

Estrategia didáctica para el aprendizaje en la utilización de TikTok en la asignatura de emprendimiento y gestión en el bachillerato general unificado en el Ecuador

Didactic Strategy for Learning through the Use of TikTok in the Subject of Entrepreneurship and Management in the Unified General Baccalaureate in Ecuador

Elizabeth Judith Faican Quinche¹

E-mail: judi.th_f@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-4004-8324>

Darman Efrén Medina Medina¹

E-mail: darmanmedina26@yahoo.es

ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-8531-7283>

Estela de Jesús Cuenca Alvarado²

E-mail: sthely.c@hotmail.com

ORCID: 0009-0006-8821-6958

¹ Unidad Educativa Primero de Mayo. Yantzaza, Ecuador.

² Unidad Educativa del milenio Bernardo Valdivieso. Ecuador.

Forma de citación en APA, séptima edición.

Faicán, E. J., Medina, D. E., Cuenca, E. J. (2025). Estrategia didáctica para el aprendizaje en la utilización de TikTok en la asignatura de emprendimiento y gestión en el Bachillerato General Unificado en el Ecuador. *Revista Nova Praxis*, 1(2), 188-201.

Fecha de presentación: 15/08/2025

Fecha de aceptación: 30/09/2025

Fecha de publicación: 03/10/2025

RESUMEN

Este artículo se centra en la creación de una propuesta de innovación didáctica basada en el uso de la red social TikTok como recurso educativo para fortalecer el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato General Unificado (BGU), Ecuador. La propuesta consiste en el diseño de una estrategia dividida en fases: la fase de preparación, orientada al diagnóstico del nivel de los estudiantes y la planificación docente; la fase de implementación, enfocada en la creación de microvideos en TikTok que vinculen los contenidos curriculares con ejemplos prácticos; y la fase de validación, destinada a la retroalimentación y evaluación de los aprendizajes adquiridos. Se plantea que esta metodología fomente la motivación estudiantil al utilizar una herramienta cercana a su contexto digital. La propuesta busca una mejora significativa en la comprensión de los contenidos de Emprendimiento y Gestión, así como en el desarrollo de competencias transversales como la creatividad, la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. En este sentido, el uso pedagógico de TikTok se presenta como una alternativa innovadora para transformar las prácticas tradicionales de enseñanza y adaptarlas a las necesidades e intereses de los estudiantes actuales.

Palabras clave: emprendimiento y gestión, estrategia didáctica, innovación pedagógica, TikTok educativo.

ABSTRACT

This article focuses on the creation of an innovative didactic proposal based on the use of the social network TikTok as an educational resource to strengthen the learning of the subject Entrepreneurship and Management in the Unified General Baccalaureate (BGU) in Ecuador. The proposal consists of a strategy divided into phases: the preparation phase, aimed at diagnosing students' prior knowledge and guiding lesson planning; the implementation phase, focused on creating TikTok micro-videos that connect curricular content with practical examples; and the validation phase, intended for feedback and evaluation of the learning outcomes. This methodology is expected to foster student motivation by using a tool that is close to their digital context. The proposal seeks a significant improvement in the understanding of Entrepreneurship and Management content, as well as in the development of transversal competences such as creativity, effective communication, teamwork, and problem-

solving. In this sense, the pedagogical use of TikTok is presented as an innovative alternative to transform traditional teaching practices and adapt them to the needs and interests of today's students.

Keywords: Entrepreneurship and Management, Didactic Strategy, Pedagogical Innovation, Educational TikTok.

INTRODUCCIÓN

Para Sánchez y Esteve (2023) la educación contemporánea atraviesa un proceso de transformación constante, desde la irrupción de las tecnologías digitales se han estado modificando las formas de comunicación, interacción y aprendizaje de los estudiantes, especialmente en el nivel de bachillerato. Bajo este escenario, es fundamental que las instituciones educativas adapten sus estrategias didácticas para responder a las necesidades de una generación que convive cotidianamente con redes sociales y plataformas de contenido audiovisual. Según Caldeiro y Yot (2023) TikTok es una de las herramientas que ha cobrado gran protagonismo en los últimos años, esta red social ofrece un potencial innovador en el ámbito pedagógico al permitir la creación de recursos dinámicos, breves y visualmente atractivos; los cuales son capaces de captar la atención de los adolescentes y motivar su participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La novedad de integrar TikTok en el contexto educativo ecuatoriano, particularmente en la asignatura de Emprendimiento y Gestión del Bachillerato General Unificado, radica en su capacidad para articular los contenidos académicos con prácticas comunicativas cercanas a los jóvenes, generando un espacio en el que la teoría se traduce en experiencias creativas y significativas.

Esta propuesta también plantea dificultades que no pueden soslayarse: la brecha digital derivada de limitaciones de acceso a dispositivos o conectividad, la resistencia de algunos docentes a incorporar redes sociales en el aula, el riesgo de que el uso de la aplicación derive en distracción más que en aprendizaje, y la necesidad de garantizar una adecuada planificación que permita transformar la plataforma en un recurso didáctico y no en un simple medio de ocio.

Para sustentar esta iniciativa es indispensable clarificar algunos conceptos básicos. Herrera y Villafuerte (2023) señalan que una estrategia didáctica es el conjunto organizado de acciones, recursos y métodos que el docente emplea para guiar el proceso de enseñanza hacia objetivos específicos. Por otro lado, García et al. (2021) indican que el aprendizaje es un proceso activo de construcción de conocimientos, habilidades y actitudes en interacción con el entorno. Y finalmente, Soto et al. (2022) explican que el emprendimiento, junto con la gestión, constituyen campos de estudio orientados a la generación de ideas, el diseño de proyectos y la administración eficiente de recursos.

Bajo esta perspectiva, el presente estudio tiene como objetivo diseñar una estrategia didáctica que integre el uso de TikTok en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato General Unificado en Ecuador, con el fin de potenciar la motivación estudiantil, mejorar la comprensión de los contenidos y consolidar competencias emprendedoras acordes a los desafíos de la sociedad actual.

METODOLOGÍA

La presente investigación se desarrolla bajo una metodología de carácter propositivo, orientada a la creación de soluciones prácticas frente a los retos detectados en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión. Este enfoque busca construir una propuesta concreta que pueda ser implementada en el contexto del Bachillerato General Unificado en Ecuador. La elección de esta metodología responde a la necesidad de articular la innovación pedagógica con los hábitos digitales de los estudiantes, a través de una herramienta ampliamente utilizada como TikTok, que en este estudio se redefine como recurso con fines formativos.

El primer paso metodológico corresponde al análisis documental y conceptual, mediante el cual se revisan investigaciones previas, experiencias educativas similares y fundamentos teóricos relacionados con estrategias didácticas y el uso de tecnologías digitales en el aula. Para Godínez (2013) esta revisión permite sustentar la pertinencia de la propuesta y delimitar los elementos clave para su diseño, garantizando que se ajuste tanto a los objetivos curriculares de la asignatura como a las características de los estudiantes. Además, este análisis ofrece criterios pedagógicos que orientan la integración de TikTok como un medio para favorecer el aprendizaje activo, creativo y contextualizado.

Posteriormente, se plantea la fase de diseño de la estrategia didáctica, en la que se definen los objetivos específicos de la propuesta, los contenidos de la asignatura que pueden adaptarse a los formatos audiovisuales de corta duración y los lineamientos metodológicos para la elaboración de videos educativos. En esta fase también se establece una secuencia de actividades que vinculan el uso de TikTok con metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo colaborativo, de modo que los estudiantes se convierten en productores con el fin de reflejar su comprensión de las temáticas a estudiar, y desarrollen la capacidad de aplicarlos en situaciones reales.

Finalmente, se proyecta la fase de validación y aplicación piloto de la propuesta en un curso de bachillerato, con el fin de evaluar su efectividad en el desarrollo de competencias emprendedoras y en la motivación de los estudiantes. Esta validación contempla la observación de las clases, la revisión de los productos elaborados, la retroalimentación de docentes y estudiantes, y el análisis de la correspondencia entre los resultados obtenidos y los objetivos planteados. A partir de esta evaluación, se podrán realizar ajustes y perfeccionamientos que fortalezcan la propuesta, asegurando su viabilidad y su potencial de réplica en otras instituciones educativas del país.

RESULTADOS

Los resultados de la investigación se concretan en la formulación de una propuesta metodológica que incorpora el uso de TikTok como recurso didáctico en la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión dentro del Bachillerato General Unificado en Ecuador. Esta propuesta responde a la necesidad de vincular los contenidos curriculares con herramientas digitales que forman parte del entorno cotidiano de los estudiantes, por lo que se logra transformar un medio concebido para el entretenimiento en un espacio para la construcción de aprendizaje significativo. La estrategia está diseñada para que los jóvenes participen activamente en la creación de contenidos, con el propósito de incrementar la motivación, el trabajo colaborativo y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

En cuanto a las competencias que se buscan fortalecer, la propuesta enfatiza el desarrollo de la creatividad y la innovación, estimulando en los estudiantes la capacidad de transformar ideas en mensajes audiovisuales claros y atractivos. Además, se fomenta la competencia digital, a través del manejo responsable y crítico de las tecnologías de la información, esto incluye la producción, edición y difusión de contenidos en formatos digitales breves. De igual manera, se impulsa la competencia comunicativa, pues los estudiantes deben aprender a sintetizar mensajes, organizar sus ideas y transmitir conceptos de emprendimiento de manera comprensible y persuasiva a través de los videos.

La propuesta también busca consolidar habilidades prácticas vinculadas a la asignatura de Emprendimiento y Gestión, tales como la planificación y organización de proyectos, la capacidad de trabajo en equipo y la resolución de problemas en escenarios simulados o reales. Estas habilidades se desarrollan al conjugar el contenido académico con situaciones que requieren proponer soluciones creativas, distribuir tareas, asumir roles dentro de un grupo y evaluar los

resultados obtenidos. También se busca reforzar la autonomía en el aprendizaje, al otorgar a los estudiantes un papel activo en la producción de sus propios materiales educativos.

De esta manera, la propuesta presentada en este estudio articula la innovación tecnológica con los objetivos pedagógicos de la asignatura, lo que genera un modelo flexible y adaptable que puede replicarse en diferentes contextos educativos. Su implementación permite adquirir competencias clave para el emprendimiento, la gestión y la vida en una sociedad cada vez más digitalizada. Todo esto, se presenta a continuación:

Tabla 1. *Contenidos, competencias y destrezas clave*

Contenido curricular	Contenidos conceptuales	Competencias básicas	Destrezas clave
Introducción al Emprendimiento y la Gestión	Definición de emprendimiento, características del emprendedor y nociones básicas de gestión de proyectos.	Comprender la importancia del emprendimiento como motor de desarrollo y la gestión como herramienta de organización.	Identificar las características de un emprendedor y reconocer los elementos iniciales de un proyecto.
Creatividad e Innovación en Proyectos	Conceptos de creatividad e innovación aplicados al ámbito empresarial.	Desarrollar la capacidad de generar ideas originales y adaptarlas a contextos específicos.	Elaborar propuestas innovadoras en formato de microvideos para comunicar ideas de negocio.
Planificación de un Emprendimiento	Etapas de la planificación: definición de objetivos, recursos y estrategias.	Aplicar principios básicos de organización y gestión en la estructuración de proyectos.	Diseñar un esquema sencillo de plan de negocio y representarlo mediante recursos audiovisuales.
Comunicación y Marketing Digital	Principios de la comunicación efectiva y el uso de redes sociales para promocionar proyectos.	Desarrollar habilidades comunicativas y digitales orientadas a la difusión de ideas.	Crear contenidos en TikTok que transmitan mensajes claros, persuasivos y ajustados a un público objetivo.
Trabajo en Equipo y Liderazgo	Funciones del liderazgo, roles dentro de un equipo y cooperación en proyectos colectivos.	Fortalecer la capacidad de colaboración, liderazgo y toma de decisiones compartidas.	Coordinar con compañeros la producción de videos colaborativos que reflejen roles de gestión y liderazgo.
Resolución de Problemas y Toma de Decisiones	Estrategias para analizar situaciones, identificar problemas y plantear soluciones.	Fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de decisión en escenarios reales o simulados.	Representar en formato audiovisual situaciones problemáticas y proponer soluciones prácticas.
Evaluación y Retroalimentación de Proyectos	Importancia de la autoevaluación, la coevaluación y la	Desarrollar la capacidad de evaluar críticamente resultados propios y ajenos.	Valorar los contenidos creados en TikTok, identificando fortalezas y aspectos

retroalimentación en procesos formativos.	a mejorar en el aprendizaje.
---	------------------------------

Actividades

Tabla 2. Sesión 1: Emprendedores que inspiran en 60 segundos

Título	Emprendedores que inspiran en 60 segundos
Objetivo didáctico	Identificar las características de emprendedores exitosos, valorando sus cualidades personales y profesionales. Exponer esta información mediante la producción de un microvideo en TikTok de 60 segundos, aplicando estrategias de síntesis, creatividad y comunicación efectiva.
Competencias clave	• Reconocer y explicar cualidades de liderazgo, innovación, perseverancia y visión estratégica en el ámbito emprendedor. • Desarrollar competencias comunicativas al sintetizar información relevante en formatos audiovisuales breves. • Fortalecer la competencia digital mediante la producción y edición de contenidos en plataformas tecnológicas. • Estimular el trabajo colaborativo y la reflexión crítica en torno al perfil del emprendedor contemporáneo.
Descripción de la actividad	Antes: El docente facilita material de Youtube sobre emprendedor dueño de Pacari, que es motivacional para jóvenes emprendedores latinoamericanos. Los estudiantes deben anotar las cualidades más relevantes de estos casos y reflexionar en un diario sobre cómo podrían inspirar su propio desarrollo personal. https://www.youtube.com/watch?v=8oj9LZLFxpk Durante Introducción (15 minutos): El docente organiza una lluvia de ideas para identificar las cualidades del emprendedor, registra los conceptos clave y orienta la reflexión destacando que estas habilidades pueden desarrollarse en cualquier ámbito de la vida. Desarrollo de la dinámica (30 minutos): Los estudiantes se organizan en equipos de 4 a 5 integrantes. Cada grupo selecciona sus propios referentes cercanos de emprendimientos (pueden elegir figuras locales o incluso miembros de la comunidad). A partir de esta selección, diseñan un guión breve en el que resuman las características principales de dicho emprendedor, el contexto en el que desarrolló su proyecto y el impacto que ha tenido. Posteriormente, graban un TikTok de máximo 60 segundos en el que representen estas ideas utilizando distintos recursos: dramatización, narración en voz en off, fotografías, infografías, fragmentos de entrevistas o animaciones sencillas. El docente brinda asesoría técnica sobre el uso de la aplicación (inserción de texto, selección de música, uso de filtros o subtítulos), asegurando que el producto final cumpla un propósito pedagógico y no se limite a un uso recreativo. Cierre (10 minutos): Exposición del video realizado. Después: Cada estudiante redacta una reflexión individual sobre la cualidad que consideran más relevante para su vida, explicando su aplicación personal, y el docente la utiliza para evaluar los aprendizajes junto al video grupal.

Tabla 3. Sesión 2: Mi idea de negocio en un TikTok

Título	Mi idea de negocio en un TikTok
Objetivo didáctico	Formular una idea de negocio básica en formato audiovisual, identificando la necesidad que atiende, el público objetivo al que se dirige y la propuesta de valor que la sustenta. Fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la capacidad de síntesis en la presentación de proyectos emprendedores.
Competencias clave	• Desarrollar competencias emprendedoras vinculadas a la identificación de oportunidades y la generación de soluciones innovadoras. • Fortalecer la capacidad comunicativa al organizar y transmitir ideas de negocio de forma clara y persuasiva. • Consolidar la competencia digital mediante la producción de contenidos educativos en TikTok. • Estimular la autonomía y responsabilidad individual en la planificación y ejecución de proyectos creativos.
Descripción de la actividad	Antes: El docente pide a los estudiantes que reflexionen en casa sobre una necesidad detectada en su comunidad, escuela o entorno cercano. Cada estudiante debe bosquejar una idea de negocio que responda a esa necesidad, anotando de forma sencilla: el problema que resuelve, a quién está dirigido y qué ofrece como propuesta innovadora. Para apoyar este trabajo, el docente comparte un artículo introductorio sobre emprendimiento juvenil en Ecuador (https://www.primicias.ec/economia/emprendimientos-jovenes-mercado-ecuatoriano-93557/) y un video de microemprendimientos exitosos (https://www.youtube.com/watch?v=eE5Pw-GlyJY) Durante Introducción (15 minutos): En el aula, el docente explica los componentes esenciales de una idea de negocio: problema identificado, propuesta de valor y público objetivo. Se presentan ejemplos prácticos y se realiza una dinámica rápida de preguntas y respuestas para comprobar la comprensión de los conceptos. Desarrollo de la dinámica (30 minutos): Cada estudiante debe transformar su idea preliminar en un guión para un microvideo de TikTok de 60 segundos. Se orienta que el video responda a tres preguntas: ¿qué problema has identificado?, ¿cuál es tu propuesta de negocio?, ¿a quién va dirigido? El docente guía la actividad ofreciendo apoyo técnico sobre cómo estructurar un mensaje claro y atractivo en formato audiovisual. Los estudiantes graban individualmente su TikTok utilizando recursos creativos como narraciones, imágenes, gráficos o escenas dramatizadas. Durante este proceso, se enfatiza la importancia de la claridad y la coherencia más que la calidad técnica del producto. Cierre (10 minutos): Los estudiantes proyectan sus videos en el aula y comparten las experiencias de grabación. Después: Como actividad de seguimiento, cada estudiante completa una rúbrica de autoevaluación donde analiza su desempeño en tres aspectos: claridad de la idea, creatividad en la presentación y pertinencia de la propuesta. El docente recoge las rúbricas junto con los videos para valorar tanto el producto final como el proceso de aprendizaje.

Tabla 4. Sesión 3: Marketing digital en acción

Título	Marketing digital en acción
Objetivo didáctico	Comprender los principios básicos del marketing digital y aplicar estrategias de promoción en redes sociales mediante la creación de un microvideo en TikTok que simule una campaña publicitaria para una idea de negocio. El objetivo es vincular los conocimientos teóricos con la práctica en un entorno digital cercano a los adolescentes.
Competencias clave	• Diseñar mensajes atractivos y persuasivos adaptados al público objetivo. • Utilizar herramientas digitales para la producción y difusión de contenidos promocionales. • Desarrollar pensamiento estratégico al plantear acciones de comunicación orientadas a dar a conocer un producto o servicio. • Fomentar el trabajo colaborativo y la creatividad aplicada a la gestión de proyectos.
Descripción de la actividad	Antes: El docente comparte un material introductorio en formato de lectura breve titulado <i>Principios del marketing digital para jóvenes emprendedores</i> y un video corto sobre el uso de TikTok como plataforma de promoción para pequeñas empresas (https://www.youtube.com/watch?v=orksvd-nlS0). Durante Introducción (15 minutos): El docente explica en el aula los elementos básicos de una estrategia de marketing digital: identificación del público objetivo, creación de un mensaje claro, uso de recursos audiovisuales atractivos y elección de los canales adecuados. Se realiza un breve ejercicio práctico en el que los estudiantes identifican cómo grandes marcas adaptan sus mensajes a TikTok. Desarrollo de la dinámica (30 minutos): Los estudiantes se organizan en equipos de 3 a 4 integrantes. Cada grupo elige una idea de negocio (puede ser la que trabajaron en la sesión anterior) y diseña una campaña promocional simulada en TikTok. Para ello, elaboran un guión sencillo que incluya: el nombre del producto o servicio, el beneficio principal, un eslogan breve y un recurso audiovisual atractivo. Luego, graban y editan el video en la aplicación. Cierre (10 minutos): Cada grupo proyecta su video promocional frente a la clase. Los demás estudiantes, junto con el docente, brindan retroalimentación. Después: Como complemento, los estudiantes suben sus videos a una plataforma interna de la institución para realizar una votación entre pares sobre la campaña más convincente. Cada equipo entrega un breve informe escrito en el que justifique las decisiones tomadas en su propuesta de marketing digital.

Tabla 5. Sesión 4: Resolviendo problemas de emprendedores

Título	Resolviendo problemas de emprendedores
Objetivo didáctico	Analizar problemas frecuentes en el ámbito emprendedor y proponer soluciones viables, representando dichas situaciones a través de un microvideo en TikTok. Fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la aplicación práctica de los contenidos de Emprendimiento y Gestión.
Competencias clave	• Identificar problemas comunes en los procesos de emprendimiento y gestión. • Aplicar estrategias de resolución de problemas a situaciones reales o simuladas. • Expresar soluciones de manera clara y creativa utilizando recursos audiovisuales. • Fortalecer el trabajo colaborativo y la toma de decisiones compartidas en equipos.

Descripción de la actividad	Antes: El docente ofrece un video sobre problemáticas típicas de pequeños negocios (https://www.youtube.com/watch?v=oJ2akLT4eAM). Los estudiantes deben revisar los videos en casa y elaborar un listado con posibles causas y consecuencias de la problemática planteada. Como complemento, se recomienda observar un video corto en YouTube sobre errores comunes al iniciar un negocio para enriquecer la discusión en clase. (https://www.youtube.com/watch?v=Th2u4QF-A78) Durante Introducción (15 minutos): El docente expone los pasos básicos de la resolución de problemas: identificación, análisis, propuesta de alternativas y selección de la solución más viable. Posteriormente, guía un diálogo inicial donde los estudiantes comparten los problemas identificados en los videos revisados previamente, con el objetivo de reconocer similitudes y diferencias entre los distintos escenarios. Desarrollo de la dinámica (30 minutos): Los estudiantes trabajan en parejas. Cada dúo selecciona uno de los problemas planteados y elabora un guión breve para grabar un TikTok en el que representen la situación problemática y luego propongan una solución creativa y realista. El docente supervisa el trabajo en grupos, orientando en la claridad del mensaje, la pertinencia de la solución y el uso adecuado de los recursos de la aplicación. Cierre (10 minutos): Los videos son proyectados en clase y cada pareja explica brevemente su razonamiento detrás de la solución propuesta. El docente y los compañeros realizan comentarios sobre la viabilidad de las propuestas. Después: Cada estudiante debe elaborar un esquema escrito de media página donde registre el problema analizado, la solución propuesta y una breve reflexión personal sobre cómo aplicaría ese aprendizaje en un emprendimiento real.
------------------------------------	--

Tabla 6. Sesión 5: Mi rol en el equipo emprendedor

Título	Mi rol en el equipo emprendedor
Objetivo didáctico	Reconocer la importancia de los roles de liderazgo, organización y cooperación en la gestión de proyectos, asumiendo diferentes funciones dentro de un equipo de trabajo y representando su experiencia en un microvideo en TikTok. Fortalecer las habilidades sociales, la responsabilidad compartida y la conciencia de la dinámica grupal en el emprendimiento.
Competencias clave	• Comprender la relevancia de los distintos roles dentro de un equipo emprendedor (líder, gestor, comunicador, creativo, evaluador). • Desarrollar la capacidad de trabajo colaborativo, coordinación y toma de decisiones colectivas. • Fomentar la autogestión y la responsabilidad individual en el cumplimiento de tareas asignadas. • Aplicar habilidades de comunicación y creatividad digital en la producción de un contenido audiovisual colaborativo.
Descripción de la actividad	Antes: El docente asigna como lectura un breve texto sobre trabajo en equipo y liderazgo en proyectos emprendedores (https://www.docuSign.com/es-mx/blog/liderazgo-y-trabajo-en-equipo), además de un video motivacional sobre la importancia de la cooperación para alcanzar objetivos comunes (https://www.youtube.com/watch?v=gaCb91AnP0k). Cada estudiante debe reflexionar y escribir un párrafo sobre cuál rol considera que desempeña mejor en un grupo de trabajo. Durante

Introducción (15 minutos):

El docente inicia con un diálogo guiado sobre experiencias previas de los estudiantes en trabajos en equipo, destacando ventajas y dificultades. Luego, presenta los principales roles de un equipo emprendedor (líder, creativo, comunicador, gestor y evaluador), explicando sus funciones y la relevancia de cada uno para el éxito colectivo.

Desarrollo de la dinámica (30 minutos):

Los estudiantes se organizan en equipos de 5 integrantes. Cada uno asume un rol específico dentro del grupo. Una vez distribuidos los roles, los equipos reciben la consigna de diseñar un mini-proyecto ficticio. Con base en este proyecto, elaboran un guión para un TikTok en el que representen cómo se organizan y coordinan los distintos roles para alcanzar el objetivo. El video debe mostrar de forma creativa el proceso de trabajo en equipo: cómo surge la idea, cómo se distribuyen las responsabilidades y cómo se logra el resultado final. El docente supervisa y orienta el proceso, verificando que todos participen y que la dinámica fomente la corresponsabilidad.

Cierre (10 minutos):

Se proyectan los videos de cada grupo en el aula. Posteriormente, cada equipo comparte su experiencia sobre la importancia de los roles asumidos, los aprendizajes obtenidos y las dificultades enfrentadas.

Después:

Cada estudiante elabora una autoevaluación escrita en la que reflexiona sobre su rol dentro del grupo, identificando sus fortalezas, debilidades y aprendizajes. También se debe señalar qué estrategias podría implementar para mejorar su desempeño en futuros trabajos colaborativos.

Evaluación

En esta investigación se plantea una evaluación integral que comprende tres momentos: inicial, continua y final. Cada etapa busca garantizar el acompañamiento y consolidación del aprendizaje en el uso de TikTok como estrategia didáctica para la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato General Unificado.

La evaluación inicial o diagnóstica permite identificar los conocimientos previos, percepciones y habilidades de los estudiantes en torno al emprendimiento, la gestión y el uso educativo de las tecnologías digitales. Para ello, al inicio del proyecto, se aplicará un cuestionario breve que explore la familiaridad de los estudiantes con el concepto de emprendimiento, su experiencia con redes sociales y el nivel de dominio en la producción de contenidos digitales.

La evaluación continua o formativa se llevará a cabo a lo largo de cada sesión, mediante instrumentos que permitan monitorear el progreso de los estudiantes en la adquisición de competencias específicas. Para este fin, se utilizarán listas de cotejo diferenciadas: una para evaluar el aprendizaje en emprendimiento y gestión, y otra para observar habilidades transversales como la creatividad, el trabajo en equipo, la comunicación y el uso responsable de la tecnología.

La evaluación final o sumativa tiene como propósito medir el logro de los objetivos de la propuesta. Se aplicará al concluir el conjunto de actividades mediante la presentación de un proyecto final en TikTok que integre todos los aprendizajes adquiridos: definición de una idea de negocio, planificación, estrategias de marketing, resolución de problemas y roles de equipo. Este producto audiovisual será valorado junto con una reflexión escrita individual, permitiendo evidenciar tanto el desempeño grupal como el nivel de apropiación personal del proceso de aprendizaje.

Tabla 7. Lista de Cotejo para Evaluación del Aprendizaje de Emprendimiento y Gestión

Criterio de evaluación	Sí (✓)	En proceso (●)	No (X)	Observaciones
Actividad 1. Emprendedores que inspiran				
Identifica y describe cualidades clave de un emprendedor exitoso.				
Relaciona dichas cualidades con su propia formación personal.				
Comunica las características del emprendedor mediante un TikTok creativo y claro.				
Actividad 2. Mi idea de negocio				
Formula una idea de negocio básica que responda a una necesidad concreta.				
Expone con claridad el problema, la propuesta de valor y el público objetivo.				
Presenta la idea de forma coherente en formato audiovisual.				
Actividad 3. Marketing digital en acción				
Explica los principios básicos del marketing digital.				
Diseña un mensaje persuasivo adaptado al público objetivo.				
Produce un TikTok con recursos visuales y sonoros atractivos.				
Actividad 4. Resolviendo problemas emprendedores				
Identifica y analiza problemas frecuentes en pequeños negocios.				
Propone soluciones viables y coherentes con los principios de gestión.				
Representa el problema y la solución mediante un microvideo claro.				
Actividad 5. Mi rol en el equipo emprendedor				
Reconoce los roles en un equipo de trabajo y sus funciones.				
Asume con responsabilidad un rol dentro del equipo.				
Colabora activamente en la producción de un TikTok grupal.				

Tabla 8. Lista de cotejo para la evaluación de las habilidades de los estudiantes

Indicador	Sí	No	Observaciones
Participación			
Contribuye activamente en discusiones y dinámicas de clase.			
Hace preguntas relevantes y comparte respuestas reflexivas.			
Propone ideas y soluciones en un ambiente de respeto.			
Trabajo en equipo			
Colabora de manera efectiva con sus compañeros.			
Respeto las opiniones y promueve la cooperación.			
Asume roles dentro del equipo con compromiso.			
Uso de la tecnología			
Maneja con responsabilidad la aplicación TikTok y otros recursos digitales.			
Integra herramientas audiovisuales en sus producciones.			
Utiliza adecuadamente efectos, textos y recursos de edición para fines pedagógicos.			
Competencias transversales			
Demuestra pensamiento crítico y creativo.			
Explica con claridad sus decisiones y procesos de trabajo.			

DISCUSIÓN

Para comenzar, se debe explicar que la presente propuesta aún no se ha implementado, por lo tanto, esta discusión de resultados se centra en la recopilación y análisis de investigaciones que han aportado al diseño de estrategias didácticas orientadas a la enseñanza de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante el uso de tecnologías digitales. Los estudios revisados confirman la relevancia del tema en el contexto educativo ecuatoriano, y muestran que la integración de recursos tecnológicos fomenta la motivación estudiantil, promueven aprendizajes activos y favorecen el desarrollo de competencias transversales. A continuación, se presentan los antecedentes del estudio, desde los más recientes hasta los más antiguos.

El estudio de Mariño (2023) analizó el uso de la herramienta eXeLearning para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Emprendimiento y Gestión. Su investigación evidenció que la incorporación de recursos digitales interactivos permite personalizar la experiencia del alumno, incrementar su compromiso y consolidar un aprendizaje más significativo. Estos hallazgos coinciden con la propuesta actual, en tanto buscan que los estudiantes asuman un rol activo y creativo, pero se diferencian en la herramienta utilizada: mientras Mariño empleó una plataforma de autoría digital, esta propuesta apuesta por TikTok como medio de expresión audiovisual inmediata y cercana a la cotidianidad del alumnado.

Por su parte, Segovia (2022) desarrolló una propuesta de aula virtual en Moodle como apoyo didáctico en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión. Los resultados destacaron que la plataforma facilita la organización de contenidos, el acceso flexible a materiales y la interacción entre docente y estudiantes. Este antecedente es relevante para la presente investigación, ya que refuerza la importancia de estructurar adecuadamente las estrategias tecnológicas, garantizando que la innovación no se limite a la motivación inicial, sino que realmente se convierta en un recurso pedagógico planificado.

Otro aporte importante es el de Fernández y Yánez (2020), quienes diseñaron una estrategia didáctica para la enseñanza de la asignatura mediante el uso de TIC. Sus conclusiones subrayan que la integración de tecnologías digitales estimula la motivación, el aprendizaje colaborativo y la autonomía de los estudiantes. Este trabajo guarda una estrecha relación con la presente propuesta, ya que ambos enfoques coinciden en resignificar herramientas tecnológicas para hacer más atractivo el proceso de enseñanza. Sin embargo, el valor añadido de la propuesta actual radica en el uso de una red social masiva como TikTok, que por su carácter interactivo y viral puede potenciar aún más la participación del estudiantado.

Finalmente, Cortijo y Procel (2020) elaboró una guía didáctica mediada por TIC orientada al aprendizaje de Emprendimiento y Gestión. Su investigación evidenció que las guías digitales permiten organizar los procesos formativos, clarificar los objetivos y dotar a los estudiantes de recursos accesibles para reforzar su aprendizaje. Este antecedente reafirma la idea de que la planificación y el acompañamiento docente son indispensables para que la innovación tecnológica sea efectiva. En el caso de esta propuesta, dichos elementos se retoman mediante la estructuración de fases de diagnóstico, diseño, aplicación y evaluación en el uso pedagógico de TikTok.

Los estudios revisados demuestran que la incorporación de recursos tecnológicos en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión ha generado resultados positivos en términos de motivación, participación y aprendizaje activo. La novedad de la presente investigación radica en la utilización de TikTok como herramienta didáctica, aportando un enfoque innovador y

contextualizado al Bachillerato General Unificado, y planteando la posibilidad de transformar una red social popular en un espacio de aprendizaje significativo.

CONCLUSIONES

Las dificultades que enfrentan los estudiantes para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato General Unificado (BGU) se relacionan con la baja motivación, el aprendizaje memorístico y la desconexión entre los contenidos teóricos y su aplicabilidad en la vida real. Esto genera un escenario donde, a pesar de la relevancia del emprendimiento en la formación juvenil, las clases suelen percibirse como poco dinámicas y alejadas de los intereses de los adolescentes, lo que limita el desarrollo de competencias clave para su futuro personal y profesional.

Para ello, se diseñó una propuesta metodológica apoyada en el uso de TikTok como recurso didáctico, ya que al tratarse de una herramienta tecnológica cercana a los estudiantes favorece la participación activa y la construcción de aprendizajes significativos. Según la bibliografía revisada, el uso de recursos digitales permite trasladar parte de la motivación cotidiana de los jóvenes hacia el aula y transformarla en un motor para el aprendizaje. La estructura de la propuesta en fases asegura un proceso organizado y flexible, orientado a vincular el conocimiento académico con prácticas de comunicación digital familiar para los alumnos.

Las actividades diseñadas buscan el fortalecimiento de habilidades fundamentales como la creatividad, la comunicación efectiva, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la responsabilidad compartida. El uso de TikTok como medio de expresión audiovisual responde a los intereses de los estudiantes, y promueve una mejor disposición hacia el aprendizaje, esto permite que se conviertan en productores de contenido, y no sean únicamente receptores de información.

Finalmente, el proceso de evaluación contemplado en esta investigación incluye estrategias diagnósticas, formativas y sumativas, lo que permite realizar un seguimiento integral del progreso de los estudiantes. Todos estos mecanismos posibilitan valorar de manera objetiva el impacto de la estrategia propuesta, tanto en la adquisición de conocimientos de Emprendimiento y Gestión como en el desarrollo de competencias transversales que contribuyen a su formación integral en el Bachillerato General Unificado.

Declaración de conflictos de intereses

Los autores declaramos que no existieron conflictos de intereses en la realización de este artículo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Caldeiro, M., & Yot, C. (2023). Usos de TikTok en educación. Revisión sistemática de la aplicabilidad didáctica de TikTok. *Anàlisi*, 69, 53-73.

Cortijo, R., & Procel, K. (2020). *Guía didáctica para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante la TIC*. Quito: Universidad Israel.

Fernández, A., & Yáñez, V. (2020). *Estrategia didáctica para el aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión mediante el uso de las TIC*. Quito: Universidad Tecnológica Israel.

- García, H., Alfredo, B., & Ponte, I. (2021). Estrategias de aprendizaje. *TecnoHumanismo*, 1(8), 1-20.
- Godínez, V. (2013). Métodos, técnicas e instrumentos de investigación. En *Manual multimedia para el desarrollo de trabajo de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctico crítica*. Lima.
- Herrera, C., & Villafuerte, C. (2023). Estrategias didácticas en la educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(28), 758-772.
- Mariño, M. (2023). *Uso de la herramienta eXeLearning para fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en los estudiantes de 1ro. de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Francisco*. Cañar: UNAE.
- Sánchez, A., & Esteve, F. (2023). Análisis de las metodologías docentes con tecnologías digitales en educación superior: una revisión sistemática. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(1), 181-199.
- Soto, I., Lozano, R., Suárez, C., & Núñez, R. (2022). Educación, innovación, emprendimiento, crecimiento y desarrollo en América Latina. *Revista De Ciencias Sociales*, 28(3), 110-128.
- Segovia, V. (2022). *Aula virtual en Moodle, como apoyo didáctico para la asignatura de Emprendimiento y Gestión*. Quito: Universidad Tecnológica Israel.