

Diseño e implementación de una propuesta de formación basada en TIC, para promover habilidades de emprendimiento en los estudiantes de décimo grado de la modalidad académica en una institución educativa del municipio de Floridablanca, Santander.

María Pastora Araque Alarcón

Trabajo de grado para optar el título de Magister en informática para la educación

Director

Margarita Rodríguez Villabona

Magister en E-learning

Codirector

Jorge Winston Barbosa Chacón

Magister en Informática-Línea Desarrollo de sistemas aplicados a Educación

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ingenierías Fisicomecánicas

Escuela de Ingeniería de Sistemas e Informática

Maestría en Informática para la Educación

Bucaramanga

2021

Contenido

	Pág.
Introducción	11
1. Planteamiento del problema.....	13
1.1 Justificación	20
1.1.1 Razones de orden pedagógico.....	20
1.1.2 Razones de orden social.....	21
1.1.3 Razones de orden institucional	21
1.1.4 Razones de orden administrativo	22
1.1.5 Razones de orden personal.....	22
2. Objetivos.....	24
2.1 Objetivo General.....	24
2.2 Objetivos Específicos.....	24
3. Marco Referencial.....	25
3.1 Antecedentes de investigación	25
3.2. Marco conceptual.....	31
3.2.1 Emprendimiento.....	31
3.2.2 Espíritu emprendedor.....	31
3.2.3 Competencia	31
3.2.4 Habilidades	32
3.2.5 Guion de aprendizaje	32

3.2.6 Plataforma Google Classroom	32
3.3 Marco legal	33
3.4 Marco teórico	34
3.4.1 Educar en el contexto de las TIC	34
3.4.2 Las tecnologías como instancia de mediación pedagógica.....	36
3.4.3 Bases conceptuales y habilidades sobre emprendimiento	37
3.4.4 Teoría o escuela de Emprendimiento.....	38
3.4.5 Habilidades emprendedoras	39
3.4.6 Modelos-Estrategias de formación para el emprendimiento (FPE).....	41
4. Metodología	42
4.2.1 Fase I: Plan de acción	44
4.2.1.1 Etapa uno.	44
4.2.1.2 Etapa dos: Diagnóstico.	44
4.2.1.3 Etapa tres: Revisión documental.....	45
4.2.1.4 Etapa cuatro: Formulación de la hipótesis de acción.....	45
4.2.1.5 Etapa cinco: Diseño de la intervención.....	45
4.2.2 Fase II: Acción.....	48
4.2.2.1 Etapa uno: Diligenciamiento de respaldos.....	48
4.2.2.2 Etapa dos: Diseño de protocolos de intervención.....	48
4.2.2.3 Criterios para la selección del material para la intervención.	49
4.2.2.4 Etapa tres: El Control de la acción.....	49
4.2.3 Fase III: Observación de la acción.....	49
4.2.3.1 Etapa uno: Determinación de técnicas de recolección de información.	50

4.2.3.2 Etapa dos: Construcción de protocolos - instrumentos.....	50
4.2.3.3 Etapa tres: Programación de observación.....	51
4.2.3.4 Etapa cuatro: Gestión de información.....	52
4.2.4 Fase IV: Reflexión.....	52
4.2.4.1 Etapa uno: Análisis e interpretación de la información por medio del enfoque cualitativo.....	52
4.3 Contexto y población participante	53
4.3.1 Contexto.....	53
4.2.2 Población participante.....	54
5. Análisis e interpretación de Resultados	54
5.1 Resultados relacionados al objetivo 1	55
5.2 Resultados relacionados al objetivo 2.....	56
5.3 Resultados relacionados al objetivo 3.....	68
5.4 Resultados relacionados al objetivo 4.....	86
6. Conclusiones.....	89
7. Impacto y pertinencia del trabajo.....	91
8. Limitaciones.....	92
9. Recomendaciones	93
Referencias Bibliográficas	95
Apéndices.....	106

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1. Diagrama sobre la cultura del emprendimiento.....	33
Figura 2. Cuatro etapas de la investigación acción.....	43
Figura 3. Ambiente de aprendizaje del curso.....	46
Figura 4. Primer encuentro para el inicio de la experiencia emprendedora.....	64
Figura 5. Pregunta diagnóstico final.....	66
Figura 6. Pregunta diagnóstico final: ¿Durante esta experiencia, se le presentó alguna dificultad en el proceso con el manejo de las TIC?	67
Figura 7. Pregunta diagnóstico final.....	68
Figura 8. Encuentro coordinado por el líder del grupo.....	70
Figura 9. Guion de Aprendizaje.....	72
Figura 10. Evidencia de trabajo colaborativo- grupo No. 3	74
Figura 11. Preguntas formuladas por los participantes.....	74
Figura 12. Ambiente de aprendizaje Classroom.....	75
Figura 13. Recurso de apoyo para presentar el modelo Canvas en el lienzo.....	76
Figura 14. Recurso de apoyo para explicar el modelo de negocio Canvas.....	77
Figura 15. Experiencia de vida de un emprendedor	78
Figura 16. Padlet colaborativo realizado por los participantes.....	79
Figura 17. Socialización de aportes en el padlet colaborativo.....	79
Figura 18. Ganadores juego de Kahoot.....	80

Figura 19. Modelo Canvas tomado del libro generación modelo de negocios	81
Figura 20. Encuentro para comentar los avances del modelo.....	82
Figura 21. Modelos de negocios creados por los estudiantes	82
Figura 22. Presentación del informe final.....	83
Figura 23. Presentación del informe final y comentarios sobre la experiencia	84
Figura 24. Modelos de negocios compartidos en el Classroom.....	85
Figura 25. Pregunta diagnóstico final ¿Cómo califica la experiencia vivida en habilidades emprendedoras?	86
Figura 26. Pregunta diagnóstico final	87
Figura 27. Diagrama de Ishikawa que representa los resultados del análisis cualitativo del estudio	88

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Estudios analizados - Antecedentes	28
Tabla 2. Teorías o escuelas de Emprendimiento	38
Tabla 3. Matriz – Diagnóstico I y II	57

Lista de Apéndices

	Pág.
Apéndice A. Consentimiento informado para los padres de familia y estudiantes participantes de la investigación.	106
Apéndice B: Guion de aprendizaje	107
Apéndice C: Cuestionario diagnóstico en FPE Y TIC.....	123
Apéndice D: Formato de diario de observación de la docente.	129
Apéndice E: Formato de diario de observación del estudiante.....	130
Apéndice F: Diagnóstico final	131
Apéndice G: Modelo Canvas	133
Apéndice H: Habilidades sobre emprendimiento	134
Apéndice I: Bases conceptuales de emprendimiento.....	137
Apéndice J: Matriz General Diario de Campo.....	140

Resumen

Título: Diseño e implementación de una propuesta de formación basada en TIC, para promover habilidades de emprendimiento en los estudiantes de décimo grado de la modalidad académica en una institución educativa del municipio de Floridablanca, Santander*

Autor: María Pastora Araque Alarcón**

Palabras Clave: Emprendimiento, habilidades, trabajo en equipo, resolución de problemas, TIC

Descripción:

La sociedad requiere personas que se planteen retos individuales y grupales, que asuman con optimismo las adversidades, siempre a la vanguardia de los cambios tecnológicos, dispuestos a una constante preparación para el desarrollo de competencias y habilidades que les permita alcanzar un desarrollo económico y social, logrando una mejor calidad de vida. Desde esta perspectiva, se realizó este proyecto de investigación, cuyo objetivo consistió en desarrollar una propuesta de formación en el contexto de las TIC, orientada a promover habilidades de emprendimiento, mediante la metodología de investigación acción. El horizonte de este proyecto de investigación estuvo orientado al fortalecimiento de competencias y habilidades indispensables para el desarrollo integral de los futuros líderes. El estudio se desarrolló con estudiantes de décimo grado de secundaria de modalidad académica en una institución educativa oficial del municipio de Floridablanca, Santander.

Los resultados evidenciaron que los estudiantes adquirieron un nuevo aprendizaje con relación al emprendimiento, enfocado en dos habilidades, la resolución de problemas y el trabajo en equipo; el cual se logró evidenciar mediante los encuentros, los productos elaborados y socializados. De igual manera se fortaleció la competencia oral, escrita, el trabajo autónomo e investigativo y valores como el respeto, la puntualidad, el compañerismo y la responsabilidad.

* Trabajo de Grado

** Facultad de Ingenierías Fisicomecánicas. Escuela de Ingeniería de Sistemas e Informática. Maestría en Informática para la Educación. Director: Margarita Rodríguez Villabona. Magister en E-learning. Codirector: Jorge Winston Barbosa Chacón. Magister en Informática-Línea Desarrollo de sistemas aplicados a Educación.

Abstract

Title: Design and implementation of a training proposal based on ICT, to promote entrepreneurial skills in tenth grade students of the academic modality in an educational institution in the municipality of Floridablanca, Santander*

Author: María Pastora Araque Alarcón**

Key Words: Entrepreneurship, skills, teamwork, problem solving, ICT.

Description:

Society requires people who pose individual and group challenges, who accept adversity with optimism, always at the forefront of technological changes, willing to constantly prepare for the development of skills and abilities that allows them to achieve economic and social development, achieving a better quality of life. From this perspective, this research project was carried out, the objective of which was to develop a training proposal in the context of ICT, aimed at promoting entrepreneurial skills, through the action research methodology. The horizon of this research project was aimed at strengthening competencies and skills essential for the comprehensive development of future leaders. The study was developed with tenth grade high school students in an academic modality at an official educational institution in the municipality of Floridablanca, Santander.

The results showed that the students acquired a new learning in relation to entrepreneurship, focused on two skills, problem solving and teamwork; which was evidenced through the encounters and elaborated and socialized products. In the same way, oral and written competence, autonomous and investigative work and values such as respect, punctuality, companionship and responsibility were strengthened.

* Wordk of Degree

** Facultad de Ingenierías Fisicomecánicas. Escuela de Ingeniería de Sistemas e Informática. Maestría en Informática para la Educación. Director: Margarita Rodríguez Villabona. Magister en E-learning. Codirector: Jorge Winston Barbosa Chacón. Magister en Informática-Línea Desarrollo de sistemas aplicados a Educación.

Introducción

El presente proyecto de investigación aquí documentado aborda el desarrollo de habilidades emprendedoras desde el enfoque cualitativo, mediante la metodología basada en la investigación acción, orientada por medio de un guion de aprendizaje enfocado en el desarrollo de resolución de problemas y el trabajo en equipo con apoyo tecnológico en un grupo de estudiantes de modalidad académica de décimo grado de una institución educativa pública del municipio de Floridablanca Santander.

El proceso se desarrolló mediante cuatro enfoques conceptuales: el investigativo, el pedagógico, el tecnológico y el emprendimiento, los cuales se integraron para lograr el objetivo en mención con apoyo tecnológico, mediante la propuesta formulada para dar solución a una necesidad identificada a través del diseño de un guión de aprendizaje.

El enfoque investigativo, está orientado bajo la metodología de la Investigación acción (IA), siguiendo las ideas de McKernan (1999) quien define que, por medio de esta, es factible comprender y resolver problemas en pro de mejorar la calidad de vida en los ambientes educativos y sociales. Por tal razón, la IA es abordada y desarrollada por docentes en servicio con el fin de identificar las necesidades, problemáticas o interrogantes para reflexionar logrando mejorar sus prácticas educativas y actuando inteligentemente en beneficio de la comunidad en general. Por su parte, Carr y Kemmis (1986), citado por Mckernan (1999), afirman que la IA es un análisis autorreflexivo de los sujetos inmersos en diferentes contextos que buscan la transformación de las prácticas sociales, generando conciencia con las condiciones que se realizan, debido a la diversidad de necesidades, sujetos y contextos sociales.

Por consiguiente, es pertinente abordar el esquema planteado por Latorre (2005), quien indica las cuatro fases que integran el proceso de la IA que propone el modelo de Kemmis (1984), el plan de acción, la acción, la observación y la reflexión. Cuyo objetivo consistió en desarrollar habilidades emprendedoras en los estudiantes de décimo grado con apoyo de las TIC.

El enfoque pedagógico, permitió a la docente investigadora desarrollar el guion de aprendizaje diseñado con el fin de trabajar la resolución de problemas y el trabajo en equipo creando un entorno educativo digital que conlleve a la transformación de los procesos formativos, generando espacios que promuevan la interacción y el aprendizaje significativo congruente a las necesidades de los estudiantes.

El enfoque tecnológico, es estimado como un factor importante para el crecimiento, el desarrollo y la capacidad de competitividad en la sociedad. Por lo tanto al integrar herramientas tecnológicas dinamizan los procesos de enseñanza – aprendizaje permitiendo innovar, convirtiéndose el docente en facilitador y los estudiantes en sujetos activos, dispuestos al cambio mediante el desarrollo de competencias tecnológicas.

El enfoque de emprendimiento, considerado fundamental en el proceso de crecimiento individual y colectivo de las personas dentro de un contexto social, permitiendo el desarrollo de competencias y habilidades de ideas innovadoras e identificando oportunidades generando un cambio de vida.

A continuación se detallará cada parte del proceso de investigación desde el planteamiento del problema, los objetivos, el cuerpo del trabajo, el marco referencial, el método, los resultados y las conclusiones.

1. Planteamiento del problema

La sociedad actual hace parte de un mundo dinámico expuesto a cambios y procesos de adaptación permanente, acelerado, competitivo y globalizado, en constante aprendizaje, enfrentados a una serie de cambios y exigencias en el campo empresarial, tecnológico, de innovación y de competitividad, esta última entendida como la define García, et. al. (s.f. párr. 6,12) como la capacidad de satisfacer las necesidades en relación a un producto o servicio a menor precio, innovando y manteniendo la calidad para mantenerse en ventaja competitiva con otras compañías permitiendo enfrentarse a la competencia mundial.

La sociedad, así definida, exige que las personas se planteen retos individuales y grupales, en una permanente preparación para el desarrollo de competencias que permitan formar en el individuo un perfil proactivo para enfrentar las oportunidades en la vida laboral, emprender ideas de desarrollo económico, social y mejorar la calidad de vida en beneficio colectivo e individual (Vargas, 2019). Es decir, emprender ideas según Durán – Aponte y Arias (2016) aluden a la determinación de optar por una actitud emprendedora, con la cual el sujeto asume una condición optimista, adquiriendo comportamientos positivos al momento de presentar adversidades, aislando definitivamente los temores e incrementando la autoconfianza, creatividad e innovación sobre lo existente, persistiendo diariamente por alcanzar el éxito deseado.

Por otra parte Vargas (2019) alude al proceso y desarrollo acompañado de innovación y creatividad para satisfacer la necesidad de producto o servicio a una sociedad de consumo, logrando exclusividad e identidad para emprender ideas que obtengan resultados anhelados con una visión y proyección nacional e internacional.

Ahora bien, desde la perspectiva internacional, y analizando el ámbito educativo a nivel Europeo, este estableció un modelo de aprendizaje basado en competencias dirigido a los jóvenes que cursan los últimos años de educación obligatoria, enfocada en desarrollar la “iniciativa y espíritu emprendedor”, vinculado al currículo de los países que integran la Unión Europea (UE). Aquí, el objetivo consiste en unificar y establecer las competencias que los individuos deben desarrollar para el siglo XXI (Manso y Thoilliez, 2015). Lo mencionado anteriormente, permitirá en los jóvenes un progreso en la formación, posicionándolos mejor en la proyección al mundo productivo.

En cuanto al contexto nacional se refiere, en Colombia el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en la cartilla No. 21 define competencia como el conocimiento aplicado a la solución de diversas situaciones que acontecen en la vida diaria de un individuo en un contexto social. Además, la ley 1780 de mayo de 2016, promueve el empleo y el emprendimiento juvenil, cuyo objeto es la formación de jóvenes emprendedores capaces de liderar programas productivos generando empleo y desarrollo personal. En esta perspectiva, Duran y Arias (2016) plantean la importancia de desarrollar programas de formación emprendedora relacionados con las actitudes y emociones ya que el éxito para emprender depende, en gran medida, de los aspectos psicológicos del ser humano.

Al hacer parte de un país en vía de desarrollo enmarcado dentro de las características de la globalización económica, tecnológica y política, es de reconocer que el recurso humano es fundamental en los alcances a nivel de diferentes instancias de desarrollo. De esta manera, es importante considerar las necesidades en recursos educativos y económicos a los que se enfrentan las instituciones educativas para contribuir a dar cuenta de los problemas sociales y la falta de oportunidades que afrontan los jóvenes; condicionantes que afectan e influyen negativamente en

el desarrollo intelectual y laboral de las personas para mantenerse al nivel de las exigencias en los diferentes sectores de desenvolvimiento.

Si se acrecentara la anterior problemática, los jóvenes podrían tener inconvenientes para incorporarse a la dinámica mundial, no podrían estar preparados para asumir las exigencias que, día a día brinda el mundo y, por ende, podrían perder oportunidades laborales e intelectuales que les permitiría avanzar y progresar en un mundo cada vez más exigente. De manera que, la comunidad educativa comprendida por los padres de familia, directivos profesores y comunidad en general deben contribuir a promover y motivar a los jóvenes a tener un espíritu emprendedor, considerando que ellos forman parte de los futuros líderes innovadores de nuestra sociedad. Es así como Hidalgo (2015) define el espíritu emprendedor o en inglés “*entrepreneurship*”, “al desarrollo de proyectos innovadores, oportunidades para obtener un beneficio, o capacidad para desarrollar una idea nueva o modificar una existente” (p 3-4). En ello, influyen factores económicos, sociales, psicológicos y culturales dados en un espacio o tiempo determinado, y que influyen en el individuo emprendedor.

El término de emprendimiento presenta una gama de significados, obtenidos desde diferentes perspectivas y necesidades. Es así que, desde 1700 el vocablo *entrepreneurship*, originado del francés “entreprendre” el cual significa emprender Veerarghavan, (2009) citado por Torres (2010) fue uno de los términos pioneros. Este término contribuyó a posicionar al emprendimiento en el ámbito educativo, el cual tiene relevancia porque sienta las primeras bases esenciales para que el individuo desarrolle sus habilidades y capacidades en cualquier entorno social, económico o político. Por lo mencionado anteriormente, desde tiempos históricos, es necesario hablar de emprendimiento para educar y orientar ideas que construyan esquemas

mentales que conduzcan a formar individuos con iniciativa y capacidad de adaptación en un contexto social.

Por otra parte, Timmons, et al. (2004) citado por Hidalgo (2015) definen el emprendimiento como “las acciones humanas, creativas para construir algo de valor a partir de prácticamente nada” (p. 2), siendo evidente las habilidades del individuo para cimentar de manera creativa una idea innovadora.

En correspondencia con lo anterior, Varela y Bedoya (2006) define el espíritu empresarial como el desarrollo de competencias básicas personales, valores, creencias y actitudes con diferentes formas de reacción y acción, los cuales son base primordial para el desarrollo de habilidades y capacidades creativas, en donde se facilitan nuevos espacios y oportunidades para cualquier individuo social.

Desde el escenario de lo formativo, es común observar en algunas instituciones educativas el interés por abordar la cátedra de emprendimiento, particularmente en los últimos grados (10 y 11) en donde, de paso, se responde a lo planteado en la Ley 1014 (2006) de fomento a la cultura del emprendimiento, la cual establece, en el capítulo 1, artículo 2, la necesidad de promover el espíritu emprendedor en todas las instituciones educativas del país, orientada a trabajar principios y valores en la búsqueda de crear una cultura emprendedora mediante la cátedra de emprendimiento, desarrollada desde el nivel de preescolar hasta la educación media. Esta apuesta permite, además, el dar cumplimiento a las orientaciones generales establecidas en la guía 39 (2011) direccionada por el MEN.

Ante el compromiso de formar para el emprendimiento, es necesario reconocer el contexto y evolución de la tecnología como apoyo a la educación. En ello, Andrade y Gómez (2009) definen la tecnología, a nivel general, como una forma de conocimiento que surge de la unión entre el

hacer y el saber, por ello esta se puede conocer como el hacer fundado en el saber. Adicional a esta perspectiva, actualmente se escucha el término tecnología y se relaciona directamente con artefactos, aparatos y procesos que se asocian con el manejo de información; condición que no dista para el contexto educativo, específicamente cuando se hace referencia a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como instancia de mediación en procesos formativos (Pérez et al., 2015). Es indispensable las ventajas de estas tecnologías, al ser una base para formar, sin barreras de espacio y tiempo, como así lo afirma Cardona (2014) haciendo referencia a la formación para el emprendimiento (FPE) con el apoyo de las TIC; ventajas que surgen, en su mayoría, por la valoración que se haga de la incidencia en lo educativo (Hernández-Perlines, 2017). En consecuencia, y según los reportes de diversos estudios, dicha incidencia ha hecho presencia en los diferentes agentes educativos, en donde los indicadores de impacto se han centrado en la innovación que supone la utilización de las TIC, pero en especial, las implicaciones en el aprendizaje.

De otro lado, son reconocidas las posibilidades que las TIC ofrecen para la educación en general, en donde formar para el emprendimiento no es la excepción. Al respecto, y si se precisa de hablar de formación en línea o formación virtual, las siguientes son algunas de las ventajas reportadas en la literatura especializada, y que se consideran de valor para mencionar: i) Acceso al conocimiento de manera actualizada e instantánea (Arciniegas y Builes, 2011). Acá cuenta las posibilidades del acceso abierto (Adame et al., 2013). Con ello es factible formarse en artes, oficios y profesiones (Arciniegas y Builes, 2011); ii) Rompimiento de la barrera espacio-temporal para lo formativo (Hernández et al., 2014). Ya no se habla, en exclusiva, de muros y tiempos para educar; iii) Escenario alternativo para el encuentro, la interactividad (Bringué, Sádaba-Chalezquer, 2010) y la producción de conocimiento (Tellería, 2012); iv) Posibilidad de conservar la memoria de las

sesiones formativas; v) Es fuente que favorece el entretenimiento (Prado et al., 2013) y vi) Alternativa de réplica de experiencias educativas para usuarios diferentes en momentos diferentes.

En contraparte, también son reconocidas las desventajas que se han reportado en la llamada educación virtual cuando las TIC se implementan en los procesos formativos. Algunas de ellas son: i) La escasez en artefactos y la baja conectividad (Coll, 2008) y ii) La deficiencia en el conocimiento para seleccionar y procesar la información correcta y significativa a la que se tiene acceso (Almenara, 2002); iii) La UNESCO coincide con Coll (2008) cuando hace referencia a que no siempre está presente, la necesidad de evidenciar el efecto y uso de las TIC y el impacto que genera en la reestructuración del aprendizaje en cualquier contexto, supliendo las necesidades del siglo XXI; iv) El uso inadecuado de información, (Alvarez-Rodriguez et al., 2019), dejando en evidencia la inexperiencia de parte de los profesores y estudiantes al momento de hacer uso de estos escenarios educativos; v) La falta de capacitación docente en el uso pedagógico y transversal de las TIC con otras disciplinas del conocimiento; vi) Un incremento en el uso inapropiado de las redes sociales, convirtiéndose en ciberbullying (Montoro y Ballesteros, 2016). Ante estas eventualidades, el deber de la comunidad educativa es generar conciencia en el uso adecuado de las herramientas digitales, las cuales deben verse siempre, como un apoyo a los procesos de enseñanza - aprendizaje.

De manera particular, en el Colegio Técnico Industrial José Elías Puyana de Floridablanca, el que en adelante se anunciará como “La institución educativa” y de acuerdo con la experiencia adquirida por el estudio aquí documentado, y según información suministrada por la coordinación académica y docentes, aproximadamente el 65% de la población estudiantil recibe formación a través de la cátedra de emprendimiento, la cual se imparte a los jóvenes que cursan los grados 10 y 11, dejando un grupo (35% aproximadamente) de estudiantes sin participar de esta cátedra, y

son aquellos estudiantes que no seleccionan un énfasis y, por lo tanto, pertenecen a la denominada modalidad académica. Por consiguiente, se evidenció la necesidad de proponer una alternativa para fortalecer el perfil de estos estudiantes, de manera que, también, tengan la oportunidad de desarrollar competencias de emprendimiento, dadas las bondades ya manifiestas de éstas. Así, se reitera la necesidad de contribuir a desarrollar creatividad, capacidad de iniciativa y de independencia, lo cual resulta útil y necesaria para que, con el tiempo, aprendan, reconozcan y desarrollen diversas formas de generar iniciativas de creación de empresa, negocios o, también, las capacidades para adaptarse a los cambios dentro de una organización (Scott, 2015). Así, esta población no involucrada, se considera que, también, debe ser formada en emprendimiento, como una manera de contribuir, como se dijo antes, a que desarrollen ideas y persigan metas que les aporte al éxito y desarrollo personal e intelectual, contribuyendo a favorecer sus familias y a la sociedad a la cual pertenecen.

Retomando el contexto de las TIC presentado antes, se deja ver que, una de las maneras de contribuir en la problemática manifiesta en la institución, consistió en pensar en una alternativa de formación que, haciendo uso de recursos TIC, facilitara y apoyara los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación, en específico, una oferta de cátedra de emprendimiento, como un complemento a la formación de los estudiantes de modalidad académica de la Institución Educativa.

Con base en todo lo anteriormente mencionado, se propuso resolver la siguiente pregunta de investigación. **¿Cómo podría ser una propuesta de formación en el contexto de la educación con TIC para desarrollar habilidades de emprendimiento en los estudiantes de décimo grado de la modalidad académica de la Institución Educativa?**

1.1 Justificación

La formación en emprendimiento se ha convertido en un eje principal en la formación de niños y jóvenes en las instituciones educativas a nivel mundial y nacional, pues es indispensable formar en valores y habilidades emprendedoras que fortalezcan el desarrollo personal y la idoneidad para resolver problemas en diferentes contextos económicos y sociales.

Es así que, el Gobierno Nacional expidió la Ley 1014 (2006) con el objetivo de establecer esta norma para que las instituciones educativas del país promuevan el emprendimiento, formando en competencias básicas y habilidades laborales y empresariales. Por tal razón, han planteado una propuesta transversal de emprendimiento que abarque todos los niveles del sistema educativo desde la educación inicial a la educación media.

Desde este marco, las razones que respaldaron el desarrollo del estudio, fueron abordadas desde el campo pedagógico, social, personal, institucional y administrativo, las cuales se pormenorizan a continuación:

1.1.1 Razones de orden pedagógico

Los procesos formativos de la institución Educativa tienen como referente un modelo constructivista, cuyo objetivo es formar al estudiante en ambientes de aprendizaje donde adquieran el conocimiento y desarrollo de competencias para contribuir a una formación integral del individuo, formándolos para la vida, mediante un enfoque por competencias y humanista con métodos de aprendizaje por proyectos, aprendizaje basado en problemas y estudio de casos (PEI, 2017).

El aprendizaje basado en problemas permite generar diversidad de ideas elaboradas conjuntamente en un trabajo colaborativo, permitiendo desarrollar la creatividad, la capacidad de liderazgo y la capacidad en la toma de decisiones; condiciones que están directamente asociadas con las competencias de emprendimiento, las cuales se pretendieron fomentar desde el proyecto.

1.1.2 Razones de orden social

Desde el estudio, se propuso una alternativa de formación para fortalecer el perfil en los estudiantes, de manera que fortalezcan sus competencias para desempeñarse en funciones empresariales y afrontar su vida diaria con creatividad, trabajo en equipo, facilidad de adaptarse a los cambios generados en las organizaciones y obtener independencia, lo cual resulta útil para emprender ideas y metas que los conlleven a tener éxito y desarrollo personal e intelectual (Scott, 2015), aportando al favorecimiento de la familia y sociedad en general.

1.1.3 Razones de orden institucional

La institución educativa está enmarcada en una política de calidad que busca garantizar la formación de “hombres y mujeres con espíritu de bien”; para ello cuenta con profesionales competentes en el desarrollo social, pensamiento crítico, emprendimiento, trabajo en equipo y liderazgo. Adicional a esto, se busca satisfacer las necesidades de la comunidad educativa y promover el mejoramiento continuo (PEI, 2017). Este compromiso está orientado a desarrollar competencias y habilidades en los jóvenes con apoyo de las herramientas tecnológicas que son

imprescindibles en la formación de líderes emprendedores e innovadores que clama la sociedad actual.

En este horizonte, es claro que el desarrollo del proyecto fue aportante, dado que: i) Representa un escenario para formar y desarrollar competencias en emprendimiento y ii) Se dispone de una experiencia de oferta de formación en línea, haciendo uso didáctico de herramientas digitales como punto de encuentro (Barbosa, 2011) para la interacción (Alarcia y Del Arco, 2012) y la producción de aprendizajes (Nieto y Aguirre 2012).

1.1.4 Razones de orden administrativo

Las autoridades de la institución, conformada por el Rector y los Coordinadores manifiestan el interés y coinciden en la importancia de abordar y trabajar el emprendimiento para contribuir a la formación de jóvenes de la modalidad académica, desarrollando en ellos habilidades para apoyar la solución de problemas comunes. En este sentido se reitera el interés existente por parte de los administrativos de la institución, lo cual fue visible ante la asignación de un grupo de estudiantes, tiempo y recursos tecnológicos necesarios para el desarrollo del mismo.

1.1.5 Razones de orden personal

Para la investigadora y promotora de este proyecto es importante guiar y orientar habilidades de emprendimiento, como una manera de trascender en la función docente y, además de aportar a uno de los compromisos educativos contemporáneos; compromiso que se respalda desde los planteamientos de Scott (2015) cuando afirma que, hoy por hoy, la educación posee

retos de formar en competencias y desarrollar habilidades de pensamiento en los jóvenes del siglo XXI, capaces de afrontar los desafíos en un futuro no tan lejano.

De las anteriores razones, es posible evidenciar los motivos que respaldaron el desarrollo del estudio, pues existen diversos aportes por parte de investigadores sobre emprendimiento que han contribuido a desarrollar competencias y habilidades permitiéndole al ser humano actuar de manera creativa orientando ideas existentes o creadas por el mismo.

Por lo tanto, fue válido orientar una oferta de formación en línea, para promover habilidades de emprendimiento, mediante una propuesta formativa orientada desde la incorporación de TIC. Esta experiencia tuvo, como uno de sus referentes, los planteamientos de Barbosa-Chacón et al., (2016), quienes instan a desarrollar un proceso sistemático, interdisciplinar que facilita el aprendizaje e integra equipos de trabajo caracterizados por la observación y el seguimiento permanente a las actividades propias del sistema de aprendizaje diseñado, permitiendo innovación y cambios visibles en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Estos autores recalcan, adicionalmente, que la formación en línea permite usar herramientas tecnológicas para la comunicación e interacción entre estudiantes y maestros por medio de ambientes abiertos, contribuyendo a generar compromiso, responsabilidad y hábitos de estudio que permiten el desarrollo de habilidades con el uso de los recursos propios a las necesidades y características de los individuos.

2. Objetivos

2.1 Objetivo General

Desarrollar una propuesta de formación en el contexto de la educación con TIC, encaminada a promover habilidades de emprendimiento en los estudiantes de décimo grado de la modalidad académica en una institución educativa del municipio de Floridablanca, Santander.

2.2 Objetivos Específicos

Determinar un énfasis de FPE que responda a las características de la modalidad académica de la Institución Educativa.

Caracterizar las condiciones de los agentes educativos de la Institución frente a la FPE y la formación con TIC.

Diseñar una propuesta de formación con TIC que responda al énfasis de FPE propio de la modalidad académica de la Institución Educativa.

Valorar la intervención, de cara a fortalecer la propuesta y a determinar la viabilidad relacionada con la continuidad de la misma en la institución.

3. Marco Referencial

3.1 Antecedentes de investigación

Generalidades de la búsqueda y selección de información. Con el objetivo de acercarse a la literatura asociada con el objeto de estudio, se realizó una búsqueda de publicaciones en el contexto nacional e internacional. Los criterios de búsqueda acataron a las siguientes palabras clave: Emprendimiento, TIC, Educación Media, Modalidad virtual. Las fuentes de información consultadas fueron: Google Académico y bases de datos UIS, La naturaleza de las publicaciones tuvo relación con tesis y artículos.

De la mirada a la literatura especializada se pudo afirmar que, la producción teórica sobre FPE es de reciente incorporación Fillión et al., (2000) citado por Hinestroza, et al., (2018), en donde es un común denominador el afirmar que, el estudiante del siglo XXI debe caracterizarse por ser emprendedor, desarrollando habilidades que lo identifiquen como visionario, valiente, autónomo, activo, comunicador y con facilidad de adaptarse a los cambios. Ante este horizonte se hallaron estudios que ofrecen respaldos teóricos como los siguientes:

- Arciniegas y Builes (2011) en su publicación titulada: “La educación para el emprendimiento y empresarismo virtual: potencialidades”, proponen integrar la modalidad virtual por su efectividad en procesos de formación en competencias en los entornos educativos, los cuales se deben apoyar desde reportes de investigación, lo cual es un mecanismo que orienta a los jóvenes para identificar o generar ideas convertidas en oportunidades.

- Fejes, et al., (2019). Afirman en su estudio “How do teacher interpret and transform entrepreneurship education?” que la educación empresarial hace referencia a competencias que los estudiantes deben desarrollar como la iniciativa, las ideas, la independencia, la responsabilidad y las habilidades de cooperación entre otras, competencias que se pueden ver reflejadas en el actuar diario de los individuos. Por ende, integrar al currículum la formación en emprendimiento, en todas las áreas del conocimiento, requiere un compromiso de parte de los docentes que, dispuestos a aprender y comprender los cambios generados, repercutan de manera positiva en el aprendizaje de los estudiantes y en la mejora de los procesos educativos.

- Medina, et al (2015). Ratifican que la competencia clave del espíritu empresarial se refiere a capacidades para convertir las ideas en acción. Incluye la creatividad, la innovación y la capacidad de planificar proyectos para lograr objetivos y, a la vez, se adquiere un conocimiento para gestar ideas innovadoras que contribuyan al beneficio individual y colectivo.

- Sánchez (2019) en sus estudios acerca de la implementación, debilidades y sugerencias en emprendimiento en el contexto educativo colombiano, determina que: “El emprendimiento es una actitud básica hacia la identificación de oportunidades y la toma de riesgos por parte de los individuos” (p.5). permitiendo formar en ellos habilidades desde temprana edad para forjar valores y actitudes emprendedoras, vistas como alternativas para emprender ideas o compromisos de manera creativa, proporcionando un enfoque más amplio de oportunidades y expectativas en el momento de egresar de sus estudios. Finalmente, este autor plantea como compromisos desde lo educativo: i) El cumplimiento de la Ley 1014 de 2006; ii) Incorporar el área de emprendimiento al currículum; iii) El desarrollo de competencias; iv) El diseño de mallas curriculares desde preescolar hasta undécimo grado; v) Planear y ejecutar ferias empresariales, actividades lúdicas, concursos entre otros y vi) Formar en emprendimiento con apoyo de herramientas tecnológicas.

Como se aprecia, las sugerencias demandan un trabajo en equipo entre el estado, la administración escolar y demás agentes educativos.

Por su parte, los siguientes referentes corresponden al análisis de experiencias realizadas en el fomento de habilidades de emprendimiento en jóvenes de educación básica y media con apoyo tecnológico: i) En primera instancia, resulta conveniente hacer referencia a Reinoso y Sánchez (2017) en su estudio titulado: *“Ambientes virtuales de aprendizaje para estimular la actitud emprendedora: La cátedra virtual de emprendimiento ECO Universidad del Tolima”*, dado que es un trabajo que tiene una cercanía particular con: El contexto de intervención, la perspectiva de apoyo tecnológico en la formación y la respuesta a la ley 1014 y ii) Otro estudio asociado es el de Rojas, et al., (2018) titulado *“Estudio de factibilidad - plataforma para la enseñanza del emprendimiento en la educación media”*. Aquí, el objetivo fue analizar la viabilidad de una plataforma colaborativa para la formación en habilidades y destrezas en emprendimiento debido a la baja posibilidad de acceder a la educación superior. Se recalca que, el uso de herramientas tecnológicas son espacios para mantenerse actualizado y mejorar las prácticas pedagógicas. El resultado de este estudio fue positivo porque se evidenció la posibilidad de disminuir la brecha relacionada con el aprendizaje en emprendimiento desde el uso de herramientas tecnológicas.

Desde la misma perspectiva, resultaron ser referentes de complemento, los siguientes estudios: i) Proceso de enseñanza aprendizaje por medio de la transversalización en básica primaria (Hínestroza et al., 2018); ii) Uso de las plataformas Moodle para el desarrollo de la competencia (Blas y Rojas, 2015); iii) Aprendizaje del emprendimiento a través de las TIC y la investigación (Hernández-Perlines, 2017); (Bonilla-LLanes et al., 2018); iv) Aprendizaje basado en Proyectos en secundaria implementando las TIC (Orozco y Díaz, 2018); v) Las buenas prácticas para la

educación en emprendimiento en la educación básica y media (Barrera, 2015); vi) Las redes sociales (Morales y Corredor, 2016); vii) Plan estratégico (Moreno, 2014); viii) Modelo pedagógico para desarrollar habilidades de emprendimiento en estudiantes de educación media básica (López y Chaves, 2009) y ix) Modelo de intervención ambiente virtual de aprendizaje (Heredía, 2018).

Como se puede apreciar, los anteriores antecedentes representaron un referente conceptual y procedimental para apoyar el desarrollo del presente estudio desde las siguientes dimensiones:

- i) La articulación al currículo de la formación y desarrollo de competencias en emprendimiento y
- ii) El apoyo de las TIC como instancia de mediación para la FPE.

Los siguientes trabajos referenciados corresponden a estudios analizados para ampliar los antecedentes, aspecto que permitió dar una mirada a otros procesos investigativos alrededor de la temática del proyecto.

Tabla 1.

Estudios analizados - Antecedentes

Título	Descripción
El área emprendimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje. Una perspectiva desde la integración y transversalización en básica primaria. (Hinestroza, et. al., 2018).	En este estudio se concibió la necesidad de integrar el área de emprendimiento al currículo. Se reflexiona sobre la conciencia acerca de la flexibilidad del currículo teniendo en cuenta el proceso de transversalización y demás exigencias didácticas para la integración de dicha área.
Uso de las plataformas Moodle para el desarrollo de la competencia de emprendimiento en los estudiantes de 4° grado de educación secundaria de	Se buscó promover y desarrollar competencias para fortalecer el espíritu emprendedor a través de la herramienta tecnológica Moodle. Mediante este trabajo se logró la implementación de la plataforma por medio de módulos auto-instructivos, evidenciando el desarrollo de la competencia emprendedora, por medio de la autoconfianza, creatividad, iniciativa,

Título	Descripción
menores de una institución educativa de Ucayali. (Blas y Rojas, 2015)	perseverancia y trabajo en equipo independiente de la ubicación del estudiante. Logrando así un aprendizaje significativo por la observación reiterada de los tutoriales y la capacitación docente fundamental en el proceso de integración y ejecución del proceso.
Impacto del aprendizaje del emprendimiento a través de las TIC. (Hernández-Perlines 2017).	El estudio pretendió analizar el impacto del young potential development (YPD BOX) como método para el fomento de la capacidad emprendedora y conocer el desempeño de las TIC en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Este trabajo logró un impacto positivo en los estudiantes, permitiendo evidenciar la viabilidad de utilizar las dimensiones y el contenido apropiado del método desarrollado.
Aprendizaje basado en Proyectos. Experiencia didáctica en educación secundaria implementando las TIC en la asignatura aprender, emprender y prosperar. (Orozco y Díaz, 2018)	Se buscó incorporar las TIC y el emprendimiento en el ámbito educativo, con el objetivo de fortalecer las prácticas pedagógicas y desarrollar habilidades y capacidades emprendedoras en los estudiantes. Los participantes fueron los principales actores de su aprendizaje por medio de proyectos socioeducativos en beneficio de la comunidad, desarrollando habilidades, capacidades y cualidades emprendedoras en los estudiantes apoyados con las TIC.
Las buenas prácticas para la educación en emprendimiento en la educación básica y media. Implementación del modelo “S” (Barrera, 2015)	El objetivo fue obtener información desde el aula de clase, con el fin de mejorar los módulos de la asignatura de emprendimiento desde la educación básica y contar con información teórico - práctica para diseñar una guía de estrategias pedagógicas y metodológicas. Además, enfocar la educación en emprendimiento más allá de crear una empresa es formar destrezas y habilidades emprendedoras aplicables en cualquier contexto social, laboral y personal. Este modelo fue adaptado a las necesidades identificadas durante la ejecución, logrando su reestructuración. Pero plantea implementar la educación en emprendimiento enfocado por competencias, resaltando la importancia de formar en emprendimiento con esquemas diferentes a las demás áreas, dando libertad de expresión en temas de su interés.
Las redes sociales: una estrategia pedagógica para incentivar el emprendimiento. (Morales y Corredor, 2016)	El objetivo fue el desarrollo de estrategias que permitan despertar la atención de los estudiantes, por medio de programas que promuevan ideas emprendedoras mediadas por el uso de las redes sociales. De este estudio surgió un resultado positivo en el cambio de hábitos para el uso de las redes sociales,

Título	Descripción
	descubriendo grandes beneficios en los ambientes virtuales para su proyecto de vida, conocimiento adquirido en el aula de clase y la razón de ser del estudiante orientado a las exigencias de la sociedad actual.
Cultura de emprendimiento mediante la investigación como estrategia pedagógica apoyada en las TIC (Bonilla-Llanes, et al. 2018)	El horizonte fue el generar una cultura emprendedora a través de la investigación como estrategia pedagógica, impartiendo una formación integral, orientada en la tecnología, innovación y fomento emprendedor; generando una transformación social y educativa, teniendo en cuenta las necesidades y la realidad de los estudiantes para obtener un conocimiento científico. Este alcanzó el desarrollo de habilidades artísticas con material reciclable, utilizando herramientas tecnológicas necesarias para su proceso de producción. Además aprendieron a manejar recursos económicos, fomentando el beneficio del ahorro permitiendo desarrollar habilidades y capacidades para generar una mejor calidad de vida y productividad del tiempo libre.
Plan estratégico del colegio Gimnasio Superior en la ciudad de Bucaramanga para el 2016. (Moreno, 2014)	Con el apoyo del MEN, se buscó diseñar un modelo pedagógico para promover la cultura del emprendimiento y la innovación en las instituciones de Educación Superior y Educación Media. La proyección es lograr adiciones o cambios necesarios en el currículo que direccionen a la reestructuración de esquemas de enseñanza que permitan desarrollar capacidad creativa, trabajo en equipo y demás habilidades necesarias para buscar una visión que repercuta en el proyecto de vida de los jóvenes Santandereanos.
Modelo pedagógico para desarrollar habilidades de emprendimiento en estudiantes de educación media básica (López y Chaves, 2009)	Modelo pedagógico de emprendimiento CREA, su objetivo es desarrollar competencias emprendedoras en estudiantes de educación básica, generando una cultura emprendedora institucional, basada en la creatividad, la innovación y la cultura al cambio. Está basado en cuatro módulos: Mis sueños y mi proyecto de vida, construyendo mi camino, cazador de oportunidades y el desafío
Modelo de intervención ambiente virtual de aprendizaje (Heredia, 2018)	Soportado por el modelo del proceso empresarial de centro de Desarrollo del espíritu Empresarial de la universidad Icesi. Cuyo objetivo de aprendizaje está orientado en la creación de empresa, basado en competencias de manera virtual. Presenta seis momentos: Etapa motivacional, motivacional, situacional, psicológica, analítica y económica.

3.2. Marco conceptual

3.2.1 Emprendimiento

Es el “conjunto de actitudes y conductas que dan lugar a un determinado perfil personal orientado hacia la autoconfianza, la creatividad, la capacidad de innovación, el sentido de responsabilidad y el manejo del riesgo” (Ovalles et al., 2018, p. 220). Entendido como la capacidad que poseen las personas para construir y transformar las circunstancias de la vida, desarrollando habilidades para identificar oportunidades mejorando su entorno social.

3.2.2 Espíritu emprendedor

Es definido como la “capacidad para pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades, planteada con visión global y llevada a cabo mediante el liderazgo y la gestión de un riesgo calculado” (Galindo y Echavarría, 2011. citado por Hidalgo, 2015 p. 4).

3.2.3 Competencia

La Competencia se desarrolla mediante “habilidades cognitivas y prácticas, asociadas, saberes, creatividad, motivación, valores, actitudes, emociones” (Sobrado y Fernández, 2010, p. 18). Son muchos los factores que intervienen en el momento de trabajar las competencias en el ámbito escolar permitiendo desarrollar habilidades que generan dependencia, mejora las relaciones y adquiere la capacidad de formular interrogantes.

3.2.4 Habilidades

Ovalles et al., (2018) mencionan las habilidades y capacidades que posee un emprendedor destacando las habilidades intrínsecas que naturalmente tienen los individuos. Según análisis del Banco Interamericano de Desarrollo Social, BID y Sekn (2006) citado por Radrigán et al., (2012) define la habilidad emprendedora “como la capacidad de un individuo para identificar y aprovechar oportunidades que le permitan iniciar un emprendimiento” (p.6).

3.2.5 Guion de aprendizaje

Es una herramienta que facilita el aprendizaje en los estudiantes, el cual contempla la estructura de la asignatura, explicando detalladamente los elementos y pasos a seguir, y que son necesarios para dejar claridad sobre las metas y los productos de aprendizaje, las actividades propuestas, los criterios de evaluación y demás recursos necesarios para lograr el aprendizaje esperado (Barbosa, 2010).

3.2.6 Plataforma Google Classroom

Es una herramienta (LMS) gratuita que permite desarrollar un ambiente virtual de aprendizaje, en el cual se comparte material, actividades con instrucción sobre una unidad de aprendizaje, proceso de evaluación y programación de encuentros desde el espacio y tiempo de los docentes y estudiantes (García y García, 2021, p. 36).

3.3 Marco legal

Este proceso investigativo se fundamenta en la siguiente normatividad: Primero, en lo establecido en el artículo 13 de la ley 1014 de 2006, la cual reglamenta la formación en emprendimiento desde la educación preescolar, básica y media de manera obligatoria. Esto persigue un horizonte institucional, orientado a formar personas integrales que desarrollen competencias y habilidades necesarias para enfrentarse a los desafíos de la sociedad actual. Segundo, en la guía 39 sobre la cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos, la cual presenta orientaciones generales para promover el desarrollo de competencias básicas, ciudadanas y laborales en los jóvenes con expectativas de progreso y desarrollo intelectual.

Figura 1.

diagrama sobre la cultura del emprendimiento



Nota: Tomada MEN Guía No. 39

Tercera, la guía No. 21, la cual establece “las competencias laborales generales empresariales y para el emprendimiento, brindando orientación de cómo articular las competencias generales al currículo para desarrollar proyectos de emprendimiento”. Cuarto, Ley 1780 de mayo

2 de 2016 “por medio de la cual se promueve el empleo y el emprendimiento juvenil, se generan medidas para superar barreras de acceso al mercado del trabajo y se dictan otras disposiciones”. Y finalmente la quinta, correspondiente al documento CONPES 4011 “Política Nacional de emprendimiento de 30 de noviembre de 2020. Cuyo objetivo es generar las condiciones para la creación y sostenibilidad de emprendimientos para aumentar los ingresos y la mayor productividad empresarial”.

3.4 Marco teórico

En atención a la problemática manifiesta y los objetivos trazados, los siguientes representan los referentes teóricos que respaldaron el proceso de investigación y que se entrelazaron entre sí: i) Educar en el contexto de las TIC; ii) La tecnología como instancia de mediación pedagógica; iii) Teorías de emprendimiento y habilidades emprendedoras y iv) Modelos de formación para el emprendimiento.

3.4.1 Educar en el contexto de las TIC

La educación con apoyo de TIC se ha considerado como uno de los factores importantes para el crecimiento, el desarrollo y la capacidad de competitividad en la sociedad y en el sector empresarial. Es así que desde 1970 surgen varias características de las TIC apropiadas para apoyar la viabilización de principios pedagógicos, permitiendo su incorporación en los procesos académicos centrados en el alumno (Zenteno y Mortera, 2011) garantizando, de esta manera, el desarrollo de capacidades mediante competencias tecnológicas, las cuales permiten innovar los

procesos de enseñanza y de aprendizaje, en donde el docente se convierte en facilitador y los estudiantes en sujetos activos en su individualidad y colectividad. Esta apuesta de formación es considerada por Almenara (2002) como “basada sobre la creencia que el aprendizaje se incrementa cuando los estudiantes en conjunto desarrollan destrezas cooperativas para aprender y solucionar los problemas y las acciones educativas en las cuales se ven inmersos” (p. 8). Así, lo trascendental en este proceso es el objetivo de aprendizaje que se alcanza de manera grupal, derivado de las diversas ideas justificadas e interpretadas por cada integrante que lo asume y lo integra al proceso cognitivo.

Por otra parte, Molenda y Boling (2008) citado por Zenteno y Mortera (2011) aluden que, en principio, la formación presencial y a distancia fueron tratadas como modalidades educativas independientes. Posteriormente, y dados los avances de la tecnología y su presencia en los diferentes escenarios de desarrollo humano, vincular las modalidades ha sido la tendencia, permitiendo así la integración de la instrucción por computadora, en donde la interacción en el aula se redimensiona con el paso del tiempo (Zenteno y Mortera, 2011). Desde aquí emerge la educación con apoyo de TIC, en donde cambia la condición de la orientación y las relaciones entre estudiante y maestro; escenarios que inciden en el conocimiento y la preparación necesaria para lograr objetivos de formación común, a la par con el desarrollo de habilidades digitales y de manejo de la información. Estos giros direccionaron a que, sin condiciones de tiempo y espacio, se dieran nuevas formas de interacción, lectura, discusión, construcción, expresión y reflexión, entre otras (Zenteno y Mortera, 2011).

3.4.2 Las tecnologías como instancia de mediación pedagógica

Las comprensiones actuales en torno a la creación y apropiación del conocimiento exigen continuas formas de “mediación pedagógica” en la educación; aspecto que insta a que la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación no solo se basen en los saberes disciplinares sino en la vinculación de los agentes educativos a diferentes escenarios de aprendizaje, entre ellos, los ambientes que posibilitan las TIC, siendo ellas un referente cada vez más adoptado para resignificar las tres dimensiones antes mencionadas (Quiroga, 2011; Costa y Pedroza, 2015; Altınay-Gazi y Altınay-Aksal, 2017). Así, crear entornos educativos digitales que permitan la transformación de los procesos formativos, requiere de experticia de parte de los maestros y estudiantes en el momento de hacer uso de la herramientas tecnológicas (Coll, et. al. 2007). Estas incidencias, relacionadas con la mediación pedagógica y habilidades tecnológicas, han representado la generación constante de necesidades educativas que, ante el hecho de querer atenderlas, han demandado el desarrollo de soluciones tecnológicas para los contextos educativos y sus prácticas, desde la perspectiva de la innovación y el mejoramiento de los procesos de formación. Aquí es donde surgen las denominadas plataformas tecnológicas o educativas.

El uso de las plataformas educativas conlleva contribuir a innovar y a mejorar los procesos pedagógicos permitiendo crear ambientes de aprendizaje en unión con la tecnología, y generando espacios que promueven la interacción y el aprendizaje significativo congruente con las necesidades de los estudiantes. Además, la evolución de las plataformas han contribuido a la construcción y apropiación del conocimiento, mediado por herramientas web y demás aplicaciones e-learning, LMS (Learning Management System) y CLE (Collaborative Learning Environment), integradas a dispositivos hipermediales dinámicos (DHD) y dispositivos móviles.

Estas plataformas combinan hardware y software, las cuales son instaladas en un servidor y permiten el desarrollo y seguimiento de actividades de formación (Dela Riestra, 2009), es decir, los usuarios pueden consultar, aprender, enseñar e interactuar, sin limitantes de tiempo y espacio, aportando así el acceso a la información y a la formación integral y autónoma de los individuos. Estas herramientas, junto a la creación de ambientes de aprendizaje innovadores, contribuyen a aprendizajes significativos, dado que éstas, en diferentes presentaciones, pueden formar parte de la cotidianidad. En este sentido, Moreira (2019) menciona que estos recursos son ideales para apoyar el trabajo en equipo, en donde es factible aportar a ideas y contribuir a la solución de problemas de manera colaborativa y dinámica; condición que no riñe con el horizonte del aprendizaje significativo, en donde se relacionan saberes previos con nuevo conocimiento.

3.4.3 Bases conceptuales y habilidades sobre emprendimiento

Fue importante realizar un recorrido histórico a los cimientos aportados por teóricos especialistas de cómo caracterizaban a los individuos emprendedores, para analizar la transición y avance en cuanto al término se refiere. Dejando claro que, aún no se le atribuye un único concepto al emprendimiento, motivo por el cual se considera conveniente seleccionar el más apropiado de acuerdo al interés o fines educativos.

Tomando como base la literatura analizada, y para los intereses del estudio realizado, los planteamientos de Gibb (2005), citado por Heredia (2018) y Varela y Bedoya (2006) son los referentes conceptuales que respaldaron la formación pretendida. El primero define el emprendimiento como: “Comportamientos, habilidades y atributos aplicados individualmente y/o colectivamente para ayudar a individuos y organizaciones de todo tipo a crear, hacer frente y

disfrutar el cambio y la innovación que involucran niveles más altos de incertidumbre y complejidad como medio para lograr la realización personal” (p. 66) y, el segundo, lo define como el desarrollo de competencias básicas personales, valores, creencias y actitudes con diferentes formas de reacción y acción, los cuales son base primordial para una cultura emprendedora de cualquier individuo social. En el apéndice I se encuentran otras bases conceptuales sobre emprendimiento.

3.4.4 Teoría o escuela de Emprendimiento

Teniendo en cuenta la literatura abordada, la teoría de emprendimiento que orientó la propuesta fue la neoclásica americana, la cual resalta la toma de decisiones y el liderazgo planteado por Herbert y Link (1988) citado por Rodríguez (2009), de acuerdo a las pretensiones del estudio. A continuación, y en la siguiente tabla, se detallan otras escuelas o teoría de emprendimiento.

Tabla 2.

Teorías o escuelas de Emprendimiento

Teorías o escuelas
La escuela inglesa destaca la importancia del empresario en el sector económico y distingue la innovación como una actividad profesional en el trabajador superior. Es decir, “es una concepción dinámica e histórica de los sistemas morales en oposición a visiones más estáticas” (p.98). Smith (1723-1790), citado por Rodríguez (2009)
La escuela alemana “enuncia explícitamente los principios fundamentales de la teoría de la productividad marginal” (p.99), esta teoría concibe que el objetivo principal de un individuo empresario es su productividad económica, obteniendo un alto beneficio asumiendo el riesgo y la destreza aplicada en la actividad realizada. Thunen (1783-1850), citado por Rodríguez (2009)

Teorías o escuelas

La teoría económica clásica “abarcó el tema del emprendimiento, pero no se observó un consenso generalizado, debido a que algunos lo asimilaron como el individuo que asume el riesgo” (p. 99). Cantillon et al., citado por Rodríguez (2009) y Terán y Guerrero (2020)

La escuela Neoclásica, siglo XX, indica que: “La ética protestante y el espíritu del capitalismo” (p.99). Esta, caracteriza a dos tipos de empresario, el primero es el tradicionalista, quien no presenta mentalidad empresarial y el segundo es el capitalista, el cual posee un pensamiento empresarial y optimista para aumentar su riqueza. Weber (1864-1920), citado por Rodríguez (2009) y Terán y Guerrero (2020)

La Teoría neoclásica americana. En ella, “el emprendimiento fue analizado por Francis E. Walter (1894-1963), político luterano, quien acentuó los elementos de toma de decisiones y el liderazgo” (p. 100). Herbert y Link (1988) citado por Rodríguez (2009) y Terán y Guerrero (2020)

Teoría neoclásica. En la que, el economista austriaco fue el primero en abordar el término *entrepreneur* y los refiere como “aquellos individuos emprendedores y empresarios que con sus actividades generan inestabilidades en los mercados de bienes y servicios” p. 100). Schumpeter (1883-1950) citado por Rodríguez, (2009) y Terán y Guerrero (2020)

3.4.5 Habilidades emprendedoras

Actualmente, se observa la necesidad de formar en habilidades a los estudiantes durante su proceso escolar y desde el contexto familiar, optando por una actitud positiva y respetuosa de las aspiraciones o proyecciones en la niñez, la adolescencia y demás etapas de formación y crecimiento del ser humano.

En este sentido, Timmons y Spinelli (2007) citado por Durán, et al., (2015) aluden “que los emprendedores están transformando el mundo; ellos crean trabajo a partir de la innovación, reconocen oportunidades, aplican capital de riesgo y cambian la economía, no como un problema” (p.202). Partiendo de este enfoque, todo individuo puede ser emprendedor, requiere de tomar la decisión, tener imaginación, creatividad, liderazgo, identificar oportunidades innovadoras y facilidad de adaptación al cambio.

Teniendo en cuenta el enunciado anterior, las ideas y decisiones adquiridas por los emprendedores deben estar acompañadas de pensamientos, sentimientos y acciones basadas en valores morales y éticos como son: La responsabilidad, la justicia, la honestidad, la fortaleza y la libertad. Estos valores éticos orientan las acciones y comportamientos logrando actuar con rectitud buscando el bien común para la sociedad (Araya, et al., 2018).

Así las cosas, desde la literatura no sólo se han definido sino clasificado las habilidades así: i) Competencias personales, sociales y de aprendizaje (Scott, 2015); ii) Habilidades que los estudiantes deben apropiarse para estar preparados y enfrentar la vida, el trabajo y a la ciudadanía Wagner (2010), el Liderazgo para el cambio de la Universidad de Harvard citado por Scott (2015); APEC, (2018), citado por Scott, (2015); Sobrado y Fernández (2010); y López y Chaves (2009) iii) Además, conciben la formación del emprendimiento desde una perspectiva integral de conocimientos, valores, actitudes y habilidades creativas (Campos y Méndez, 2013); iv) Propone que la formación en emprendimiento podría definirse y desarrollarse de acuerdo con las necesidades del contexto Henrique y Da Cunha (2008) citado por Torres (2010); v) También, Plantean un grupo de habilidades, comportamientos, actitudes y valores para crear un modelo de transformación (Varela, 2001; Timmons, 1999; Áspero, 1984; MacClelland, 1961 y Giba 1988 citados por Varela y Bedoya, 2006) y vi) En el estudio de estado de arte Plantean que la educación para el emprendimiento es exitosa cuando está orientado a un aprendizaje experimental y el profesor actúa como facilitador (Gibb, 2002b; Solomon et al., 1994 citados por Klapper y Farber, 2016); (Müller y Anderson, 2014; Gibb, 2002b; Solomon et al., 1994; citado por Klapper y Farber, 2016; citado por Heredia, 2018). En el apéndice H se detallan otros estudios sobre habilidades de emprendimiento.

Con base en la anterior mirada a la literatura, a continuación se mencionan las habilidades emprendedoras que, según la postura de los autores, coinciden con el horizonte del presente estudio, cual fue formar a los estudiantes en la resolución de problemas y el trabajo en equipo (Campos y Méndez, 2013; Gibb, 2002b; López y Chaves, 2009; Solomon et al., 1994; Klapper y Farber, 2016; Müller y Anderson, 2014; Gibb, 2002b; Solomon et al., 1994; Klapper y Farber, 2016; citado por Heredia, 2018). Por lo tanto, López y Chaves (2009) definen la resolución de problemas como “la capacidad de idear la solución que dará lugar a una clara satisfacción del problema del cliente atendiendo sus necesidades, problema y objetivos de negocios (del cliente) y la factibilidad interna de resolución. Incluye la capacidad de idear soluciones a problemáticas futuras del cliente” (p.40). Y el trabajo en equipo “implica la capacidad de colaborar y cooperar con los demás, de formar parte de un grupo y de trabajar juntos” (p. 40). En consecuencia, cualquier comunidad educativa debe poseer un compromiso para aportar ideas y contribuir a la transformación y cambio de pensamiento del entorno y la sociedad en general.

3.4.6 Modelos-Estrategias de formación para el emprendimiento (FPE)

Según la literatura analizada se encontraron varios modelos de enseñanza enfocados i) En el aprendizaje basado en problemas (Campos y Méndez, 2013); ii) En la enseñanza basada en competencias y habilidades (Scott, 2015); iii) En el aprender mediante experimentos, desarrollando habilidades, aprendizaje permanente, apoyados de las TIC, aprendizaje basado en problemas (ABP), aprendizaje basado en proyectos (ABP), aprendizaje y servicio a la comunidad y aprendizaje entre iguales (Duque, 2017); iv) En trabajar los valores requeridos en un individuo

empresarial (Mintic, Colciencias, ParqueSoft, s.f.); v) En la teoría social cognitiva (Osorio y Pereira, 2011); y vi) El desarrollo empresarial basado en competencias (Varela y Bedoya, 2006).

Para el presente proyecto, se eligieron como referentes los modelos diseñados por:

- Campos y Méndez (2013), titulado “Enseñanza del emprendimiento a partir del enfoque Aprendizaje Basado en Problemas” Propuesta didáctica en la cual establece estrategias de enseñanza, promoviendo el trabajo en equipo, la creatividad y una postura crítica ante la posible solución. Este modelo presenta la siguiente dirección: i) Estructuración del problema, ii) Diseño de alternativas de solución y iii) Producción del modelo de solución. Lo anterior desde una perspectiva social, económica y ambiental.

- Varela y Bedoya (2006) en su modelo conceptual de desarrollo empresarial basado en competencias, el cual está orientado al desarrollo de habilidades, comportamientos, actitudes y valores. Caracterizado por cuatro elementos. Dos asociados al cambio y a la modificación y los otros dos asociados a la acción y al mejoramiento. Diseñado en un ciclo de: Identificación de oportunidades, solución creativa e innovadora, acción y mejoramiento continuo.

4. Metodología

4.1 Tipo de estudio

El presente estudio fue orientado bajo la metodología de la Investigación acción (IA), siguiendo las ideas de Mckernan (1999) quien define que, por medio de esta, es factible comprender y resolver problemas en pro de mejorar la calidad de vida en los ambientes educativos

y sociales. Por tal razón, la IA es aplicada por docentes en servicio, con el fin de identificar necesidades, problemáticas y reflexionar acerca de sus prácticas educativas, actuando inteligentemente en beneficio de la comunidad en general. Por su parte, Carr y Kemmis (1986) citado por Mckernan (1999), afirman que la IA es un análisis autorreflexivo de los sujetos inmersos en diferentes contextos que buscan la transformación de las prácticas sociales, generando conciencia en las condiciones que se realizan.

Por lo tanto, se abordó el esquema planteado por Latorre (2005) quien indica las cuatro fases que integran el proceso de la IA que propone el modelo de Kemmis (1984). Este modelo fue diseñado de manera espiral autorreflexiva, permitiendo una continua interacción e intervenciones necesarias de acuerdo con el tiempo dispuesto para el proceso investigativo. A continuación se detallan las fases y etapas realizadas de la IA en el estudio: El plan de acción, la acción, la observación y la reflexión.

Figura 2.

Cuatro etapas de la investigación acción.



Nota. Adaptado Latorre, (2005), Barcelona: Graó

4.2 Desarrollo metodológico

4.2.1 Fase I: Plan de acción

4.2.1.1 Etapa uno. Problema o foco por investigar. Como se manifestó con antelación el problema de investigación estuvo centrado en la desventaja de los estudiantes de modalidad académica en relación con los estudiantes de las otras modalidades en recibir la formación en la catedra de emprendimiento, lo cual incide negativamente en el desarrollo integral de habilidades, aspecto que refleja una desigualdad en la formación, así como en oportunidades para cambiar esquemas mentales que impiden una mejor calidad de vida. Para detallar esta información se estructuró y ejecutó el diagnóstico.

4.2.1.2 Etapa dos: Diagnóstico. El diagnóstico se diseñó con el objetivo de valorar en la población participante las condiciones iniciales en habilidades emprendedoras, aspectos académicos, situación emocional y uso de las TIC. En este diagnóstico se hizo uso de un cuestionario, entendiendo este como “preguntas escritas que requieren respuestas” (Kemmis y McTaggart, 1998. citado por Mckernan 1999).

El cuestionario se organizó en Google Forms, con 25 ítems, estructurados con preguntas abiertas. El primero y el segundo hacen parte de aspectos demográficos y, los demás, relacionados con aspectos tecnológicos, académicos, emocionales, y, naturalmente, de emprendimiento. El enlace correspondiente al cuestionario se compartió en el chat del encuentro. Ver apéndice C.

En el análisis de resultados se obtuvieron insumos para determinar la propuesta de intervención que respondiera a las características de la población y a la planeación de las actividades.

4.2.1.3 Etapa tres: Revisión documental. Se desarrolló teniendo en cuenta el horizonte de la problemática identificada, el contenido temático correspondiente al desarrollo de las competencias como el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Esta búsqueda estuvo enmarcada en fuentes especializadas (Artículos de reciente publicación y libros). Además se hizo uso de google académico y base de datos de la UIS.

4.2.1.4 Etapa cuatro: Formulación de la hipótesis de acción. La hipótesis de acción es considerada como la búsqueda de solución, mediante la planeación de estrategias pedagógicas puestas en marcha para observar cambios o mejoras orientadas a solucionar el problema.

4.2.1.5 Etapa cinco: Diseño de la intervención. El trabajo se diseñó con una propuesta formativa, basada en un guion de aprendizaje, el cual buscó identificar metas, competencias, tutorías (antes, durante y después) productos de aprendizaje, fuentes de consulta y evaluación del proceso, elementos considerados como elementales en una materia. Barbosa (2011). Además, y en cuanto al uso de las TIC, se integró Google Classroom como un sistema de gestión de aprendizaje (LMS), este último de uso libre. Este recurso fue contemplado, dada la disponibilidad de herramientas que favorecen los procesos de enseñanza y aprendizaje (Ortiz, 2007). Adicionalmente se usaron las plataformas: Meet, Zoom, Kahoot, Canva y El padlet como un muro para compartir ideas y construir conocimiento de manera colaborativa. Estos entornos virtuales

de aprendizaje permitieron los procesos académicos, la interacción del conocimiento entre el estudiante y el docente, y el trabajo en equipo. Además, estos recursos tecnológicos facilitaron los encuentros virtuales, y el desarrollo de las actividades correspondientes a la intervención.

Figura 3.

Ambiente de aprendizaje del curso.



A continuación se detalla cada uno de los elementos que conforman la unidad de aprendizaje, los cuales permitieron el logro de los objetivos propuestos, así: el docente, como orientador y mediador del proceso pedagógico, los estudiantes, como sujetos activos y abiertos al aprendizaje, las TIC, como recurso tecnológico de apoyo para facilitar y consolidar el conocimiento recíproco.

Al inicio del guion se presentó un saludo de bienvenida, seguido de la importancia del curso, el cual pretendió sensibilizar a los participantes hacia los objetivos pretendidos. Seguidamente, se describen las competencias y metas que se proyectaron alcanzar, Los productos, son las diferentes actividades que el estudiante realizó para evidenciar el aprendizaje obtenido y tuvo como objetivo la orientación hacia el desarrollo de habilidades; promoviendo la creatividad, el liderazgo, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas. Las actividades, como: El foro,

el chat, los conversatorios y los productos creativos como medios de interacción y trabajo colaborativo, con el objetivo de buscar posibles soluciones a las necesidades o problemas identificados. Las tutorías, le permitieron al estudiante conocer con anticipación las acciones a las cuales se iba a enfrentar en el proceso de formación, estructuradas con un antes, durante y después de cada encuentro sincrónico. Los materiales, cumplieron la función de poner al estudiante en contacto con información científica, tecnológica, social y cultural y de estimular la capacidad de aprender del estudiante. Los materiales fueron seleccionados para responder a las competencias planteadas y al desarrollo de las actividades sugeridas. Recursos de apoyo, el recurso tecnológico de apoyo fue la plataforma G SUITE especialmente, Meet y Classroom, además de otros recursos TIC, los cuales apoyaron el proceso de enseñanza aprendizaje. El tiempo, representó la propuesta racional de tiempos para el desarrollo efectivo y significativo de las actividades. Y la evaluación, sección que permitió analizar el proceso y desarrollo de cada una de las unidades del curso, por medio de la autoevaluación y coevaluación; respondiendo a los criterios establecidos en las rubricas. La valoración de las actividades y productos se controló por medio de puntos acumulados registrados en una tabla de control durante el desarrollo de cada una de las unidades del curso. La participación en el curso fue voluntaria, no se asignó calificación numérica y desde el inicio se planteó dejar a un lado los temores a equivocarse. Esto sigue los planteamientos realizados por Senge (1999) quien alude sobre la incidencia de las notas en los estudiantes que se equivocan en el momento de responder a los test asignados. Estos llegan a determinarse como personas inferiores a los demás (p. 48). Ver apéndice B

4.2.2 Fase II: Acción

Consistió en el diseño de la intervención de acuerdo con las necesidades identificadas, y el cual estuvo orientado por un cronograma describiendo los pasos y tiempos de la ejecución de la acción estratégica. Al respecto, Latorre (2005) hace referencia a las características propuestas por NicNiff et. al. (1996) quienes manifiestan que la acción debe ser informada, comprometida e intencionada, pues este proceso respaldado por el consentimiento informado, por teorías o estudios sobre el tema, buscando mejorar la situación actual del problema, respaldada por estrategias pedagógicas planeadas que, posteriormente, fueron ejecutadas y evaluadas por medio de instrumentos. Permitiendo desarrollar de manera ordenada cada etapa planteada, logrando mantener el interés y la motivación de los participantes.

4.2.2.1 Etapa uno: Diligenciamiento de respaldos. Una vez terminada la fase de convocatoria presentada a los padres de familia, y estudiantes, cada uno de ellos determinó la participación voluntaria en la experiencia. Enseguida de confirmar la participación se envió tanto por correo electrónico y por el grupo de WhatsApp el consentimiento informado para su diligenciamiento y firmas del padre de familia y estudiantes. Seguidamente debían enviarlo a la docente para confirmar la asistencia y de esta manera confirmar el número de participantes. Ver apéndice A

4.2.2.2 Etapa dos: Diseño de protocolos de intervención. El diseño del guion de aprendizaje se elaboró con base en la propuesta de investigación diseñada, apuntando a los fines planteados. Conformado por tres módulos, cada uno, está integrado con los siguientes elementos:

la presentación de la unidad, la competencia básica, metas de aprendizaje, productos, tutorías y metodología, materiales de aprendizaje, recursos de apoyo, tiempo y evaluación.

4.2.2.3 Criterios para la selección del material para la intervención. Los criterios establecidos para la selección de videos sobre testimonios de emprendedores, el juego para analizar el conocimiento adquirido, los recursos tecnológicos seleccionados y demás material requerido, estuvieron orientados a suplir las necesidades, competencias y metas de aprendizaje y características identificadas en los agentes convocados al proceso investigativo, ayudando al cumplimiento de los objetivos propuestos en este proceso de investigación.

4.2.2.4 Etapa tres: El Control de la acción. El desarrollo de la acción fue diseñada e implementada mediante recursos de apoyo como: videos de los encuentros, mensajes por WhatsApp, video llamadas y encuentros programados por los estudiantes para socializar los avances de los compromisos propuestos en las unidades del guion de aprendizaje y encuentros sincrónicos para resolver algunas preguntas sobre el tema. Los productos de aprendizaje y rubricas para el proceso de autoevaluación y coevaluación. El uso y el seguimiento de estos elementos permitieron corroborar lo planeado.

4.2.3 Fase III: Observación de la acción

Esta etapa se desarrolló durante la fase de la acción, la cual permitió plasmar mediante los diarios de campo los acontecimientos relacionados con los roles de los participantes: estudiantes y docente. Esta información representó el soporte para la fase de Reflexión, desde la perspectiva

de evaluar y explicar lo sucedido y, por consiguiente, de orientar el proceso de mejora del ciclo de investigación. Además se analizó la forma de gestionar los datos para recolectar la información de manera directa e indirecta. La observación participante fue utilizada para obtener información directa para analizar comportamientos y actitudes de los agentes investigados. (Latorre, 2005) La fase de observación se estructuró en cuatro etapas: La primera, determinación de técnicas de recolección de información; segunda, construcción de protocolos de instrumentos; tercera, programación de observación y, la cuarta, gestión de la información.

El cuestionario es la formulación de preguntas escritas que necesitan una respuesta. (Kemmis y McTaggart, 1988, citado por Mckernan (1999). En este caso los cuestionarios utilizados se diseñaron con preguntas abiertas, con el fin de dar libertad a responder y así obtener diversidad de respuestas.

4.2.3.1 Etapa uno: Determinación de técnicas de recolección de información. En esta etapa se determinó el uso de un cuestionario diagnóstico con el fin de conocer el grado de satisfacción, el nivel de conocimiento adquirido y las recomendaciones para la experiencia emprendedora. Latorre (2005) refiere el cuestionario, como una serie de preguntas sobre el tema o problema de estudio, el cual permite obtener información para orientar el estudio y evaluar la intervención. Además, resalta los datos de identificación, la formulación de preguntas, revisión de las preguntas, el contenido, la redacción, las respuestas y la ubicación de las mismas (p.68).

4.2.3.2 Etapa dos: Construcción de protocolos - instrumentos. El cuestionario diagnóstico inicial se estructuró con preguntas abiertas y cerradas, cuyo propósito consistió en analizar las condiciones socio-demográficas, las necesidades de formación en los participantes

con relación a las TIC, a emprendimiento, y, a aspectos emocionales y académicos. Previamente a la aplicación, fue analizado por un par académico, luego, se realizó una prueba piloto para analizar su efectividad y claridad de las preguntas. La aplicación de este cuestionario se realizó antes de iniciar el desarrollo del guión de aprendizaje, con el objetivo de conocer las necesidades en conocimiento con relación a los temas a trabajar, en la disponibilidad en recursos tecnológicos y de conectividad y conocer aspectos relacionados al contexto de la población, para realizar los ajustes requeridos en lo planeado. Por otra parte, el cuestionario final se diseñó con el objetivo de conocer los cambios obtenidos después del curso con relación a los conocimientos adquiridos, habilidades desarrolladas, la satisfacción con la experiencia vivida y los aspectos por mejorar. Finalmente, se contrastó el diagnóstico inicial y final para determinar los resultados obtenidos y los procesos por mejorar en la práctica educativa. Ver apéndice F.

4.2.3.3 Etapa tres: Programación de observación. El proceso de observación fue constante, el cual proporcionó información pretendida e imprevista, ocurrida durante la acción. Las evidencias de lo observado se registraron por medio de diarios de campo y videos, con el objetivo de analizar, reflexionar y evaluar si ha obtenido mejora el sujeto y objeto de estudio.

Los diarios de campo registran hechos, anécdotas reales y pensamientos e interpretaciones que acontecen en el momento de la acción y las cuales se deben plasmar inmediatamente. En este proceso se llevó a cabo el diario de campo del docente investigador, permitió conocer los acontecimientos ocurridos durante la acción. Y el diario del estudiante ayudó a fortalecer la habilidad de interpretación, de escritura, de comunicación y la manera de pensar de los jóvenes (Mckernan, 1999). Ver apéndice D y E.

4.2.3.4 Etapa cuatro: Gestión de información. La información obtenida durante la observación de la acción se almacenó mediante cuestionarios estructurados con preguntas abiertas y cerradas sobre el tema de estudio, el cual suministró información relevante para desarrollar el presente estudio. Los diarios de campo del investigador y del estudiante fueron técnicas que permitieron registrar experiencias, observaciones, reflexiones e interpretaciones para explicar lo ocurrido y tener las evidencias que demuestran el proceso realizado. Por otra parte los videos aportaron información y facilitaron la reflexión de los acontecimientos ocurridos durante cada encuentro sincrónico. Luego se clasificó la información y se realizó el proceso de codificación los cuales se organizaron de tal manera que facilitará el análisis y comprensión de lo registrado en los instrumentos y seguidamente seleccionar, clasificar e identificar por medio de la marcación con colores las categorías.

4.2.4 Fase IV: Reflexión

Esta fase consistió en el análisis cualitativo de los datos recolectados durante el estudio. Permitiendo la interpretación y análisis de los datos, arrojando los resultados que permiten corroborar con evidencias el alcance de los objetivos propuestos en el estudio realizado.

De acuerdo con los resultados arrojados, se obtuvo un aprendizaje individual y colectivo y se encamina a proponer nuevas alternativas para el proceso cíclico y obtener una evolución en la práctica educativa o social (Latorre, 2005, p.82).

4.2.4.1 Etapa uno: Análisis e interpretación de la información por medio del enfoque cualitativo. El enfoque cualitativo es concebido por Hernández et al. (2010) “como un conjunto

de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible” lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones grabaciones y documentos” (p. 10). Obteniendo diversos puntos de vista, en cuanto a emociones, experiencias, significados y aspectos subjetivos de los sujetos observados. En este sentido Echeverría (2005) afirma “todo diseño cualitativo debe tener el rasgo de la flexibilidad y la apertura” lo que significa que pueden surgir variaciones en el transcurso del proceso.

4.3 Contexto y población participante

4.3.1 Contexto

Este estudio de investigación se realizó en una institución educativa oficial del municipio de Floridablanca, Santander, considerada como la institución que alberga más estudiantes en el municipio. Consta de tres sedes con doble jornada para estudiantes de primaria y secundaria.

Es un municipio con clima cálido, hace parte del área metropolitana de Bucaramanga y es considerada como la ciudad dulce de Santander.

Con respecto a la formación en emprendimiento la institución les brinda esta orientación desde el grado décimo. Finalizando el grado noveno los estudiantes seleccionan la modalidad a la cual desean pertenecer y aquellos que no seleccionan ninguna de las especialidades, continúan su preparación en la modalidad académica.

Debido a la emergencia sanitaria generada por la pandemia del COVID 19, el estudio e implementación del guion de aprendizaje se desarrolló por medio de encuentros sincrónicos a través de las plataformas virtuales Google Meet y Zoom.

4.2.2 Población participante

La conformación del grupo de participantes de este estudio se realizó por medio de una convocatoria libre extendida a los padres de familia y estudiantes. Con el fin de dar libertad para participar en la experiencia emprendedora a los estudiantes de décimo grado de la modalidad académica. Los estudiantes tienen edades en el rango de los 14 y 16 años de edad y pertenecen a los estratos sociales 1, 2 y 3. El estudio se desarrolló con una población de 11 estudiantes, 6 mujeres y 5 hombres. Estos jóvenes presentan un nivel básico en su desempeño cognitivo y se caracterizan por cumplir las reglas establecidas por la institución

5. Análisis e interpretación de Resultados

En el presente análisis se detallará la fase de la observación de la acción y la reflexión, correspondiente a la I.A. propuesta por Latorre (2005), los resultados obtenidos en los instrumentos de recolección de datos aplicados durante la intervención del guion de aprendizaje. Los cuales se referenciaron en el proceso metodológico. La elaboración de los cuestionarios se realizó en la opción de formularios en google. La implementación de estos fue en línea a excepción del diario de campo del docente y estudiantes. Una vez terminada la recolección de datos se organizó la información y se procedió a identificar las categorías para construir el esquema matriz de los instrumentos. Atendiendo los planteamientos sugeridos por Echeverría (2005). Para el respectivo análisis parte de la pregunta y objetivos propuestos en el proyecto de investigación.

Por otra parte, en la fase de la reflexión se analizaron los diarios de campo, el proceso de evaluación y coevaluación de algunas actividades realizadas durante el desarrollo de la acción.

Para organizar los datos se elaboró una codificación, para determinar los códigos de primer y segundo nivel, logrando determinar las categorías centrales. Tal como se observa en el apéndice J.

5.1 Resultados relacionados al objetivo 1

Para determinar el énfasis de FPE que responda a las características de la modalidad académica de la Institución Educativa, se consideraron las condiciones observadas inicialmente con relación a la desventaja en la formación de los jóvenes en la cátedra de emprendimiento. Además los elementos teóricos y procedimentales acordes a la institución educativa. Ante la necesidad identificada se ofreció a los jóvenes la experiencia en formación en habilidades emprendedoras con apoyo de las TIC. Teniendo en cuenta que esta formación fue una oportunidad desarrollada desde el espacio y tiempo de los estudiantes. Esta se fundamentó en la normatividad mencionada en el marco legal (artículo 13 de la ley 1014 de 2006, guía 39, guía No. 21, Ley 1780 de mayo 2 de 2016 y documento CONPES 4011 Política Nacional de emprendimiento de 30 de noviembre de 2020).

La aceptación ante la propuesta planteada fue positiva, pues reconocieron la importancia de adquirir nuevos conocimientos en tiempo de pandemia. Generando expectativa por vincularse y hacer parte de esta experiencia emprendedora, con un ambiente de aprendizaje diferente al cotidiano, brindando confianza, libertad de expresión con derecho a equivocarse y aprendiendo del error, y sin presión de una calificación cuantitativa. Esto se evidenció cuando el estudiante

JNJV dijo “La verdad a mí el emprendimiento me llama mucho la atención. (...) y cuando usted me invito a esta experiencia me encanto. Y además más adelante quiero crear mi propia empresa”, bajo la misma dirección MFAV manifiesta “Me fuera gustado que fuera durado más el TIC emprendedor” evidenciando la aceptación por la experiencia emprendedora.

Además la docente investigadora afirmó “se observó buena participación (...) se notó una excelente disposición de los estudiantes, motivados a aprender y asumir el reto propuesto”. Lo cual deja ver aspectos relevantes en el desarrollo y efectividad del proceso llevado a cabo.

5.2 Resultados relacionados al objetivo 2

La información obtenida con el análisis del diagnóstico inicial permitió conocer las condiciones iniciales de los agentes investigados, fue relevante en el momento de la intervención la cual se enfocó en la formación en habilidades emprendedoras con apoyo de las TIC, evidenciándose mediante las actividades planteadas en el guión de aprendizaje. Es importante mencionar que los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial y final se contrastaron para el análisis de resultados obtenidos en el proceso investigativo. La cual se presenta en la siguiente tabla.

Tabla 3.

Matriz – Diagnóstico inicial y final

Categoría central	Definición de la categoría central	Codificación segundo nivel	Codificación primer nivel	Texto codificado
Uso de las TIC en la educación	Las TIC en la educación hacen parte de la innovación en las prácticas pedagógicas, permitiendo ambientes dinámicos, atractivos y de fácil acceso para comunidad educativa en pro de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.	Conectividad Recursos TIC Herramientas TIC Internet	Plataforma Celular Datos Wifi Computador Redes sociales Google académico Virtualidad	Ante las preguntas formuladas, los estudiantes respondieron: Diag. I ¿Cuál cree que es la mayor problemática que tiene como estudiante en este contexto de virtualidad? JNV “Acceso a internet, Capacidad de almacenamiento en el dispositivo de estudio” LCBA “Proceso de aprendizaje” DCJA “Limitado acceso a libros y materiales de estudio, Impresión de materiales” ¿Para qué usa la Internet? Se observa la prioridad a las redes sociales. HEVG “Revisar redes sociales, Uso académico, Mantenerse informado, Buscar nuevos amigos” IRAP “Juego online” ¿Cómo ha sido el aprendizaje obtenido sobre el uso de TIC? La mayoría respondieron “orientado” Desde su experiencia ¿Cuál o cuáles herramientas tecnológicas recomienda? Coinciden en: HEVG “Organizadores gráficos: Cmaptools;

Categoría central	Definición de la categoría central	Codificación segundo nivel	Codificación primer nivel	Texto codificado
				<p>Mindomo; Creately; Mind42; Xmind8, Diseño de infografías: Piktochart; Infogram; Canva”</p> <p>¿Cómo le ha afectado el uso de las TIC en la pandemia? ¿Positiva o negativamente? explique su respuesta.</p> <p>HEVG “Positivo, ya que eh aprendido un poco más de la tecnología y algunas apps”</p> <p>IRAP “Positiva, porque gracias a las TIC podemos seguir estudiando de manera virtual”</p> <p>Recomendaciones o sugerencias sobre la experiencia emprendedora: Diag. II</p> <p>JDRP “Pues no creo que se haya de mejorar nada en el curso”</p> <p>JDRP “me parece un curso muy bueno por ejercer y para aprender sobre el manejo de las TIC”</p> <p>LCBA “Personalmente me gustó esta experiencia en emprendimiento. Aprendí sobre un tema que nunca había visto y aprendí sobre TIC. Agradezco a la profesora por la oportunidad.”</p> <p>MFAV “Me fuera gustado que fuera durado más el TIC emprendedor”</p>

Categoría central	Definición de la categoría central	Codificación segundo nivel	Codificación primer nivel	Texto codificado
				<p>JDRP “Pues no creo que se haya de mejorar nada en el curso, está muy, pero muy excelente así tal cual cómo está, me paré un curso muy bueno por ejercer y para aprender sobre el manejo de las TIC, es un buen curso muy bueno z interesante, espero siga así cómo va.”</p> <p>LCBA “Personalmente me gustó esta experiencia. Aprendí sobre un tema que nunca había visto y aprendí sobre TIC. Agradezco a la profesora por la oportunidad.”</p> <p>IRAP “aprendí sobre TIC cosas nuevas y recomiendo este curso”</p>
Emprendimiento para el desarrollo de competencias y habilidades	Es la capacidad de crear o mejorar una idea innovadora, constituida en un producto o servicio, el cual requiere de esfuerzo y trabajo con el fin de obtener un beneficio económico.	Oportunidad de negocio Creación de ideas innovadoras Modelo de negocio Competencias habilidades	Producto o servicio de vida Generar ingresos Autonomía económica. Trabajo en equipo Resolución de problemas Vender Publicidad	<p>Ante la pregunta: ¿Emprendimiento para usted es?</p> <p>ANAC “Es hacer un proyecto para mejorar mi calidad de vida, generando más ingresos”</p> <p>HEVG “En pocas palabras es como entrar al mundo de los negocios”</p> <p>IRAP “Realizar un trabajo, un oficio o habilidad q puedo brindar al público”</p> <p>LCPB “Es la búsqueda de autonomía económica en el que se crean empresas innovadoras”.</p>

Categoría central	Definición de la categoría central	Codificación segundo nivel	Codificación primer nivel	Texto codificado
				<p>DCJA “Es una actividad realizada con el fin de generar estrategias buenas en la persona”</p> <p>JDRP “Esfuerzo, dedicación, compromiso”</p> <p>¿Desde la virtualidad se puede emprender?</p> <p>La mayoría respondieron positivamente. “Sí”</p> <p>Si la respuesta anterior es afirmativa ¿Cómo emprendería?</p> <p>LCPB “Buscando suplir las necesidades de la sociedad en una forma nueva y sin la necesidad de salir de casa”.</p> <p>JNV “Hay varias maneras de emprender, una de ellas podría ser vendiendo o haciendo publicidad por redes sociales”</p> <p>HEVG “Con algo que me llame la atención y pueda ayudar a otras personas, y emprendería con ayuda de una persona que tenga mucho más conocimiento que yo”</p> <p>¿Al adquirir formación en emprendimiento usted considera tener mejores opciones?</p> <p>La gran mayoría afirmaron: “A nivel laboral, A nivel académico, Calidad de vida, Desarrollo de habilidades”</p>

Categoría central	Definición de la categoría central	Codificación segundo nivel	Codificación primer nivel	Texto codificado
Ambiente pedagógico	El ambiente pedagógico consiste en crear espacios propicios para generar e interactuar experiencias, logrando un aprendizaje significativo con sentido.	Estrategias pedagógicas Proceso de enseñanza – aprendizaje.	Crecimiento profesional Mejoramiento continuo Creatividad Actitud positiva	<p>Después de la experiencia emprendedora los participantes realizaron los siguientes aporte:</p> <p>JDRP “es un buen curso muy bueno e interesante”</p> <p>DCJA “Fue excelente esta experiencia, porque me permitió aprender sobre cómo emprender, teniendo en cuenta el trabajo en equipo y qué hacer ante un problema que se presente.”</p> <p>IRAP “Fue una experiencia emprendedora muy interesante”</p> <p>“La experiencia fue enriquecedora para el docente que crece ante la mirada creativa y propositiva de los estudiantes”</p> <p>Después de la experiencia emprendedora los participantes realizaron los siguientes aporte</p> <p>“A pesar de ser un tema nuevo, asimilaron y comprendieron los temas con facilidad”</p> <p>HEVG “la profesora y los compañeros fueron muy positivos”</p>
Trabajo colaborativo para la resolución	El trabajo colaborativo es el compromiso y apoyo mutuo existente en un	Facilidad en el desarrollo de los procesos Interacción y reflexión.	Conocimiento Desarrollo de habilidades para	Ante la pregunta: ¿De qué manera se ha dado el manejo de herramientas tecnológicas? La mayoría respondieron: “individual”

Categoría central	Definición de la categoría central	Codificación segundo nivel	Codificación primer nivel	Texto codificado
de problemas.	<p>grupo de individuos con un objetivo común. Planteando soluciones de manera conjunta a una situación determinada.</p>	<p>Trabajo en equipo Resolución de problemas</p>	<p>emprender -Liderazgo - Creatividad</p>	<p>¿Ha desarrollado habilidades en la escuela para emprender desde las TIC? La mayoría respondieron “No” ¿Cuáles habilidades considera que son importantes para emprender? Todos coinciden en : “Trabajo en equipo, Resolución de problemas, Creatividad, Liderazgo, Identificar oportunidades, Facilidad de adaptación al cambio” Después de la experiencia emprendedora los participantes realizaron los siguientes aportes: La mayoría califican excelente la experiencia en habilidades emprendedoras. Con relación a la importancia de la formación en habilidades emprendedoras el 100% de los participantes respondieron positivamente. el trabajo colaborativo durante la experiencia en habilidades emprendedoras en su mayoría manifestaron que fue positivo LCPB “Fue una de las mejores experiencias que he vivido, es increíble la cantidad de cosas que he aprendido, sobre cómo</p>

Categoría central	Definición de la categoría central	Codificación segundo nivel	Codificación primer nivel	Texto codificado
				<p>solucionar problemas de manera grupal y como emprender”</p> <p>JNJV “Me gustó esta experiencia en habilidades emprendedoras, aprendí cosas muy importantes para si en algún momento en mi futuro quiero emprender.”</p> <p>LCPB “conocimos lo distinto que trabaja cada grupo y las habilidades que desarrollaron a medida que se daba el curso”</p>
Educación Virtual	La educación virtual es un ambiente generado para compartir conocimientos y experiencias por medio de herramientas tecnológicas que apoyan esta modalidad de enseñanza – aprendizaje.	Temor a no comprender los temas. Agradecimiento Motivación	Comprensión de temas Apoyo Seguridad Gratitud por la oportunidad Actitud positiva Diversas Estrategias	<p>Ante la pregunta. ¿Qué es lo que más le preocupa del aprendizaje virtual? La mayoría expresaron:</p> <p>ANAC “Aprender todos los temas”</p> <p>LCBA “El no entender la explicación de los profesores”</p> <p>DCJA “Los temas que se ven no se aprenden muy bien”</p> <p>JNJV “Hay cosas que no quedan muy bien entendidas”</p> <p>Después de la experiencia emprendedora los participantes realizaron los siguientes aportes:</p> <p>HEVG “Una de las cosas que más valore fue la confianza que nos brindó, el apoyo, la comodidad de expresar nuestras ideas, muchas cosas, y agradezco a la profe por tan</p>

Categoría central	Definición de la categoría central	Codificación segundo nivel	Codificación primer nivel	Texto codificado
				hermosa oportunidad que me dio”

La población estuvo conformada por 6 mujeres y cinco hombres entre 15 y 18 años. Quienes manifestaron tener acceso a internet como a recursos tecnológicos, siendo el celular el recurso más usado. La mayoría de los participantes utilizan el recurso tecnológico personal y los demás deben compartirlo con algún familiar. El problema que se identificó por parte de los estudiantes es el proceso de aprendizaje, quienes en su mayoría manifestaron usar internet para revisar las redes sociales, algunos demostraron interés en descubrir usos adicionales para mejorar el trabajo en plataformas que permitan aprender y producir material.

Figura 4.

Primer encuentro para el inicio de la experiencia emprendedora



Nota: La imagen representa el inicio a la experiencia emprendedora

También, se observó un uso adicional relevante como lo fue la búsqueda de oportunidades de negocio por medio del internet. Con relación al uso de internet la mayoría lo usan 3 o más horas y creen tener buenos conocimientos en algunas herramientas tecnológicas para organizar gráficos (Cmaptos, Mindomo, Creately), diseñar infografías (Piktochart, Infogram) y editar videos (Movie Maker, Filmora). Además, reconocieron que el proceso de aprendizaje ha sido orientado y aceptaron tener conocimiento sobre el uso de la internet y en procesos de multimedia, los cuales se han desarrollado por iniciativa propia, pero con la asesoría de maestros, padres y familiares.

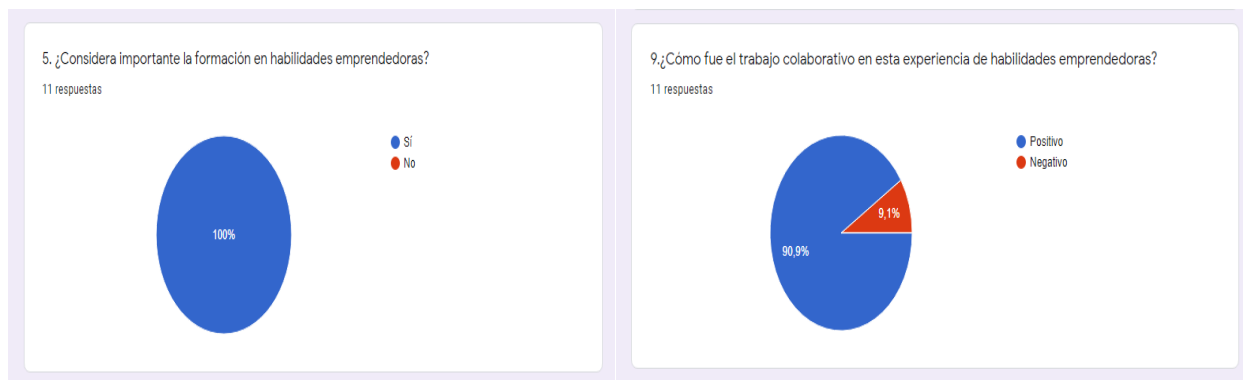
El temor más evidente estuvo enfocado en la dificultad de comprender los temas, pero disminuyó al reconocer la importancia del aprendizaje autónomo y colaborativo.

Reconocen positivamente el uso de las TIC durante la experiencia, pues ha sido una oportunidad para aprender más sobre este tema. Además, reflexionan sobre la posibilidad del trabajo colectivo a pesar de la virtualidad, aceptando la interacción y la construcción de conocimiento como posible solución a diversas dificultades presentadas en la vida cotidiana.

Con relación a los conceptos, presentaron un acercamiento positivo, considerando que si es posible emprender desde las TIC.

La mayoría coinciden que al adquirir preparación en emprendimiento, es tener la posibilidad de desarrollar habilidades, resaltando el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la creatividad, y el liderazgo. Además, a futuro mejorar el nivel laboral, académico y por consiguiente tener calidad de vida. Finalmente, todos consideran importante la formación en habilidades emprendedoras. Lo anterior se evidencia en las respuestas a las siguientes preguntas:

Respuesta pregunta No. 5 ¿Considera importante la formación en habilidades emprendedoras? Y Respuesta pregunta No. 9 ¿Cómo fue el trabajo colaborativo en esta experiencia de habilidades emprendedoras?

Figura 5.*Pregunta diagnóstico final*

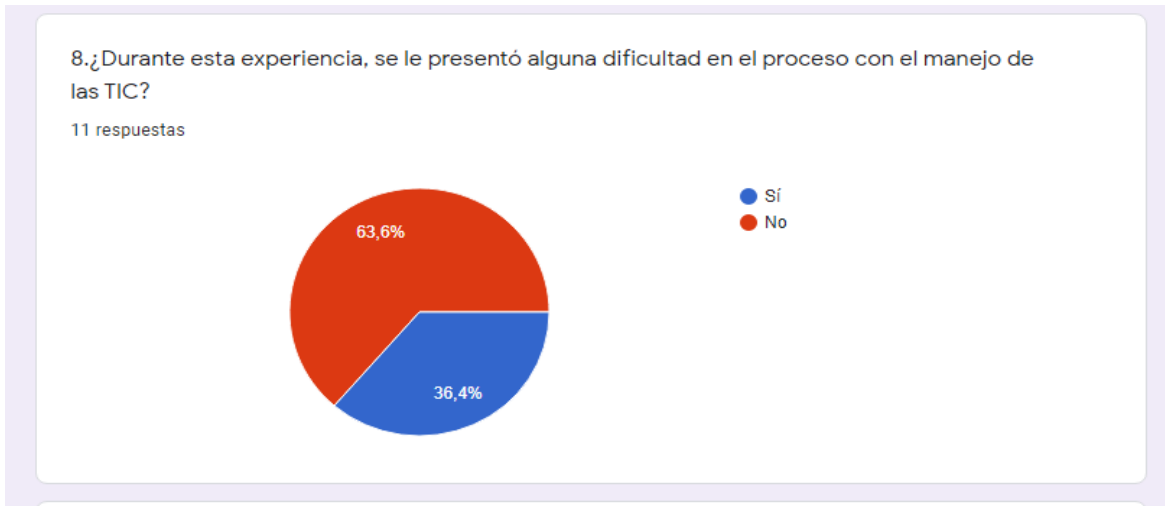
Nota: Las imágenes representan las respuestas al diagnóstico final

La gráfica anterior evidencia la importancia que tienen las habilidades emprendedoras para los jóvenes con expectativas de emprender.

Los jóvenes consideraron tener buenas bases en el uso de herramientas tecnológicas. Es así, que durante el desarrollo de la experiencia se evidenció el apoyo de las TIC en el trabajo colaborativo realizado por los participantes; Sin las TIC no habría sido posible alcanzar los logros obtenidos en este proyecto. Fue un escenario que permitió encuentros sincrónicos, compartir ideas, conocimiento y formular la propuesta a la necesidad identificada por cada uno de los cuatro grupos organizados. Los participantes reconocieron el aprendizaje obtenido en el uso de herramientas para emprender desde las TIC, ya que algunos habían contemplado la idea emprendedora pero no sabían cómo hacerlo usando la internet. Mientras que algunos estudiantes si presentaron algunas dificultades en el manejo de las TIC.

Figura 6.

Pregunta diagnostico final: ¿Durante esta experiencia, se le presentó alguna dificultad en el proceso con el manejo de las TIC?



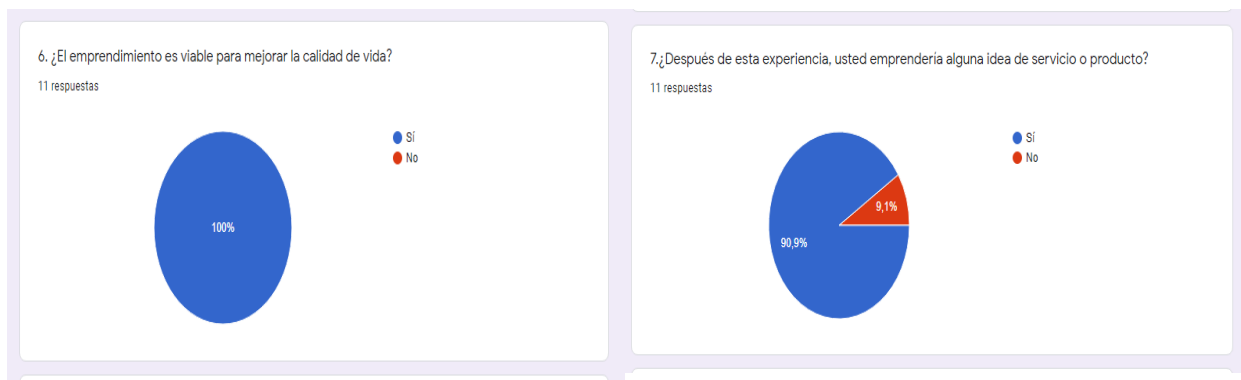
Nota: La imagen representa la respuesta a la pregunta No. 8

Los participantes están de acuerdo con la tesis que el emprendimiento es viable para mejorar la calidad de las personas, por lo tanto la mayoría coincide en estar dispuestos a emprender en un futuro con apoyo de las TIC. Así lo afirma JNJV “Me gustó esta experiencia en habilidades emprendedoras, aprendí cosas muy importantes para si en algún momento en mi futuro quiero emprender.” Además, reconocieron la importancia de trabajar en equipo, pues manifiestan que sí es posible solucionar los problemas que se presenten con mayor eficacia y lograr mejores resultados en el menor tiempo. Menciona DCJA “Fue excelente esta experiencia, porque me permitió aprender sobre cómo emprender, teniendo en cuenta el trabajo en equipo y qué hacer ante un problema que se presente.” Y agrega BSTR “Estar más unidos entre el grupo” Así también lo confirma Almenara (2002) quien afirma que educar en el contexto de las TIC facilita el trabajo colaborativo como un proceso donde se adquieren destrezas para aprender a solucionar problemas

en los cuales los jóvenes se ven involucrados. Lo anterior permite concluir que esta estrategia pedagógica junto al uso de las TIC contribuyó y facilitó la participación y disposición de los jóvenes a desarrollar cada una de las actividades propuestas para promover el trabajo colaborativo y así contribuir a la formulación de ideas para solucionar problemas o necesidades identificadas.

Figura 7.

Pregunta diagnostico final



Nota: Las imágenes representan respuestas a las preguntas acerca del diagnóstico final.

5.3 Resultados relacionados al objetivo 3

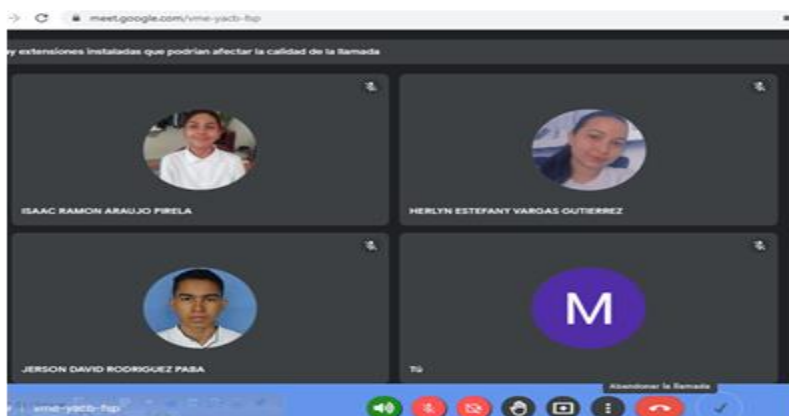
Esta necesidad investigativa surge de la práctica escolar de la docente, y luego de analizar la población estudiantil, la docente identifica una desventaja entre los estudiantes con formación en cátedra de emprendimiento con relación a los jóvenes de formación académica que no se encuentran vinculados a algún énfasis. En el momento que se expuso a los docentes administrativos (rector y coordinadora) se interesaron en la propuesta, permitiendo el desarrollo de este proceso investigativo con los jóvenes de la institución educativa. El desarrollo de la experiencia para promover habilidades de emprendimiento con las TIC, fue significativa debido a

la estrategia utilizada por la investigadora, las cuales consistieron: Primero, la convocatoria para participar en este proceso de investigación de trabajo colaborativo para la resolución de problemas fue realizado directamente de manera telefónica con padres de familia y estudiantes. Segundo, la aceptación a la convocatoria fue voluntaria, no se integró a ninguna asignatura. La experiencia se desarrolló sin ninguna presión de participar. Tercero, se tuvo en cuenta un reconocimiento al grupo por destacarse en el desarrollo de habilidades emprendedoras y las actividades propuestas. Cuarto, Debido a las condiciones generadas por el COVID - 19 la intervención se llevó a cabo de manera virtual y en el horario extra clase, permitiendo la participación, la interacción y reflexión desde el espacio y tiempo de los estudiantes (Zenteno y Mortera 2011). Y quinto, desde el inicio de la experiencia se planteó un escenario libre de calificaciones (nota) y libre de temores a equivocarse. Este último criterio permitió ver el nivel de responsabilidad, motivación y compromiso consigo mismo para adquirir nuevos conocimientos, trabajo autónomo y trabajo colaborativo.

En el proceso inicial los cuatro grupos integrados por tres participantes, cada grupo seleccionó un líder para coordinar las actividades y encuentros y apoyar a los compañeros. Las funciones de cada líder se asignaron con el objetivo de coordinar los encuentros y las actividades organizadas por la docente investigadora.

Figura 8.

Encuentro coordinado por el líder del grupo.



Mediante el desarrollo de la experiencia en habilidades emprendedoras con apoyo de las TIC, los estudiantes adquirieron mayor capacidad de liderazgo, debido a que las intervenciones se realizaron de manera sincrónica, lo cual disminuyó los nervios que se pueden generar en el aula de clase de manera presencial. Por consiguiente los jóvenes reconocieron a sí mismos y entre ellos las capacidades que nunca habían explorado por temor a equivocarse. Así lo manifiesta HEVG “El liderazgo que tuvo nuestro compañero JDRP fue muy bueno, fue totalmente responsable y comprometido al igual que nosotros” además HEVG agrega “fueron buenos compañeros de grupo, tuvimos muy buena comunicación. Pues JDRP fue firme en sus decisiones, fue muy buen líder”. Y finalmente LCPB comenta sobre el liderazgo del compañero DCJA. “Pues que él haya sido líder me gusto, pues estudiamos en el mismo salón y él nunca se había desempeñado como líder y la verdad lo hizo muy bien, siempre estuvo pendientes de enviarnos los mensajes para recordarnos los encuentros, siempre buscaba ayudarnos”. Acá es importante mencionar el temor que manifestó un participante ante la aceptación a desempeñarse como líder, pues nunca había asumido este reto por temor a equivocarse. Pero al final del proceso realizado

el estudiante expresó “Nunca pensé tener actitud para ser líder” y sus compañeros le manifestaron gratitud y felicitaciones por la excelente labor realizada. Lo anterior permite apreciar que la puntualidad fue sinónimo de interés de los participantes por aprender y el compañerismo entre los grupos por apoyar y trabajar de la mejor manera para obtener un aprendizaje y resultados significativos.

Además, los estudiantes adquirieron un nuevo conocimiento con relación al emprendimiento y al modelo Canvas, reconociendo la importancia de estructurar el modelo de negocios antes de emprender, pues permite analizar la viabilidad del producto o servicio diseñado. Según lo comenta HEVG “yo no tenía ni la menor idea del modelo Canvas, de la aplicación de Classroom”. Además, JNVJ agregó “Me gustó esta experiencia en habilidades emprendedoras, aprendí cosas muy importantes para si en algún momento en mi futuro quiero emprender.” Y afirma DCJA “Fue excelente esta experiencia, porque me permitió aprender sobre cómo emprender, teniendo en cuenta el trabajo en equipo y qué hacer ante un problema que se presente.”

También, manifestaciones de gratitud de parte de los participantes por la oportunidad de participar en esta experiencia emprendedora con las TIC. Así lo expresó HEVG “agradezco a la profe por tan hermosa oportunidad que me dio.” Y LCBA “Personalmente me gustó esta experiencia. Aprendí sobre un tema que nunca había visto y aprendí sobre TIC. Agradezco a la profesora por la oportunidad.” Lo anterior confirma que el uso de herramientas tecnológicas incrementó la motivación por el aprendizaje virtual y desarrollo de habilidades emprendedoras implementadas durante el proceso orientado en el guión de aprendizaje. Lo anterior deja ver el impacto generado en los jóvenes. Además, Latorre (2011) afirma que la motivación es la fuerza o impulso en alguna actividad o comportamiento, el cual se mantiene hasta conseguir el objetivo propuesto.

Algunos de los participantes son conscientes que obtuvieron una base fundamental para un futuro emprendimiento con TIC, que posiblemente ya habían pensado pero no tenían el conocimiento de cómo y qué tener en cuenta para iniciarlo.

La mayoría de los participantes de los diferentes grados décimos se relacionaron e integraron fácilmente con los compañeros, logrando hacer un buen equipo de trabajo por medio de las TIC. Se evidenció el respeto hacia los compañeros y docente. Lo manifestó HEVG “el compañerismo de IRAP y JDRP fue impresionante, no tuvimos ni una pequeña indiferencia y bueno la verdad me goce desde principio a fin este curso, por la vibra y por qué usted nos dio esa confianza de expresarnos sin temor a equivocarnos”.

A continuación se presentan los productos como resultado de cada unidad diseñada en el guión de aprendizaje. Este definido por Barbosa (2010) como una herramienta que permite acompañar la ruta de aprendizaje de una asignatura específica, la cual indica al estudiante el paso a paso a realizar durante el proceso de formación.

Figura 9.

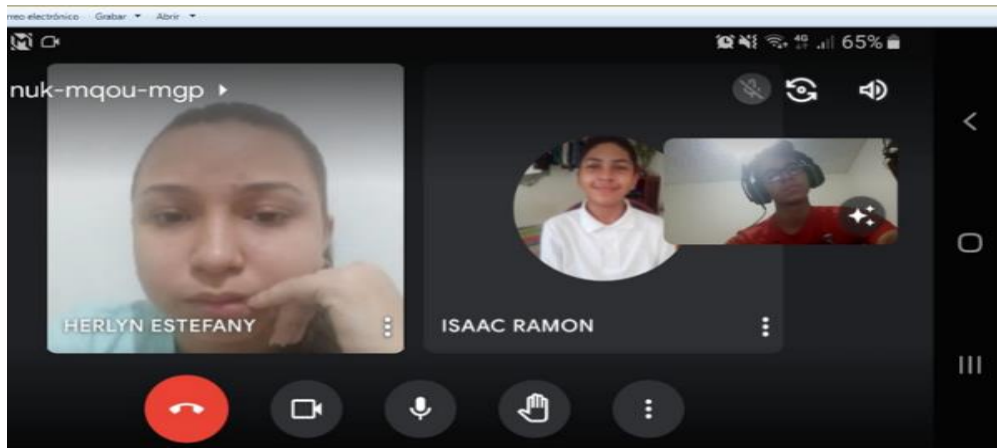
Guion de Aprendizaje



La primera unidad denominada “análisis del contenido del curso” permitió la presentación del curso, de los estudiantes por medio de la dinámica “juntos hacemos más”. En la cual cada estudiante analizaba la situación problema expuesta por la docente, después de 3 minutos cada participante mencionaba el nombre completo y socializaba la propuesta para solucionar la situación planteada. Luego se explicó el guión de aprendizaje y la plataforma base para el desarrollo de la experiencia emprendedora. Este encuentro permitió estudiar y comprender el guion, oportunidad para tener un acercamiento con los objetivos y actividades de aprendizaje. Además, entender cada uno de los elementos que conforman el guion tales como: las competencias, los productos, las actividades, las tutorías, los materiales, los recursos, el tiempo y la evaluación. El producto requerido para esta unidad consistió en formular 5 preguntas después de explorar y analizar el contenido del curso. Esto con el objetivo de motivar a los estudiantes a formular preguntas y resolver inquietudes sobre el material académico presentado. Adicionalmente, cada grupo analizaba el contexto familiar y social para identificar y seleccionar la necesidad a trabajar en el marco de esta experiencia emprendedora. Para realizar los compromisos propuesto en la tutoría, cada líder fue el encargado de organizar el encuentro extra clase, convocar a los compañeros de manera sincrónica para analizar el material académico, formular las preguntas y subir el producto al Classroom, lo cual se puede apreciar en las siguientes figuras:

Figura 10.

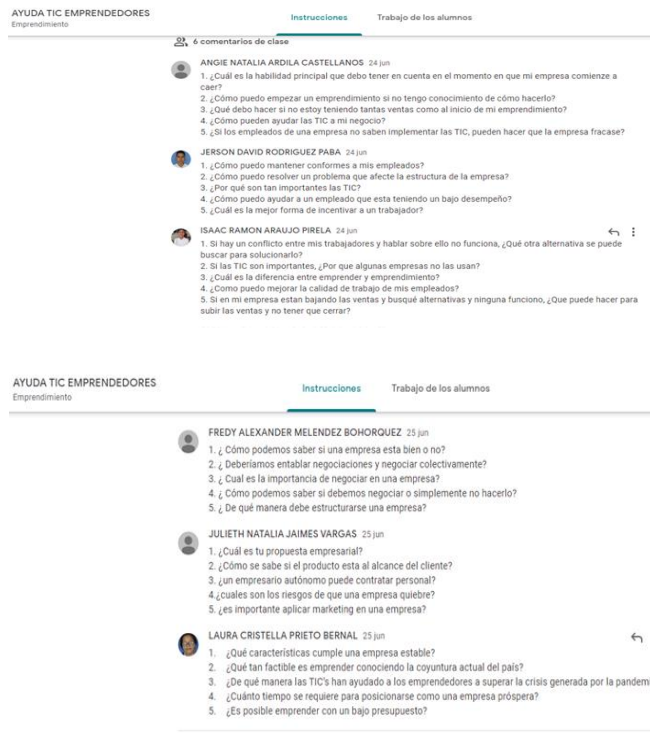
Evidencia de trabajo colaborativo- grupo No. 3



Nota: Las imágenes representan las evidencias del trabajo colaborativo.

Figura 11.

Preguntas formuladas por los participantes.



Nota: Las imágenes representan los productos de la actividad No. 1

El ambiente virtual de aprendizaje fue estructurado en la plataforma de Google Classroom. Martínez (2021) define este, como “un servicio Web educativo gratuito desarrollado por Google” (p. 13). Este entorno de aprendizaje permite estructurar las clases, los materiales, los comentarios y el proceso de evaluación; facilitando el acceso desde el dispositivo tecnológico disponible. Vale aclarar que el desarrollo del proyecto se llevó a cabo en tiempo extra clase.

Figura 12.

Ambiente de aprendizaje Classroom.



Nota: Las imágenes representan material y actividades compartidas en el Classroom.

La segunda unidad titulada “identificar necesidad de producto o servicio”. Consistió en sensibilizar a los estudiantes entorno a la importancia del emprendimiento, el trabajo en equipo y la resolución de problemas dentro de una organización o comunidad determinada. Cada grupo identificó una necesidad para diseñar un modelo de negocio con el lienzo Canvas tomando como referente la metodología propuesta por Alexander Osterwalder y Yves Pigneur en su texto “Generación de modelos de negocio”, el cual se basa en nueve elementos que conforman el modelo Canvas: primero, propuesta de valor; segundo, segmentación de clientes; tercero, canales; cuarto, relaciones con los clientes; quinto, fuentes de ingreso; sexto, recursos clave; séptimo, actividades

clave; octavo, asociaciones clave; y noveno, estructura de costos. Lo anterior con el objetivo de proponer una posible solución a la necesidad identificada, adquiriendo nuevas perspectivas que permita a los jóvenes contar con elementos sólidos para identificar y construir un modelo de negocio que redireccione la proyección de vida, el crecimiento individual, colectivo y cumplimiento de logros propuestos. Seguidamente se observan los recursos de apoyo para explicar la aplicación del modelo Canvas en el lienzo.

Figura 13.

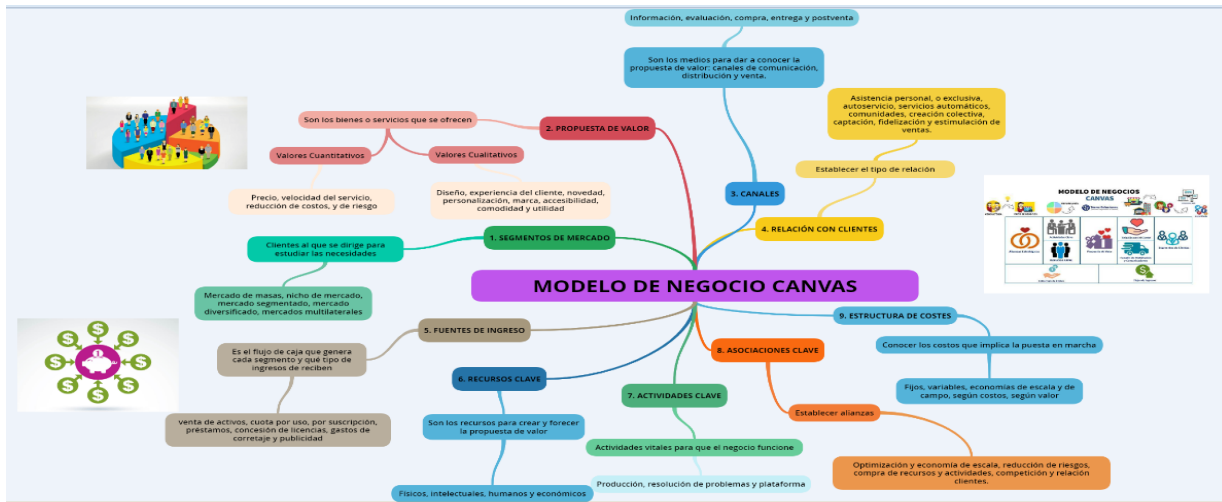
Recurso de apoyo para presentar el modelo Canvas en el lienzo



Nota: La imagen muestra el video “Cómo aplicar el modelo Canvas en el lienzo”

Figura 14.

Recurso de apoyo para explicar el modelo de negocio Canvas



Nota: La imagen muestra la presentación del modelo de negocios Canva.

Además se pretendió que el estudiante identificara una oportunidad de negocio y diseñara un producto o un servicio, que dé respuesta a una necesidad identificada. Esto con el fin de promover en el estudiante habilidades de emprendimiento con ayuda de diversas herramientas TIC siguiendo un proceso pedagógico para crear posibles soluciones a una necesidad de manera creativa e innovadora.

El producto solicitado consistió en la participación en el padlet denominado “habilidades emprendedoras”, respondiendo a las preguntas planteadas después de observar los videos propuestos. ¿Por qué es importante emprender y trabajar en equipo?, ¿De qué manera Mark Zukerberg analizo su contexto para proponer su idea emprendedora?, ¿Cuáles habilidades emprendedoras consolidaron las ideas de negocio de Mark Zukerberg?, ¿Qué habilidad fue relevante en las aspiraciones emprendedoras de Andrés?, ¿Cuál fue la estrategia aplicada por Andrés para crear posibles soluciones a la necesidad identificada?

Figura 15.*Experiencia de vida de un emprendedor*

Nota: La imagen representa la socialización del video “Emprender siendo joven: Andrés Barreto”

La docente compartió por el chat del encuentro virtual el link para trabajar el padlet colaborativo, luego se realizó la retroalimentación de las respuestas compartidas en el muro.

Figura 16.

Padlet colaborativo realizado por los participantes

HABILIDADES EMPRENDEDORAS

MAPA06291 18 DE JUNIO DE 2021 18:30

LOS INVITO A PARTICIPAR, RESPONDIENDO CADA UNA DE LAS PREGUNTAS PLANTEADAS SOBRE LOS VIDEOS COMPARTIDOS.

FERNANDA ARRIETA, 3. el compromiso, la paciencia, el conocimiento y el enfoque – ANÓNIMO

Fredy Alexander Meléndez 1. Es importante es la base un trabajo en equipo es un trabajo bien hecho algo de lo que estamos seguro que si va a salir bien nos ayuda a mejorar y a interpretar de la mejor manera cosa cosa podemos aprender de nuestros compañeros podemos ir más de lo que estamos acostumbrados. – ANÓNIMO

Laura Cristella Prieto Bernal- 1. ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EMPRENDER Y TRABAJAR EN EQUIPO? Es importante emprender ya que es la fórmula que nos permite salir adelante sin la necesidad de depender de otra persona, además nos ayuda a que las ideas de negocio se expandan, se materialicen encontrando así soluciones a las problemáticas que día a día se nos presentan como sociedad. Empezar motiva a las personas, las vuelve más apasionadas y las encamina hacia el éxito laboral y personal. El trabajo en equipo por su parte nos trae varios beneficios, ya que cuantas más personas se unan de manera comprometida para la realización de una actividad, mejores y más efectivos serán los resultados. – ANÓNIMO

Jerson David Rodríguez Paba 1. Porque es el mejor camino para ser alguien eficiente, independiente, y trabajar en equipo ayuda a una mayor facilidad y velocidad de completar trabajos, facilidad al resolverse dudas y apoyarse mutuamente. – ANÓNIMO

Angie Natalia Ardila Castellanos 1. Es importante porque de esta manera se puede tener más creatividad e innovación, también se puede tener más apoyo y una carga más baja de trabajo porque al trabajar en equipo las cosas se hacen más rápidas. 2. Mark Zukerberg

Fredy Alexander Meléndez 3. La principal habilidad era su capacidad de creación de crecer en todos los ámbitos más que las demás personas una persona que si se deja llevar por el buen camino como lo hizo llega a ser alguien grande hoy en día gracias a su constancia, esfuerzo dedicación y muchas otras cosas que el tiene simplemente es alguien que si se visiono y se dio cuenta de todo lo que puede hacer – ANÓNIMO

Laura Cristella Prieto Bernal 3. ¿CUÁLES HABILIDADES EMPRENDEDORAS CONSOLIDARON LAS IDEAS DE NEGOCIO DE MARK ZUKERBERG? Sin dudarlo su capacidad de perseverancia y valentía ya que a pesar de las miles de demandas que adquirió su producto nunca lo dejó atrás además de no dejarse llevar por la avaricia de venderlo a otras compañías que ofrecían demasiado dinero por el mismo. – ANÓNIMO

Jerson David Rodríguez Paba 2 El busco una forma de poder mejorar una comunicación a distancia, y se enfoco en lograr eso se esforzó tanto que pudo lograr su idea. – ANÓNIMO

Fernanda arrieta, 4. Su creatividad para afrontar los obstaculos que se le presentaban – ANÓNIMO

Laura Cristella Prieto Bernal 5. ¿CUÁL FUE LA ESTRATEGIA APLICADA POR ANDRÉS PARA CREAR POSIBLES SOLUCIONES A LA NECESIDAD IDENTIFICADA? Dejar de buscar las necesidades de los demás y revisar las suyas. También, poniendo en práctica todo lo que se le ocurría ya que como él mismo lo dice en su charla, de nada sirve leer manuales para aprender a conducir si nunca te sientas en un auto y lo intentas. Además, habla de dejar de pensar en la recompensa. – ANÓNIMO

DYLAN CAMILO JAIMES ARDILA 4. ¿Qué habilidad fue relevante en las aspiraciones emprendedoras de Andrés? Siempre tuvo compromiso en lo que hizo siendo así un gran trabajador. Tuvo la habilidad de sobrepasar los obstáculos que se le presentaban por más difíciles que fuesen. – ANÓNIMO

DYLAN CAMILO JAIMES ARDILA 5. ¿Cuál fue la estrategia aplicada por Andrés para crear posibles soluciones a la necesidad identificada? Siempre mantuvo en que para crear su propio emprendimiento, debe ser de sus problemas personales. Si se atiene a crear algo en base a problemas donde él no es el principal, no va a funcionar. – ANÓNIMO

Nota: Las imágenes representan la actividad del padlet colaborativo y la socialización del mismo.

Figura 17.

Socialización de aportes en el padlet colaborativo

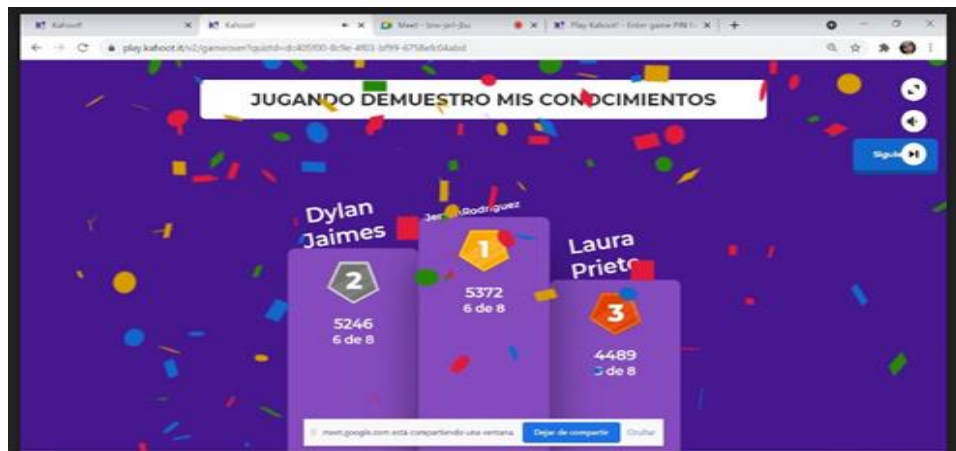
Nota: Las imágenes representan actividad del padlet colaborativo y la socialización del mismo.

Después de conocer el video “Cómo aplicar el modelo Canvas en el lienzo”, la docente amplió la explicación de cada uno de los elementos que conforman el modelo y resolvió algunas preguntas de los participantes, para luego continuar con el juego en “kahoot” denominado “demuestro mis conocimientos”. El compromiso del líder para la siguiente tutoría consistió en organizar un encuentro sincrónico para construir de manera colaborativa la primera propuesta del producto o servicio con el lienzo Canvas, siguiendo los nueve parámetros de Alexander Osterwalder y Yves Pigneur.

A continuación se observan los ganadores del juego.

Figura 18.

Ganadores juego de Kahoot



Nota: La imagen muestra los ganadores del juego en “Kahoot”.

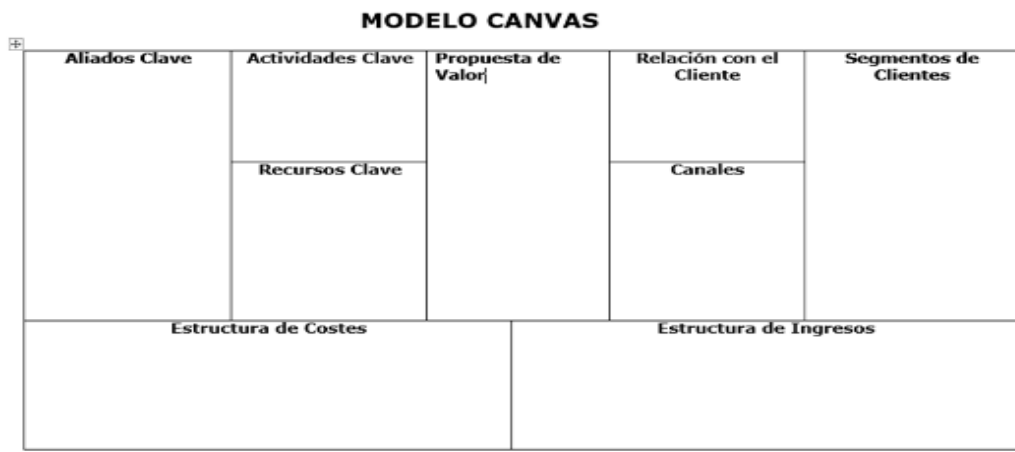
La tercera unidad denominada “modelo de negocio” estuvo orientada a diseñar el modelo a partir del producto o servicio identificado por el equipo. Los participantes del curso “ayuda TIC emprendedores” realizaron un análisis detallado de manera colaborativa sobre cada uno de los elementos del modelo Canvas, para determinar la idea más apropiada y ajustada a la necesidad

identificada. Durante este proceso los estudiantes recibieron orientación y acompañamiento de parte de la docente, el líder de cada grupo organizo un encuentro por medio de la plataforma Meet, de tal manera que cada grupo invitó a la docente a cada sala para escuchar y solucionar las inquietudes de los diferentes grupos de trabajo con relación al producto o servicio diseñado.

El producto requerido consistió en diseñar un modelo de negocio de manera colaborativa apoyados del material compartido en el Classroom “Business Model Canvas”; este para analizar las posibles opciones del producto o servicio y presentar el informe del modelo de negocio diseñado por medio del recurso tecnológico Canva.

Figura 19.

Modelo Canvas tomado del libro generación modelo de negocios

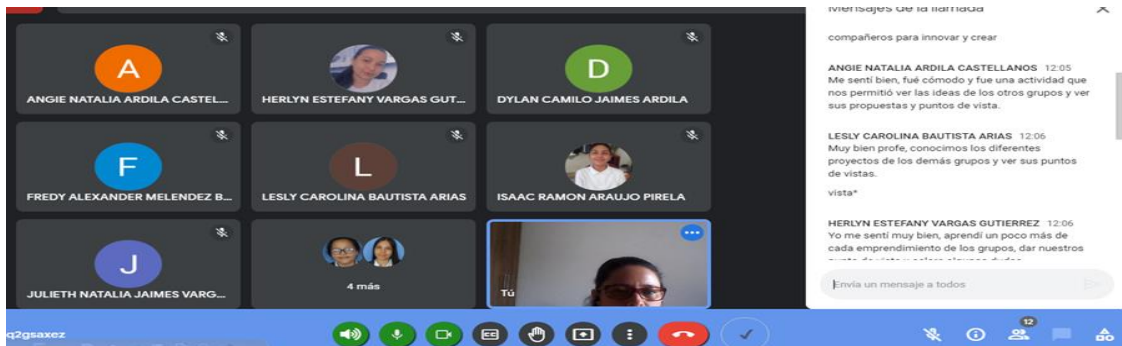


Nota: La imagen representa el modelo de negocio utilizado.

Es importante mencionar, teniendo en cuenta la solicitud de los estudiantes de organizar un encuentro sincrónico adicional para presentar los modelos de negocios creados para ser retroalimentados por los compañeros y docente investigadora antes de presentar el informe final, lo cual se detalla a continuación.

Figura 20.

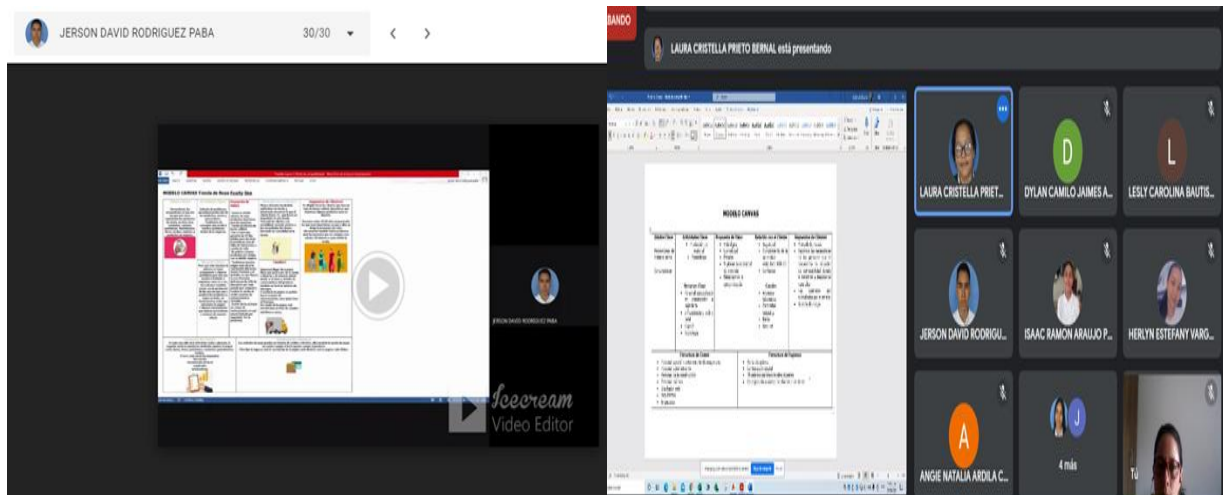
Encuentro para comentar los avances del modelo



Nota: La imagen representa la socialización y comentarios sobre los avances del modelo de negocio.

Figura 21.

Modelos de negocios creados por los estudiantes



Nota: Las imágenes representan las evidencias del trabajo colaborativo.

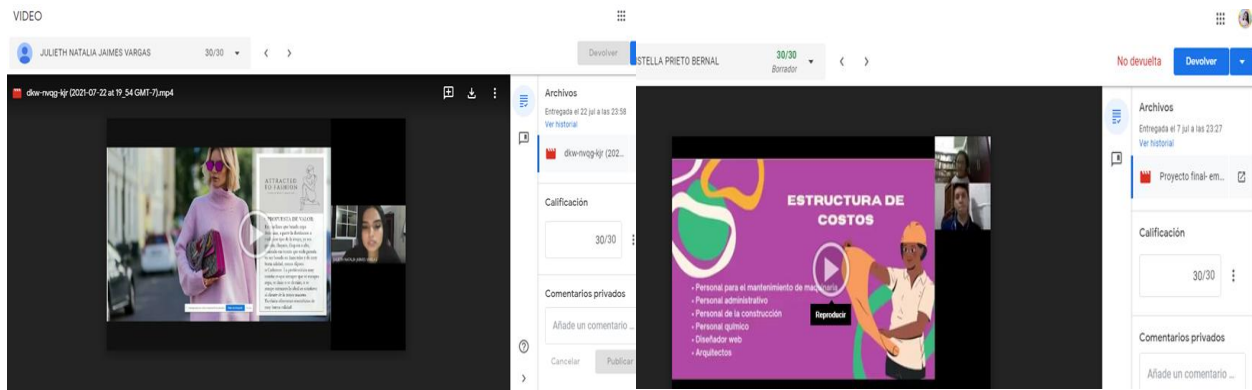
Finalmente, cada grupo de trabajo colaborativo, mejoró la propuesta del modelo de negocio y elaboró un informe explicativo del producto o servicio diseñado de manera colaborativa, compartiendo la experiencia obtenida en este curso en habilidades emprendedoras por medio del

video editado en Canva. En este horizonte IRAP dijo “Fue una experiencia muy interesante, aprendí y trabajé muy bien con mi grupo. Recomendando este curso”

En la siguientes figuras se observa el encuentro sincrónico programado para socializar los diferentes modelos de negocio creados por los participantes y comentarios o sugerencias alusivas a la experiencia obtenida en este proceso investigativo.

Figura 22.

Presentación del informe final



Nota: Las imágenes representan la socialización del informe final

En esta oportunidad los estudiantes mostraron la creatividad para formular las propuestas de negocio por medio de un video utilizando Canva u otra herramienta tecnológica. A continuación se presentan los modelos de negocios elaborados: El primer grupo planteó una tienda de ropa de muy buena calidad, brindando un excelente servicio con el objetivo de fidelizar a los clientes; la publicidad de la tienda la proyectan hacerlo por las redes sociales como: Instagram, Facebook y WhatsApp. El segundo grupo propuso un bar con dos ambientes, diurno y nocturno, brindando espacios de descanso y distracción con shows de comedia y bebidas sin alcohol. La publicidad del bar se realizaría por medio de la página web creada para que los clientes revisen las

actividades de la semana y puedan solicitar las bebidas a domicilio. El tercer grupo propuso una tienda de ropa deportiva con un espacio de hidratación y descanso a los clientes mientras realizan las compras. La publicidad se implementaría por las redes sociales: Instagram, Facebook, twitter y página web. Y el cuarto grupo planteó un modelo de negocio para ayudar a la sociedad más necesitada y contribuir a la economía de las familias vulnerables que han perdido su vivienda por causa de los desastres naturales. Por lo tanto proponen reciclar y fabricar casas en material de plástico. Además esta propuesta disminuye la contaminación por que recolectan el plástico para procesarlo y este sería la materia prima para construir las viviendas. La publicidad y venta la realizarían por la página web, la radio, las redes sociales y un local para ventas y exhibición de la casa modelo.

Figura 23.

Presentación del informe final y comentarios sobre la experiencia



MODELO CANVAS GRUPO 4 DYLAN

Aliados Clave Proveedores de materia prima Constructoras	Actividades Clave <ul style="list-style-type: none"> • Producción de material • Ensamblaje 	Propuesta de Valor <ul style="list-style-type: none"> • Vida digna • Comodidad • Eficacia • Suplimos la necesidad de vivienda • Disminuimos la contaminación 	Relación con el Cliente <ul style="list-style-type: none"> • Seguridad • Cumplimiento de la normativa NSR-10 • Confianza 	Segmentos de Clientes <ul style="list-style-type: none"> • Mercado de masas • Suplimos las necesidades de las personas que se encuentran en situación de vulnerabilidad debido a desastres o fenómenos naturales • Los contratos son subsidiados por el estado • Gestión de riesgo
	Recursos Clave <ul style="list-style-type: none"> • Personal especializado en construcción e ingeniería • Infraestructura web y local • Capital • Tecnología 		Canales <ul style="list-style-type: none"> • Anuncios televisivos • Campañas estatales • Radio • Internet 	
Estructura de Costes <ul style="list-style-type: none"> • Personal para el mantenimiento de maquinaria • Personal administrativo • Personal de la construcción • Personal químico • Diseñador web • Arquitectos • Impuestos 			Estructura de Ingresos <ul style="list-style-type: none"> • Venta de activos • Contratación estatal • 70 salarios mínimos legales vigentes • Consignación a cuenta de ahorros o corriente 	

Nota: Las imágenes representan la socialización y análisis sobre la experiencia emprendedora

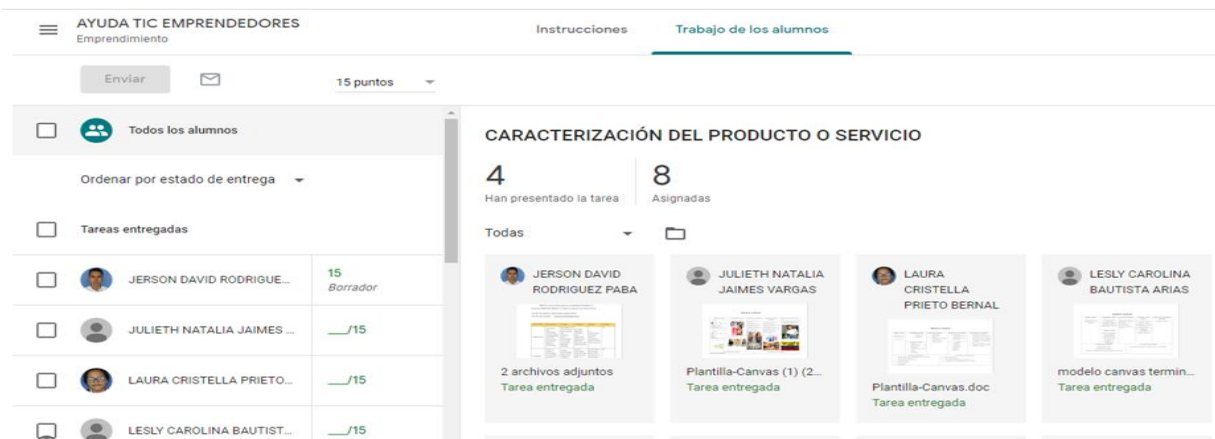
El estudiante ANAC comentó “Ninguna, el curso fue excelente, LCPB “Fue una de las mejores experiencias que he vivido, es increíble la cantidad de cosas que he aprendido.” Agrego,

HEVG “No tengo ninguna sugerencia, ya que tanto como la profesora y los compañeros fueron muy positivos, me encantó como la profe explicó cada uno de los temas con esa claridad tan extraordinaria, y una de las cosas que más valore fue la confianza que nos brindó, el apoyo, la comodidad de expresar nuestras ideas, muchas cosas, y agradezco a la profe por tan hermosa oportunidad que me dio.” Además, LCBA expresó “Personalmente me gustó esta experiencia. Aprendí sobre un tema que nunca había visto y aprendí sobre TIC. Agradezco a la profesora por la oportunidad.” Y finalmente, JDRP manifestó “Pues no creo que se haya de mejorar nada en el curso, está muy, pero muy excelente así tal cual cómo está, me paré un curso muy bueno por ejercer y para aprender sobre el manejo de las TIC, es un buen curso muy bueno z interesante, espero siga así cómo va.”

A continuación se aprecia los modelos de negocio compartidos por los grupos de trabajo en el Classroom.

Figura 24.

Modelos de negocios compartidos en el Classroom



Nota: La imagen representa los productos finales compartidos en el Classroom.

5.4 Resultados relacionados al objetivo 4

Valorando la intervención, de cara a fortalecer la propuesta y para determinar la viabilidad y continuidad de la misma en la institución, es importante mencionar los alcances obtenidos en el proceso investigativo y se evidencia en la siguiente afirmación JDRP “Me parece un curso muy bueno por ejercer y para aprender sobre el manejo de las TIC” por otra parte LCBA afirma “Personalmente me gustó esta experiencia en emprendimiento. Aprendí sobre un tema que nunca había visto y aprendí sobre TIC. Agradezco a la profesora por la oportunidad.” Lo anterior se evidencia en las siguiente gráfica correspondientes al diagnóstico final.

Figura 25.

Pregunta diagnóstico final ¿Cómo califica la experiencia vivida en habilidades emprendedoras?



Nota: El gráfico representa la respuesta a la pregunta No. 3 del diagnóstico final

El impacto de esta experiencia fue positiva, generando un ambiente dinámico e innovador con apoyo de las TIC, para aprender de manera colaborativa, compartir ideas respetando la diversidad de opiniones, buscando solución a los problemas con eficacia, optimizando el tiempo y espacio del estudiante. Teniendo en cuenta los resultados y en las condiciones que se desarrolló

este estudio investigativo, si es posible promover la continuidad al proceso de I.A. implementando las mejoras necesarias, si lo requiere, y logrando implementar la formación de emprendimiento basada en TIC en todos los niveles de formación. Inicialmente se podría realizar como proyecto de aula, luego ejecutarlo como proyecto de área y posteriormente podría ser institucionalizado para obtener mayor beneficio en pro de toda la comunidad educativa. Además, La propuesta pedagógica podría implementarse en otras instituciones educativas, según las necesidades y características de los estudiantes. Lo anterior se confirma con la siguiente respuesta.

Respuestas pregunta No. 4 ¿Al terminar esta experiencia, usted considera que ha recibido herramientas para emprender desde las TIC?

Figura 26.

Pregunta diagnóstico final



Nota: El gráfico representa la respuesta a la pregunta No. 4 del diagnóstico final

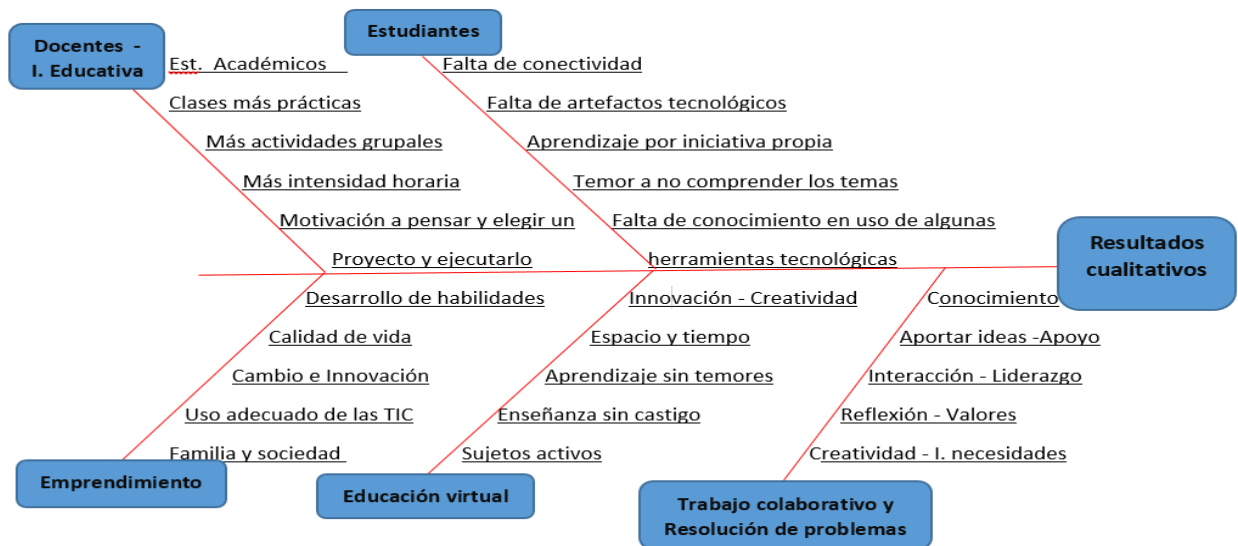
Esta gráfica muestra el grado de satisfacción de los estudiantes frente al aprendizaje obtenido en esta experiencia. Con relación a lo mencionado, Moreira (2019) menciona que el resultado se obtiene del ambiente diseñado para el proceso de enseñanza – aprendizaje, lo cual las

estrategias pedagógicas planeadas por la docente y las TIC conforman un conjunto de herramientas que consolidan y determinan el éxito en el aprendizaje significativo, logrando solucionar problemas de manera colaborativa.

El siguiente diagrama muestra los resultados cualitativos obtenidos en este estudio, el cual refleja los aportes de la estrategia pedagógica basada en las TIC para promover habilidades de emprendimiento en los estudiantes de grado 10 de modalidad académica de una institución pública del municipio de Floridablanca – Santander.

Figura 27.

Diagrama de Ishikawa que representa los resultados del análisis cualitativo del estudio



Nota: La imagen representa de manera resumida los resultados del análisis cualitativo del estudio

El diagrama refleja por una parte las causas del problema o situación identificada y por otra parte los efectos y resultados obtenidos durante el desarrollo de la estrategia didáctica en el estudio realizado.

6. Conclusiones

Después de realizar la fase de análisis y reflexión obtenida en el proceso de implementación de la propuesta formulada por la docente investigadora y la pregunta de investigación que fundamentó el estudio realizado: ¿Cómo podría ser una propuesta de formación en el contexto de la educación con TIC para desarrollar habilidades de emprendimiento de los estudiantes de décimo grado de la modalidad académica de la institución educativa? Se plantean las siguientes conclusiones:

- Dando respuesta a la pregunta anterior, es posible afirmar que la intervención de esta propuesta en desarrollo en habilidades de emprendimiento con apoyo de las TIC, generó un impacto positivo visible en los jóvenes, quienes adquirieron mayor interés y motivación por el aprendizaje sobre emprendimiento en un ambiente tecnológico, desarrollo de capacidad de liderazgo, creatividad, trabajo en equipo y resolución de problemas.
- Los estudiantes reconocieron la importancia de capacitarse y desarrollar habilidades tecnológicas y de emprendimiento necesarias para desarrollar alguna idea de negocio, mejor adaptación en el ámbito laboral y mejorar la calidad de vida.
- Las TIC fueron indispensables en la intervención del proyecto, permitiendo de manera sincrónica el desarrollo de cada encuentro y las actividades planeadas en el guion de aprendizaje.
- El ambiente de aprendizaje creado con el uso de las TIC fue propicio para compartir ideas de manera colaborativa, respetando la diversidad de opiniones y maneras de pensar y así formular la solución a la necesidad identificada por cada uno de los cuatro grupos de trabajo.

- El método de aprendizaje basado en problemas, de la mano del trabajo colaborativo y uso de las TIC, promovió la creatividad y la capacidad de liderazgo en los estudiantes, lo cual fue visible en el comportamiento y actitudes de algunos participantes que presentaron temor al inicio del proceso por aceptar la función a desempeñarse como el líder del grupo. Al final de la experiencia esta actitud reflejó un cambio positivo en el estudiante y sus compañeros que hicieron parte del proceso.

- Permitted the creation of an innovative learning environment to the daily by having the technological component, by generating confidence to ask and participate, the integration of the course to a subject, not considered a quantitative qualification.

- Young people recognize the importance of the use of TIC to develop skills that add value to collaborative work and problem resolution, favoring competitiveness and innovation, in facing daily life assuming an open attitude to new changes that allow success and personal development to improve quality of life.

- Taking into account the conditions of development of this investigative practice, it is possible to promote continuity in the IA process by implementing the necessary improvements, if it requires, and achieving the implementation of entrepreneurship based on TIC in all levels of training.

- In the development of the course, the camaraderie and support of the students were appreciated to overcome the connectivity and health difficulties presented.

- This experience helps to confirm that it is possible to incorporate the use of TIC in the learning process to promote entrepreneurship skills in young people so that they acquire the capacity to face the challenges of the present century.

- Motiva a continuar en este horizonte en el cual se puede ayudar a cambiar estilos de vida y a disminuir la brecha relacionada a la formación y desarrollo de habilidades en emprendimiento con apoyo tecnológico.

- Además, la propuesta pedagógica desarrollada, sí es posible replicarla en otras instituciones educativas que cuenten con los recursos tecnológicos necesarios para su aplicación. Las condiciones de la institución y características de los estudiantes son necesarias para brindar un ambiente de aprendizaje dinámico con recursos tecnológicos, permitiendo salir de la educación tradicional y logrando un aprendizaje significativo.

7. Impacto y pertinencia del trabajo

Con relación a los resultados presentados anteriormente, el trabajo de investigación se enfatizó en promover habilidades de emprendimiento con el uso de las TIC, con el horizonte de motivar a los estudiantes a trabajar en equipo y a la resolución de problemas mediante el uso de las TIC. Lo cual aportó los siguientes aspectos:

- Los estudiantes mostraron integración y trabajo en equipo desde el inicio hasta el final de la implementación de la estrategia didáctica.

- Los participantes mostraron creatividad y apoyo en el momento de plantear solución a la necesidad identificada en la comunidad seleccionada por cada uno de los cuatro grupos.

- La vinculación de las TIC en el proceso pedagógico facilitó el trabajo en equipo, propició un ambiente para aportar ideas y contribuir a la solución de las necesidades identificadas

y apporto innovación no solo en el aprendizaje de los estudiantes sino también en las prácticas pedagógicas de la docente investigadora.

- Aportó a los participantes conocimientos básicos sobre emprendimiento y uso de algunos recursos tecnológicos. Los cuáles serán de utilidad en futuras ideas de emprendimiento.
- Los resultados del proyecto de investigación serán socializados con el rector y la docente encargada de impartir la cátedra de emprendimiento, con el fin de implementar la estrategia pedagógica con todos los estudiantes de la institución, teniendo en cuenta las necesidades y características de los estudiantes.
- La propuesta pedagógica podría implementarse en cualquier institución educativa, según las necesidades y características de los estudiantes. Inicialmente se podría realizar como proyecto de aula, luego ejecutarlo como proyecto de área y posteriormente podría ser institucionalizado para obtener mayor beneficio en pro de toda la comunidad educativa.

8. Limitaciones

Las limitaciones presentadas en esta experiencia investigativa se originaron por la emergencia sanitaria producida por la pandemia del COVID – 19 generando cambios en el desarrollo del proyecto de investigación desde la forma de implementación del guion de aprendizaje, hasta reducir el número de participantes. Al principio se planeó una hora presencial y otra virtual y se contaba con la participación de 20 estudiantes de grado decimo.

Teniendo en cuenta la situación se replantearon todos los encuentros de manera virtual con las aplicaciones de uso libre como Zoom o Google Meet, se programó una convocatoria para hacer la participación de manera voluntaria y teniendo en cuenta la conectividad y los recursos disponibles de los estudiantes.

En el grupo de participantes la dificultad de la conectividad fue visible en una estudiante que por falencias presentadas en el internet y la ausencia del dispositivo tecnológico no participó en algunos encuentros. Además, un estudiante estuvo afectado al final del proceso por el COVID-19, lo cual impidió presentarse a la última sesión.

A pesar de las dificultades presentadas, se logró continuar con la implementación de la estrategia didáctica obteniendo resultados positivos en la experiencia en promover habilidades de emprendimiento con las TIC.

9. Recomendaciones

Con relación a los datos y resultados obtenidos, para futuras investigaciones o continuar otro ciclo de la I.A. orientadas al diseño e implementación de una propuesta de formación basada en TIC, para promover habilidades de emprendimiento en los estudiantes de formación académica de grado 10° se orientan las siguientes recomendaciones:

Se recomienda vincular al proceso de formación en habilidades de emprendimiento con TIC a los docentes de la institución con el fin de adquirir conocimiento y habilidades tecnológicas para luego replicar a otros docentes de tal manera que se conforme una red de aprendizaje de

maestros sobre el tema de estudio. De esa manera puede ser posible impartir la cátedra de emprendimiento desde la educación inicial hasta la formación media en la Institución Educativa.

Es importante generar conciencia en los padres de familia del apoyo y la motivación que los jóvenes requieren en la formación en habilidades de emprendimiento para atender las necesidades y exigencias de una sociedad cada vez más competitiva, exigente y a la vanguardia de los cambios tecnológicos.

Además, se recomienda usar la plataforma Classroom, ya que brinda herramientas que facilitan la comunicación e interacción y permite compartir material de parte de los docentes y estudiantes. También brinda seguridad al no permitir que ingresen desconocidos a los encuentros sincrónicos.

Por consiguiente, se recomienda crear un ambiente de aprendizaje con entornos tecnológicos lúdicos que permitan dinamizar los espacios de interacción y construcción de conocimiento, optando por liberar presiones por calificaciones, brindando apoyo y confianza al estudiante.

Además, sería interesante que en otros proyectos de investigación se lograra crear una red de aprendizaje en habilidades de emprendimiento basada en TIC, en la cual se integren padres de familia, estudiantes, docentes y directivos docentes de otras instituciones para promover la formación en esta cátedra desde la educación inicial hasta la educación media y lograr acercar al padres de familia ya que en la actualidad se encuentra muy distante de la escuela.

Finalmente, es importante tener presente que estas recomendaciones están sujetas a cambios, de acuerdo con el contexto, la población o edades de los estudiantes.

Referencias Bibliográficas

- Adame Rodríguez, S. I., Lloréns Baez, L., y Schorr Wiener, M. (2013). Retrospectiva de los repositorios de acceso abierto y tendencias en la socialización del conocimiento. *Revista electrónica de investigación educativa*, 15(2), 148-162.
- Alarcia, Ò. F., y del Arco Bravo, I. (2012). La influencia de las TIC en la interacción docente y discente en los procesos formativos universitarios. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 9(2), 31-47. Recuperado de https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=La+influencia+de+la+TIC+-+fLORES+AND+aRCO&btnG=
- Almenara, J. C. (2002). *La formación virtual: principios, bases y preocupaciones*. Pérez, R. Recuperado de http://www.comenius.cl/recursos/virtual/eva/Modulo_1/Recursos/La_formacion_virtual.pdf
- Altınay-Gazi, Z., y Altınay-Aksal, F. (2017). Technology as mediation tool for improving teaching profession in higher education practices. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(3), 803-813.
- Alvarez, R., Bellido, M., y Atencia, B (2019) Teaching though ICT in obligatory secondary education. Analysis of online teaching tools. *RED: Revista de Educación a Distancia* Num. 59, Artc. 15.
- Andrade, H. H. y Gómez, L. C. (2009). *Tecnología informática en la escuela*, Bucaramanga, Colombia.

- Arciniegas, C. M. A., y Builes, E. C. (2011). La educación para el emprendimiento y empresarismo virtual: potencialidades. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 1(32), 1-8. Recuperado de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/viewFile/23/50>
- Araya-Pizarro, S., Varas-Madrid, C., y Poblete-Ibaceta, M. (s.f.) Ética y emprendimiento: una reflexión sobre los valores del emprendedor del siglo xxi.
- Barbosa, J. C. (2011). *El Guión de Aprendizaje como eje para la virtualización*. Proyecto Innova Cesal. Unión Europea, Universidad Veracruzana. Recuperado de http://www.innovacesal.Org/innova_public/cajon_Infos/muestra_informacion_texto_casos.
- Barbosa, J., Barbosa, J., y Villamizar, J. (2016). Trabajo colectivo y sistematización de experiencias educativas: Aportes desde la formación en modalidad virtual. UIS. *Revista Ciencia, Cultura y sociedad*. 3 (2) 55-63 Julio – Diciembre. Colombia. Recuperado de <https://www.lamjol.info/index.php/CCS/article/view/5988>
- Barrera Malpica, S. P. (2015, March). Buenas prácticas para la educación en emprendimiento en la educación básica y media: implementación del Modelo “s”. In *Memorias: XXIV Congreso Latinoamericano sobre Espíritu Empresarial*. Universidad Icesi. https://www.icesi.edu.co/images/Centros/cdee/informes/coleccion_dice/DICE5.pdf#page=85
- Blas, T. y Rojas, A. (2015). *Uso de la plataforma Moodle para el desarrollo de la competencia de emprendimiento en los estudiantes de 4° grado de educación secundaria de menores de una institución educativa de Ucayali* (tesis de posgrado). Pontificia universidad Católica del Perú.

- Bonilla-Llanes, A., Botello-Trillor, D., Eguis-Pabó, E., Manjarrez, T. D., Pedroza-Miranda, O., y Ponzon-Rodríguez, R. (2018). *Cultura de emprendimiento mediante la investigación como estrategia pedagógica apoyada en TIC*. Recuperado de <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2179>
- Bringué, X., y Sádaba-Chalezquer, C. (2010). *Niños y adolescentes españoles ante las pantallas: rasgos configuradores de una generación interactiva*.
- Calderón Lozano, C. P. (2018). *Lineamientos Sobre Formación En Emprendimiento De Base Tecnológica Para Apoyar El Rediseño Curricular Del Programa De Tecnología Empresarial Del Ipred-Uis* (Doctoral dissertation, Universidad Industrial de Santander, Escuela De Estudios Industriales Y Empresariales). Recuperado de <http://noesis.uis.edu.co/bitstream/123456789/35669/1/172417.pdf>
- Campos, O. R., y Méndez, G. C. (2013). La enseñanza del emprendimiento a partir del aprendizaje basado en problemas (abp) en la educación media técnica. *Amazonia Investiga*, 2(2), 46-70. Recuperado de <https://amazoniainvestiga.info/index.php/amazonia/article/view/639>
- Cardona L. (2014). *El Grupo G&A Ltda. Emprendimiento, creatividad y TIC*. Recuperado [de https://www.magisterio.com.co/articulo/emprendimiento-creatividad-y-tic](https://www.magisterio.com.co/articulo/emprendimiento-creatividad-y-tic)
- Coll, C. (2008). *Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades*.
- Coll, C., Goñi, J. O., y Majós, T. M. (2007). Tecnología y prácticas pedagógicas: las TIC como instrumentos de mediación de la actividad conjunta de profesores y estudiantes. *Anuario de psicología/The UB Journal of psychology*, 38(3), 377-400. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/AnuarioPsicologia/article/view/76571>
- Competencias Laborales Generales. (s.f.) *Guía No. 21. Revolución educativa Colombia aprende*. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-106706_archivo_pdf.pdf

- Costa, S. R. S., Duqueviz, B. C., y Pedroza, R. L. S. (2015). Tecnologias Digitais como instrumentos mediadores da aprendizagem dos nativos digitais. *Psicologia Escolar e Educacional*, 19(3), 603-610.
- Dela Riestra, M.R. (2009). *Estudio sobre las posibilidades de las “plataformas para educación virtual” (E. Learning) en el aprendizaje organizacional*. Tesis, Aportes para el diseño de sistemas educativos.
- Documento CONPES 4011 (2020). *Consejo nacional de política económica y social, República de Colombia, departamento nacional de planeación*. Política Nacional de Emprendimiento. Recuperado de [https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ% c3% b3micos/4011.pdf](https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ%c3%b3micos/4011.pdf)
- Duque, A. M. (2017). *Modelos educativos en emprendimiento*. Universidad de Sevilla - España.
- Duran, S., Parra, M., Márceles, V. (2015). Potenciación de habilidades para el desarrollo de emprendedores exitosos en el contexto universitario. *Red de revistas científicas de américa latina, el caribe, España y Portugal*. (77) 200-2015.
- Durán-Aponte, E., y Arias-Gómez, D. (2016). Actitud emprendedora y estilos emocionales. Contribuciones para el diseño de la formación de futuros emprendedores. *Gestión de la educación*, 83-102. Recuperado de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/gestedu/article/view/25490/25774>
- Fejes, A., Nylund, M., y Wallin, J. (2019). How do teachers interpret and transform entrepreneurship education?. *Journal of Curriculum Studies*, 51(4), 554-566. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/00220272.2018.1488998?needAccess=true>

- García, M., Salinas, R., Hernández, E., Cruz, M., Sánchez, M., y Santos, A. (s.f.) *Catedráticos de la Facultad de Comercio Administración y Ciencias Sociales (FCACS)* Recuperado de <http://www.eumed.net/ce/2012/gshcss.pdf>
- García Martín, S., y García Martín, J. (2021). Uso de Google Classroom como plataforma educativa en estudios universitarios. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, 30, 34–39. Recuperado de: https://uids-primo.hosted.exlibrisgroup.com/permalink/f/ssq24r/TN_cdi_doaj_primary_oai_doaj_org_article_2a0bcf40d3cd4b549bcb58b4272763f5
- Guía 39 (2012). *La cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos. Orientaciones generales.*
- Heredia Ospina, D. P. (2018). *Estado del arte de la educación para el emprendimiento en Latinoamérica.* Tomado de <http://repository.usta.edu.co/handle/11634/16307>
- Hernández, L., Acevedo, J., Martínez, C., y Cruz, B. C. (2014, November). El uso de las TIC en el aula: un análisis en términos de efectividad y eficacia. In *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación* (Vol. 8, pp. 1-21).
- Hernández-Perlins, F. (2017). Impacto del aprendizaje del emprendimiento a través de las TIC. *International Journal of Educational Research and Innovation (IJERI)*, 8, 128-147.
- Hernández, S., Fernández, C. y Baptista, L. (2010). *Metodología de la investigación* Quinta Edición.
- Hidalgo, L. (2015, mayo - agosto). La cultura del emprendimiento y su formación. *Revista electrónica estudios de desarrollo social.* Recuperado de <http://www.revflacso.uh.cu/index.php/EDS/article/view/84/84>

- Hinestroza Moreno, D., Tobar Guerrero., y Bermúdez Monteagudo, B. (2018). El área emprendimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje. Una perspectiva desde la integración y transversalización en Básica Primaria. *Revista Conrado*, 14(65), 211-216. Recuperado de <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/837>
- Latorre, A. (2005). *La investigación – acción conocer y cambiar la práctica educativa*, Barcelona, España: Grao.
- Latorre, Z. V. (2011). *La motivación, el autoconcepto y la creatividad, como factores esenciales para el emprendimiento*.
- Ley 1014 (27 de enero de 2006). *Ley de fomento a la cultura del emprendimiento*. *Diario Oficial de la República de Colombia*, Bogotá, Colombia.
- Ley 1780 (2 mayo de 2016), “*Por medio de la cual se promueve el empleo y el emprendimiento juvenil, se generan medidas para superar barreras de acceso al mercado de trabajo y se dictan otras disposiciones*” Congreso de la República.
- López Lozano, D. P. (2009). *Modelo pedagógico para desarrollar habilidades de emprendimiento en estudiantes de educación media básica en colegios distritales de la Localidad de Chapinero*. Recuperado de <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/9125>
- Manso, J., y Thoilliez, B. (2015). La competencia emprendedora como tendencia educativa supranacional en la Unión Europea. Entrepreneurial competence as a supranational educational trend in the European Union. *Sociedad Española de Pedagogía*. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.uis.edu.co:2095/eds/detail/detail?vid=2&sid=7be526bd-d383-4466-bbd8-1e75e1343885%40pdc-v-sessmgr06&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3d%3d#AN=edselc.2-52.0-84960915515&db=edselc>

- Martínez Martínez, D. L. (2021). *Aplicación de las TICS para mejorar el aprendizaje de emprendimiento y gestión* (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador).
- Mckernan, J. (1999). *La investigación – acción y curriculum*, Madrid, España: Morata.
- Medina Vidal, F., Monteiro, I., Briones Peñalver, A. J., Serdeira Azevedo, P., Martínez Martínez, I. J., Contreiras, J., y Hernández Gómez, E. (2015). Entrepreneurship, communication and ICT in secondary education. *ICERI2015 Proceedings*, 2252-2260. Recuperado de <https://sapiencia.ualg.pt/bitstream/10400.1/10256/1/III%20COMUNICACION%201d2%20CON%20ISBN%20ICERI%202015%20ENTREPENEURSHIP%20%20Ileana%20Pa%20ula%20%20%20Portugal%201537.pdf>
- Mintic, Colciencias y Parquesoft (s.f.). *Modelo para el emprendimiento TI Colombia. Guía para la comprensión del modelo y su estrategia de implementación*.
- Montoro Fernández, E., & Ballesteros Moscosio, M. Á. (2016). Competencias docentes para la prevención del ciberacoso y delito de odio en Secundaria. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, RELATEC*, 15 (1), 131-142. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/66102?>
- Morales, A., y Corredor, H. A. (2016). Las redes sociales: Una estrategia pedagógica para incentivar el emprendimiento. *Ciencia y poder aéreo*, 11(1), 242-255. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5776197>
- Moreira, P. (2019). El aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes. *Rehuso*, 4(2), 1-12. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1845>

- Moreno, R. (2014) *Plan estratégico del colegio Gimnasio Superior en la ciudad de Bucaramanga para el 2016*. Universidad de la sabana. Recuperado de <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/11984>
- Nieto, L. K. H., y Aguirre, L. F. M. (2012). Usos de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en un proceso formal de enseñanza y aprendizaje en la Educación Básica. *Zona próxima*, (16), 2-13.
- Orozco, A., y Díaz, P. (2018). Aprendizaje Basado en Proyectos. Experiencia didáctica en educación secundaria implementando las TIC en la asignatura Aprender, Emprender y Prosperar. *Revista Científica de FAREM - Estelí. Medio ambiente, tecnología y desarrollo humano*. Recuperado de <http://repositorio.unan.edu.ni/8742/1/4Texto%20del%20art%C3%ADculo-619-1-10-20180912.pdf>
- Ortiz, L. F. (2007). Campus Virtual: la educación más allá del LMS. *Revista de universidad y sociedad del conocimiento*, 4(1), 1-7. Recuperado de <https://www.learntechlib.org/p/149482/>
- Osorio Tinoco, F. F., y Pereira Laverde, F. (2011). Hacia un modelo de educación para el emprendimiento: una mirada desde la teoría social cognitiva. *Cuadernos de Administración (01203592)*, 24(43).
- Ovalles-Toledo, L. V., Freitas, Z. M., Urbina, M. Á. O., y Guerra, H. S. (2018). Habilidades y capacidades del emprendimiento: un estudio bibliométrico. *Revista Venezolana de Gerencia*, 23(81), 217-234. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/290/29055767013/29055767013.pdf>

- Pérez, Y. G., Zaldívar, I. E. R., y Queipo, E. A. B. (2015). La mediación con las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación superior. *Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación*. ISSN 2224-2643, 6(6), 155-164.
- Plan Educativo Institucional (PEI ,2017) Colegio Técnico Industrial Jose Elias Puyana, Floridablanca, Colombia
- Prado, S. A., Cadavieco, J. F., y Sevillano, M. Á. P. (2013). Ventajas de la incorporación de las TIC en el envejecimiento/Advantages of incorporating ICT in aging. *Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa-RELATEC*, 12(2), 131-142.
- Quiroga Sichacá, L. E. (2011). Posibilidades y limitaciones de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para la docencia. *Actualidades pedagógicas*, 1(58), 65-79.
- Reinoso, J.F. y Sánchez, Melo, S. (2017) Ambientes Virtuales de Aprendizaje para estimular la actitud emprendedora: la Cátedra Virtual de Emprendimiento ECO Universidad del Tolima *Revista INNOVA ITFIP*, 1 (1), 29-35
- Rodríguez, R. (2009, julio). Nuevas perspectivas para entender el emprendimiento empresarial. *Pensamiento y gestión*, No. (26), 94-119. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.uis.edu.co:2158/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=350a5d12-ba8f-43d7-90bc-da7868deb454%40sessionmgr4007>
- Rojas Romero, N. L., Rodríguez Díaz, D. E., y Vargas Avendaño, A. N. (2018). *Estudio de factibilidad plataforma para la enseñanza del emprendimiento en la educación media*. Recuperado de <https://repository.ucatolica.edu.co/handle/10983/22528>
- Sánchez López, H. (2019). *Emprendimiento empresarial en la escuela y sus herramientas tecnológicas*. Recuperado de

https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/10466/4/2019_emprendimiento_em_presarial_escuela.pdf

Serie guías No. 21 (s.f). *Aportes para la construcción de currículos pertinentes*. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-106706_archivo_pdf.pdf

Scott, C: L. (2015). *El futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI? Investigación y Prospectiva en Educación UNESCO*, París. Documentos de Trabajo ERF, No.14. Recuperado de <https://www.uees.edu.sv/wp-content/uploads/2017/planeamiento/doc/EI%20futuro%20del%20aprendizaje.pdf>

Sobrado, F. y Fernández, R. (2010). Competencias emprendedoras y desarrollo del espíritu empresarial en centros educativos. Universidad de Santiago de Compostela. *Educación XXI*. 13. (1), pp.15-38. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.uis.edu.co:2095/eds/detail/detail?vid=1&sid=6deb037e-04be-4496-825b-f43e8d5b5183%40sessionmgr102&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3d%3d#AN=edselc.2-52.0-77958500814&db=edselc>

Telleria, M. B. (2012). Las TIC en la educación: nuevos ambientes de aprendizaje para la interacción educativa. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, (18), 83-112.

Teran-Yepe, E., y Guerrero-Mora, A. M. (2020). Teorías de emprendimiento: revisión crítica de la literatura y sugerencias para futuras investigaciones. *Revista Espacios*, 41(07). Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/a20v41n07/20410707.html>

- Torres, C. T. (2010). Consideraciones para la formación en emprendimiento: explorando nuevos ámbitos y posibilidades. *Estudios gerenciales*, 41-60. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0123592310701339?via%3Dihub>
- Varela, R. y Bedoya, O. (2006, julio - septiembre). *Modelo conceptual de desarrollo empresarial basado en competencias, estudios gerenciales*. Vol. (11), No. 100, 25. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/eg/v22n100/v22n100a01.pdf>
- Vargas, G. L. (2019). *Importancia, características y expectativas del emprendimiento en Colombia*. Recuperado de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/11691/1/2019_Importancia_caracter%20%ADsticas%20.pdf
- Zenteno, A.A., y Mortera, G. F.J. (2011). Integración y apropiación de las TIC en los profesores y los alumnos de educación media superior. *Revista innovación educativa*, (3), 1-12.

Apéndices

Apéndice A. Consentimiento informado para los padres de familia y estudiantes participantes de la investigación.



DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN SOBRE FOTOGRAFÍAS Y FIJACIONES AUDIOVISUALES (VIDEOS) PARA USO INVESTIGATIVO
(Para que los estudiantes que aparezcan en videos y fotos, lo entreguen a la docente)

Atendiendo al ejercicio de la Patria Potestad, establecido en el Código Civil Colombiano en su artículo 288, al artículo 24 del Decreto 2820 de 1974, y la Ley de Infancia y Adolescencia 1098 y a las exigencias de la Ley estatutaria 1581 de 2012 y el capítulo 25 del Decreto 1075 de 2015, por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales, la estudiante de maestría María Pastora Araque Alarcón, solicita la autorización escrita del padre/madre de familia, tutor y/o acudiente del (la) estudiante Laura Custello Puerto Bernal identificado (a) con tarjeta de identidad número 1097493053, matriculado en el COLEGIO TÉCNICO INDUSTRIAL JOSE ELIAS PUYANA, para que aparezca ante la cámara, en videograbaciones, fotografías y trabajos realizados por el estudiante con fin de adelantar un proceso de investigación que se realizará de manera sincrónica por la plataforma Meet.

La Estudiante de maestría me informó, además, que el propósito de las fotografías y los videos es evidenciar la implementación de una propuesta de formación basada en TIC, para promover habilidades de emprendimiento en los estudiantes de décimo grado de la modalidad académica en el colegio Técnico Industrial José Elías Puyana. El desarrollo de estas actividades pedagógicas tiene como objeto de trabajo de grado para los estudios de Maestría en Informática para la Educación en la Universidad del Santander (UIS), los cuales está realizando la docente María Pastora Araque Alarcón.

Así mismo, fui informado que las fotografías y videos serán objeto de divulgación y evaluación por parte del estudiante de maestría y serán socializados ante la comunidad educativa UIS.

Por último, AUTORIZAMOS y manifestamos entender que los fines de las imágenes, videos y los datos son netamente para uso exclusivo del proceso de investigación, sin ánimo de lucro, que en ningún momento serán utilizados para objetivos distintos y se velará por la protección de los datos personales.

Autorizo y manifiesto estar informado (a),

Cristella Bernal Blanco

Nombre del padre/madre de familia o acudiente - Cédula de ciudadanía

Cristella Bernal Blanco 63.332385

Nombre del estudiante - Tarjeta de Identidad

Laura Custello Puerto Bernal 1097493053

Fecha:..

20 Junio 2021

Apéndice B: Guión de aprendizaje



GUIÓN DE APRENDIZAJE

“AYUDA TIC EMPRENDEDORES”

Nº DE SEMANAS: [4] [MÁRGA PASTORA ARAQUE ALARCON]
 Nº DE HORAS/SEMANA: [2] [MAESTRIA INFORMÁTICA PARA LA EDUCACION]
 Nº DE TUTORIAS [4] [MAPA0629@GMAIL.COM]
 Actualización: [Junio 15 de 2011]


SALUDO DE BIENVENIDA

Es un gusto darle la bienvenida al curso “ayuda TIC emprendedores” que le aportará a su formación integral, logrando así tener mayor éxito en su desempeño personal y laboral.

A través de la Universidad Industrial de Santander UIS, una de las más importantes Instituciones Educativas que tiene el país, Usted vivenciará un proceso de aprendizaje, en modalidad a distancia, mediante actividades y tutorías presenciales programadas y la utilización de los medios tecnológicos de la comunicación que tenemos a nuestro alcance. Así mismo, y mediante sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) de uso libre y otros recursos en línea, los cuales favorecerán el desarrollo de competencias y habilidades permitiéndole estar a la vanguardia y a las exigencias en el campo empresarial, tecnológico de innovación y de competitividad.

Ingrese con entusiasmo y compromiso a esta experiencia académica que con disciplina, dedicación, organización, motivación y liderazgo logrará el éxito de su proceso de aprendizaje.

“Tus talentos y habilidades irán mejorando con el tiempo, pero para eso has de empezar” (Martin Luther King)



IMPORTANCIA DEL CURSO

“Cambia tus pensamientos y cambiarás tu mundo (Norman Vincent Peale)”

La sociedad actual hace parte de un mundo dinámico expuesto a cambios y procesos de adaptación permanente, acelerado, competitivo y globalizado, en constante aprendizaje, enfrentados a una serie de cambios y exigencias en el campo empresarial, tecnológico, de innovación y de competitividad. La cual exige que las personas se planteen retos individuales y grupales, en una permanente preparación para el desarrollo de competencias que permitan formar en el individuo un perfil proactivo para enfrentar las oportunidades en la vida laboral y social, logrando una mejor calidad de vida.

Es así, que los próximos gobernantes y líderes de nuestro país deben optar por una actitud emprendedora, con la cual el sujeto asume una condición optimista, adquiriendo comportamientos positivos al momento de presentar adversidades, aislando definitivamente los temores e incrementando la autoconfianza, creatividad e innovación sobre lo existente, persistiendo diariamente por alcanzar el éxito deseado.

Este curso “ayuda TIC emprendedor” contribuye a promover habilidades emprendedoras en los jóvenes de tal manera que les permita tener la capacidad para superar obstáculos que generalmente se presentan en la vida cotidiana y adquirir una visión más amplia para desarrollar ideas innovadoras que le permitan avanzar y generar progreso a nivel social e individual en un mundo cada vez más exigente.

Los campeones siguen jugando hasta que lo hacen bien (Billie Jean King)

COMPETENCIAS BASICAS Y CIUDADANAS

Competencias Generales

- Explorar el contenido del curso por medio del guión de aprendizaje.
- Permitir que el estudiante use creativa y estratégicamente herramientas para plantear la realidad que acontece en su contexto espacial y temporal, así como las experiencias de la vida misma.
- Interpretar el entorno y compartir experiencias, pensamientos, valores, conocimientos y puntos de vista, elementos fundamentales para construir espacios de interacción, participar en procesos de construcción y generar hechos para su transformación.



- Analizar situaciones que le permitan buscar diversas alternativas hasta llegar a la solución de un problema presente en cualquier ámbito de su vida.

METAS DE APRENDIZAJE

- Adquirir competencia en idear posibles soluciones a problemáticas identificadas dentro de una comunidad, apoyado del trabajo en equipo, el cual implica tener la capacidad de colaborar y cooperar con los demás, de formar parte de un grupo y trabajar conjuntamente para lograr las metas deseadas.
- Formar en habilidades emprendedoras a partir del enfoque Aprendizaje Basado en Problemas, es una propuesta didáctica en la cual establece estrategias de enseñanza, promoviendo el trabajo en equipo, la creatividad y una postura crítica ante la posible solución.
- Desarrollar habilidades para el uso de herramientas TIC, para abordar de manera individual y conjunta un problema de emprendimiento.



ELEMENTOS CARACTERÍSTICOS DEL GUIÓN DE APRENDIZAJE

I. PLAN DE APRENDIZAJE

Integra los diferentes elementos característicos del guion de aprendizaje.

II. UNIDAD DE APRENDIZAJE

Integra los diferentes elementos presentes en el proceso de aprendizaje para alcanzar las competencias, como son:

a. PRODUCTOS

Son las diferentes actividades que el estudiante debe realizar para evidenciar los aprendizajes logrados y tiene como objetivo la formación y desarrollo de las competencias y habilidades; promoviendo el trabajo autónomo y el trabajo colaborativo.



b. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

El foro, el chat, conversatorios y productos creativos como medios de interacción y trabajo colaborativo, en el cual se plantea una situación problema con el objetivo de buscar las posibles soluciones.

c. TUTORIAS

Permitirá al estudiante conocer con anticipación las acciones del proceso de formación que él debe desarrollar antes, durante y después del encuentro presencial indistintamente si será sincrónico o asincrónico.

d. LOS MATERIALES EDUCATIVOS

Cumplen la función de poner al estudiante en contacto con información científica, tecnológica, social y cultural y de estimular la capacidad de aprender del estudiante. Los materiales son desarrollados o seleccionados para responder a competencias y sus respectivas actividades.

e. RECURSOS DE APOYO

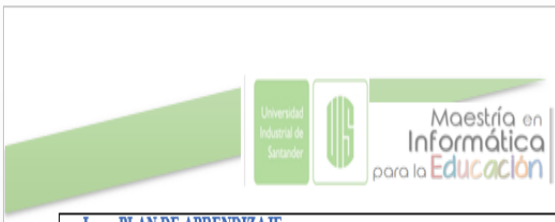
El recurso tecnológico de apoyo será la plataforma G SUITE especialmente, Meet y classroom, además de otros recursos TIC, los cuales apoyan el proceso de enseñanza aprendizaje.

f. TIEMPO

Representa la propuesta racional de tiempos para el desarrollo efectivo y significativo de la actividad y el logro de la competencia.

g. EVALUACIÓN

Sección que indica los parámetros de evaluación de las competencias logradas y demás experiencias de aprendizaje. Esta valoración se controlará por medio de puntos acumulados en el desarrollo de cada uno de los productos sugeridos a realizar. Se implementará por medio de rúbricas con criterios y puntos asignados.



I. PLAN DE APRENDIZAJE

El curso "ayuda TIC emprendedores" se desarrolla en dos partes:

Parte 1: Actividad de inducción, la cual comprende una tutoría previa al desarrollo de los ejes temáticos que se abordaran en el proceso de formación en habilidades emprendedoras. (Presentación del curso y estudiantes, instrumento diagnóstico, consentimiento informado, organización grupos de trabajo y tutorial sobre herramientas tecnológicas a trabajar).

Parte 2: Desarrollo de actividades correspondientes al ayuda TIC emprendedores, el cual estará organizado en 4 tutorías y cuyo proceso se desarrollara de manera virtual.

En el siguiente plan se aprecia el plan de acción relacionado al desarrollo de ayuda TIC emprendedores

Unidades de aprendizaje	Competencias Básicas	Contenido relacionado	Producto	Evaluación		Tiempo
				Instrumento	Ponderación en %	
Módulo 1	Explorar el contenido del curso por medio del guión de aprendizaje	Análisis del contenido del curso.	Producto 1: Formulación de 5 preguntas luego de analizar el guión de aprendizaje, plataforma virtual y curso en general.	Recurso tecnológico: Meet Classroom	20%	(2 horas)
Módulo 2	Permitir que el estudiante use creativa y estratégicamente herramientas para plantear la realidad que acontece en su contexto espacial y temporal, así como las experiencias de la vida misma.	-Motivación: videos alusivos al emprendimiento. - Identificación de una necesidad de un producto o servicio en un contexto social.	Producto 2: Padlet colaborativo entorno al emprendimiento. Producto 3: Juego, demuestro mis conocimientos.	Recurso tecnológico: Padlet Modelo Canvas Kahoot.it	20% 15%	(2horas)
Módulo 3	Interpretar el entorno y compartir experiencias, pensamientos, valores, conocimientos y puntos de vista, elementos fundamentales para construir espacios de Interacción, participar en procesos de construcción y generar hechos para su transformación.	Plantear un modelo de negocio, determinando un producto o servicio. (modelo Canvas) Socialización modelo de negocio diseñado	Producto 4. Caracterización del servicio o producto de la necesidad identificada, elaborando un modelo de negocio. Producto: 5 Video: Informe sobre producto o servicio diseñado.	Recurso tecnológico: Meet Modelo Canvas Classroom Canvas Classroom	15% 30%	(2 hora)
	Analizar situaciones que permitan buscar diversas alternativas hasta llegar a la solución de un problema presente en cualquier ámbito de su vida.					



II. UNIDADES DE APRENDIZAJE

MODULO 1. ANÁLISIS DEL CONTENIDO DEL CURSO

PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

Esta unidad le permitirá analizar y comprender el guion de aprendizaje general del curso, oportunidad para tener un acercamiento con los objetivos y actividades de aprendizaje. Además entender cada uno de los elementos que conforman el guión tales como: las competencias, los productos, las actividades, las tutorías, los materiales, los recursos, el tiempo y la evaluación.

1. COMPETENCIA BÁSICA

- Explorar el contenido del curso por medio del guión de aprendizaje

2. METAS DE APRENDIZAJE

- Analizar el plan presentado por la docente para estudiarlo y conocer todas sus actividades, temas y productos en busca de un mejor desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje.
- Apropiar la propuesta del curso a través de la exploración y análisis de los diversos enlaces y fuentes de información para el logro de los objetivos planteados.

3. PRODUCTOS

Producto 1: Formulación de 5 preguntas luego de analizar el guión de aprendizaje, plataforma virtual y curso en general.

Este producto se desarrolla de manera individual, por lo tanto usted debe realizar las siguientes actividades:

- Ingrese al correo institucional de [colpuviana](mailto:colpuviana@uis.edu.co) y busque la herramienta classroom.
- La docente orientadora enviará un link para ingresar al curso “ayuda TIC emprendedores”.
- Por medio de la dinámica “juntos hacemos más” se realizará la presentación de los estudiantes y del curso.



- Responder el instrumento diagnóstico.
- Organizar los grupos de trabajo colaborativo, según las orientaciones de la docente encargada.
- Lectura y análisis del contenido del Guion de aprendizaje
- Identificar la necesidad de servicio o producto en el contexto familiar o social.
- Presentación de las herramientas tecnológicas que se usaran en el desarrollo de cada tutoría.

4. TUTORIAS Y METODOLOGÍA PARA LA UNIDAD

Para el desarrollo de las actividades planteadas en este módulo 1 se proyecta la siguiente tutoría, orientaciones procedimentales y producto de aprendizaje.

Tutoría No 1: Introducción: Presentación de estudiantes y del curso “ayuda TIC emprendedores” y la plataforma como recurso tecnológico de apoyo.

Esta primera tutoría permite presentar a los estudiantes, el curso, los objetivos que este persigue y presentar el guión de aprendizaje, junto a la plataforma en la cual se realizarán los encuentros sincrónicos y dar a conocer el ambiente tecnológico de aprendizaje para generar los productos como resultado del proceso.

a. Actividades antes de la tutoría No. 1

Para realizar este producto debe desarrollar las siguientes actividades:

- Para hacer parte de esta experiencia en habilidades emprendedoras, los estudiantes aspirantes a participar, previamente enviaron el consentimiento informado, debidamente firmado de parte de los padres de familia o acudiente y estudiante. El cual garantiza la disposición del estudiante y la autorización de parte de los padres de familia, para que el estudiante haga parte del curso ayuda TIC emprendedores.
- Ingrese a la cuenta institucional de [colpuviana](mailto:colpuviana@uis.edu.co).
- Ingrese al classroom, allí encontrará la tarea programada para leer y analizar detenidamente el guión de aprendizaje.



- Si presenta dudas, formule preguntas alusivas al curso “ayuda TIC emprendedores” esto permitirá mayor participación y un mejor desarrollo de las actividades planteadas en el guión.
 - Cada actividad y producto tiene un ponderado en puntos individuales y grupales, los cuales nos permitirán conocer al final del curso el grupo ganador.
 - Cada uno de los participantes subirán las preguntas al classroom, en la primera tarea asignada.
 - Los criterios que se tendrán en cuenta para la asignación de puntos son los siguientes:
 - 1- Asistencia y puntualidad en los encuentros sincrónicos.
 - 2- Entrega oportuna de los compromisos acordados en cada encuentro.
 - 3- Trabajo colaborativo en el desarrollo de las diversas actividades programadas en grupo.
 - 4- Compromiso, responsabilidad y creatividad en la resolución de problemas identificados en el contexto familiar o social.
 - 5- Realizar el proceso de coevaluación.
 - La docente resuelve las preguntas como retroalimentación por medio del classroom.
- b. Actividades durante la tutoría No. 1**
- Presentación del curso, los estudiantes, el guión de aprendizaje y la plataforma en la cual se desarrollara la experiencia emprendedora. Finalmente la docente resolverá todas las inquietudes que se puedan generar.
 - Cada estudiante resuelve el diagnóstico, según las indicaciones de la docente.
 - Organizar los grupos de trabajo colaborativo para el desarrollo de las actividades y productos requeridos. Cada grupo asignará un líder.
 - Para la actividad de presentación de parte de los estudiantes se desarrollará la siguiente dinámica “juntos hacemos más”. Primero, cada estudiante analizará la situación problema expuesta por la docente, después de 3 minutos cada uno de los estudiantes mencionará el nombre completo y socializará la propuesta para solucionar la situación planteada. Segundo, se reunirán todos los participantes y analizarán nuevamente la misma situación



- y determinaran en grupo la opción más viable que satisfaga dicha necesidad. Momento de reflexión sobre la resolución de problemas y el trabajo en equipo.
- La docente orientará a cada grupo para el proceso de identificación de necesidad a trabajar en el contexto familiar o social.
 - Explicar paso a paso la forma de uso de la plataforma meet y classroom.
 - Formular las preguntas correspondientes al manejo de la plataforma.
- c. Actividades después de la tutoría No. 1**
- El compromiso de este encuentro consiste en ingresar y continuar explorando la plataforma meet y classroom.
 - Organizar un encuentro sincrónico para leer y analizar de manera grupal el material sobre el modelo de negocios Canvas. Este material estará ubicado en la tutoría 1.
 - Ahora, cada grupo se reunirá de manera sincrónica para analizar el contexto familiar y social para identificar y seleccionar la necesidad a trabajar en el marco de esta experiencia emprendedora. El análisis realizado por cada grupo se socializará en la próxima tutoría.
 - Compartir en el classroom las 5 preguntas que se tengan del curso en general, para resolverlas antes del próximo encuentro por classroom.

5. MATERIALES DE APRENDIZAJE ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD

Para evidenciar el logro de las competencias establecidas los estudiantes utilizarán diversos materiales que se exponen a continuación.

- Tarjeta de invitación al curso, el cual se desarrollará de manera virtual por medio de la plataforma ~~Meet~~ y ~~Classroom~~. Este se convierte en un espacio de aprendizaje en línea, logrando brindar las herramientas para interactuar y generar conocimiento en estas experiencias pedagógicas de manera creativa y colaborativa.
- El guion de aprendizaje, es la propuesta formativa del curso, en el cual están planeadas las actividades y demás elementos que se proponen en este curso, como evidencias del proceso de enseñanza aprendizaje.



- Documento pdf sobre el modelo de negocios canvas, compartido en el classroom, para leer y analizar los elementos que conforman el lienzo canvas.
- Dinámica individual y grupal “juntos hacemos más” a continuación encontrará la situación problema que se planteará a los participantes para su respectivo análisis.

“Esta empresa habitualmente paga a sus empleados en función de los logros conseguidos. Y mientras algunas empresas reparten comisiones entre los miembros de un equipo, otras premian a los empleados de manera individual: en función de las ventas o los objetivos marcados, es una persona la que recibe la comisión. Este tipo de incentivos han provocado roces entre los trabajadores, pues la competitividad que se crea trae consigo conflictos entre trabajadores.

Para evitar que se continúe con esta situación que ha generado inconformismo entre los empleados y por consiguiente las ventas se han reducido en un 70%. Ayudemos a salvar lo que queda de esta organización”.

Teniendo en cuenta la situación problema presentada, identifique cual fue la habilidad que no le dieron la mayor importancia y ahora ustedes serán los encargados de crear propuestas estratégicas para recuperar esta empresa y no perder el recurso humano que aún queda.

Entorno a la situación presentada, podríamos analizar y responder conjuntamente las siguientes preguntas las cuales nos ayudaran a identificar la necesidad de producto o servicio para el modelo de negocio que cada grupo elaborará:

- 1- ¿Alguien de la familia o amigo ha emprendido una idea de negocio?, ¿en estos momentos necesita apoyo para fortalecer su negocio?
- 2- ¿Cuál es el problema o necesidad por resolver?
- 3- ¿Cuál es el producto o servicio que vende?
- 4- ¿Quiénes serán mis posibles clientes?



- 5- ¿Quién es mi competencia?
- 6- ¿Cuál es el producto agregado que me hace diferente a los demás?
- 7- ¿Cómo ganará dinero con ese negocio?
- 8- ¿Cómo atraeré los clientes?
- 9- ¿Qué hará para fidelizar los clientes?
- 10- ¿Cómo se relacionará con sus clientes?
- 11- ¿Qué medios usará para comunicarse con sus clientes?

Por lo tanto es importante resaltar las siguientes habilidades como parte fundamental en el momento de emprender. López y Chávez, (2009) definen la resolución de problemas como “la capacidad de idear la solución que dará lugar a una clara satisfacción del problema del cliente atendiendo sus necesidades, problema y objetivos de negocios (del cliente) y la facilidad interna de resolución” (p.40). Y el trabajo en equipo “implica la capacidad de colaborar y cooperar con los demás, de formar parte de un grupo y de trabajar juntos” (p.40).

6. RECURSOS DE APOYO

Plataforma Meet y classroom

7. TIEMPO

La entrega del producto de aprendizaje se realizara dos días después de realizada la tutoría inicial.

Producto 1: Formular 5 preguntas correspondientes al guión de aprendizaje, a la plataforma virtual y al curso en general y compartirlas en el classroom.

8. EVALUACIÓN

Producto 1: Formular 5 preguntas correspondientes al guión de aprendizaje, a la plataforma virtual y al curso en general “ayuda TIC emprendedores”. 20 puntos

A continuación se detalla la rúbrica con los criterios de evaluación para el producto 1:



Proyectos Multimedia: módulo 1 Análisis del guión de aprendizaje, plataforma virtual y curso en general.



Producto No. 1: Formular 5 preguntas correspondientes al guión de aprendizaje, a la plataforma virtual y al curso en general.

Nombre del maestro/a: María Pastora Araque Alarcón

Nombre del estudiante: _____



CATEGORIA	20(superior)	15 (alto)	10(básico)	5(bajo)	Puntajes
Organización	Contenido bien organizado y estructurado relacionado al tema.	Usó los temas abordados, pero presenta debilidad en la organización en las preguntas formuladas.	La mayor parte del contenido está organizado lógicamente.	La organización y estructura de las preguntas no estuvo clara.	
Contenido	Cubre los temas a profundidad con preguntas bien formuladas.	Incluye conocimiento básico sobre el tema.	Incluye información esencial sobre el tema, pero tiene 1-2 errores en las preguntas formuladas.	El contenido es mínimo y tiene varios errores en la formulación de las preguntas.	
Originalidad	El producto demuestra gran originalidad. Las preguntas son claras.	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra medianamente claridad en las preguntas elaboradas.	Usa preguntas de otras personas (dándoles crédito), pero no hay casi evidencia de ideas originales.	Usa preguntas de otras personas, pero no les da crédito.	
Reglas ortográficas	No hay faltas de ortografía ni errores gramaticales.	Tres o menos faltas de ortografía y/o errores de puntuación.	Cuatro errores de ortografía y/o errores gramaticales.	Más de cuatro errores de ortografía y de gramática.	
Total puntaje de evaluación					

Fecha de creación: Mar 30, 2021 07:58 am (COT)



III. UNIDADES DE APRENDIZAJE

MODULO 2. IDENTIFICAR NECESIDAD DE PRODUCTO O SERVICIO

PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

Como podrá apreciar, esta unidad pretende abordar dos aspectos fundamentales en la formación de habilidades emprendedoras. El primero consiste en sensibilizar a los estudiantes entorno a la importancia del emprendimiento y el trabajo en equipo dentro de una organización o comunidad determinada. Adquiriendo nuevas perspectivas que le permitirá contar con elementos sólidos para identificar y construir un modelo de negocio que redireccione su vida, su crecimiento individual, colectivo y cumplimiento de logros propuestos. El segundo aspecto pretende que el estudiante identifique una oportunidad de negocio y diseñe un producto o un servicio, que dé respuesta a una necesidad identificada. Esto con el fin de promover en el estudiante competencias emprendedoras.

En el producto No. 2 se analizará la forma de como surgen las ideas emprendedoras y como abolir esquemas mentales que impiden el desarrollo y ejecución del alguna idea de negocio por sencilla que parezca. Y responder a las preguntas planteadas acerca de los videos. Este análisis permitirá tener un horizonte que no está sujeto a limite de edad, ni a condiciones económicas, pues lo que se espera es adquirir una visión emprendedora en jóvenes capaces de alcanzar las metas y obtener éxito en la vida.

Nuevamente se retomaran las preguntas planteadas en el módulo anterior, relacionadas al esquema de negocio para la idea emprendedora que ha seleccionado para desarrollar durante el proceso de formación en ayuda TIC emprendedores. Por lo tanto, es fundamental seleccionar una idea hacia la cual sienta arraigo.

La definición del modelo de negocio se hará teniendo como referente la metodología propuesta por Alexander Osterwalder y Yves Pigneur en su texto Generación de modelos de negocio, el cual se basa en nueve elementos que conforman el modelo canvas:



- Propuesta de valor.
- Segmentación de clientes.
- Canales
- Relaciones con los clientes
- Fuentes de ingreso
- Recursos clave
- Actividades clave
- Asociaciones clave
- Estructura de costos

1. COMPETENCIA BÁSICA

Permitir que el estudiante use creativa y estratégicamente herramientas para plantear la realidad que acontece en su contexto espacial y temporal, así como las experiencias de la vida misma.

2. METAS DE APRENDIZAJE

- Concienciar sobre la importancia del desarrollo de habilidades emprendedoras como parte de la formación y crecimiento individual y colectivo a partir de una necesidad o problema determinado para enfrentar las oportunidades en la vida laboral y social, logrando una mejor calidad de vida.
- Comprender la importancia del trabajo en equipo dentro de una organización o comunidad determinada, el cual implica tener la capacidad de colaborar y cooperar conjuntamente para el logro de los objetivos.
- Desarrollar habilidades emprendedoras con ayuda de diversas herramientas TIC siguiendo un proceso pedagógico para crear posibles soluciones a una necesidad de manera creativa e innovadora.



3. PRODUCTOS

Producto 2: Realizar colaborativamente un padlet entorno a los videos sobre emprendimiento.

Padlet: Luego de escuchar el contenido de los siguientes videos, de manera colaborativa cada uno de los participantes escribirá sobre el padlet lo más representativo e interesante de los videos relacionados al emprendimiento de “Mark Zukerberg” y “Andrés Barrero”. Para esta actividad se acumulan puntos por su participación.

El primer video titulado “Multimillonario a los 23 años con una Red Social | Mark Zukerberg, fundador de Facebook” permite conocer a un joven emprendedor a muy temprana edad, superando dificultades presentadas. Fue producido por Negocios y Emprendimiento, #Emprendedores#Éxito #negocios. Ubicado en 12 octubre 2020. Ver video en: Dar click sobre este link para observarlo.

<https://www.youtube.com/watch?v=JHRNCiQ0oiA>

El segundo video titulado “Emprender siendo joven: Andrés Barreto at TEDxIoven@Montevideo” precisa la posibilidad de emprender desde temprana edad. Fue producido por TEDxYouth. Ubicado en 12 septiembre 2013. Ver video en: Dar click sobre este link para observarlo.

https://www.youtube.com/watch?v=3OKJeeOa5WY&ab_channel=TEDxYouth

Ahora cada estudiante escribirá lo más llamativo e interesante de cada video y responderá las siguientes preguntas ¿Por qué es importante emprender y trabajar en equipo?, ¿De qué manera Mark Zukerberg analizo su contexto para proponer su idea emprendedora?, ¿Cuáles habilidades emprendedoras consolidaron las ideas de negocio de Mark Zukerberg?, ¿Qué habilidad fue relevante en las aspiraciones emprendedoras de Andrés?, ¿Cuál fue la estrategia aplicada por Andrés para crear posibles soluciones a la necesidad identificada?

La docente compartirá por el chat del encuentro virtual el link para trabajar el padlet colaborativo.

Algunos estudiantes realizarán la retroalimentación de la actividad realizada.



Producto 3: Identificación de un producto o un servicio – Jugando demuestro mis conocimientos.

Jugando demuestro mis conocimientos: Luego de seleccionar la necesidad de servicio o producto en un contexto social. La docente explicará el modelo Canvas, es importante estar muy atentos a la información que se comparte en este espacio porque seguidamente jugaremos “demuestro mis conocimientos”. Los participantes ganadores acumulan los puntos a favor del grupo al que pertenezca.

En este tercer video Cómo aplicar el modelo Canvas en el lienzo (Ejemplo práctico. Es un recurso tutorial para aprender a realizar un modelo de negocios. Fue producido por Trabajar Desde Casa. Ubicado octubre 2 de 2011. Ver video en: Dar click para abrir este link.

<https://www.youtube.com/watch?v=i1Le5GYkBT8>

En la reproducción del video, la docente encargada ampliará la explicación de cada uno de los elementos que conforman el modelo. Luego se resuelven las preguntas de los participantes y se continúa con el juego demuestro mis conocimientos. Para este juego debe ingresar a kahoot.it y seguidamente la docente les compartirá el código para ingresar al juego.

4. TUTORIAS Y METODOLOGÍA PARA LA UNIDAD

Tutoría 2. Identificar el problema o necesidad de producto

En este encuentro se pretende sensibilizar a los estudiantes entorno a la importancia del emprendimiento, el trabajo en equipo y la resolución de problemas dentro de una organización o comunidad determinada. Por lo tanto, los estudiantes tendrán la oportunidad de identificar una necesidad de producto o servicio, en sus contextos familiares y sociales. Cada grupo seleccionará una necesidad y diseñará un modelo de negocio con el lienzo canvas; con el objetivo de proponer soluciones a la necesidad identificada. Logrando tener una visión más amplia de la vida y la infinidad de propósitos que se pueden alcanzar en pro de mejorar la calidad de vida, del crecimiento individual, y cumplimiento de logros.



a- Actividades antes de la tutoría No. 2:

- Ingresar y explorar la plataforma classroom. Puede enviar un saludo a todos los integrantes del grupo “ayuda TIC emprendedores”
- Tener claridad de cada una de las actividades planeadas en el guion de aprendizaje.
- Revisar los enlaces y links para garantizar que se acceda a la información suministrada a través de estos.
- Analizar el video alusivo al modelo de negocios Canvas.
- Leer y analizar de manera grupal el documento en pdf sobre el modelo de negocios Canvas.
- Luego de reunirse cada grupo de manera sincrónica para analizar el contexto familiar y social para identificar y seleccionar la necesidad a trabajar en el marco de esta experiencia emprendedora, el estudiante líder seleccionado por cada grupo estará preparado para socializar la necesidad identificada.

b- Actividades durante la tutoría No.2:

- Se mencionarán los participantes que obtuvieron puntos por el producto de inducción.
- Se realizarán las actividades planteadas para el desarrollo de habilidades emprendedoras: Es importante escuchar, analizar y tomar atenta nota de cada uno de los videos.
- El primer video titulado “Multimillonario a los 23 años con una Red Social | Mark Zuckerberg, fundador de Facebook” permite conocer a un joven emprendedor a muy temprana edad, superando dificultades presentadas.
- El segundo video titulado “Emprender siendo joven: Andrés Barreto at TEDxJoven@Montevideo” precisa la posibilidad de emprender desde temprana edad.
- Ahora cada estudiante escribirá en el padlet lo más llamativo e interesante de cada video y responderá a las siguientes preguntas ¿Por qué es importante emprender y trabajar en equipo? ¿De qué manera Mark Zukerberg analizo su contexto para



proponer su idea emprendedora?, ¿Cuáles habilidades emprendedoras consolidaron las ideas de negocio de Mark Zuckerberg?, ¿Qué habilidad fue relevante en las aspiraciones emprendedoras de Andrés?, ¿Cuál fue la estrategia aplicada por Andrés para crear posibles soluciones a la necesidad identificada?

- La docente compartirá por el chat del encuentro virtual el link para trabajar el padlet colaborativo.
- Se socializarán algunos aportes de los participantes como retroalimentación.
- El estudiante líder seleccionado por cada grupo socializará la necesidad identificada por el grupo.

ACTIVIDADES PARA EL PRODUCTO No. 3

- Para la siguiente actividad tomar atenta nota de cada uno de los elementos del modelo Canvas.
- El tercer video cómo aplicar el modelo Canvas en el lienzo | Ejemplo práctico. Es un recurso tutorial para aprender a realizar un modelo de negocios.
- En la reproducción del video, la docente encargada explicará cada uno de los elementos que conforman el modelo.
- Se resuelven las preguntas que puedan surgir acerca del video.
- Ahora estamos preparados para jugar demuestro mis conocimientos por medio de la herramienta kahoot.it

c- Actividades después de la tutoría No. 2:

- Si llegase a presentar alguna duda o inquietud en el desarrollo de las actividades, usted puede escribir en el muro de classroom.
- Cada grupo organiza un encuentro sincrónico y de manera colaborativa construyen la primera propuesta del lienzo canvas, siguiendo los nueve parámetros de Alexander Osterwaldt, y Yves Pigneur.



5. MATERIALES DE APRENDIZAJE ESPECÍFICOS DE LA UNIDAD

- Padlet.com, espacio para compartir las ideas de cada participante acerca de los videos analizados.
- El líder de cada grupo socializa la necesidad identificada y concertada por el grupo.
- Video titulado "Multimillonario a los 23 años con una Red Social | Mark Zuckerberg, fundador de Facebook" permite conocer a un joven emprendedor a muy temprana edad, superando dificultades presentadas. Fue producido por Negocios y Emprendimiento, #Emprendedores#Exito #negocios. Ubicado en 12 octubre 2020. Ver video en: <https://www.youtube.com/watch?v=JHRNCiQ0oiA>
- Video titulado "Emprender siendo joven: Andrés Barreto at TEDxIovan@Montevideo" precisa la posibilidad de emprender desde temprana edad. Fue producido por TEDxYouth. Ubicado en 12 septiembre 2013. Ver video en: https://www.youtube.com/watch?v=30KJeeOa5WY&ab_channel=TEDxYouth
- Video Modelo Canvas | Cómo aplicar el modelo Canvas en el lienzo | Ejemplo práctico. Es un recurso tutorial para aprender a realizar un modelo de negocios. Fue producido por Trabajar Desde Casa. Ubicado octubre 2 de 2011. Ver video en: <https://www.youtube.com/watch?v=iLe5GYkBT8>
- Juego demuestro mis conocimientos por medio de la herramienta kahoot.it

6. RECURSOS DE APOYO

- Plataforma Meet y Classroom
- Recurso tecnológico para crear padlet de manera colaborativa: padlet.com
- Recurso tecnológico para demostrar los conocimientos. Kahoot.it
- Video acerca del modelo canvas
- Documento pdf sobre el modelo canvas.



7. TIEMPO

La entrega de los productos de aprendizaje se realizara en la fecha acordada antes de iniciar la siguiente tutoria.

Producto 2: El padlet sobre los videos alusivos a emprendimiento. Este producto se subirá al classroom dos días después de la tutoria.

Producto 3: Identificación de un producto o un servicio – Jugando demuestro mis conocimientos. Este producto se realizará durante el desarrollo del encuentro.

8. EVALUACIÓN

Producto 2: Padlet colaborativo entorno a los videos sobre emprendimiento 20 puntos

Producto 3: Modelo Canvas – Jugando demuestro mis conocimientos. 15 puntos

A continuación se detalla la rúbrica con los criterios de evaluación para el producto 2:

Proyectos Multimedia : Módulo 2 Padlet colaborativo

Nombre del maestro/a: María Pastora Araque Alarcón

Nombre del estudiante: _____

CATEGORIA	20(superior)	15 (alto)	10(básico)	5(bajo)	Puntajes
Organización	Contenido bien organizado dando respuesta a cada pregunta planteada.	La mayor parte del contenido de las respuestas está organizado lógicamente.	Se observa debilidad para organizar de manera lógica algunas respuestas a las preguntas planteadas.	Falta claridad y organización en las ideas expresadas, intentando dar respuesta a las preguntas planteadas.	
Contenido	Cubre los temas a profundidad con detalles y ejemplos. El conocimiento del tema es excelente.	Incluye conocimiento básico sobre el tema.	Incluye información esencial sobre el tema, pero tiene 1-2 errores en las respuestas.	El contenido es mínimo y tiene varios errores de coherencia en las respuestas.	



Originalidad	El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas.	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas innovadoras.	Usa ideas de otras personas (dándoles crédito), pero no hay casi evidencia de ideas originales.	Usa ideas de otras personas, pero no les da crédito.	
Reglas ortográficas	No hay faltas de ortografía ni errores gramaticales en las respuestas a las preguntas planteadas.	Tres ó menos faltas de ortografía y/o errores de puntuación.	Cuatro errores de ortografía y/o errores gramaticales.	Más de cuatro errores de ortografía y de gramática.	
Total puntaje de evaluación					

Fecha de creación: Mar 30, 2021 07:58 am (COT)



MODULO 3. MODELO DE NEGOCIO

PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

Esta unidad permitirá diseñar el modelo de negocio a partir del producto o servicio identificado por el equipo. Los participantes del curso “ayuda TIC emprendedores” deben realizar un análisis detallado de manera colaborativa sobre cada uno de los elementos del modelo canvas, para determinar la idea más apropiada y que se ajuste a la necesidad identificada. Lo anterior permite compartir y analizar diversas opiniones alrededor del problema y a la vez plantear una solución más acorde al contexto analizado. Por lo tanto cada equipo diseñará su modelo de negocio con el lienzo canvas.

1. COMPETENCIAS BASICAS

- Interpretar el entorno y compartir experiencias, pensamientos, valores, conocimientos y puntos de vista, elementos fundamentales para construir espacios de interacción, participar en procesos de construcción y generar hechos para su transformación.
- Analizar situaciones que permitan buscar diversas alternativas hasta llegar a la solución de un problema presente en cualquier ámbito de su vida.

2. METAS DE APRENDIZAJE

- Concienciar sobre la importancia del desarrollo de habilidades emprendedoras como parte de la formación y crecimiento individual y colectivo a partir de una necesidad o problema determinado para enfrentar las oportunidades en la vida laboral y social, logrando una mejor calidad de vida.
- Comprender la importancia del trabajo en equipo dentro de una organización o comunidad determinada, el cual implica tener la capacidad de colaborar y cooperar conjuntamente para el logro de los objetivos.



3. PRODUCTOS

Producto 4: Modelo de negocio

Luego de la Identificación de la necesidad del producto o servicio, cada grupo trabajará de manera colaborativa y abordará el material compartido en el [classroom Business Model Canvas](#) para analizar las posibles opciones del producto o servicio a crear. Para realizar esta actividad cada equipo debe considerar y determinar cada uno de los nueve elementos característicos del modelo canvas.

Producto 5: Presentación del producto o servicio diseñado

Cada grupo presentará el informe del modelo de negocio diseñado con relación al producto o servicio por medio del recurso tecnológico canvas.

Favor tener en cuenta los siguientes criterios para la presentación del producto o servicio en el modelo de negocio elaborado y que será socializado por medio del video.

- ✓ Mencionar la necesidad o problema identificado.
- ✓ Presentar la propuesta que viene siendo la solución a la necesidad.
- ✓ Recuerden, el líder presenta el grupo y con ayuda de los compañeros exponen la propuesta.
- ✓ Manifiestar cómo se sintió durante la experiencia emprendedora.
- ✓ Los líderes manifestarán cómo fue la experiencia al ser el representante del grupo.
- ✓ Duración del video no mayor a 8 minutos
- ✓ Revisar el video antes de subirlo, asegurarse que este bien editado.
- ✓ Todos los integrantes del grupo deben hacer parte de la presentación

Los puntos se asignarán de acuerdo a la creatividad, resolución de problemas, trabajo en equipo e innovación del producto o servicio diseñado.

Este producto será entregado en el classroom dos días después del encuentro sincrónico.

4. TUTORIAS Y METODOLOGÍA PARA LA UNIDAD

Para el desarrollo de las actividades planteadas en el módulo 3 se proyecta la siguiente tutoría, orientaciones procedimentales y producto de aprendizaje.



Tutoría 3: Diseño de un producto o servicio

a- Actividades antes de la tutoría No. 3:

- Revisar los enlaces y links para garantizar que se acceda a la información suministrada a través de estos.

b- Actividades durante la tutoría No. 3:

- La docente presentará el modelo Canvas por medio de un video, explicando cada elemento que lo integra.
- Cada grupo de trabajo descargará la plantilla del modelo Canvas para desarrollarlo de manera colaborativa.
- <https://descargamodelo.com/descargar-modelo-canvas/>
- Cada uno de los grupos se reunirán en una sala diferente para diseñar el modelo de negocio, por medio de la plataforma Meet. Cada grupo invitará a la docente a cada sala para escuchar y solucionar dudas. El líder de cada grupo tomara la evidencia del trabajo colaborativo y lo subirá junto al modelo de negocio diseñado al classroom en la tarea No. 4.
- Se presentara el recurso canva.com a los participantes para que cada grupo realice el video por el cual socializarán el producto o servicio diseñado y además compartirán los aspectos positivos y negativos de la experiencia en el desarrollo de habilidades emprendedoras.
- Los estudiantes enviaran al classroom los avances del trabajo.

Actividades después de la tutoría No. 3

- Revisar el avance del trabajo y terminar el modelo de negocio.
- Elaborar el video de presentación del informe acerca de la experiencia obtenida y presentar el modelo de negocio elaborado por medio de la herramienta [canva](https://canva.com).
- Subir el video de presentación del informe en el [classroom](https://classroom.google.com/) un día antes del encuentro final.



Tutoría 4: Presentación del producto o servicio diseñado

Actividades antes de la tutoría No. 4:

- Elaborar un informe explicativo del producto o servicio diseñado de manera colaborativa y compartir la experiencia obtenida en este curso en habilidades emprendedoras.

Actividades durante la tutoría No. 4:

- Presentación del informe final del producto o servicio elaborado por medio de un video en la herramienta tecnológica canva.
- Se revisará el consolidado de puntos adquiridos por cada grupo, para determinar el grupo ganador.
- Se entregará el premio al grupo ganador
- Palabras de felicitaciones y agradecimiento de parte de la docente encargada.

Actividades después de la tutoría No. 4

- El grupo ganador disfrutará el premio otorgado
- Momento para evaluar el desarrollo del curso “ayuda TIC emprendedores por medio de un formulario de google.

5. MATERIALES DE APRENDIZAJE ESPECÍFICO

Video Modelo Canvas | Cómo aplicar el modelo Canvas en el lienzo | Ejemplo práctico. Es un recurso tutorial para aprender a realizar un modelo de negocios. Fue producido por Trabajar Desde Casa. Ubicado octubre 2 de 2011. Ver video en:

<https://www.youtube.com/watch?v=iLe3GYkBT8>

En este link podrá descargar el modelo canvas, para desarrollar el trabajo correspondiente al diseño del producto o servicio, según la necesidad seleccionada.

<https://descargamodelo.com/descargar-modelo-canvas/>



Video como hacer video en **canva**. Es un recurso tutorial para aprender a realizar videos. Fue producido por Club HDPLE. Ubicado abril 23 de 2020. Ver video en:

<https://www.youtube.com/watch?v=mRMzb6Pd994>

MODELO CANVAS

Aliados Clave	Actividades Clave	Propuesta de Valor	Relación con el Cliente	Segmentos de Clientes
	Recursos Clave		Canales	
Estructura de Costes		Estructura de Ingresos		

Este modelo es una herramienta de negocio **Canvas** o **Business Model Canvas** creada para orientar a emprendedores en la creación de modelo de negocios. Este se divide en 9 módulos, cada uno se caracteriza por ser parte fundamental para la creación de un negocio y lograr los resultados esperados. (Osterwalder, y Pigneur, 2011). Los cuales se explican a continuación:

Segmento de mercado: La empresa define el grupo de clientes específicos a quienes ofrecerá el producto o servicio. Algunos de estos son: mercado de masas, nichos de mercado, mercado segmentado, mercado diversificado y mercado multilaterales. Ejemplo: Madres con niños hasta 10 años de edad.

Propuesta de Valor: Es el conjunto de productos o servicios que satisfacen las necesidades de los clientes. Estos valores pueden ser cualitativos como el precio, velocidad del servicio etc. Y los



cualitativos hacen referencia al diseño y experiencia del cliente entre otros. Ejemplo: Educación y juego en un solo concepto.

Canales: Son los medios por el cual entregara la propuesta de valor, o sea las formas de distribución y venta entre la empresa y el cliente. Ejemplo: ventas en internet, tiendas propias, tiendas de socios y mayoristas.

Relación con clientes: Analiza y define el tipo de relación que desea tener con los clientes, puede ser personal o automatizada, basada en la captación de clientes y fidelización de clientes. Ejemplo: Asistencia personal y **call-center** para atender el servicio postventa.

Fuente de ingresos: Es importante tener claridad cómo vas a ganar dinero por el producto o servicio que prestara al cliente objetivo. (Ventas de activos, cuota por suscripción, préstamo y publicidad...) Ejemplo: Venta de juguetes.

Recursos Clave: Identificar cuales son los activos más importantes para que funcione el modelo de negocio, puede ser físicos, económicos, intelectuales (marcas, información privada, derechos de autor y base de datos de clientes) o humanos. Ejemplo: Tienda, juguetes, personal.

Actividades Clave: Son las acciones que debe emprender en la empresa para que funcione, o sea es a lo que se dedicará tu empresa. Ejemplo: Diseño, producción, resolución de problemas y venta de juguetes educativos.

Asociaciones Clave: Son los agentes, proveedores y socios que hacen posible el funcionamiento de la empresa, entre las cuales tenemos: Alianzas estratégicas, proveedores y empresas conjuntas etc.

Estructura de Costes: Es la descripción de todos los costes que implica el funcionamiento de un modelo de negocio. Ejemplo: Personal, diseño y producción de juguetes...

6. RECURSOS DE APOYO

- Plataforma Meet y Classroom.
- Video tutorial canva
<https://www.youtube.com/watch?v=mRMzb6Pd994>



7. TIEMPO

Socialización del Producto 4: Los estudiantes subirán al classroom el modelo de negocio correspondiente al diseño del producto o servicio en la fecha indicada por la docente.

8. EVALUACIÓN

Producto 4: Caracterización del servicio o producto de la necesidad identificada por medio del modelo Canvas, elaborando un modelo de negocio. 15 puntos

Producto 5: Presentación informe del modelo de negocio diseñado por medio de un video en la herramienta canva. 30 puntos

A continuación se detalla la rúbrica con los criterios para la coevaluación del producto 4:

Proyectos Multimedia: módulo 3, modelo de negocio con lienzo canvas.

Nombre del maestro/a: María Pastora Araque Alarcón

Nombre del estudiante: _____

CATEGORIA	20(superior)	15 (alto)	10(básico)	5(bajo)	Puntajes
Organización	Contenido bien organizado usando títulos y la estructura del lienzo canvas para agrupar el material relacionado.	Usó títulos y la estructura del lienzo canvas para organizar, pero la organización en conjunto presentada aparenta debilidad.	La mayor parte del contenido está organizado lógicamente usando la estructura del lienzo canvas.	La organización no estuvo clara al presentar la estructura del lienzo canvas.	10
Contenido	Cubre los temas a profundidad con detalles y ejemplos. El conocimiento del tema es excelente.	Incluye conocimiento básico sobre el tema. El contenido parece ser bueno.	Incluye información esencial sobre el tema, pero tiene 1-2 errores en el contenido presentado.	El contenido es mínimo y tiene varios errores en la descripción de los elementos presentados.	5
Originalidad	El producto demuestra gran	El producto demuestra cierta	Usa ideas de otras personas (dándoles	Usa ideas de otras personas, pero	10



	originalidad. Las ideas son creativas e innovadoras.	originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas creativas.	crédito), pero no hay casi evidencia de ideas originales.	no les da crédito.	
Reglas ortográficas	No hay faltas de ortografía ni errores gramaticales.	Tres o menos faltas de ortografía y/o errores de puntuación.	Cuatro errores de ortografía y/o errores gramaticales.	Más de cuatro errores de ortografía y de gramática.	15
Total puntaje de evaluación					40

Fecha de creación: Mar 30, 2021 07:58 am (CDT)

A continuación se detalla la rúbrica con los criterios para la coevaluación del producto 5:

Proyectos Multimedia: módulo 3, Vídeo: Informe del modelo de negocio con lienzo canvas.

Nombre del maestro/a: María Pastora Araque Alarcón

Nombre del estudiante: _____

CATEGORIA	20(superior)	15 (alto)	10(básico)	5(bajo)	Puntajes
Creatividad	Contenido bien organizado usando títulos y la estructura del lienzo canvas para agrupar el material relacionado.	Usó títulos y la estructura del lienzo canvas para organizar, pero la organización en conjunto presentada aparenta debilidad.	La mayor parte del contenido está organizado lógicamente usando la estructura del lienzo canvas.	La organización no estuvo clara al presentar la estructura del lienzo canvas.	
Trabajo en equipo	Por el contenido y diseño se aprecia el trabajo colaborativo de los	Incluye conocimiento básico sobre el tema. El aporte fue de algunos integrantes del	Incluye información esencial sobre el tema, pero tiene 1-2 errores en el contenido	El contenido es mínimo y se evidencia el escaso trabajo colaborativo de parte de los	



	integrantes del grupo. Excelente presentación.	grupo. Contenido parece ser bueno.	presentado. Se observa poca colaboración de parte de algunos integrantes del grupo.	integrantes del grupo.	
Resolución de problemas	La solución presentada es acorde a la necesidad identificada. Excelente propuesta.	La solución presentada es medianamente acorde a la necesidad identificada. Buena propuesta.	La solución presentada es viable acorde a la necesidad identificada, pero necesita análisis en algunos elementos presentados.	La solución presentada es poco viable acorde a la necesidad identificada. Falto mayor análisis.	
Innovación en el modelo	El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e innovadoras	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas creativas.	Usa ideas de otras personas (dándoles crédito), pero no hay casi evidencia de ideas innovadoras	Usa ideas de otras personas, pero no les da crédito. Falto mayor creatividad e innovación.	
Total puntaje de evaluación					

Fecha de creación: Mar 30, 2021 07:58 am (CDT)



REFERENCIAS

Video "¿Multimillonario a los 23 años con una Red Social | Mark Zuckerberg, fundador de Facebook" permite conocer a un joven emprendedor a muy temprana edad, superando dificultades presentadas. Fue producido por Negocios y Emprendimiento, #Emprendedores#Exito #negocios. Ubicado en 12 octubre 2020. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=JHRNCiQ0oiA>

Video titulado "Emprender siendo joven: Andrés Barreto et al TEDxYouth@Montevideo" precisa la posibilidad de emprender desde temprana edad. Fue producido por TEDxYouth. Ubicado en 12 septiembre 2013. Recuperado de:

https://www.youtube.com/watch?v=30KJeeOa3WY&ab_channel=TEDxYouth

Video Modelo Canvas | Cómo aplicar el modelo Canvas en el lienzo | Ejemplo práctico. Es un recurso tutorial para aprender a realizar un modelo de negocios. Fue producido por Trabajar Desde Casa. Ubicado octubre 2 de 2011. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=i1Le6GYkBT8>

Enlace para crear las rúbricas:

http://rubistar.4teachers.org/index.php?screen=CustomizeTemplate&bank_rubric_id=45§ion_id=14&

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2011). Generación de modelos de negocio. Barcelona: Daustas SA Ediciones. Recuperado de: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56508306/osterwalder_INNOVACION-wtb-cover-page.pdf?Expires=1620277126&Signature=29f3Q11JE745xUFnfbUGNNLzciHC6ULV0nNvu86pWm947KSSHLSDTMPPCz6KfFosbZ9z0u7dL03OoLvkM-Ym-JePD4wqetWocnZpXv-ppsZFbGH0srUPuLJ-J-aVr-QQJ0eXrv7p98PmQO59rSvdlR7KUaqO5vi29GFmrl-g0uHcO3H2SnIbxi9u-On-vd7JFyGmih1dHa2rsStDzETvWIDmDAsCcQQM3c5mXWMBMfV6NkC6nrfAM2CPTHvGBaZ28XCPaGTdqTOFAmFmHbuX0pFuHax6pp-C90mu-jpDmiodr7x7Uir03pArQ9Y0L-JZrAZQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Video tutorial como hacer videos en canva. Fue producido por Club HDPLE. Ubicado abril 23 de 2020. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=mmRMz6p8d94>

Apéndice C: Cuestionario diagnóstico en FPE Y TIC

Instrucciones: responder a cada una de las siguientes preguntas.

1. Edad _____

2. Sexo: Femenino, masculino

3. ¿Posee acceso a Internet constante?

Sí

No

4. Si tiene acceso a Internet. ¿De qué forma accede para la clase?

Wifi propio

Wifi del vecino

Datos móviles

Otro, cuál? _____

6. ¿Qué recursos tecnológicos utiliza para acceder a la plataforma virtual?

a) Computador de escritorio _____

b) Computador Portátil _____

c) Tableta _____

d) Celular Smartphone _____

e) Ninguno _____

Otro ¿Cuál? _____

7. El recurso tecnológico que usa para las clases es:

- Personal

- Compartido con otros familiares

- Externo, como un café Internet

- Otros:

8. ¿Cuántas personas de su hogar están en la modalidad de educación virtual o tele trabajo?

1

2

3

4

5 o más

9. Según la pregunta anterior ¿Con cuántos equipos tecnológicos cuentan en casa?

1

2

3

4

5 o más

10. ¿Cuál cree que es la mayor problemática que tiene como estudiante en este contexto de virtualidad? puede seleccionar varias opciones

a) Desigualdad socio económica

b) Limitado acceso a libros y materiales de estudios

c) Proceso de aprendizaje

d) Acceso a internet

e) Impresión de materiales

f) Tecnología que no permite acceder a todos los recursos de trabajo

g) Capacidad de almacenamiento en el dispositivo de estudio

h) Otro, cuál? _____

11. ¿Para qué usa la Internet?

a) Revisar redes sociales _____

b) Uso académico _____

c) Mantenerse informado _____

d) Oportunidad de negocio _____

e) Buscar nuevos amigos _____

f) Juego online

g) Otra. Cuál? _____

12. Cuanto tiempo dedica al día, al uso de la internet?

a) Una hora _____

b) Dos Horas _____

c) Tres horas o más _____

13. ¿En qué nivel de conocimiento se ubica en relación al manejo de herramientas tecnológicas?

Regular _____ Bueno _____ Excelente _____

14. ¿Cómo ha sido el aprendizaje obtenido sobre el uso de TIC?

a) Orientado _____

b) Iniciativa propia _____

15. ¿Qué buscadores de información académica utiliza en el momento de una consulta?

a) Google

b) Google académico

- c) Mozilla
- d) Scholarpedia
- e) Edge
- f) Opera
- g) Otro, ¿Cuál? _____

16. Desde su experienciaCuál o Cuáles recursos tecnológicos recomendaría? Y ¿Por qué?

a) Organizadores gráficos:

Cmaptools

Mindomo

Creately

Mind42

Xmind8

b) Diseño de infografías

Piktochart

Infogram

Canva

c) Presentaciones animadas:

Powtoon

Prezzi

Emaze

d) Editor de videos:

Movie maker

Filmora

Wevideo

e) Otro, ¿Cuál? _____

17. ¿De qué manera se ha dado el uso de herramientas tecnológicas?

a) Individual _____

b) Colectiva _____

ASPECTOS ACADÉMICOS

18. En caso de dudas académicas, ¿Qué persona o personas le prestan ayuda?

a) Maestros

b) Mamá

c) Papá

d) Abuelos

e) Tíos

f) Hermanos

g) Nadie resuelve las dudas

h) Otro, ¿Cuál? _____

SITUACIÓN EMOCIONAL

19. ¿Qué es lo que más le preocupa del aprendizaje virtual? *

20. ¿Cómo le ha afectado el uso de las TIC durante la pandemia? ¿Positiva o negativamente?

explica su respuesta

EMPRENDIMIENTO

21. Emprendimiento para usted es _____

22. ¿Desde la virtualidad se puede emprender? *

Si

No

Si la respuesta es afirmativa, Cómo emprendería?

23. Ha desarrollado habilidades en la escuela para emprender desde las TIC? *

Sí

No

24. ¿Al adquirir formación en emprendimiento usted considera tener mejores opciones? Puede elegir varias

A Nivel laboral _____

A nivel académico _____

Calidad de vida _____

Desarrollo de habilidades _____

No sirve para nada _____

25. ¿Cuáles habilidades considera que son importantes para emprender? Puede elegir varias opciones.

a) Trabajo en equipo

b) Resolución de problemas

c) Creatividad

d) Liderazgo

e) Identificar oportunidades

f) Facilidad de adaptación al cambio

g) Todas las anteriores

Apéndice D: Formato de diario de observación de la docente.



DIARIO DE CAMPO DEL ESTUDIANTE

NOMBRE DEL OBSERVADOR:		FECHA:	
META DE APRENDIZAJE:		TIEMPO:	
ENCUENTRO SINCRONICO No.		HORA:	
DESCRIPCION DE LO OBSERVADO			
APRENDIZAJE OBTENIDO			

Apéndice E: Formato de diario de observación del estudiante.



DIARIO DE CAMPO DEL INVESTIDAGOR

NOMBRE DEL OBSERVADOR:	FECHA:
POBLACION OBSERVADA:	TIEMPO:
META DE APRENDIZAJE:	ENCUENTRO SINCRONICO No.
DESCRIPCION DE LO OBSERVADO	
REFLEXION DE LA EXPERIENCIA	

Apéndice F: Diagnóstico final

Instrucciones: responder a cada una de las siguientes preguntas.

1. Edad _____

2. Sexo: Femenino, masculino

3. ¿Cómo califica el curso de habilidades emprendedoras con ayuda de las TIC?

Regular _____

Bueno _____

Excelente _____

4. Al terminar este curso, usted considera que ha recibido herramientas para emprender desde las TIC?

SI _____

NO _____

5. ¿Considera importante la formación en habilidades emprendedoras?

SI _____

NO _____

6. ¿El emprendimiento es viable para mejorar la calidad de vida?

SI _____

NO _____

7. ¿Después de esta experiencia, usted emprendería alguna idea de servicio o producto?

SI _____

NO _____

8. ¿Durante esta experiencia, se le presentó alguna dificultad en el proceso con el manejo de las TIC?

SI ____

NO ____

9. ¿Cómo fue el trabajo colaborativo en esta experiencia de habilidades emprendedoras?

a) Positivo

b) Negativo

10. Observaciones: Aquí puede escribir las sugerencias y recomendaciones para el mejoramiento del curso.

Apéndice G: Modelo Canvas

MODELO CANVAS

Aliados Clave	Actividades Clave	Propuesta de Valor	Relación con el Cliente	Segmentos de Clientes
	Recursos Clave		Canales	
Estructura de Costes			Estructura de Ingresos	

Apéndice H: Habilidades sobre emprendimiento

HABILIDADES CLAVES		Autor (es)
Propuesta por la UNESCO:	<p>Competencias personales: Iniciativa, resiliencia, responsabilidad y creatividad.</p> <p>Competencias sociales: Trabajo en equipo, trabajar en red, empatía y compasión.</p> <p>Competencias de aprendizaje: La gestión, la organización y la habilidad de convertir las dificultades en posibilidades.</p>	(Scott, 2015)
Enfatiza en siete habilidades que los estudiantes deben apropiarse para estar preparados y enfrentar la vida, el trabajo y a la ciudadanía en la actualidad.	Pensamiento crítico y resolución de problemas; Colaboración y liderazgo; Agilidad y adaptabilidad; Iniciativa y espíritu empresarial; Comunicación oral y escrita eficaz; Acceso a la información y análisis de la misma; Curiosidad e imaginación.	Wagner (2010) y el Grupo sobre el Liderazgo para el cambio de la Universidad de Harvard. Citado por (Scott, 2015)
Presentan cuatro competencias globales esenciales para ser competitivos en un mundo cambiante, con nuevas tecnologías y participar en la diversidad de la sociedad.	El aprendizaje a lo largo de la vida, resolución de problemas, autogestión, y trabajo en equipo.	La Cooperación Económica de Asia y el Pacífico. (APEC, 2018), Citado por (Scott, 2015)
Conciben la formación del emprendimiento desde una perspectiva integral de conocimientos,	Creatividad y resolución de problemas, trabajo en equipo y actitud positiva.	(Campos y Méndez, 2013)

HABILIDADES CLAVES		Autor (es)
valores, actitudes y habilidades creativas.		
Presenta un conjunto de habilidades con la perspectiva de fortalecer las competencias emprendedoras en el contexto educativo.	Creatividad, capacidad de iniciativa personal y grupal, resolución de problemas, la valoración de los riesgos económicos, elaboración de planes y proyectos empresariales y la toma adecuada de decisiones.	(Sobrado y Fernández 2010)
Propone que la formación en emprendimiento podría definirse y desarrollarse de acuerdo a las necesidades del contexto.	Habilidades comunicativas (persuasión), creación, reconocimiento de oportunidades emprendedoras, liderazgo de negociación, toma de decisiones, solución de problemas, vinculación con redes y administración del tiempo.	(Henrique y Da Cunha, 2008) citado por (Torres, 2010)
Plantean un grupo de habilidades, comportamientos, actitudes y valores para crear un modelo de transformación.	Fuerza vital, deseo de superación y progreso, capacidad de identificar oportunidades, visión de futuro, Habilidad creadora e innovadora, aceptación y propensión al cambio, iniciativa, libertad / autonomía / autogobierno, capacidad de toma de decisiones con información incompleta, convicción de confianza en sus facultades, actitud mental positiva hacia el éxito, compromiso / constancia / perseverancia, coraje para enfrentar situaciones inciertas y para correr riesgos, capacidad de realización, capacidad de administrar recursos, practicabilidad y productividad, capacidad de control, inconformismo positivo, soluciones y no problemas , responsabilidad / solidaridad / ética, capacidad de integrar hechos y circunstancias y liderazgo.	(Varela, 2001; Timmons, 1999; Áspero, 1984; MacClelland, 1961 y Giba 1988) Citados por (Varela y Bedoya, 2006)
Clasificaron las competencias de acuerdos a las necesidades de la	SER: liderazgo, Autoconocimiento y capacidad de autocrítica, autoestima e identidad personal, flexibilidad y adaptación,	(López y Chaves, 2009)

HABILIDADES CLAVES		Autor (es)
<p>sociedad, la cultura y las tendencias educativas actuales.</p>	<p>control emotivo, curiosidad, imaginación, creatividad e innovación</p> <p>SABER: Compromiso, responsabilidad, la cultura, pensamiento estratégico, informarse, autoaprendizaje.</p> <p>HACER: Iniciativa, perseverancia, razonamiento crítico y pensamiento sistémico, motivación y adaptación y orientación al logro.</p> <p>CONVIVIR: Expresarse, comunicarse con sensibilidad hacia los otros, trabajo en equipo, resolución de conflictos, solidaridad y empoderamiento</p>	
<p>En el estudio de estado de arte Plantean que la educación para el emprendimiento es exitosa cuando está orientado a una aprendizaje experimental y el profesor actúa como facilitador.</p>	<p>Promover la resolución de problemas, la creatividad y la evaluación entre pares.</p>	<p>(Gibb, 2002b; Solomon et al., 1994 citados por Klapper y Farber, 2016); (Müller y Anderson, 2014; Gibb, 2002b; Solomon et al., 1994; Citado por Klapper y Farber, 2016); citado por (Heredia, 2018)</p>

Apéndice I: Bases conceptuales de emprendimiento

Conceptos	Autor (es)
<i>Emprendimiento</i> : “Se deriva del término francés <i>entrepreneur</i> , que significa estar listo a tomar decisiones o a iniciar algo”	(Rodríguez, 2009, p.96)
<i>Entrepreneur</i> : Individuo capaz de tomar iniciativa con incertidumbre de sus ganancias. La idea anterior fue complementada con la afirmación, de que la incertidumbre es apoyada por una parte de dinero que posee el emprendedor.	(Cantillón,1680-1734); (Turgot,1727-1781); citados por (Rodríguez, 2009)
El emprendimiento es una actividad económica que puede variar dependiendo del individuo, del tiempo y lugar donde se desarrolle.	(Hoselitz, 1960); (Baptiste, 1767-1832) y (Smith, 1723-1790) citado por (Rodríguez, 2009)
Diferencia entre el empresario “tradicionalista” del “capitalista”. El primero es caracterizado por no tener la visión para ser empresario, mientras el segundo se distingue por su capacidad innovadora de obtener recursos, asumiendo su actividad como proyecto de vida.	(Weber,1864-1920 citado por (Rodríguez, 2009)
<i>Entrepreneur</i> : “Individuos emprendedores y empresarios que con sus actividades generan inestabilidad en los mercados de bienes y servicios”	(Schumpeter, 1883-1950), citado por (Rodríguez, 2009,p.100)
Emprendimiento o espíritu emprendedor: “Innovador, flexible, dinámico, capaz de asumir riesgos, creativo y orientado al crecimiento”	(Amit, 1997) citado por (Rodríguez, 2002, p.101)
Emprendimiento: Como un progreso que presenta oportunidades y conductas que un individuo con el tiempo puede convertirlo en iniciativa gerencial. Este término, además de relacionarlo con la creación de empresa, también hace referencia a la capacidad creativa e innovadora y de adaptabilidad para realizar una función o tarea específica en una empresa o de manera independiente.	(Bratnicki , 2005), citado por (Torres, 2010)

Conceptos	Autor (es)
Emprendimiento social: Es un proceso de creación de empresa orientado por la ética social, el cual se basa en la integración del servicios social y la capacidad para relacionarse públicamente, el cual hace hincapié a identificar y aprovechar las oportunidades para crear nuevas intervenciones que atiendan a las necesidades sociales de un grupo de personas.	(Bent, Goodiey 2002), citado por (Torres, 2010)
Espíritu empresarial como el desarrollo de competencias básicas personales, valores, creencias y actitudes con diferentes formas de reacción y acción, los cuales son base primordial para una cultura emprendedora de cualquier individuo social.	Varela y Bedoya (2006)
Emprendimiento: modelo mental que conlleva a crear y desarrollar una actividad económica con cierto grado de riesgo, liderazgo, creatividad e innovación, ya sea en una organización nueva o una existente.	El Libro Verde de la Comisión Europea (2003, citado por Mcelwee, 2006) citado por (Torres, 2010)
Entrepreneurship: “Se origina del francés <i>entreprendre</i> y del alemán <i>Unternehmen</i> que significa <i>emprende</i> ” entendiendo este término como la capacidad empresarial.	(Veerarghavan, 2009) citado por (Torres, 2010,p.45)
Espíritu emprendedor o en inglés “ <i>entrepeneurship</i> ”: “al desarrollo de proyectos innovadores, oportunidades para obtener un beneficio, o capacidad para desarrollar una idea nueva o modificar una existente” En este influyen factores económicos, sociales, psicológicos y culturales dados en un espacio o tiempo determinado.	(Hidalgo, 2015,p.3-4)
Es definido como: “Comportamientos, habilidades y atributos aplicados individualmente y/o colectivamente para ayudar a individuos y organizaciones de todo tipo a crear, hacer frente y disfrutar el cambio y la innovación que involucran niveles más altos de incertidumbre y complejidad como medio para lograr la realización personal”	(Gibb,,2005), citado por (Heredia, 2018,p.66)
Emprendimiento: Como la “transformación de las ideas en acción que se construye a partir de la interacción de variables, situacionales, sociales, y culturales que aportan el aprendizaje durante toda la vida, que desarrolla habilidades y competencias	(Shapero y Sokol (citado por Gómez, et al., 2017) y citado por (Heredia, 2018,p.67)

Conceptos	Autor (es)
de evaluación y viabilidad de las ideas identificadas como oportunidades”	

Apéndice J: Matriz General Diario de Campo

Categoría central	Definición de la categoría central	Codificación segundo nivel	Codificación primer nivel	Texto codificado
<p>Uso de las TIC para la educación virtual</p>	<p>Las TIC en la educación hacen parte de la innovación en las prácticas pedagógicas, permitiendo ambientes dinámicos, atractivos y de fácil acceso para comunidad educativa en pro de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.</p>	<p>Conectividad Recursos TIC Herramientas TIC Internet Redes sociales Aprendizaje Actitud positiva Motivación</p>	<p>Plataforma Classroom Computador académico Virtualidad Facebook WhatsApp Messenger Instragram Comprensión de temas Apoyo Seguridad Gratitud por la oportunidad Actitud positiva</p>	<p>Manifestaron aspectos generales sobre el curso. DJ “Permite formación y producción de material”. LP “Tiene conocimiento y práctica” MA “un avance en el uso de las TIC” LP “ Guión de aprendizaje y plataforma” DJ “formar los grupos de trabajo” MA “escoger el/la líder de los estudiantes LP “Dinámica, juntos hacemos más” LC “analizar problema planteado y dar la solución” Hablaron sobre sus sentimientos y perspectivas personales MF “resolvió las inquietudes” MA “aprendimos la importancia de las TIC y el trabajo en equipo” JN “aprovechar esta gran oportunidad para aprender y crecer como persona” AM “hizo que los estudiantes se sintieran cómodos y en confianza” JD “perder el temor a hablar” ST “preguntas (...) encuentro sincrónico”</p>

Categoría central	Definición de la categoría central	Codificación segundo nivel	Codificación primer nivel	Texto codificado
				<p>JD “Respetar las opiniones” Opinaron sobre la importancia de las habilidades HE “pensar de manera colectiva” HE “correcto comportamiento (...) mejor desempeño” JD “uso de Classroom” IR “buena comunicación” JD “trabajo en equipo” HE “no interesarse por los premios (...) mejorar para nosotros” HE “Personalmente me gustó esta experiencia. Aprendí sobre un tema que nunca había visto y aprendí sobre TIC. Agradezco a la profesora por la oportunidad.” IRAP “aprendí sobre TIC cosas nuevas y recomiendo este curso”</p>
<p>Emprendimiento para el desarrollo de competencias y habilidades</p>	<p>Es la capacidad de crear o mejorar una idea innovadora, constituida en un producto o servicio, el cual requiere de esfuerzo y trabajo con el</p>	<p>Ideas innovadoras Modelo de negocio Competencias habilidades Modelo de negocios Canvas Valores</p>	<p>Metas claras Calidad de vida Vencer obstáculos Independencia económica. Trabajo en equipo Resolución de problemas Perseverancia</p>	<p>Destacaron la importancia de adquirir habilidades emprendedoras. Dj “tener metas fijas” LP “saber lo que se quiere y tener compromiso” MA “darle cara a los obstáculos que se atraviesen” LP “ nunca dejar que los problemas arruinen lo construido</p>

Categoría central	Definición de la categoría central	Codificación segundo nivel	Codificación primer nivel	Texto codificado
	fin de obtener un beneficio económico.		Emprendedor	<p>JD “emprender desde temprana edad” HE “perseverante” IR “Esforzarse para conseguir lo que nos proponemos” JD “exitoso emprendedor” HE “lograr nuestras metas” JN “aprendimos a trabajar en equipo” AM “nos enseñó los valores más importantes para poder ser un buen emprendedor” JN “Emprendimiento mejora la calidad de vida de las personas”.</p> <p>Motivados a emprender</p> <p>- La mayoría de los participantes sí emprendería alguna idea o servicio después de haber vivido la experiencia emprendedora. “todos consideran que si se puede emprender desde las TIC” “El logro más determinante de este ejercicio es el hecho de tener ideas para emprender a diferencia de la conducta de entrada en la que no sabían cómo implementar lo que sabían. Todos han mejorado con respecto a este ítem.” “se valora como positivo el emprendimiento con el uso de herramientas TIC”</p>

Categoría central	Definición de la categoría central	Codificación segundo nivel	Codificación primer nivel	Texto codificado
				El grupo “se mantuvo motivado desde el inicio hasta el final del proceso”
Ambiente pedagógico para el Trabajo colaborativo y la resolución de problemas.	El trabajo colaborativo es el compromiso y apoyo mutuo existente en un grupo de individuos con un objetivo común. Planteando soluciones de manera conjunta a una situación determinada.	Facilidad en el desarrollo de los procesos Interacción y reflexión. Estrategias pedagógicas Proceso de enseñanza – aprendizaje.	Adquisición de conocimiento individual Desarrollo de habilidades. Liderazgo Diversas Estrategias Crecimiento profesional Mejoramiento continuo Creatividad	<p>Analizando lo aprendido</p> <p>Ante la pregunta: ¿De qué manera se ha dado el manejo de herramientas tecnológicas? La mayoría respondieron: “individual”</p> <p>¿Ha desarrollado habilidades en la escuela para emprender desde las TIC? La mayoría respondieron “No”</p> <p>¿Cuáles habilidades considera que son importantes para emprender? Todos coinciden en : “Trabajo en equipo, Resolución de problemas, Creatividad, Liderazgo, Identificar oportunidades, Facilidad de adaptación al cambio”</p> <p>“La experiencia fue enriquecedora para el docente que crece ante la mirada creativa y propositiva de los estudiantes”</p> <p>“La mayoría califican excelente la experiencia en habilidades emprendedoras”.</p> <p>“Con relación a la importancia de la formación</p>

Categoría central	Definición de la categoría central	Codificación segundo nivel	Codificación primer nivel	Texto codificado
				<p>en habilidades emprendedoras el 100% de los participantes respondieron positivamente”. “El trabajo colaborativo durante la experiencia en habilidades emprendedoras en su mayoría manifestaron que fue positivo”</p> <p>“La aplicación de diversas estrategias permitió una motivación hacia el aprendizaje”</p> <p>Logros: “permiten una interacción grupal” “un espacio de reflexión la posibilidad del trabajo colectivo(...) reconociendo que la interacción de construcción es posible y sobre todo en la mentalidad de una construcción de solución de posibilidades” “trabajo en equipo”</p> <p>A pesar de ser un tema nuevo, asimilaron y comprendieron los temas con facilidad” HEVG “la profesora y los compañeros fueron muy positivos”</p>