes utilizan recursos visuales como: Videos, mapas conceptuales, imágenes, esquemas, otro.	2	8	20%	80%
6	Considera Ud. Que en el aula de clase deberían implementar estrategias didácticas visuales para abordar temas correspondientes a Emprender y Gestionar.	10	0	100%	0%
7	Reconoce usted que en caso de que los docentes implementan estrategias didácticas visuales en el proceso de enseñanza, tendría más motivación de aprender la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	10	0	100%	0%

Fuente: Las Autoras (2023).

Los datos revelan que la gran mayoría de los encuestados (90%) desconoce el tipo de estrategias didácticas empleadas por los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, el 80% afirma que en la asignatura de Emprendimiento y Gestión no se utilizan recursos visuales como videos, mapas conceptuales, imágenes o esquemas.

Por otro lado, la totalidad de los estudiantes (100%) considera necesaria la implementación de estrategias didácticas visuales para abordar los temas



de la materia. Asimismo, todos los participantes reconocen que, si los docentes incorporaran este tipo de estrategias, se sentirían más motivados para aprender los contenidos de Emprendimiento y Gestión.

En síntesis, estos resultados ponen de manifiesto la carencia de recursos didácticos visuales en la enseñanza actual de la asignatura y la demanda unánime por parte de los estudiantes de integrar estos elementos en el proceso educativo, con el fin de fomentar su motivación y facilitar el aprendizaje.

Los resultados de la dimensión componente cognoscitivo evidencian que los profesores de Emprendimiento y Gestión no emplean recursos didácticos visuales en sus clases, limitando así el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes. Todos los encuestados coinciden en la necesidad de incorporar materiales como videos, imágenes y mapas conceptuales para potenciar el aprendizaje y el rendimiento académico. Estos hallazgos resaltan la importancia de implementar estrategias didácticas visuales innovadoras en el entorno virtual, adaptadas a las necesidades de los alumnos (Gardner, 1983e).

La mayoría de los participantes muestra una actitud positiva y motivada hacia el aprendizaje de la asignatura mediante el uso de estos recursos, ya que la inteligencia visual-espacial se ve favorecida cuando la información se presenta de manera gráfica y visual, beneficiando especialmente a aquellos estudiantes con mayor capacidad para procesar y retener este tipo de contenido.

La tabla 3 muestra los resultados de la dimensión componente cognoscitivo, evaluada a través de tres preguntas en una encuesta realizada a 10 estudiantes.



Tabla 3. Dimensión Cognoscitivo.

N.º	ÍTEMS	Frecuencia		Porcentajes	
		SI	NO	SI	NO
8	Consideras difícil el aprendizaje cuando el profesor solo narra o explica la clase.	9	1	90%	10%
9	Puedes recordar con facilidad lo que lees en algún contenido.	3	7	30%	70%
10	Aprendes mejor cuando los recursos didácticos de la clase son representados con gráficos e imágenes.	10	0	100%	0%

Fuente: Las Autoras (2023).

Los datos indican que la gran mayoría de los encuestados (90%) tiene dificultades para aprender cuando el profesor se limita a narrar o explicar la clase. Por otro lado, solo el 30% de los estudiantes afirma que puede recordar con facilidad lo que lee en algún contenido, mientras que el 70% restante presenta problemas para hacerlo. Sin embargo, la totalidad de los participantes (100%) reconoce que aprende mejor cuando los recursos didácticos de la clase se presentan mediante gráficos e imágenes.

Estos resultados destacan la importancia de utilizar recursos visuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que la mayoría de los estudiantes encuestados presenta un estilo de aprendizaje predominantemente visual. Esto sugiere que la incorporación de elementos gráficos y visuales en las estrategias didácticas podría facilitar la comprensión y retención de los contenidos, mejorando así el aprendizaje de los alumnos.

Los hallazgos de la dimensión componente cognoscitivo revelan que una gran proporción de los estudiantes logra concentrarse mejor cuando los profesores emplean recursos visuales como gráficos, videos y mapas conceptuales para transmitir el conocimiento. El objetivo de este estudio es determinar el estilo de aprendizaje predominante en los alumnos de segundo año de informática y proporcionar los medios adecuados para favorecer una atención más enfocada y duradera.



En atención a la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1983f): el aprendizaje visual-espacial beneficia a los estudiantes que procesan mejor la información percibida visualmente, a través de imágenes y representaciones gráficas, en lugar de depender únicamente de las palabras. Este enfoque les permite establecer una conexión más sólida entre los objetivos de la clase y sus propios intereses, lo que resulta en una experiencia de aprendizaje más significativa y estimulante.

La tabla 4 presenta los resultados de la dimensión parámetros tecnológicos, evaluada mediante tre preguntas en una encuesta aplicada a 10 estudiantes.

Tabla 4. Dimensión parámetros tecnológicos.

N.º	ÍTEMS	Frecuencia		Porcentajes	
		SI	NO	SI	NO
11	¿En las clases de Emprendimiento se utilizan herramientas virtuales para el aprendizaje?.	2	8	20%	80%
12	¿Te gustaría conocer cómo funciona el aula virtual?.	10	0	100%	0%
13	¿Te gustaría la implementación del aula virtual para el desarrollo de actividades en la asignatura de Emprendimiento y Gestión?.	10	0	100%	0%

Fuente: Las Autoras (2023).

Los datos muestran que la gran mayoría de los encuestados (80%) afirma que en las clases de Emprendimiento no se utilizan herramientas virtuales para el aprendizaje, mientras que solo el 20% indica que sí se emplean. Por otro lado, la totalidad de los participantes (100%) expresa su interés por conocer cómo funciona el aula virtual y su deseo de que se implemente esta herramienta para el desarrollo de actividades en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Estos resultados evidencian una carencia en el uso de herramientas virtuales en la enseñanza actual de la materia, a pesar de que los estudiantes muestran un gran interés y disposición por incorporar el aula virtual en su



proceso de aprendizaje. La implementación de esta herramienta tecnológica podría contribuir a dinamizar y enriquecer las actividades de la asignatura, respondiendo así a las necesidades e inquietudes de los alumnos.

En la dimensión de parámetros tecnológicos, una proporción considerable de los encuestados señala que en las clases de emprendimiento y gestión no se emplean herramientas virtuales como *Canva*, *Genially*, *Google Classroom* o *Prezi* para el proceso de enseñanza. A pesar de que la mayoría de los estudiantes está familiarizada con el funcionamiento del aula virtual y las herramientas tecnológicas, un pequeño porcentaje desconoce su uso.

Curiosamente, aunque los docentes conocen el manejo de estas herramientas digitales educativas, no las aplican en sus clases. Como resultado, los estudiantes expresan su entusiasmo por la implementación de este nuevo método de enseñanza, ya que la educación virtual tiene el potencial de generar un entorno de aprendizaje motivador y atractivo, promoviendo el interés y el deseo de seguir aprendiendo (Copari, 2014).

La tabla 5 muestra los resultados de la dimensión motivación, evaluada mediante tres preguntas en una encuesta realizada a 10 estudiantes.

Tabla 5. Dimensión Motivación.

N.º	ÍTEMS	Frecuencia		Porcentajes	
		SI	NO	SI	NO
14	Estaría de acuerdo que los profesores utilicen el <i>classroom</i> para que los estudiantes desarrollen actividades correspondientes a la asignatura Emprendimiento y Gestión.	10	0	100%	0%
15	Sabía Usted que <i>Classroom</i> tiene acceso a trabajar en todo tiempo, lugar, espacio y con diferentes dispositivos.	2	8	20%	80%
16	Considera Usted que la aplicación de <i>Classroom</i> aportara un conocimiento significativo con respecto a la asignatura de Emprendimiento y Gestión.	10	0	100%	0%

Fuente: Las Autoras (2023).



Los datos revelan que la totalidad de los encuestados (100%) está de acuerdo con que los profesores utilicen la plataforma *Google Classroom* para que los estudiantes desarrollen actividades relacionadas con la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Sin embargo, solo el 20% de los participantes tenía conocimiento previo de que *Classroom* permite trabajar en cualquier momento, lugar y dispositivo, mientras que el 80% restante desconocía esta característica de la herramienta. Por otro lado, todos los estudiantes (100%) consideran que la aplicación de *Classroom* aportará un conocimiento significativo con respecto a la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Se evidencia una actitud positiva y receptiva por parte de los estudiantes hacia la incorporación de la plataforma *Google Classroom* en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia. A pesar de que la mayoría desconocía algunas de las ventajas y funcionalidades de esta herramienta, todos coinciden en que su implementación contribuirá a un aprendizaje más significativo en la asignatura.

En la dimensión motivación, todos los participantes valoraron positivamente el uso de *Classroom* para la enseñanza, aunque más de la mitad desconoce su funcionamiento. En consonancia con Vines y Alfonso (2016): *Classroom* simplifica las tareas docentes y fomenta el interés, la interacción y la participación, generando un aprendizaje significativamente mayor.

4. Conclusiones

Se determinó que las estrategias didácticas visuales implementadas en un aula virtual son factibles y efectivas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Estas estrategias permitieron una participación más activa de los alumnos y aumentaron su interés en aprender.



Se constató que los docentes de Emprendimiento y Gestión utilizaban principalmente una enseñanza tradicional basada en el libro de texto como único recurso didáctico. No empleaban estrategias visuales ni aportaban otros recursos para generar nuevas formas de aprendizaje.

Se evidenció que los estudiantes tienen predominantemente un estilo de aprendizaje visual. Se les dificulta aprender cuando el profesor solo lee, explica o dicta los contenidos. Por el contrario, aprenden mejor cuando se utilizan recursos didácticos representados con gráficos e imágenes.

El diseño de estrategias didácticas visuales en el entorno virtual, adaptadas a la plataforma *Google Classroom*, resultó ser óptimo y motivante para los estudiantes. Hubo un total acuerdo en que este enfoque potencializará su aprendizaje y mejorará su rendimiento en la asignatura.

La evaluación del impacto mostró que la implementación de estrategias didácticas visuales en el aula virtual contribuye efectivamente a mejorar el rendimiento académico de los alumnos en Emprendimiento y Gestión.

El estudio concluye que las estrategias didácticas visuales aplicadas en un entorno virtual son una alternativa eficaz para superar la enseñanza tradicional, adaptarse al estilo de aprendizaje predominante de los estudiantes, aumentar su motivación y participación, y en consecuencia, mejorar su desempeño en la asignatura.

5. Referencias

- Arias, F. (2006a,b). **El Proyecto de Investigación**. 6^{ta} Edición. Caracas, Venezuela: Editorial Espíteme.
- Calvo, P., & Gómez, M. (2018). **Revista la razón histórica**. *La Razón histórica: revista hispanoamericana de historia de las ideas políticas y sociales*, (40), 23-31, e-ISSN: 1989-2659. España: Magistra Vitae; Centro de estudios sobre la historia de las ideas políticas y sociales.
- Carrasco, S. (2005a,b). **Metodología de la investigación científica: Pausas**



Metodológicas para Diseñar y Elaborar el Proyecto de Investigación. Primera Edición, ISBN: 9972-34-242-5. Perú: Editorial San Marcos.

- Chávez, I., Chávez, M., Padrón, M., & Martínez, H. (2009). **Conductismo, cognitivismo y diseño instruccional.** Módulo Temático: “La Universidad en la Sociedad del Conocimiento”. Buenos Aires, Argentina: X Encuentro Internacional Virtual Educa.
- Copari, F. (2014). **La enseñanza virtual en el aprendizaje de los estudiantes del Instituto Superior Tecnológico Pedro Vilcapaza - Perú.** *Comuni@cción*, 5(1), 14-21, e-ISSN: 2219-7168. Perú: Universidad Nacional del Altiplano de Puno.
- Gardner, H. (1983a,b,c,d,e,f). **Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences.** Nueva York, United States: Basic Books.
- Kerlinger, F. (1981). **Enfoque conceptual de la investigación del comportamiento.** México.: Editorial Interamericana.
- Parella, S., & Martins, F. (2012a,b). **Metodología de la Investigación Cuantitativa.** 1ra reimpresión, ISBN: 980-273-445-4. Caracas, Venezuela: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador - FEDUPEL.
- Tobón, S. (2013). **Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación.** 4^{ta} Edición. Bogotá, Colombia: Ecoe Ediciones.
- Vinces, P., & Alfonzo, V. (2016). **Implementación de la Plataforma Google Classroom como Herramienta de Productividad Bajo el Modelo SAAS y su Aplicación en Entornos Virtuales de E-A para la Autogestión Docente como Complemento a la Modalidad Presencial.** Tesis. Ecuador: Universidad de Guayaquil.

María Eugenia Ramírez Sandiford

e-mail: mersandiford@gmail.com



Nacida en Guayaquil, Ecuador, el 9 de abril del año 1982. Ingeniera Comercial área Ciencias Sociales, Educación Comercial y Derecho en la Universidad de Guayaquil (UG); Magister en Pedagogía Mención en Formación Técnica y Profesional en la Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE); Diplomado en el Programa Docente/Tutor de la Fundación Marcelino Muñoz, ciudad de Monterrey, México; actualmente docente en la Unidad Educativa Fiscal “Dr. Rafael García Goyena”.

Lady Elizabeth Badillo Ortega
e-mail: ladybadillo_1982@hotmail.com



Goyena”.

Nacida en Guayaquil, Ecuador, el 25 de febrero del año 1982. Ingeniera Comercial especializada en finanzas, en la Universidad de Guayaquil (UG); Magister en Pedagogía Mención en Formación Técnica y Profesional en la Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE); actualmente docente en la Unidad Educativa Fiscal “Dr. Rafael García

El contenido de este manuscrito se difunde bajo una [Licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)