

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE



**DESARROLLO DE HABILIDADES EN EMPRENDIMIENTO A TRAVÉS DE UN
AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES DE SÉPTIMO
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN ISIDRO**

Presentado por:

Shirley Castillo Díaz

Johanna Paola Manrique Morales

Nelson Augusto Guarín Carvajal

Asesor

Bladimir Alexander Gutiérrez

Bogotá D. C., Colombia Diciembre, 2015

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	4
CAPÍTULO I. MARCO GENERAL	5
Introducción	5
Justificación	6
Planteamiento Del Problema.....	7
Pregunta de Investigación	8
Objetivos.....	9
Objetivo general.....	9
Objetivos específicos	9
CAPÍTULO II. MARCO REFERENCIAL	10
Antecedentes.....	10
A nivel nacional	10
A nivel internacional.....	11
Marco Teórico.....	11
El emprendimiento.....	11
Competencias en emprendimiento y teorías de aprendizaje	12
Ambientes virtuales de aprendizaje – AVA.....	13
Pedagogía Conceptual.....	14
Modelo de Diseño Instruccional	16
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	22
Investigación Cualitativa	22
Enfoque Praxeológico.....	23
Población y Muestra	24
Instrumentos de recolección de información	24
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN	26
Matriz 1. Categorical (Entrevista y revisión documental).....	26
Matriz 2. Objetivos específicos.....	27
Matriz 3. Evaluación del AVA	30
Matriz 4. Diario de Campo	33
Análisis de los Resultados de la Aplicación de los Instrumentos 1,2, 3 y 4	38
Encuestas.....	39

Entrevista	3
Entrevista	54
CAPÍTULO V. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	56
Título del AVA	56
Modalidad	56
Perfil del Usuario	56
Ámbito de aplicación	56
Área o campo de conocimiento a impactar	56
Objetivo del Ambiente	56
Descripción de la propuesta	57
Enfoque Praxeológico:	57
Aspectos técnicos – informáticos:	58
Aspectos comunicativos:	59
Aspectos pedagógicos:	60
Muestra	60
Diseño del AVA	62
Estructuración del AVA	63
Análisis de los resultados	70
Enfoque cognitivo de aprendizaje	70
Enfoque de usabilidad	71
Evaluación	72
Recomendaciones	72
Conclusiones	73
CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
ANEXOS	81
Anexo 1: Entrevista a coordinadores académicos y docentes presenciales	81
Anexo 2: Entrevista a Padres de Familia	83
Anexo 3: Encuesta a Estudiantes	85
Anexo 4: Entrevista a estudiantes	86
Anexo 5: Diario de Campo	87
Anexo 6: Encuesta a Nivel Grupal	88

RESUMEN

Los niños que aprenden desde temprana edad a manejar y darle un valor al dinero adquieren hábitos y destrezas para ser buenos administradores de su economía personal, también aprenden a ser soñadores con deseos de ser fructíferos y con visión empresarial. La formación laboral es responsabilidad de todos los niveles de educación, si bien este compromiso lo deben asumir los padres y es importante que en la educación preescolar, básica y media se den las pautas u orientaciones necesarias para que adquieran una cultura emprendedora que les enseñe a tomar riesgos, enfrentar miedos y probar sus límites.

El diseño y la aplicación de un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) responde a la necesidad de promover de una forma más interactiva la cultura del emprendimiento impulsando a los estudiantes hacia la innovación y creación de empresas que permita fortalecer su proyecto de vida acorde a las necesidades y exigencias del mundo laboral.

Para ello se construyó el AVA bajo el nombre “Desarrollo de Habilidades en Emprendimiento” y se realizó una prueba piloto sobre diez estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa San Isidro. Se identificaron en los estudiantes competencias para el emprendimiento tales como la responsabilidad, la confianza en sí mismos y el trabajo en equipo; sin embargo, se requiere aunar esfuerzos entre las áreas de competencias ciudadanas, emprendimiento y TIC para trabajar aspectos como el liderazgo, la solidaridad y la creatividad, por un lado, para visualizar situaciones problemáticas de su entorno, y por otro, para proponer alternativas novedosas y creativas a dichas situaciones.

CAPÍTULO I. MARCO GENERAL

Introducción

Este curso está dirigido a los estudiantes de la básica secundaria del Instituto Educativo San Isidro, específicamente el séptimo grado, con el fin de afianzar las competencias interpersonales y laborales que tenga cada estudiante en emprendimiento dándoles la oportunidad de plantear soluciones a las necesidades de su entorno.

En cada una de las unidades se presentan de manera detallada, los contenidos, las actividades a desarrollar y los indicadores de desempeño que darán cuenta de los logros del estudiante, permitiendo estar relacionado con los demás elementos curriculares a través de la interacción de los escenarios institucionales con el fin de fomentar el emprendimiento desde proyectos de aula, salidas de campo, ferias de la ciencia, ferias empresariales, estudios de caso, concursos, etc.

Se desarrolla bajo la metodología e-learning con un enfoque de aprendizaje significativo, fomentando en el estudiante lo cognitivo, lo afectivo y lo social; por lo anterior y con el ánimo de fomentar el acompañamiento de los padres en la formación de los chicos, estos no recibirán clases presenciales ya que este tipo de enseñanza on-line posibilita la interacción de los estudiantes con el material mediante la utilización de diversas herramientas informáticas desde casa, permitiendo hacer un mejor aprovechamiento del tiempo libre.

Justificación

Se ha optado por trabajar la temática del emprendimiento, porque los niños que aprenden desde temprana edad a manejar y darle un valor al dinero adquieren hábitos y destrezas para ser buenos administradores de su economía personal, también aprenden a ser niños soñadores con deseos de ser productivos y con visión empresarial. La formación laboral es responsabilidad de todos los niveles de educación, si bien este compromiso lo deben asumir los padres y es importante que en la educación preescolar, básica y media se den las pautas u orientaciones necesarias para que los niños adquieran una cultura emprendedora que les enseñe a tomar riesgos, enfrentar miedos y probar sus límites.

El fin de implementar un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) es colaborar con la comunidad educativa (profesores, padres, instituciones, emprendedores y empresas con objetivo social) a través de una serie de actividades encaminadas a acercar a los niños a un futuro profesional más real promoviendo una cultura emprendedora que impulse a los estudiantes hacia la innovación y la creación de empresas que les permita fortalecer su proyecto de vida acorde a las necesidades y exigencias del mundo laboral. Se quiere fortalecer a través de herramientas y ayudas didácticas educativas a la comunidad estudiantil para entender cómo pueden empezar a construir su idea de negocio, esto permitirá desarrollar en los estudiantes una cultura de emprendimiento y a su vez disminuir el impacto de la crisis laboral, la deserción escolar y en cierta manera las garantías que se tienen al momento de iniciar un proyecto productivo.

A través de este AVA se busca disciplinar al estudiante en temas de emprendimiento y fortalecer habilidades, como conocimientos que les permitan desarrollar aptitudes en temas de liderazgo, organización financiera, economía, trabajo colaborativo y creación de empresa.

Planteamiento Del Problema

Desde el Ministerio de Educación Nacional (MEN), 2012 se han dado orientaciones generales para fomentar la cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos, proponiendo impartir clases básicas en los primeros niveles y en la media consolidando los conocimientos de empresariedad, formar a los estudiantes como visionarios y grandes líderes es uno de los retos que hoy cumplen los colegios con bastante éxito, tanto así que el país está presentando un panorama beneficioso para hacer empresa.

Se destaca el emprendimiento a partir de la exposición magistral en los estudiantes de 10° y 11° grado de varios colegios de las ciudades principales del país, y la puesta en marcha de ideas de negocio (Fresneda, 2013); sin embargo, los estudiantes enfrentan una presión muy alta por cumplir con el servicio social, la preparación al examen Saber Pro y el futuro ingreso a la universidad, por lo que no dan la importancia que la asignatura merece perdiendo la oportunidad de emprender y generar cambios en el país. La preparación de clases exigen un esfuerzo por parte de los docentes que no poseen gran formación ni la experiencia laboral para guiar a los estudiantes hacia la cultura del emprendimiento y en las cátedras que se imparte a los estudiantes de décimo y once grado se dan a conocer conceptos básicos de innovación, emprendimiento, ahorro entre otros que son claves para convertirse en una persona emprendedora, pero no está enfocado al proyecto de vida porque no se inculcó este pensamiento en grados más bajos, haciendo impacto en la crisis laboral y la deserción escolar, generando la necesidad de desarrollar capacidades de emprendimiento en los estudiantes de la básica secundaria.

Actualmente, la formación en emprendimiento se encuentra dirigida a los estudiantes de 10 y 11 grado a través de la vinculación con el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, que

desarrolló el módulo de formación “Mentalidad Emprendedora” de forma presencial, cumpliendo así el lineamiento del (Ministerio de Educación Nacional, 2012) de fomentar la cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos. Los proyectos transversales favorecen la formación en estos aspectos a partir de la comunicación, participación, trabajo y producción. Es así como en la Institución Educativa San Isidro se ha venido implementando el proyecto “buen uso del tiempo libre” que busca contribuir a la formación integral y la prevención de problemas sociales como la delincuencia juvenil y el uso de sustancias psicoactivas. Hasta el momento este proyecto se ha materializado a través de la ejecución de instrumentos musicales del viejo Tolima y las actividades físicas deportivas, ambos en la modalidad presencial.

Pregunta de Investigación

¿Cómo implementar actividades de instrucción a través de un ambiente de aprendizaje virtual que permita a los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa San Isidro adquirir las habilidades necesarias en emprendimiento y así fomentar en ellos la cultura de innovación empresarial que mejore el desempeño laboral en el país?

Objetivos

Objetivo general

Diseñar e implementar un ambiente virtual de aprendizaje con contenidos didácticos que promuevan la innovación, la visión empresarial y el desarrollo de aptitudes que impulsen al emprendimiento y a la construcción del proyecto de vida en los estudiantes de séptimo de la Institución Educativa San Isidro acorde con las exigencias del mundo laboral.

Objetivos específicos

- Identificar las competencias en emprendimiento que poseen los estudiantes de séptimo grado y aquellas que puedan llegar a dar solución a las necesidades de su entorno.
- Diseñar contenidos y actividades para el aprendizaje virtual que permitan propiciar la cultura del emprendimiento y el trabajo colaborativo en los estudiantes, y evalúen el desarrollo de competencias de emprendimiento a través de la medición del desempeño en el área.
- Emplear la metodología e-learning haciendo el uso apropiado de recursos TIC que permita a los estudiantes desarrollar las competencias necesarias para el emprendimiento y el mundo laboral.

CAPÍTULO II. MARCO REFERENCIAL

Antecedentes

El emprendimiento escolar (Aula Urbana, 2011) es parte constitutiva de la formación para la creatividad. Con la entrada en vigencia de la Ley 1014 de 2006 se han implementado estrategias pedagógicas para la enseñanza del emprendimiento, que ha sido liderada por las instituciones de educación superior con el diseño de cursos, diplomados y posgrados que satisfagan las necesidades empresariales (MCIT, 2014); en la educación técnica, el SENA cuenta con una unidad de emprendimiento en asocio con el Fondo Emprender, en la educación básica y media, el fomento de la cultura del emprendimiento se manifiesta en el PEI que incluyen el rediseño de la malla curricular, la ejecución de proyectos transversales y el uso de las TIC, por ejemplo el programa realizado por (Rodríguez, et.al, 2014) especifica las competencias básicas del PEI utilizando la metodología Learning by doing en la educación primaria.

A nivel nacional

Se está promoviendo la cultura emprendedora a través de la formación en competencias básicas, laborales, ciudadanas y empresariales, esperando que a mediano y largo plazo esta cultura se vincule al desarrollo de las pymes, buscando mejorar la calidad del trabajo y lograr ser un medio de desarrollo local, regional y territorial. Desde hace unos años (Portafolio, 2013), el país ha estado en los primeros lugares de emprendimiento en todo el mundo según un estudio del “Global Entrepreneurship Monitor”, teniendo en cuenta la utilización de tecnologías, productos novedosos, nuevas empresas, empresarios reconocidos y el ecosistema del país; de hecho, Sergio Zuluaga, coordinador de Crecimiento Empresarial de *Innpulsa*, dice que alrededor del 89% de los colombianos creen que ser emprendedor es una buena opción de carrera; un ejemplo claro de

ello son los diferentes eventos, laboratorios de incubación de ideas y comunidades emprendedoras que se han ido forjando a lo largo del país y que están en una constante formación, muchos lo hacen a través del e-learning en la plataforma de Apps.co del MINTIC.

A nivel internacional

Diferentes países están abordando el emprendimiento como una alternativa a la incertidumbre laboral actual y a la necesidad de creación de riqueza en la población. Un estudio del “The Global Entrepreneurship Monitor 2014” en el (Tecnológico Monterrey, 2015), revela los altos niveles de optimismo emprendedor y la ambición e innovación vital para el avance de las economías en el mundo. En cuanto a la educación (Educarchile, 2014) está la iniciativa de una propuesta para incorporar el concepto de emprendimiento en la enseñanza, rediseñando el currículum, fortaleciendo las capacidades de los docentes en ejercicio y haciendo una mejor articulación entre el mundo educativo y su entorno. De esta manera se espera formar jóvenes más activos, innovadores, capaces de crear proyectos personales, descubriendo y aprovechando las oportunidades del entorno para salir adelante.

Marco Teórico

El emprendimiento

Aunque no se encuentra en la Real Academia Española RAE, es efecto del verbo *emprender* que quiere decir empezar a hacer una cosa determinada, casi siempre un negocio; es desarrollar un proyecto con esfuerzo haciendo frente a la dificultades para llegar a una meta. Conocido en el ámbito económico, cuando un individuo con una iniciativa (idea) asume un riesgo o invierte económicamente aprovechando una oportunidad vista en el mercado; debe

contar con ciertos valores para tener éxito: flexibilidad, dinamismo, creatividad, empuje, etc. El trabajo en equipo tiende a ser lo mejor a la hora de impulsar un proyecto, ya que potencia las virtudes de cada integrante.

Competencias en emprendimiento y teorías de aprendizaje

Según (Ríos, W, 2007), el proceso de formación en emprendimiento encaja en forma natural en el aprendizaje basado en problemas (Barrows, 1996) ya que existen elementos personales como conductas, actitudes, predisposición al riesgo, creatividad y liderazgo que caracterizan un emprendedor y que condicionan o potencian la construcción del nuevo conocimiento donde el alumno es el protagonista.

Más allá de crear y gestionar nuevas empresas, el espíritu emprendedor y la educación deben influir en la motivación individual necesaria para luchar por algo, que de otro modo, podría parecer imposible o demasiado arriesgado. A partir de la integración de la teoría social cognitiva al proceso de enseñanza y aprendizaje del emprendimiento es posible integrar las dimensiones ética, socio-cognitivas y sico-cognitivas que aportan elementos importantes para entender las limitaciones de los individuos, la educación y la decisión de seguir una carrera por ejemplo; y sólo mediante el desarrollo de competencias en el proceso de formación, el individuo puede hacer efectiva la decisión de llevar a cabo acciones emprendedoras (Osorio, F y Pereira, F, 2011). El proceso de fomento de la cultura del emprendimiento implica la integración de las competencias básicas y ciudadanas, el emprendimiento y empresarismo al contexto institucional, (Ministerio de Educación Nacional, 2012).

Para la pedagogía conceptual la competencia es la enseñanza privilegiada de los seres humanos que permite formar, construir nuevos seres humanos útiles, eficientes para sí mismos y

para su grupo familiar y social (De Zubiría, M, 2004). Se da prioridad al aprehendizaje sobre el aprendizaje. El saber está representado por conocimiento, información, instrumentos de conocimiento y operaciones mentales; el ser, por los afectos, valores, sentimientos y juicios de valor; y el hacer, por las expresiones, los lenguajes y las praxis. Lo anterior, se resume en el primer principio didáctico.

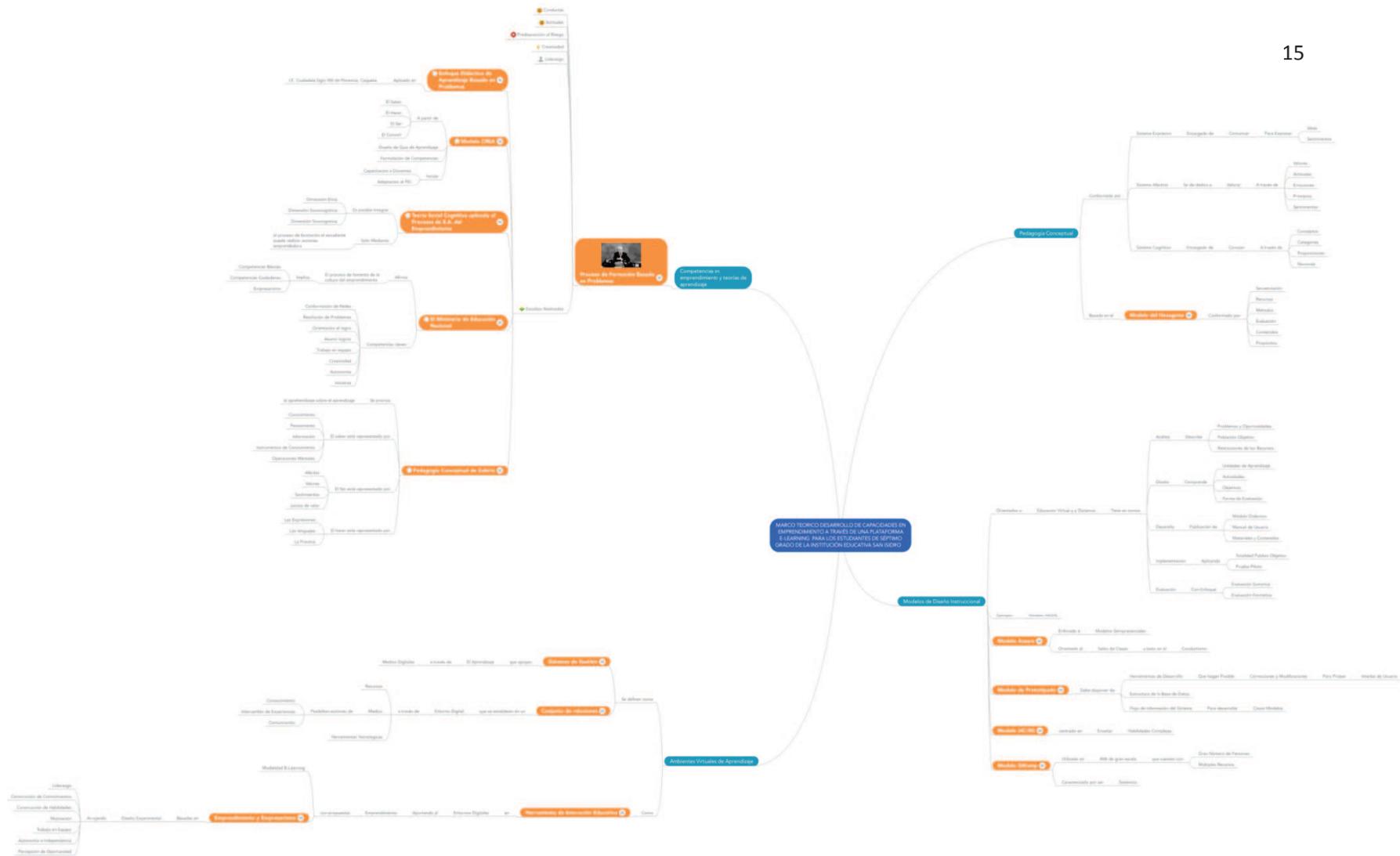
Según la revisión bibliográfica realizada por (Gómez, M y Satizábal, K, 2011) sobre competencias en emprendimiento se identifican como claves en el proceso emprendedor la competencia para la conformación de redes, la competencia para la resolución de problemas, la orientación al logro, la competencia para asumir riesgos, el trabajo en equipo, la creatividad, la autonomía y la iniciativa. El MEN ha agrupado estas competencias dentro de las laborales que le permitirán al estudiante tener una inteligencia práctica y una mentalidad emprendedora para la vida productiva, e incluso para actuar en otros ámbitos, (Ministerio de Educación Nacional, 2012).

Ambientes virtuales de aprendizaje – AVA

Son sistemas de gestión que apoya y permite el aprendizaje por medios digitales (Universidad Nueva Granada). Una visión más amplia es ofrecida por el Instituto Salamanca (2012) basada en (Merchán y Salazar, 2004), que lo conceptualiza como el conjunto de relaciones que establecen entre sí los participantes de un entorno digital y alrededor de los medios, recursos y herramientas tecnológicas, pedagógicamente empleadas para posibilitar acciones de interacción, comunicación, intercambio de experiencias y conocimiento con el fin de desarrollar, modificar sus estructuras cognitivas y construir nuevos conocimientos y habilidades de manera autónoma, colaborativa, flexible y dirigida en ocasiones.

Como herramientas de innovación educativa en entornos digitales se han realizado varios aportes para la enseñanza del emprendimiento. La propuesta formulada por (Andrade, M y Bravo, W, 2009) encaminada al desarrollo de un ambiente virtual de aprendizaje en la modalidad b-learning para mejorar la enseñanza y el desarrollo de competencias en emprendimiento de los estudiantes del Programa de Administración de Empresas de la Universidad del Amazonas, permitió identificar encontrando mayor motivación y conocimiento sobre emprendimiento y desarrollo de habilidades tecnológicas en el grupo de intervención seleccionado a través de un diseño experimental de casos y controles. En esa misma línea (Reinoso, J, 2011) expone los resultados de la aplicación del programa “Del emprendimiento al empresarismo”, el cual se basó en el diseño de un AVA que lleva el mismo nombre en la plataforma Dokeos. La investigación se llevó a cabo sobre 22 estudiantes de Administración de Empresas de la Universidad Icesi de Cali para facilitar el desarrollo de competencias emprendedoras y empresariales. Se utilizó también un diseño experimental midiendo las competencias al inicio del estudio: capacidad para resolver problemas, liderazgo, autonomía e independencia, habilidad tecnológica y capacidad para aprender, actualización de información, percepción del riesgo, trabajo en grupo, deseo de crear empresa, propósitos altos, relaciones personales y percepción de oportunidad. Los estudiantes mostraron mayor actitud en todas las competencias; sin embargo, la capacidad para resolver problemas y el liderazgo tuvo un cambio positivo muy significativo.

En el ámbito de la básica secundaria, no se han referenciado trabajos de este tipo en Colombia; sin embargo, se tiene conocimiento del desarrollo de aulas virtuales en el Colegio Campestre el Remanso “Un espacio para el aprendizaje”, ubicado en Sabaneta, Antioquia y ofrece cursos en la modalidad B-learning, entre ellos el de emprendimiento para los grados sexto a noveno.



Autoría propia. Marco conceptual del emprendimiento. [Figura1]. Realizado en el módulo Contexto y modelos pedagógicos

Pedagogía Conceptual

El propósito de la pedagogía conceptual es la de formar seres humanos para la vida y el trabajo, de allí, la importancia de desarrollar competencias afectivas, cognitivas y expresivas. La caracterización de este modelo se sustenta en las investigaciones realizadas durante más de 20 años por (De Zubiría, M., 1999) y su equipo de trabajo en la Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual Alberto Merani. Su estructura se basa en dos postulados:

1. Triángulo humano:

El ser humano es el resultado de la integración de tres dimensiones, la afectiva, la cognitiva y la expresiva. Cada una de ellas se vale de instrumentos y, operaciones mediante las cuales operan los instrumentos. En palabras de (Salazar Sierra, A.M, 2007), la dimensión cognitiva es la encargada de conocer y para esto cuenta con instrumentos como las nociones, las proposiciones, los conceptos y las categorías, los cuales se ponen en juego a través de las operaciones intelectuales de inducción y deducción. La dimensión afectiva se dedica a valorar a través de las emociones, los sentimientos, las actitudes, los valores, los principios a través de operaciones afectivas como valorar, optar y proyectar. La dimensión expresiva se encarga de comunicar, utiliza algún tipo de lenguaje para expresar sus ideas y sentimientos.

2. Hexágono pedagógico:

La planeación de los actos educativos se basa en el modelo del hexágono y deberá responder a sus seis componentes: propósitos, enseñanza, evaluación, secuencia, didáctica y recursos.

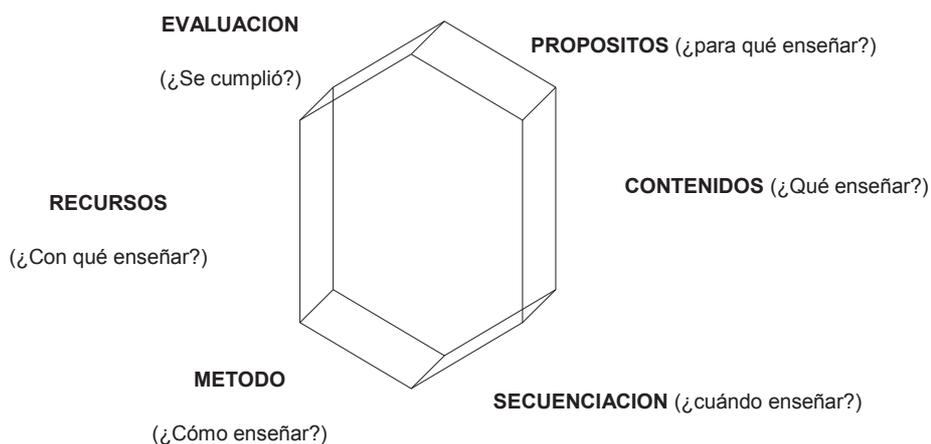
Según (Sanguino Vallejo, M., 2002) el segundo postulado de la pedagogía conceptual puede resumirse en las siguientes proposiciones:

- “Los estudiantes aprehenden operaciones mentales e instrumentos de conocimiento
- Las previas estructuras cognitivas son la condición que garantiza el aprendizaje y desarrollo de estructuras más complejas.
- El modelo de pedagogía conceptual pretende desarrollar las estructuras intelectuales, afectivas y praxeológicas en los estudiantes para manejar, interpretar el mundo y desarrollar la sociedad.
- En el modelo de pedagogía conceptual se evalúan los avances en la aprehensión de operaciones intelectuales e instrumentos de conocimiento. El desarrollo de habilidades y destrezas básicas y apropiación de valores.
- El criterio educativo es medir el número y la calidad de las operaciones mentales e instrumentos de conocimiento, al igual que las destrezas básicas y autoformación de valores para la convivencia y práctica educativa.
- El maestro enseña instrumentos de conocimiento y genera espacios para el desarrollo de operaciones intelectuales.
- El maestro contribuye al desarrollo integral de estudiante en valores y operaciones intelectuales.
- El estudiante desarrolla su capacidad intelectual a través de la reflexión, la utilización del pensamiento y la interrogación sobre la sociedad, la naturaleza y el pensamiento para constituirse en un ser interdependiente.

- El aprendizaje obedece a los conceptos básicos de la ciencia, habilidades propias de cada área, valores y competencias relacionadas con ellos.
- El conocimiento debe extraerse de la naturaleza, la sociedad y el pensamiento estructurados en redes nocionales, preposicionales, conceptuales y categoriales mediados por el lenguaje y la cultura (p.80)''.

Modelo del hexágono

La planeación del currículo en la pedagogía conceptual se basa en el modelo del hexágono.



Zubiría, M, 1999. Tratado de pedagogía conceptual. [Figura 2].

Modelo de Diseño Instruccional

Los modelos de diseño instruccional orientados a la educación a distancia y virtual tienen en común cinco fases básicas: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación pero se diferencian en el objetivo del aprendizaje y la población a la que está dirigido. Retomando el trabajo de (Benítez, 2010), el modelo de DI ASSURE reúne las características para aquellas instituciones que pretenden implementar modelos semipresenciales o en línea y para profesores

que empiezan a innovar el proceso de enseñanza aprendizaje; no obstante, para (Heinich, et.al, 1999), éste se orienta al salón de clase y se apoya en el enfoque de Robert Gagné (1985), tiene sus raíces teóricas en el conductismo por el énfasis en el logro de objetivos de aprendizaje.

De otro lado, el modelo de prototipado como su nombre lo indica, se basa en la construcción de prototipos a menor escala que permiten evaluar a priori la efectividad de los recursos educativos, la interfaz del usuario, la estructura de la base de datos, el flujo de información, entre otros aspectos relacionados con sistemas de información (Muñoz, P y González , M, 2009, pág. 21). Se utiliza este diseño para aulas virtuales en las que se requiere de ingenieros expertos en lenguaje de programación, conocimiento y administración de plataformas y que permiten a los profesionales en informática educativa centrarse en la orientación de las actividades de enseñanza y aprendizaje (Botturi, et.al, 2007).

Dos modelos más son utilizados en áreas complejas o de gran escala: DI de cuatro componentes (4C/ID) y DI Kemp. 4C/ID se centra en el desarrollo de habilidades cognitivas complejas aplicadas a situaciones recurrentes con alto grado de automatización, a través del aprendizaje de tareas con distintos niveles de dificultad, la información de apoyo para realizar tareas no rutinarias, la información procedimental y la práctica de tareas rutinarias automatizadas (Muñoz Carril, P.C. & González Sanmaned, M., 2009)

El modelo de DI Kemp se centra en las necesidades de los estudiantes teniendo en cuenta sus objetivos, expectativas, habilidades, prioridades, limitaciones e incluso su situación socioeconómica. Comprende siete etapas que le permitirán al estudiante alcanzar un aprendizaje significativo: selección de temas, características de los estudiantes, objetivos, evaluación formativa y sumativa, prueba previa o revisión de cada uno de las etapas, contenidos y actividades. Es

sistémico y no lineal por lo que el diseñador puede planificar las unidades de conocimiento ajustando el contenido de acuerdo con la revisión de cada etapa (Lucero Guamán, M.A., 2013).

Finalmente, el modelo más utilizado y mayor documentado es el ADDIE ya que es un modelo simple de implementar, los pasos o fases pueden seguirse de forma secuencial o bien ser empleados de manera ascendente y simultánea a la vez. La evaluación está presente durante todo el proceso de diseño instruccional de manera formativa y sumativa (Muñoz, P y González, M, 2009, pág. 28).

El diseño instruccional que se escoja para el desarrollo del AVA debe tener la capacidad de responder los interrogantes que se plantean desde la pedagogía conceptual: ¿Para qué enseñar?, ¿Qué enseñar?, ¿Cuándo enseñar?, ¿Cómo enseñar?, ¿Se cumplió? En palabras de (Mergel, B, 1998) la función del diseño instruccional es más la aplicación de una teoría, que la teoría misma.

En la investigación realizada por (Gil, E, et.al, 2013) como trabajo de grado de la Especialización en Diseño de Ambientes Virtuales de Aprendizaje, utilizaron como marco conceptual la tecnología educativa basada en el modelo ADDIE para el desarrollo de las competencias comunicativas en inglés y considerando el modelo conceptual como soporte pedagógico implementado en la institución desde 2006.

Para empezar respondiendo ¿Para qué enseñar? es necesario recordar que la educabilidad es el fin que persigue la pedagogía conceptual y por tanto los actores del proceso de enseñanza – aprendizaje, estudiante y tutor tienen distintos niveles de participación en el AVA. Los autores iniciaron con una evaluación de las necesidades de los estudiantes para identificar y aclarar los problemas. En un segundo paso desarrollaron el programa del curso, haciendo énfasis en el enfoque didáctico general y la secuencia de los contenidos, dando respuesta a ¿Qué enseñar? El

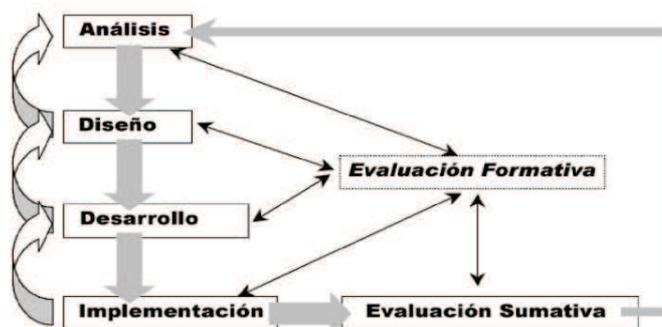
tercer paso correspondió con la elaboración del storyboard o mapa conceptual de la estructura del curso (¿Cómo enseñar?). Una vez diseñado, se implementó en una muestra piloto y se realizó la evaluación con la que respondieron si se cumplieron los objetivos propuestos.

En ese mismo sentido, se conocen algunos trabajos de universidades que han puesto en marcha cursos virtuales para el desarrollo de competencias. Específicamente en el tema de emprendimiento la Corporación Universitaria Andina considerando la definición de competencia de la pedagogía conceptual ha implementado cursos virtuales cuya instrucción se basa en el modelo ADDIE (Corporación Universitaria Americana, 2012).

Aunque los cinco modelos de diseño instruccional tienen un enfoque sistémico, el modelo ADDIE resulta más favorable para el desarrollo del ambiente virtual de aprendizaje en emprendimiento considerando que se puede dar respuesta a los interrogantes de la pedagogía conceptual a través del desarrollo de las cinco fases. Desde el punto de vista tecnológico, los profesores o tutores del curso pueden participar no sólo de las actividades de enseñanza aprendizaje sino también asumir el rol de diseñador instruccional.

Modelo Instruccional ADDIE

Es un modelo básico de diseño instruccional, consta de cinco fases interrelacionadas (Williams, et.al, 2013):



Modelo de Diseño Instruccional ADDIE. [Figura 3]. tomado de <https://medioseducativosunabtec.wordpress.com/unidad-1/>

- **Análisis:** Se describe el problema y las oportunidades de mejora, la población objetivo y las restricciones de los recursos
- **Diseño:** Comprende la identificación de las unidades de aprendizaje, objetivos, actividades y forma de evaluación.
- **Desarrollo:** Se escribe el texto del módulo didáctico, programan las páginas web y multimedia, se elaboran los manuales de usuario y la publicación del material existente.
- **Implementación:** Se pone en operación el diseño instruccional bien sea seleccionando una prueba piloto o a la totalidad de la población objetivo.
- **Evaluación:** Tiene dos enfoques. El primero, durante el proceso (evaluación formativa) y al final de la formación (evaluación sumativa). Comprende tres niveles. Evaluación del curso y cómo mejorarlo, evaluación del conocimiento de los alumnos y evaluación del proceso de transferencia de la información.

ADDIE y Modelos Pedagógicos

Para evaluar el impacto de las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones NTIC (Bosch, T, 2013) desarrolló una plataforma Moodle para acompañar el proceso de enseñanza – aprendizaje en inglés, en el marco de un programa que buscaba establecer los lineamientos para la planificación e implementación de un sistema de superación de las competencias en este idioma de los profesionales del sector de la Informática y las Comunicaciones. El problema descrito se enmarca en el modelo pedagógico constructivista y por tanto se propusieron actividades colaborativas y de argumentación. El modelo ADDIE se planteó por permitir el uso intensivo de las NTIC en la modalidad B-Learning.

En esa misma línea (Guiza, M, 2011) formuló la pregunta de investigación ¿Puede el entorno virtual de autogestión ayudar al docente en el análisis, aprendizaje y aplicación del trabajo colaborativo? En la etapa de análisis e identificación de la población objetivo reconoció el modelo pedagógico constructivista para permitir en el estudiante la responsabilidad de aprender, reflexionar y valorar sin la presencia permanente del profesor. Se diseñó el entorno virtual de autogestión que serviría además de plataforma de actualización de los docentes en el uso de las NTIC, se escogió la plataforma blackboard para su desarrollo e implementación con evaluaciones que incluían rúbricas, entrevistas semiestructuradas y cuestionarios abiertos. El estudio confirmó que la utilización del entorno virtual apoyado en las herramientas web 2.0 aumentó la participación de los estudiantes de manera más estructurada, logrando la construcción de conocimiento colectivo.

El trabajo de (Gil, E, et.al, 2013) que se había referenciado anteriormente destaca en la fase de evaluación las encuestas de satisfacción, los registros de tiempo, los informes de evaluación, entre otros. La evaluación del aprendizaje es permanente e integral, incluyendo la valoración de los procedimientos, las actitudes y conocimiento, es cualitativa y cuantitativa, usa la autoevaluación, la coevaluación o interevaluación del desempeño del AVA y el desarrollo de habilidades comunicativas y contextuales.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

Aunque ha existido por años, el Emprendimiento ha sido un término utilizado últimamente a raíz de la necesidad de la independencia y estabilidad económica incitando a las personas a iniciar sus propios negocios; pero más que una necesidad, se ha convertido en la cultura del “espíritu emprendedor”. Con el paso del tiempo se ha entendido la importancia del emprendimiento que por eso en diferentes poblaciones han iniciado programas de apoyo a emprendedores volviéndose un fenómeno contemporáneo, no solo en el mundo empresarial o profesional, sino también en el mundo escolar, donde con datos estadísticos recopilados a través de una investigación cualitativa permite evaluar que tan destacado es este fenómeno.

Investigación Cualitativa

Esta es una investigación cualitativa también llamada interpretativa, definida según (Ceballos, 2010) como aquella investigación donde la característica fundamental es ver los acontecimientos, acciones, normas, valores, etc., desde la perspectiva de la gente que está siendo estudiada.

La investigación cualitativa en educación regularmente estudia la calidad de actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en determinada situación o problemas pretendiendo lograr descripciones exhaustivas con grandes detalles de realidad, (Hernández, R y Opazo, H, 2010)

Más que hacer inferencias sobre el grado aprendizaje del emprendimiento a través del AVA, se pretende elaborar una generalización analítica del contexto en el que se desenvuelven los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa San Isidro seleccionados para la

implementación del AVA a través de entrevistas a coordinadores, docentes y padres de familia, el registro de campo del facilitador del AVA y la evaluación final del curso. La evaluación de conocimientos previos y los informes generados por la plataforma, aunque son más relevantes en la investigación cuantitativa, permiten en el primer caso, abrir un espacio para reforzar conocimientos; y en el segundo, un seguimiento personalizado al proceso del estudiante.

En la búsqueda de nuevas evidencias sobre los beneficios del AVA en emprendimiento, se propone el estudio de casos. Para la construcción de la investigación toda la información se recogerá y analizará de manera simultánea para garantizar la representatividad y validez de los datos.

Enfoque Praxeológico

El objetivo principal de la praxeología es la elaboración, experimentación y validación de modelos de acción que sean útiles para la gestión de la praxis: permite formalizar, validar y programar lo que generalmente se hace de modo espontáneo, intuitivo y empírico (Juliao, C, 2011) a partir de la implementación de las etapas, ver, juzgar, actuar y devolución creativa.

En la fase del Ver se hizo un análisis de las necesidades expuesto en el planteamiento del problema, en consecuencia en la fase del Juzgar se propone el diseño e implementación de un ambiente virtual de aprendizaje AVA en emprendimiento para los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa San Isidro. En la fase del Actuar es donde propiamente se diseña e implementa el AVA de acuerdo con los parámetros de las fases del Ver y el Juzgar.

Finalmente en la fase de la Devolución creativa está conectada con la fase de evaluación formativa y sumativa del diseño instruccional. A través de los informes de gestión del AVA, las

evaluaciones del proceso y de las actividades propuestas se darán respuesta a ¿qué aprendemos de lo que hacemos?

Población y Muestra

La población objeto son los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa San Isidro, ubicada en la ciudad de Ibagué - Tolima, los cuales están distribuidos en dos grupos 7A y 7B que se caracteriza por ser arraigado a sus tradiciones dándole valor a través de la implementación de proyectos musicales con instrumentos del viejo Tolima al título que se les conoce como la “Ciudad Musical de Colombia”. Para la prueba piloto del estudio, se seleccionó un grupo de 10 estudiantes de entre los dos cursos con previa autorización de los padres de familia que les permitan participar en el aula virtual de emprendimiento, y así llegar a contribuir en el afianzamiento de las competencias interpersonales y laborales en los estudiantes; por lo anterior, la muestra escogida no será probabilística.

Instrumentos de recolección de información

Se proponen los siguientes de instrumentos de recolección de datos para el proceso de investigación para la validación de los objetivos propuestos:

Objetivo	Instrumento
Identificar las competencias en emprendimiento que poseen los estudiantes de séptimo grado y aquellas que puedan	Encuesta a dos docentes presenciales de los estudiantes seleccionados para identificar habilidades cognitivas en sus áreas de trabajo

<p>llegar a dar solución a las necesidades de su entorno.</p>	<p>desde el inicio del curso de emprendimiento. (<i>ver anexo 1</i>)</p>
<p>Diseñar contenidos y actividades para el aprendizaje virtual que permitan propiciar la cultura del emprendimiento y el trabajo colaborativo en los estudiantes, y evalúen el desarrollo de competencias de emprendimiento a través de la medición del desempeño en el área.</p>	<p>Entrevista a dos padres de familia con el ánimo de evaluar la participación y acompañamiento en el proceso de la implementación del AVA en emprendimiento, que permita conocer y mejorar la actitud frente el curso. (<i>ver anexo 2</i>)</p> <p>Encuesta a los estudiantes que permitirá medir si la implementación del AVA en emprendimiento promueve el descubrir problemáticas y proponiendo diversas soluciones. (<i>ver anexo 3</i>)</p>
<p>Emplear la metodología e-learning haciendo el uso apropiado de recursos TIC que permita a los estudiantes desarrollar las competencias necesarias para el emprendimiento y el mundo laboral.</p>	<p>Una encuesta a los estudiantes que permitirá medir si el tutor fomenta el trabajo E-learning y si las actividades propuestas en cada unidad se relacionan con los objetivos del curso, incentivando la investigación y si se mantuvo el interés del AVA. (<i>ver anexo 4</i>)</p>

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

Matriz 1. Categorical (Entrevista y revisión documental)

Para la recolección de información que permitió evaluar los objetivos de la investigación, se diseñaron encuestas dirigidas a docentes y estudiantes, también entrevistas semiestructuradas a los padres de familia definidas por unas categorías que daban un mejor enfoque al momento de presentar la temática y recibir la información por parte de ellos que evaluaba todo el proceso de implementación.

Objetivos Específicos	Categorías	Instrumentos
Identificar las competencias en emprendimiento que poseen los estudiantes de séptimo grado y aquellas que puedan llegar a dar solución a las necesidades de su entorno.	Uso de las TIC con fines pedagógicos	Una encuesta para medir a través del docente si los estudiantes ha adquirido en el desarrollo de las primeras unidades habilidades en investigación mediante las TIC, estructuración de ideas en formato digital y trabajo en equipo en entornos virtuales.
	Competencias ciudadanas orientadas al emprendimiento	Una encuesta para medir a través del docente si los estudiantes ha adquirido en el desarrollo de las primeras unidades habilidades en pensamiento reflexivo y trabajo en equipo dentro de entornos virtuales.
Diseñar contenidos y actividades para el aprendizaje virtual que permitan propiciar la cultura del	Desarrollo de habilidades para el emprendimiento	Una encuesta a los estudiantes para medir si a través del desarrollo de las primeras unidades han generado cambio y busca perfeccionarse superándose a sí mismo, percibiendo o descubriendo problemáticas y proponiendo diversas soluciones.

<p>emprendimiento y el trabajo colaborativo en los estudiantes, y evalúen el desarrollo de competencias de emprendimiento a través de la medición del desempeño en el área.</p>	<p>Acompañamiento de los padres o acudientes</p>	<p>Una entrevista a los padres de familia que permitirá medir si los estudiantes a través del desarrollo de las primeras unidades dan indicios de cambio, esmerándose por hacer bien sus tareas escolares y trabajos en casa, interactuando con confianza cuando se relaciona con los miembros de su familia y hace la planificación de su proyecto de vida.</p>
<p>Emplear la metodología del e-learning haciendo el uso apropiado de recursos TIC que permita a los estudiantes desarrollar las competencias necesarias para el emprendimiento y el mundo laboral.</p>	<p>Desarrollo del proceso de implementación del AVA</p>	<p>Una entrevista a los estudiantes que permitirá medir si a través del desarrollo de las primeras unidades, el tutor fomenta el trabajo, promueve la comunicación entre los estudiantes a través de foros etc. y atiende las inquietudes haciendo retroalimentación oportunamente.</p> <p>También medirá si las actividades propuestas en cada unidad se relacionan con los objetivos del curso, favorecen la investigación y se mantuvo el interés del AVA.</p>

Matriz 2. Objetivos específicos

Objetivos Específicos	Categoría de análisis	Referentes teóricos	Análisis
<p>Identificar las competencias en emprendimiento que poseen los estudiantes de séptimo grado y</p>	<p>Uso de las TIC con fines pedagógicos</p>	<p>Trabajo colaborativo: conformación de un grupo de sujetos homogéneos donde el liderazgo es</p>	<p>Se conformaron grupo de 3 personas quienes discutían el uso de las herramientas presentadas por el tutor y generaban</p>

aquellas que puedan llegar a dar solución a las necesidades de su entorno.		compartido por todos los integrantes del grupo y cada uno es mutuamente responsable del aprendizaje de los demás	una opinión consensuada.
	Competencias ciudadanas orientadas al emprendimiento	Resolución de problemas: en un proceso que involucra la identificación de situaciones difíciles o problemáticas y sus posibles soluciones o mitigaciones	Los estudiantes necesitan tener mayores referentes como ejemplos de personas emprendedoras o exitosas para identificar las oportunidades en las situaciones problemáticas
Diseñar contenidos y actividades para el aprendizaje virtual que permitan propiciar la cultura del emprendimiento y el trabajo colaborativo en los estudiantes, y evalúen el desarrollo de competencias de emprendimiento a través de la medición del desempeño en el área.	Desarrollo de habilidades para el emprendimiento	Orientación al logro: el esfuerzo que hacen las personas como individuos y equipo de trabajo para cumplir con los objetivos planteados	Los estudiantes hicieron la revisión de los contenidos y trabajaron con las herramientas GoAnimate y Prezzi, las cuales no habían utilizado aunque las habían escuchado nombrar; sin embargo, no hicieron la entrega de las actividades en el AVA
		Creatividad: capacidad para	Cuando los estudiantes hicieron la participación

		generar nuevas ideas, conceptos o productos originales	en el foro de conocimientos previos, mencionan cualidades de los emprendedores como la responsabilidad y la orientación al logro, pero ninguno mencionó la creatividad. Durante la prueba piloto no se plantearon ideas creativas o innovadoras para la resolución de problemas.
Emplear la metodología del e-learning haciendo el uso apropiado de recursos TIC que permita a los estudiantes desarrollar las competencias necesarias para el emprendimiento y el mundo laboral.	Desarrollo del proceso de implementación del AVA	Ambientes Virtuales de Aprendizaje: conjunto de relaciones que establecen entre sí los participantes en un entorno digital con el fin de desarrollar o modificar sus estructuras cognitivas y construir nuevos conocimientos	Se identificaron como valores del espíritu emprendedor la orientación al logro y la responsabilidad y el trabajo en equipo. Es necesario trabajar en el desarrollo de la creatividad.

Matriz 3. Evaluación del AVA

Categorías	Subcategorías	Instrumentos		
		Encuesta	Entrevista	Observación Investigador
Características del AVA	Navegabilidad	1. ¿Cómo le pareció la organización del AVA, cree que es amigable de entender? El 100% dice que es fácil de explorar y llama mucho la atención.	Observaciones hechas por docentes: “Capacitar a los docentes en el uso de las TIC”	Los estudiantes se sintieron identificados con el AVA, les pareció fácil de utilizar y el acceso a los recursos facilitó la explicación de los diferentes módulos.
	Usabilidad	2. ¿Cómo fue la presentación del docente acerca de los temas del AVA? El 100% dice que explico muy bien el uso del AVA	Observaciones hechas por el rector: “Permite involucrar a toda la comunidad educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje.”	Es notable que para los estudiantes el uso de las TIC muy importante en el proceso de aprendizaje, les aporte bastante en la realización de actividades y la comprensión de los temas.
		3. ¿Cuáles herramientas llamaron más su atención? El 80% dice	“Permite adquirir más	Aunque se plantearon diferentes

		que las infografías y videos animados (goanimate), el 20% dice presentaciones en Prezi	habilidades en las TIC”	herramientas TIC para realizar las actividades, la falta de tiempo no permitió explorar a fondo las características y ventajas de cada una de ellas pero se encontró mucha motivación por parte de los estudiantes en utilizarlas.
Trascendencia de la temática	4. ¿Cuáles fueron los temas trabajados en el AVA? El 100% dice “Emprendimiento, creatividad, dinero y presupuesto”	Observaciones hechas por docentes: “Capacitar a los docentes en esta temática.” “Permite a los padres de familia estar y hacer acompañamiento en todo el proceso.”	Los temas trabajados lograron cautivar a los estudiantes, durante las sesiones trabajadas, hubo participación activa y motivación por conocer y profundizar más acerca de emprendimiento y creatividad.	

		5. ¿Qué temas no quedaron claros con la aplicación del AVA? El 80% dice que “Servicio y formación”	“Las plataformas virtuales permiten a los docentes contar con instrumentos	El tema de servicio y formación no se alcanzó a socializar y contextualizar con todo el grupo
		6. ¿Qué temas cree que se le podrían agregar al AVA? El 90% dice que más ejemplos de emprendimiento y biografías, el 10% dice grupos de ayuda en emprendimiento	que apoyen el proceso de enseñanza.” “Hace uso del internet para el manejo de redes sociales y chat.”	El tema de emprendimiento hoy en día es muy dinámico, se considera muy importante tener una plataforma actualizada, de acuerdo con las sugerencias y recomendaciones planteadas por los estudiantes, se evidencia que ellos requieren temas donde se apoye a las instituciones educativas en cómo emprender una idea de negocio.
		7. ¿Opiniones y/o		

		sugerencias a proponer respecto al AVA? El 80% dice que las instituciones deben implementar más emprendimiento, un 10% más tiempo en el AVA y otro 10% más ayudas visuales.		
--	--	---	--	--

Matriz 4. Diario de Campo

Los días 24 de septiembre y 16 de octubre se realizaron sesiones con los estudiantes de Institución Educativa San Isidro de la ciudad de Ibagué para hacer la validación del AVA y la prueba piloto. Las sesiones comenzaron a las 7:00 a.m. con el acompañamiento de la docente Diosa Castellanos. Se encontró un ambiente apto para poder trabajar, con equipos en buen estado y conexión a Internet. El día 24 de septiembre se presentaron 10 estudiantes de séptimo grado escogidos por la institución educativa, y registrados previamente en el Aula Virtual de Emprendimiento. (*Ver anexo 5*)

FORMATO DE DIARIO DE CAMPO	
Fecha: 24 de septiembre de 2015	
Dimensión	Descripción
Características del grupo	Los estudiantes ingresaron al aula de informática de forma organizada, de acuerdo a las indicaciones de la docente que estaba acompañando el proceso. A cada uno de ellos se les asignó un equipo de cómputo y procedieron a escuchar las indicaciones sobre la prueba piloto. La gran mayoría de ellos prestaron toda su atención, se notaba la curiosidad de saber porque se encontraban allí. Cuando se hizo la socialización para indicarles que era y en qué consistía la prueba piloto, dos de ellos manifestaron haber

	<p>recibido un correo electrónico en el cual se les informaba que estaban registrados en un curso virtual de emprendimiento.</p> <p>Cuando se procedió a explicar la estructura del Aula Virtual de Emprendimiento y los diferentes módulos, el grupo estuvo atento a las instrucciones de como ingresar al Aula Virtual y como acceder a cada una de las unidades. Ninguno de ellos presentó problema alguno para el acceso.</p> <p>El grupo de estudiantes comprendió las indicaciones que se dieron sobre las actividades a realizar, la participación en los foros y el material de apoyo.</p> <p>La primera actividad que se realizó fue “Mi Competencia Digital”, todos procedieron a responder el cuestionario sobre uso de herramientas TIC. Posteriormente el grupo con las indicaciones del tutor, revisó el material sobre emprendimiento y se dieron varias opiniones sobre emprendimiento y como llegar a ser emprendedores.</p> <p>Posteriormente el grupo participó en el foro “Diferencia entre Emprendedor y Empresario”, cada uno de ellos realizó su aporte a través de la plataforma.</p> <p>Al finalizar la sesión los estudiantes preguntaron sobre las actividades de creatividad y servicio y formación empresarial. Se dieron las instrucciones para acceder a cada unidad y a los diferentes recursos.</p>
Estrategias de trabajo	<p>Para poder orientar al grupo de estudiantes sobre el funcionamiento del Aula Virtual de Emprendimiento, se utilizaron recursos tecnológicos como: Computadores Portátiles y Video beam. Se hizo la socialización de la prueba piloto y se</p>

	<p>dieron las instrucciones para el uso del Aula Virtual, las actividades a realizar y los recursos en los cuales se debían apoyar.</p> <p>Se hizo un debate para conocer la opinión de los estudiantes sobre Emprendedor y Empresario, posteriormente cada estudiante hizo su aporte en el foro de la plataforma</p>
Desarrollo de la clase	<p>Se llevó a cabo el siguiente protocolo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación a los estudiantes sobre la prueba piloto 2. Presentación de la Plataforma Virtual de Emprendimiento. 3. Instrucciones para el acceso a las diferentes unidades 4. Instrucciones para realizar las actividades de la unidad 1 y Unidad 2 5. Instrucciones para participación en Foros 6. Socialización de la Unidad 1 y 2 para conocer la opinión de los estudiantes y los saberes previos relacionados con el tema de emprendimiento 7. Conclusiones y compromisos
Comunicación con los alumnos	<p>Durante el desarrollo de la sesión y acompañamiento que se hizo con el grupo, se socializaron los diferentes módulos y unidades. Los estudiantes estuvieron atentos a las instrucciones e hicieron aportes desde su punto de vista.</p> <p>El tutor hizo diferentes preguntas relacionadas sobre Emprendimiento. Algunos estudiantes dieron su punto de vista e hicieron aporte significativo. Sin embargo para el tutor quedaron algunos interrogantes sobre el compromiso de cada uno de ellos para poder realizar las actividades dado el poco tiempo destinado para las mismas.</p>
Atención de situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula	<p>Aunque hubo disposición por parte de la Institución Educativa para apoyar la prueba piloto, el tiempo fue muy corto. Se motivó mucho a los estudiantes a participar de las actividades.</p>

El día 16 de octubre se dio inicio a la sesión de la prueba piloto con 8 estudiantes de la Institución educativa San Isidro de la ciudad de Ibagué. La comenzó a las 7:00 a.m. con el acompañamiento de la docente Diosa Castellanos. (*Ver anexo 5*)

FORMATO DE DIARIO DE CAMPO	
Fecha: 16 de octubre de 2015	
Dimensión	Descripción
Características del grupo	<p>Los estudiantes ingresaron al aula de informática de forma organizada, de acuerdo a las indicaciones de la docente que estaba acompañando el proceso. A cada uno se les asignó un equipo de cómputo y procedieron a escuchar las indicaciones.</p> <p>Cuando se procedió a explicar la estructura del Aula Virtual de Emprendimiento y los diferentes módulos, el grupo estuvo atento a las instrucciones de como ingresar al Aula Virtual y como acceder a cada una de las unidades. Ninguno de ellos presentó problema alguno para el acceso.</p> <p>Se dieron las instrucciones para el desarrollo de las actividades sobre Servicio y Formación Empresarial, y sobre Presupuesto.</p> <p>Algunos estudiantes manifestaron no haber alcanzado a realizar las actividades. El tutor dio las instrucciones para que las realizaran lo antes posible.</p>
Estrategias de trabajo	<p>Para poder orientar al grupo de estudiantes sobre el funcionamiento del Aula Virtual de Emprendimiento, se utilizaron recursos tecnológicos como: Computadores Portátiles y Video Beam. Se hizo la socialización de la prueba piloto y se dieron las instrucciones para el uso del Aula Virtual, las</p>

	<p>actividades a realizar y los recursos en los cuales se debían apoyar.</p> <p>Se hicieron preguntas a los estudiantes sobre la realización de las actividades sobre emprendimiento y creatividad.</p> <p>Se hizo un debate para conocer la opinión de los estudiantes sobre el tema de creatividad, Empresarismo y Presupuesto, posteriormente cada estudiante hizo su aporte en el foro de la plataforma</p>
Desarrollo de la clase	<p>Se llevó a cabo el siguiente protocolo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo y Bienvenida por parte del tutor y los estudiantes 2. Presentación de las unidades 2 y 3 del aula virtual 3. Instrucciones para realizar las actividades de la unidad 3 y Unidad 4 4. Socialización de la Unidad 3 y 4 para conocer la opinión de los estudiantes y los saberes previos relacionados con el tema de empresarismo y ahorro y presupuesto 5. Elaboración de los instrumentos para el levantamiento de información (encuestas a estudiantes) 6. Conclusiones y compromisos
Comunicación con los alumnos	<p>Durante el desarrollo de la sesión y acompañamiento que se hizo con el grupo, se socializaron los diferentes módulos y unidades. Los estudiantes estuvieron atentos a las instrucciones e hicieron aportes desde su punto de vista.</p> <p>El tutor hizo diferentes preguntas relacionadas sobre los temas de creatividad, empresarismo y el ahorro. Los estudiantes</p>

	participaron con sus opiniones e hicieron preguntas al tutor sobre la importancia de implementar estos temas en su proceso de formación para la institución educativa.
Atención de situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula	El principal inconveniente que se detectó es que el tiempo fue muy limitado para poder terminar desarrollar todas las actividades.

Análisis de los Resultados de la Aplicación de los Instrumentos 1,2, 3 y 4

A continuación se presentan los resultados de la aplicación de los instrumentos 1, 2, 3 y 4. Las respuestas de los instrumentos 3 y 4 se codificaron de 1 a 5 de acuerdo con la escala propuesta. 5 (Siempre), 4 (A menudo), 3 (Algunas veces), 2 (Rara vez), 1 (Nunca) para los 8 estudiantes que participaron tanto de la prueba piloto como de su evaluación. Las respuestas de cada estudiante están disponibles en el Anexo 6.

Estudiante
Adriana Lucía Peña Beltrán
Jefferson Steven Vanegas Beltrán
Jennifer Giraldo Restrepo
Karol Alejandra Murillo Barbosa
Kevin Arbey Roballo Ballesteros
Maicol Hernando Moscoso
Yinna Isabel Garcés Lerma
Yulieth Gutiérrez López

Una vez obtenida la tabla de datos se procesaron en el paquete estadístico SPSS. Los resultados se muestran a continuación:

Encuestas

Instrumento 1

(Ver anexo 1)

Pregunta 1

¿Los estudiantes de séptimo grado adquieren habilidades de búsqueda, valoración, calidad y selección de la información en la red?

Luz Piedad Ramírez, docente de competencias ciudadanas	Rara vez
Sandra Milena Bohórquez, docente de informática	A menudo

Las docentes presentan posiciones opuestas, la docente Luz Piedad Ramírez indica que “se hace uso de internet para el manejo de las redes sociales y chat”, ella comenta su experiencia anterior con la implementación de la plataforma virtual de la institución, cuyos resultados fueron negativos tanto para estudiantes como para docentes; mientras que la docente Sandra Milena Bohórquez exhorta a los docentes a adquirir destrezas en TIC y a proponer actividades con herramientas TIC tanto en el aula como en la plataforma virtual

Pregunta 2

¿Los estudiantes de séptimo grado adquieren habilidades para la elaboración y estructuración de la producción propia creativa en formato digital?

Luz Piedad Ramírez, docente de competencias ciudadanas	Rara vez
Sandra Milena Bohórquez, docente de informática	Algunas veces

Las opiniones son más cercanas, aunque utilicen internet para hacer sus consultas, están lejos de utilizarlo como guía para la elaboración de contenido propio.

Pregunta 3

¿Los estudiantes de séptimo grado adquieren habilidades de trabajo en equipo dentro de entornos virtuales?

Luz Piedad Ramírez, docente de competencias ciudadanas	Nunca
Sandra Milena Bohórquez, docente de informática	A menudo

En el área de informática, se les fomenta el trabajo en equipo, sin embargo, esta iniciativa no necesariamente es extrapolable a otras áreas como competencias ciudadanas, es posible que las actividades sugeridas en clase no fomenten el trabajo en equipo y menos colaborativo.

Pregunta 4

¿Los estudiantes de séptimo grado construyen reflexiones críticas sobre su entorno, problemáticas y soluciones creativas e innovadoras?

Luz Piedad Ramírez, docente de competencias ciudadanas	Rara vez
Sandra Milena Bohórquez, docente de informática	A menudo

Desde las competencias ciudadanas, la participación de los estudiantes dista de analizar con sentido crítico las situaciones adversas de su entorno, pues “falta capacitación para orientar a los docentes” en el uso de las TIC; desde la informática, es posible que los estudiantes sean creativos a la hora de abordar un problema académico a través de una herramienta ofimática.

En conclusión, las docentes presentan por lo general posiciones opuestas, primero porque en el pasado se utilizó una plataforma virtual que según la docente de competencias ciudadanas sus resultados fueron negativos tanto para los docentes como para los estudiantes. Segundo, porque el enfoque de cada asignatura es distinto, ambas docentes afirman que es necesario involucrar a toda la comunidad educativa, los docentes necesitan capacitación para que las actividades que desarrollen sus estudiantes tengan un alto contenido de herramientas TIC y a su vez que se enfoque el curso de informática al desarrollo de habilidades TIC que puedan ser aprovechadas en otras asignaturas.

Instrumento 3

(Ver anexo 3)

Pregunta 1

¿Busca perfeccionarse y superarse a sí mismo?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Siempre	8	100,0	100,0	100,0

Tabla 1. Pregunta: ¿Busca perfeccionarse y superarse a sí mismo?

Los 8 estudiantes contestaron que siempre buscan perfeccionarse y superarse a sí mismo. Este resultado indica disposición hacia el logro de sus objetivos y conocimiento de sí mismos.

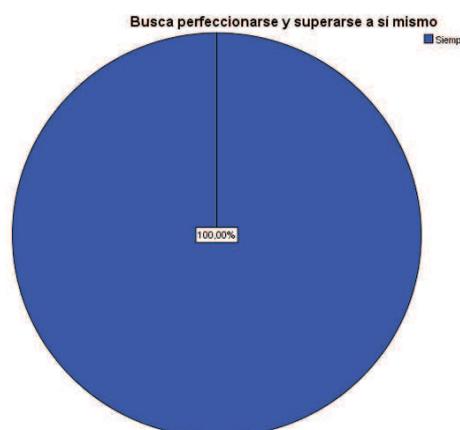


Figura 4. Gráfica Pastel 1 correspondiente a la pregunta 1 Instrumento 3

Pregunta 2

¿Mantiene vitalidad para desarrollar las actividades propuestas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	A menudo	1	12,5	12,5	12,5
	Siempre	7	87,5	87,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

Tabla 2. Pregunta: ¿Mantiene vitalidad para desarrollar las actividades propuestas?

El curso de emprendimiento es un área extracurricular para los estudiantes de séptimo quienes siempre mostraron disposición para atender y realizar las actividades en clase.



Figura 5. Gráfica Pastel 2 correspondiente a la pregunta 2 Instrumento 3

Pregunta 3

¿Cumple los compromisos adquiridos en los tiempos previstos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	A menudo	8	100,0	100,0	100,0

Tabla 3. Pregunta: ¿Cumple los compromisos adquiridos en los tiempos previstos?

El tiempo para la realización de las actividades fue muy corto; sin embargo, los estudiantes tomaron el tiempo para revisar sobre todo las OVAS de contenido de cada unidad. En sus actividades académicas cotidianas muestran responsabilidad para atenderlas.

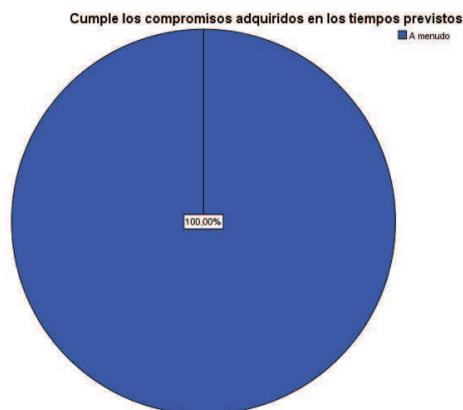


Figura 6. Gráfica Pastel 3 correspondiente a la pregunta 3 Instrumento 3

Pregunta 4

¿Se esmera por hacer bien sus tareas escolares y trabajos en casa?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Siempre	8	100,0	100,0	100,0

Tabla 4. Pregunta: ¿Se esmera por hacer bien sus tareas escolares y trabajos en casa?

Este resultado concuerda con el de la pregunta 3. Los estudiantes muestran una de las principales características de los emprendedores, la responsabilidad en sí mismos y su orientación hacia la eficacia.

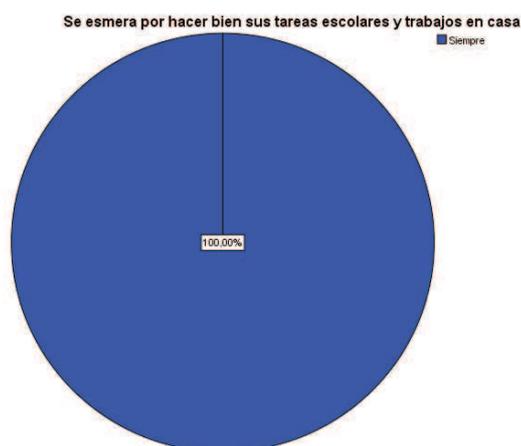


Figura 7. Gráfica Pastel 4 correspondiente a la pregunta 4 Instrumento 3

Pregunta 5

¿Interactúa con confianza cuando se relaciona con los miembros de su comunidad?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos A menudo	4	50,0	50,0	50,0
Siempre	4	50,0	50,0	100,0
Total	8	100,0	100,0	

Tabla 5. Pregunta: ¿Interactúa con confianza cuando se relaciona con los miembros de su comunidad?

Los estudiantes no muestran que siempre haya confianza para interactuar con los miembros de su comunidad; sin embargo un 50% manifiesta que si lo hacen a menudo. La confianza para defender y explicar su punto de vista se vio reflejada en el foro de conocimientos previos del AVA.

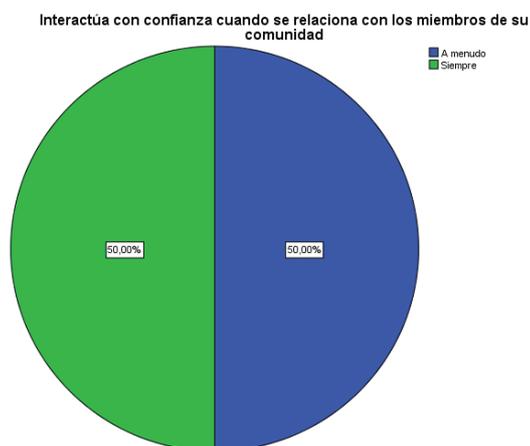


Figura 8. Gráfica Pastel 5 correspondiente a la pregunta 5 Instrumento 3

Pregunta 6

¿Percibe y descubre situaciones difíciles y problemáticas?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Rara vez	6	75,0	75,0	75,0
A veces	1	12,5	12,5	87,5
A menudo	1	12,5	12,5	100,0
Total	8	100,0	100,0	

Tabla 6. Pregunta: ¿Percibe y descubre situaciones difíciles y problemáticas?

De 8 estudiantes, 6 contestaron la opción Rara vez (75%). El 25% restante está dividido equitativamente entre las opciones a menudo y algunas veces. Las ideas creativas y los emprendimientos innovadores surgen de situaciones problemáticas o necesidades no satisfechas, por ello es tan importante que los estudiantes desarrollen valores indispensables del espíritu emprendedor como la creatividad.

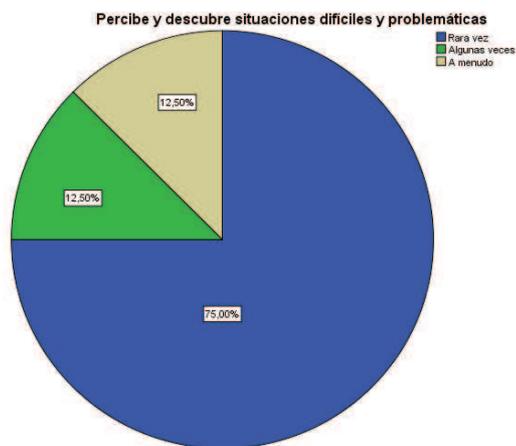


Figura 9. Gráfica Pastel 6 correspondiente a la pregunta 6 Instrumento 3

Pregunta 7

¿Identifica diversas soluciones a situaciones difíciles o problemáticas?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Nunca	1	12,5	12,5	12,5
Algunas veces	4	50,0	50,0	62,5
Siempre	3	37,5	37,5	100,0
Total	8	100,0	100,0	

Tabla 7. Pregunta: ¿Identifica diversas soluciones a situaciones difíciles o problemáticas?

El resultado no muestra una tendencia clara, un 50% contestó algunas veces, el 37% siempre y el 12.5% nunca identifica soluciones difíciles cuando el 75% respondió que rara vez identifica situaciones difíciles.

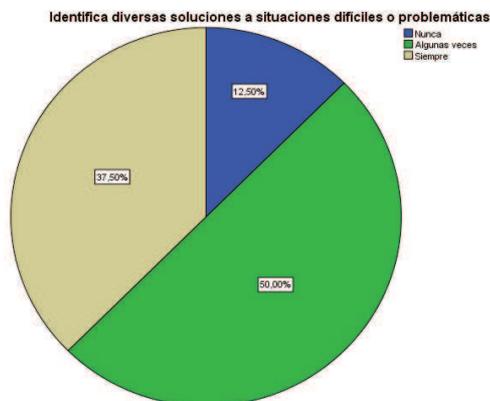


Figura 10. Gráfica Pastel 7 correspondiente a la pregunta 7 Instrumento 3

Pregunta 8

¿Se visualiza como la persona que quiere ser?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Siempre	8	100,0	100,0	100,0

Tabla 8. Pregunta: ¿Se visualiza como la persona que quiere ser?

Los 8 estudiantes se visualizan siempre como la persona que quieren llegar a ser; sin embargo, al no registrar la actividad ¿Cómo lograr lo que quiero ser? no se puede contrastar este resultado con un parámetro de referencia.



Figura 11. Gráfica Pastel 8 correspondiente a la pregunta 8 Instrumento 3

Pregunta 9

¿La planificación de su proyecto de vida se basa en sus habilidades?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Algunas veces	2	25,0	25,0	25,0
A menudo	1	12,5	12,5	37,5
Siempre	5	62,5	62,5	100,0
Total	8	100,0	100,0	

Tabla 9. Pregunta: ¿La planificación de su proyecto de vida se basa en sus habilidades?

Dos terceras partes de los estudiantes contestaron la opción Siempre (62.50%) y una tercera parte tiene opiniones divididas entre Algunas veces (25%) y A menudo (12.5%), lo que deja ver que no están muy seguros de cómo planificar su proyecto de vida al contrastar con el resultado de la pregunta 8. Se identificaron la responsabilidad, la autonomía y la autoconfianza como valores del espíritu emprendedor.

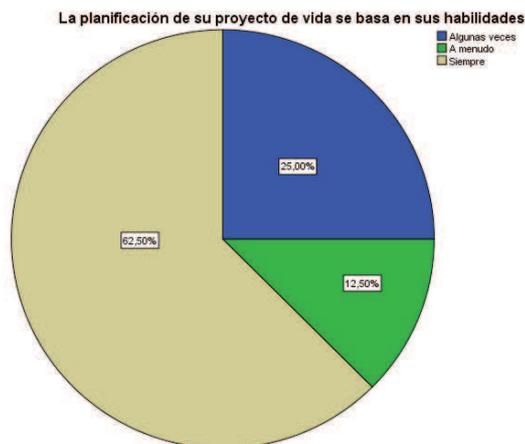


Figura 12. Gráfica Pastel 9 correspondiente a la pregunta 9 Instrumento 3

En términos generales, los rasgos emprendedores manifestados por los estudiantes están relacionados con la aplicación del Proyecto Educativo Institucional de la Institución Educativa San Isidro en el ámbito personal; pero en el ámbito social, los estudiantes no identifican situaciones difíciles o problemáticas de su entorno, por lo que no es claro la identificación de oportunidades de mejora o elaboración de propuestas emprendedoras, como lo habíamos expresado anteriormente, el área de emprendimiento se enfoca en la media vocacional cuando los estudiantes se encuentran escogiendo las opciones para iniciar su futuro profesional y laboral.

Para la construcción de su proyecto de vida es necesario integrar las dos dimensiones, personal y social desde los primeros grados de la básica secundaria.

Instrumento 4

(Ver anexo 4)

Pregunta 1.**¿El tutor fomenta el trabajo en equipo tanto en el aula como en casa?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Siempre	8	100,0	100,0	100,0

Tabla 10. Pregunta: ¿El tutor fomenta el trabajo en equipo tanto en el aula como en casa?

Durante la prueba piloto, se recurrió al trabajo colaborativo en pequeños grupos de trabajo y el intercambio de ideas para fomentar la participación de los estudiantes en el aula. Hubo poco registro de participación por fuera de la jornada académica debido a que los estudiantes se encontraban en la culminación de su período escolar durante la prueba piloto.

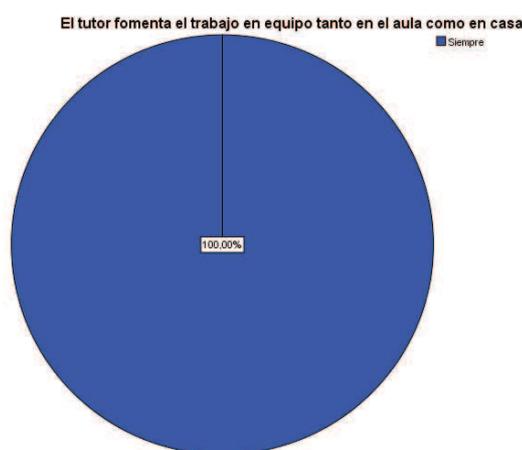


Figura 13. Gráfica Pastel 10 correspondiente a la pregunta 1 Instrumento 4

Pregunta 2.**¿El tutor promueve la comunicación entre los estudiantes a través de foros de discusión, chat o correo electrónico?**

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Rara vez	2	25,0	25,0	25,0
Algunas veces	3	37,5	37,5	62,5
A menudo	2	25,0	25,0	87,5
Siempre	1	12,5	12,5	100,0
Total	8	100,0	100,0	

Tabla 11. Pregunta: ¿El tutor promueve la comunicación entre los estudiantes a través de foros de discusión, chat o correo electrónico?

Durante las sesiones presenciales se exhortaba a los estudiantes a participar y tras la primera sesión de la prueba piloto, se hizo una invitación a participar y seguir explorando el AVA a través de la retroalimentación del foro de conocimientos previos.

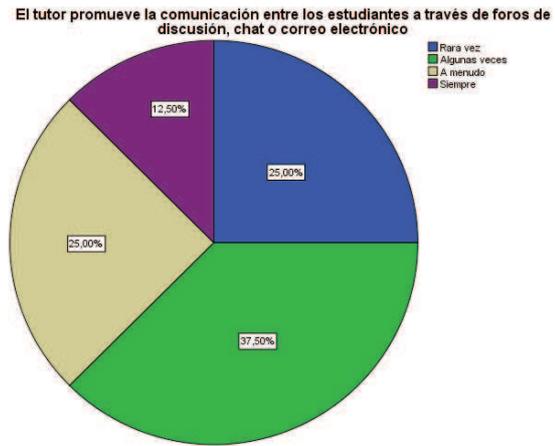


Figura 14. Gráfica Pastel 11 correspondiente a la pregunta 2 Instrumento 4

Pregunta 3

¿El tutor atiende las inquietudes y entrega la retroalimentación oportuna?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos A menudo	7	87,5	87,5	87,5
Siempre	1	12,5	12,5	100,0
Total	8	100,0	100,0	

Tabla 12. Pregunta: ¿El tutor atiende las inquietudes y entrega la retroalimentación oportuna?

Durante las sesiones de trabajo presencial, se mostraban los contenidos de las unidades y sus actividades. Los estudiantes generalmente preguntaban cómo se utilizaba la herramienta propuesta y se dedicaba un espacio para mostrar algunas de ellas.

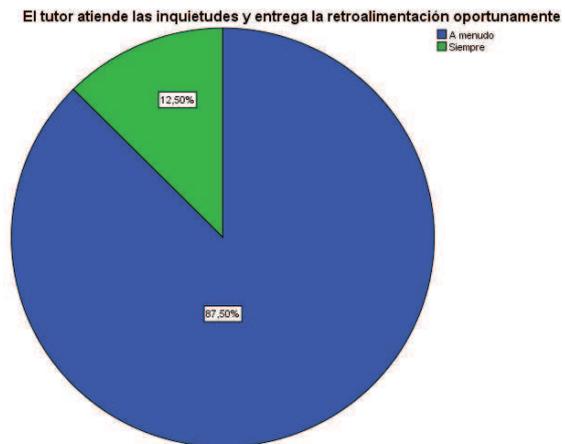


Figura 15. Gráfica Pastel 12 correspondiente a la pregunta 3 Instrumento 4

Pregunta 4

¿Las actividades propuestas en cada unidad se relacionan con los objetivos del curso?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos A menudo	1	12,5	12,5	12,5
Siempre	7	87,5	87,5	100,0
Total	8	100,0	100,0	

Tabla 13. Pregunta: ¿Las actividades propuestas en cada unidad se relacionan con los objetivos del curso?

A los estudiantes se les indicó que el propósito, alcance y actividades del AVA giraban en torno a la adquisición y desarrollo de habilidades para el emprendimiento. La presentación del AVA se hizo posterior a la participación de los estudiantes en el foro de conocimientos previos. En las sesiones presenciales se daba espacio para resolver inquietudes por lo que los contenidos y sus actividades quedaron claros.

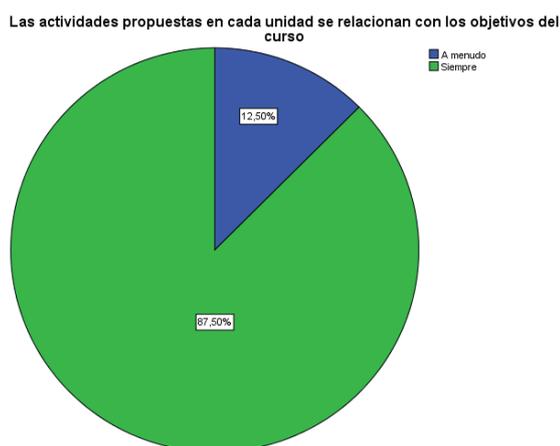


Figura 16. Gráfica Pastel 13 correspondiente a la pregunta 4 Instrumento 4

Pregunta 5

¿Las actividades propuestas en cada unidad favorecen la investigación?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Rara vez	1	12,5	12,5	12,5
Algunas veces	5	62,5	62,5	75,0
Siempre	2	25,0	25,0	100,0
Total	8	100,0	100,0	

Tabla 14. Pregunta: ¿Las actividades propuestas en cada unidad favorecen la investigación?

En un 62.5%, los estudiantes consideran que las actividades del AVA tienden a promover la investigación algunas veces: mientras que el 25% contestó que siempre la favorece. Este resultado concuerda con la opinión de los padres de familia entrevistados en que al ser una metodología 100% virtual es necesario aplicar refuerzos para que los estudiantes se interesen en hacer las lecturas.

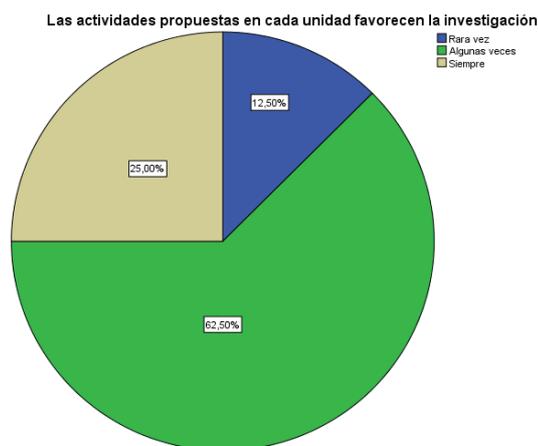


Figura 17. Gráfica Pastel 14 correspondiente a la pregunta 5 Instrumento 4

Pregunta 6

¿Las instrucciones para realizar y entregar las actividades le permitieron hacerlo paso a paso?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Siempre	8	100,0	100,0	100,0

Tabla 15. Pregunta: ¿Las instrucciones para realizar y entregar las actividades le permitieron hacerlo paso a paso?

Aunque los estudiantes trabajaron en clase las herramientas y actividades y contestaron la opción Siempre, ninguno hizo entrega de las actividades sugeridas.



Figura 18. Gráfica Pastel 15 correspondiente a la pregunta 6 Instrumento 4

Pregunta 7

¿Se mantuvo el interés del grupo durante la implementación del AVA?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos A menudo	7	87,5	87,5	87,5
Siempre	1	12,5	12,5	100,0
Total	8	100,0	100,0	

Tabla 16. Pregunta: ¿Se mantuvo el interés del grupo durante la implementación del AVA?

Durante las sesiones de la prueba piloto, los estudiantes ingresaron exclusivamente al aula virtual o a las páginas de las herramientas que se trabajaron en clase, lo que muestra su interés por conocer más acerca del emprendimiento.

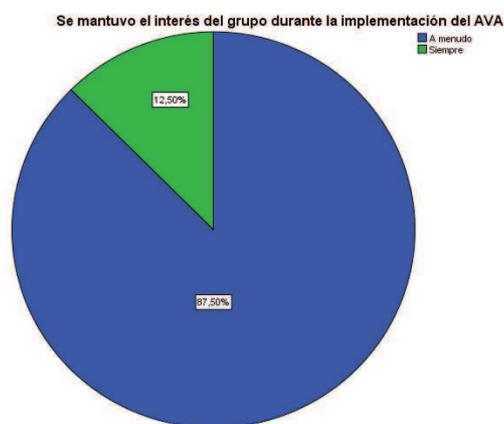


Figura 19. Gráfica Pastel 16 correspondiente a la pregunta 7 Instrumento 4

Pregunta 8

¿La presentación y efectos visuales del AVA le parecieron atractivos?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos Siempre	8	100,0	100,0	100,0

Tabla 17. Pregunta: ¿La presentación y efectos visuales del AVA le parecieron atractivos?

Los 8 estudiantes que participaron de la prueba piloto manifestaron que la presentación y los efectos visuales del AVA eran atractivos. Ninguno de ellos había tenido la oportunidad de ingresar a un aula virtual, ni tampoco un acercamiento hacia el área de emprendimiento, pues ésta, se imparte a los estudiantes de 10 y 11 grado.

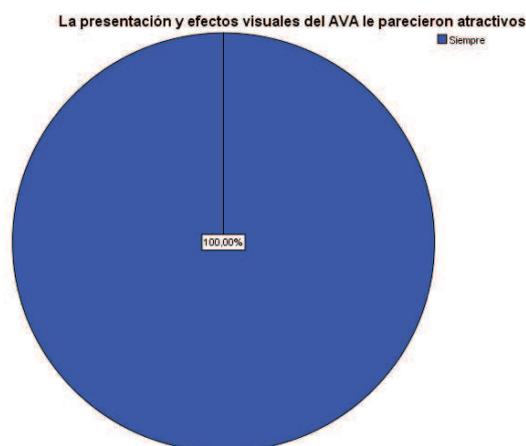


Figura 20. Gráfica Pastel 17 correspondiente a la pregunta 8 Instrumento 4

Pregunta 9

¿Aprendió a utilizar herramientas web 2.0 diferentes a las sugeridas en el AVA?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos A menudo	1	12,5	12,5	12,5
Siempre	7	87,5	87,5	100,0
Total	8	100,0	100,0	

Tabla 18. Pregunta: ¿Aprendió a utilizar herramientas web 2.0 diferentes a las sugeridas en el AVA?

Pese a que la respuesta fue positiva, no hay ninguna evidencia de que hayan utilizado otras herramientas diferentes a las sugeridas en el AVA.

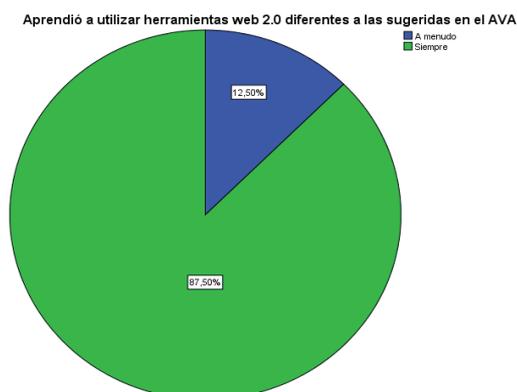


Figura 21. Gráfica Pastel 18 correspondiente a la pregunta 9 Instrumento 4

En conclusión, las herramientas didácticas del AVA permitieron un acercamiento hacia un tema nuevo dentro de su plan de área con un contenido visual agradable y organizado. Con la estrategia de comunicación abordada por el tutor en el aula, los estudiantes aprendieron a utilizar herramientas que son esenciales para la entrega de sus trabajos diarios como Prezi y Goanimate. Su gran motivación contrasta con su baja capacidad para la investigación. Los estudiantes requieren de mucha ejemplificación para contextualizar los contenidos.

Entrevista

Instrumento 2

(Ver anexo 2)

La entrevista se realizó a dos padres de familia con el fin de validar el objetivo Diseñar contenidos y actividades virtuales que permitan propiciar la cultura del emprendimiento y el trabajo colaborativo en los estudiantes, y evalúen el desarrollo de competencias de emprendimiento a través de la medición del desempeño en el área.

Pregunta 1

¿De qué manera la implementación del AVA en emprendimiento incrementa el compromiso de los padres en el proceso educativo del estudiante?

El AVA incrementa el compromiso de los padres porque a través del seguimiento logran involucrarse más en el proceso de aprendizaje de sus hijos

Pregunta 2

¿Qué fortalezas y debilidades identifica en el estudiante con la implementación del AVA en emprendimiento que le ayuden a construir su proyecto de vida?

Como fortaleza se destaca la flexibilidad en el tiempo para realizar las tareas escolares y empezar a construir desde muy temprana edad su proyecto de vida.

Expresan como debilidad la misma metodología virtual, pues aunque son autónomos se necesita revisar constantemente su ingreso al aula virtual por un lado; y por otro, desmotivación al tener que hacer las lecturas obligatorias ya que los estudiantes no tienen hábitos de lectura.

Pregunta 3

¿Qué cambios propondría para mejorar el AVA de emprendimiento?

Los padres de familia sugieren un módulo de seguimiento con alertas que indiquen si el estudiante está o no participando y la posibilidad de comunicación directa con el tutor.

CAPÍTULO V. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Título del AVA

Emprendimiento Escolar

Modalidad

E-Learning (Metodología a distancia modalidad virtual)

Perfil del Usuario

10 estudiantes seleccionados de la Institución Educativa San Isidro para participar de la prueba piloto

Ámbito de aplicación

Competencias ciudadanas, laborales y empresariales

Área o campo de conocimiento a impactar

Gestión de proyectos

Objetivo del Ambiente

Diseñar e implementar un ambiente virtual de aprendizaje con contenidos didácticos que promuevan la innovación, la visión empresarial y el desarrollo de aptitudes que impulsen al emprendimiento y a la construcción del proyecto de vida en los estudiantes de séptimo de la Institución Educativa San Isidro acorde con las exigencias del mundo laboral.

Descripción de la propuesta

A través de la adaptación del modelo de diseño instruccional ADDIE, se va a realizar el análisis, el diseño, el desarrollo, la implementación y la evaluación que permiten definir los criterios necesarios para la construcción de un ambiente virtual de aprendizaje en emprendimiento con contenidos didácticos para la Institución Educativa San Isidro, promoviendo la innovación, la visión empresarial y el desarrollo de aptitudes que impulsen a la construcción del proyecto de vida en los estudiantes acorde con las exigencias del mundo laboral.

Enfoque Praxeológico:

- Fase de análisis: identificación de las competencias en emprendimiento que poseen los estudiantes y que puedan llegar a dar solución a las necesidades de su entorno.
- Fase de diseño: el AVA consta de seis secciones en su orden, bienvenida, comunicación, Unidad 0. Mi competencia digital, Unidad 1. El emprendimiento, Unidad 2. Creatividad, Unidad 3. Servicio y Formación Empresarial, Unidad 4. El dinero y el presupuesto y por último la Evaluación docente.
- Fase de implementación: a través de la exploración y desarrollo de las unidades contenidas en el AVA, se fomenta en el estudiante que recibe la formación a tomar decisiones, aprendiendo a ser responsable y respetuoso, planteando soluciones a problemas que se pueden presentar en su entorno. Se le motiva a ser sociable y a trabajar en equipo, liderando y emprendiendo procesos en su vida académica y personal.

El compartir en los foros, le permite formular preguntas y plantear objetivos. Lee, comprende, escribe y argumenta en su participación, aprende a comunicar sus ideas con coherencia y efectividad, lo que estimula a traducir ideas novedosas en propuestas, al

utilizar las herramientas TIC puede resolver las actividades que le ayudarán a enfocarse en lo que quiere llegar a ser y a través de simuladores, aprende a aplicar en su vida diaria mecanismos para ahorrar que le pueden ayudar a construir una idea de negocio.

- Evaluación: foro de conocimientos previos, instrumentos de validación de los objetivos y evaluación del AVA con prueba piloto.

Aspectos técnicos – informáticos:

El AVA se implementó en la plataforma de código abierto Moodle versión 2.5 apoyándose en el uso externo de herramientas Web 2.0 entre las que se destacan ISSUU, Piktochart, Mindmeister, Goanimate, Diigo, Voki. Para la explicación de los temas que hacen parte de la unidad se elaboró un paquete SCORM en eXe learning.

Todas las unidades cuentan con las secciones de recursos, actividades, actividades de refuerzo, enlaces y documentos de interés.



Figura 22. Presentación del equipo docente en Voki

Aspectos comunicativos:

Moodle ofrece por defecto el servicio de mensaje interno, el cual funciona como un correo electrónico permitiendo que se pueda enviar la misma información personalizada y privada a todos los estudiantes.



Figura 23. Mensaje interno

Se seleccionó un conjunto de herramientas de comunicación presentadas en la pestaña comunicaciones que a diferencia del mensaje interno, permite visualización por parte de todos los estudiantes matriculados en el curso virtual.

Las herramientas de comunicación y su finalidad se abordan en el diseño del AVA dentro de las secciones bienvenida y comunicación.

Aspectos pedagógicos:

La secuencia de las unidades de aprendizaje obedece a la importancia de las características que manifiestan las personas emprendedoras y no opera como un prerrequisito de la siguiente.

El AVA cuenta con los recursos didácticos motivacionales para promover la participación y el aprendizaje en línea con un lenguaje sencillo y ejemplificado, pero con la profundidad adecuada para las características de los estudiantes.

Muestra

Se matricularon 10 estudiantes escogidos por el rector de la Institución Educativa, los cuales participaron en su totalidad de la primera sesión de la prueba piloto; sin embargo, 8 asistieron a la segunda sesión y evaluación del AVA.

Estudiante
Adriana Lucía Peña Beltrán
Hefferson Steven Vanegas Beltrán
Jennifer Giraldo Restrepo
Karol Alejandra Murillo Barbosa
Kevin Arbey Roballo Ballesteros
Maicol Hernando Moscoso
Yinna Isabel Garcés Lerma
Yinna Isabel Garcés López

Tabla 19. Estudiantes participantes en la prueba piloto y su evaluación

Los estudiantes realizaron el primer día las actividades propuestas en la Unidad 0. Mi competencia digital, diligenciaron el auto diagnóstico cuyo objetivo era conocer qué tan familiarizado se encontraba el estudiante con las TIC. También participaron del foro Las 7 preguntas del Emprendimiento, el foro generó la discusión en torno a lo que significa ser emprendedor.

ESPECIALES > Equipo 1 - 2015-I > Cuestionarios > Mi Competencia Digital Actualizar Cuestionario

[Información](#) [Resultados](#) [Vista previa](#) [Editar](#)
[Visión general](#) [Recalificar](#) [Calificación manual](#) [Análisis de ítems](#)

[Ver todas las calificaciones del curso](#)

Tabla de análisis de ítems

Pr.#	Texto de la pregunta	Texto de la respuesta	crédito parcial	Nº R.	%R.	% Facil. Correct.	DT	Índice Disc.	Coef. Disc.
(101665)	¿Alguna vez ha elaborado una página Web? :	Sí	(1,00)	1/9	(11%)	9%	0,267	0,10	0,89
		No	(0,00)	0/9	(0%)				
(101666)	¿Alguna vez ha elaborado una página Web? :	Sí	(1,00)	1/9	(11%)	11%	0,333	0,13	0,89
		No	(0,00)	0/9	(0%)				
(101662)	¿Está familiarizado con el uso de videocast para elaborar sus propios audios y videos? :	Sí	(1,00)	1/9	(11%)	10%	0,300	0,11	0,89
		No	(0,00)	0/9	(0%)				
(101653)	¿Ha consultado en bibliotecas virtuales, electrónicas o bases de	Sí	(1,00)	1/9	(11%)	11%	0,333	0,13	0,89

Figura 24. Respuestas a Mi competencia Digital por número de identificación

Re: Las 7 Preguntas del Emprendimiento
de ADRIANA LUCIA PEÑA BELTRÁN - jueves, 24 de septiembre de 2015, 07:14

¡Un emprendedor se hace según las metas que se propongan y los ejemplos que va viendo en su vida.
[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Las 7 Preguntas del Emprendimiento
de MAICOL HERNANDO MOSCOSO SANABRIA - jueves, 24 de septiembre de 2015, 07:17

se hace por que nadie nace aprendido también se hace por las influencias y lugares donde esta
[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Las 7 Preguntas del Emprendimiento
de SHIRLEY CASTILLO DIAZ - martes, 29 de septiembre de 2015, 17:10

Adriana Lucía,

En efecto la proyección hacia el futuro y la motivación que transmiten las personas cercanas o de las cuales conocemos su historia de vida benen efecto positivo, sin embargo, es fundamental la preparación y trabajo constante. Te invito a hacer la lectura "A vivir el emprendimiento" donde encontrarás los valores que hacen a una persona emprendedora.

Saludos cordiales
[Mostrar mensaje anterior](#) | [Editar](#) | [Borrar](#) | [Responder](#)

Re: Las 7 Preguntas del Emprendimiento
de SHIRLEY CASTILLO DIAZ - martes, 29 de septiembre de 2015, 17:11

Estimado Maicol,

Todos los seres humanos tenemos la capacidad de aprender, desaprender y reaprender. La formación en emprendimiento es fundamental para convertirnos en lo que queremos ser.

Figura 25. Discusión generada en torno a ser emprendedor

Re: 2. FORO: Diferencias entre emprendedor y empresario de KAREN HERNÁNDEZ - martes, 29 de septiembre de 2015, 15:15

Solución 3

Rockefeller

Mi Opinión Es Que El Fue un Empresario, inversionista, Que Trabajo En El Mundo De La Industria Petrolera, Fue El Fundador Y Presidente De La Standard Oil.
Fecha de nacimiento: 8 de julio de 1839, Richmond, Nueva York, Estados Unidos
Fecha de la muerte: 23 de mayo de 1937, Ormond Beach, Florida, Estados Unidos

Julio Mario Santo Domingo

Mi Opinión Es Que El Fue Un Industrial Colombiano Nacido En La Ciudad de Panamá Mientras Sus Padres Estaban De Vacaciones En El istmo. En 2005 Realizó Una Transacción Financiera.
Fecha de nacimiento: 16 de octubre de 1923, Panamá
Fecha de la muerte: 7 de octubre de 2011, Nueva York, Nueva York, Estados Unidos

Steve Jobs

Steven Paul Jobs, más conocido como Steve Jobs, fue un empresario y magnate de los negocios del sector informático y de la industria del entretenimiento estadounidense.
Fecha de nacimiento: 24 de febrero de 1955, San Francisco, California, Estados Unidos
Fecha de la muerte: 5 de octubre de 2011, Palo Alto, California, Estados Unidos

Mostrar mensajes anterior | Editar | Borrar | Responder

Calificar...

Re: 2. FORO: Diferencias entre emprendedor y empresario de SHIRLEY CASTILLO DIAZ - jueves, 1 de octubre de 2015, 15:22

Estimada Karen,

Debes exponer la diferencia entre emprendedor y empresario a partir de la revisión de la bibliografía de los personajes sugeridos y el video que se encuentra en recursos de la unidad.

Saludos,

Figura 26. Foro diferencias entre emprendedor y empresario

Diseño del AVA

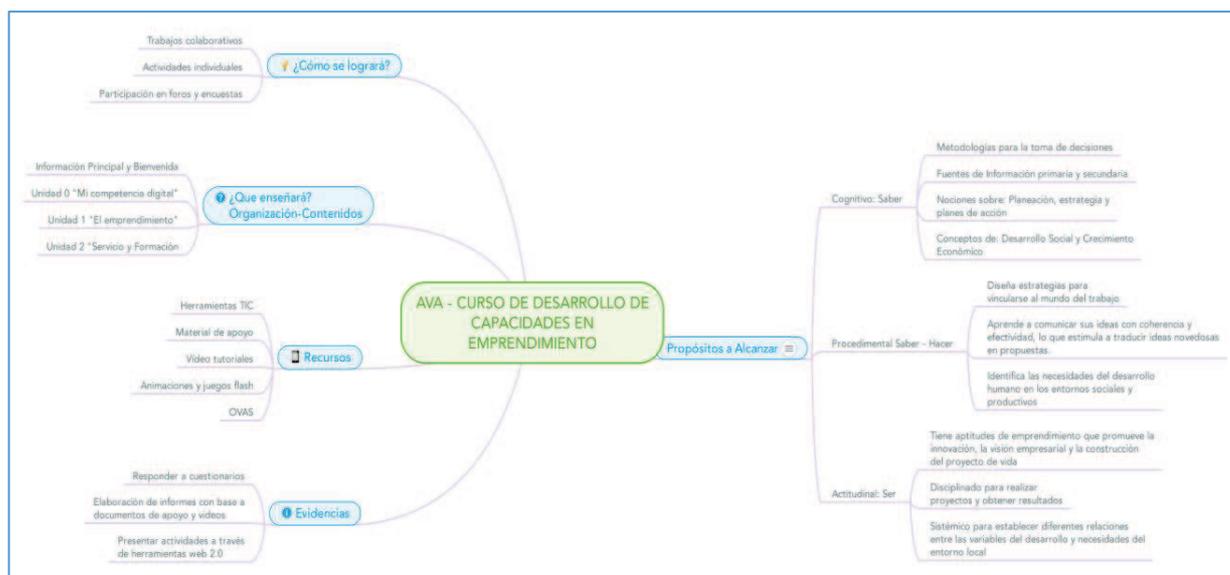


Figura 27. Mapa pedagogía conceptual

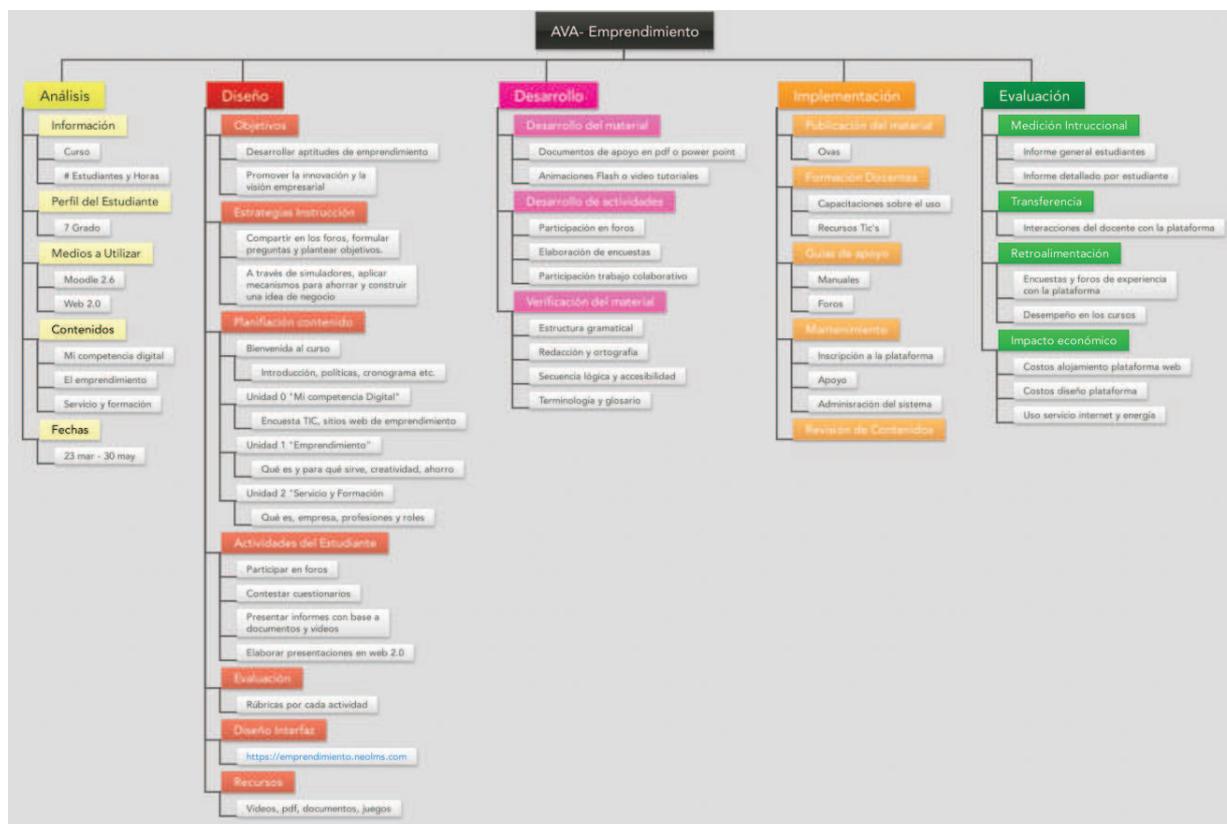


Figura 28. Mapa conceptual ADDIE

Estructuración del AVA

El AVA se estructuró en 8 secciones:

Bienvenida:

Hace una invitación a descubrir un mundo nuevo con impacto en la construcción de su proyecto de vida. Da una orientación general y exhaustiva del curso. Presenta el equipo docente, la metodología de trabajo, las políticas del curso, los roles del tutor docente y el estudiante, la estructura del curso y el cronograma general.

The screenshot shows the 'ESPECIALES' virtual classroom interface. At the top, there is a navigation bar with 'Servicios', 'Bienestar', 'Contacto', and 'F.A.Q.' on the left, and 'AULAS VIRTUALES' and the date 'Sábado 31 de Octubre de 2015' on the right. Below this, a yellow bar indicates the current course 'ESPECIALES - Equipo 1 - 2015-' and provides options to 'Cambiar rol a...' and 'Activar edición'. The main content area is divided into several sections: a top navigation bar with 'Bienvenida', 'Comunicación', and units 0 through 4; a central banner '¡Anímate a formarte en Emprendimiento!' with an image of a person; a 'Curso de Emprendimiento - Bienvenida' section with a 'Presentación del Curso' link; and a 'Curso de Emprendimiento - Introducción' section with a 'Introducción' link. A central slide titled 'Objetivos' lists three goals: 'Planificar Negocios' (Learn to design and implement a business), 'Autoconocimiento' (Know oneself and work on personal development), and 'Conformar equipos de trabajo' (Form energetic teams). The left sidebar contains 'Personas' (Participantes), 'Actividades' (Bases de datos, Chats, Questionarios, Encuestas, Foros, Glosarios, Juegos, Recursos, SCORMs, Tareas), 'Buscar en los foros', and 'Administración' (Activar edición, Configuración, Asignar roles, Calificaciones, Resultados, Grupos). The right sidebar has 'Novedades' (Agregar un nuevo tema...), 'Eventos próximos' (No hay eventos próximos), and 'Actividad reciente' (Actividad desde viernes, 30 de octubre de 2015, 21:58). The bottom status bar shows 'En línea: 5', 'Mensajes: 0', and the user 'BHRLEY GA STILLO DIAZ'.

Figura 29. Sección 1 del AVA. Bienvenida del curso

Comunicación:

La plataforma cuenta con las herramientas necesarias para tener una comunicación asertiva entre tutor y estudiante y entre pares. Se incluyeron en el sistema de comunicación del AVA el foro de dudas e inquietudes, el chat de comunicación, el foro de novedades y el chat de idea de negocio.



Figura 30. Sección 2 del AVA. Comunicaciones

Unidad 0. Mi competencia Digital:

Consiste en un autodiagnóstico de saberes previos en el área de emprendimiento y utilización de Tics. Se implementaron tres actividades a resolver en esta unidad: un cuestionario específico de conocimientos en Tics utilizando el gestor de información Diigo que sirve para ordenar, clasificar y evaluar en este caso las páginas favoritas del estudiante; y dos actividades de conocimiento en emprendimiento la primera un foro de conocimientos previos con 7 preguntas claves para entender el emprendimiento y la segunda un cuestionario sobre conectividad, conocimientos y manejo de herramientas web 2.0.



Figura 31. Sección 3 del AVA. Unidad 0. Mi competencia digital

Unidad 1. El Emprendimiento:

Se centra en las características del emprendedor. Esta unidad comienza con la definición e importancia del emprendimiento, expone a través de un video la diferencia entre emprendedor y empresario y presenta ejemplos de personajes emprendedores en los ámbitos empresarial, social y personal.

Unidad 2. La Creatividad:

Es una de las características más valoradas por los emprendedores. La finalidad de esta unidad es aprender a desarrollar la creatividad, identificando las barreras y las herramientas para vencerlas.

Unidad 1
EL EMPRENDIMIENTO

Emprendimiento

Va más allá de crear una empresa.
Es tener la iniciativa y ejecutar las acciones necesarias para sacar adelante un proyecto académico o una obra social.

Curso de Emprendimiento
Recursos

- Emprendimiento
- Emprendedores desde chiquitos
- A vivir el emprendimiento
- Ley 1014 de 2006
- Tutorial: Como usar ISSUU
- Tutorial: Creando videos en KnowU
- Tutorial: Creación de Formularios google
- Tutorial: Muro en Paolet
- Tutorial: Subeymonkey
- Herramienta de Presentación en Prezi

Curso de Emprendimiento
Actividades

1. Presentación del informe "A vivir el emprendimiento" en ISSUU
2. FORO: Diferencias entre emprendedor y empresario
3. Envío del Link de la herramienta seleccionada con el desarrollo de la pregunta "¿Qué se necesita para ser un emprendedor?"
4. Envío del Link de la presentación hecha en Prezi

Actividades de Refuerzo

- Actividad de Refuerzo: Define Emprendimiento
- Actividad de Refuerzo: Características de los emprendedores
- Glosario Colaborativo Emprendimiento

Curso de Emprendimiento
Bibliografía

Libros Interesantes

- Libros de Interés: El Emprendimiento

Enlaces y Documentos de Interés

- Enlaces sobre Emprendimiento
- Videos Motivacionales Sobre Emprendimiento
- Base de información emprendimiento

Figura 32. Sección 4 del AVA. Unidad 1. El Emprendimiento

Unidad 2
CREATIVIDAD

Buenos días creatividad. Hacia una educación que ...

Informe Final del Boletín 2012
¡Buenos días creatividad!
Hacia una educación que desarrolle la capacidad de crear.

Curso de Emprendimiento
Recursos

- La Creatividad
- Innovación creativa para emprendedores
- La creatividad como característica de los emprendedores
- Barreras mentales que impiden la creatividad
- Tutorial: Cómo crear una infografía en Piktochart
- Tutorial: ¿Cómo construir un blog en Moodle?

Curso de Emprendimiento
Actividades

- 1.1 Realizar las lecturas sobre creatividad
- 1.2 FORO: La caja creativa
2. Envío del link con la Infografía hecha en Piktochart
3. FORO: Rompiendo las barreras a la creatividad

Actividades de Refuerzo

- Actividad de Refuerzo: Definición de Creatividad
- Actividad de Refuerzo: Entrenamiento Creativo
- Actividad de Refuerzo: Estimulando la Creatividad
- Glosario Colaborativo Creatividad

Curso de Emprendimiento
Bibliografía

Libros Interesantes

- Libros de Interés: La Creatividad

Enlaces y Artículos de Interés

- Enlaces sobre Creatividad
- Videos Interesantes Sobre Creatividad
- Base de información creatividad

Figura 33. Sección 5 del AVA. Unidad 2. Creatividad

Unidad 3. Servicio y formación empresarial:

Es una invitación a servir a nuestra comunidad desde cualquier oficio que desempeñemos en la vida. Hacen parte de esta unidad los temas colaboración en familia y en el colegio, los conceptos de empresa y empresarismo, las empresas y microempresas que mi comunidad y sus beneficios.

Unidad 3
SERVICIO Y FORMACIÓN EMPRESARIAL

Servicio y Formación
LAS PERSONAS SERVICIALES VIVEN CONTINUAMENTE ATENTAS, OBSERVANDO Y BUSCANDO EL MOMENTO OPORTUNO PARA AYUDAR A ALGUIEN.

APARECEN DE REPENTE CON UNA SONRISA Y LAS MANOS EXTENDIDAS DISPUESTOS A HACER UN FAVOR.
RECIBIR UN FAVOR HACE NACER EN NUESTRO INTERIOR UN PROPUNTO AGRADECIMIENTO.

Curso de Emprendimiento
Actividades

1. Presentación Cuando sea grande quiero ser
2. FORO: ¿Cómo lograr lo que quiero ser?
- 3.1 Profesiones, oficios y otras actividades laborales
- 3.2 Juego del Ahorcado
4. FORO: Los trabajos en mi familia y/o comunidad
5. Estructurando su idea de negocio

Actividades de Refuerzo

- Actividad de Refuerzo: Juegos para que los niños aprendan las profesiones
- Actividad de Refuerzo: Empresa y Empresario

Curso de Emprendimiento
Recursos

- Servicio y Formación Empresarial
- Los integrantes de mi familia y sus roles
- Escuela y Comunidad
- Conoce los pasos para crear empresa
- Tutorial: Mi primer Prezi
- Tutorial: Cómo crear un mapa mental en MINDMEISTER

Curso de Emprendimiento
Bibliografía

Libros Interesantes

- Libros de Interés: El Servicio y la Formación Empresarial

Videos Interesantes

- Videos Interesantes Sobre Empresarismo
- Base de información servicio y formación empresarial

Figura 34. Sección 6 del AVA. Unidad 3. Servicio y Formación Empresarial

Unidad 4. El dinero y el presupuesto:

La educación financiera es clave para los emprendimientos y está presente en el AVA a través del tratamiento de los temas definición del dinero, ¿cómo se obtiene el dinero y cómo

manejarlo?, definición del presupuesto, definición e importancia del ahorro y el presupuesto personal.

The image shows a screenshot of an AVA (Virtual Learning Environment) interface for Unit 4, titled "Unidad 4 EL DINERO Y EL PRESUPUESTO". The interface is organized into several sections:

- Top Header:** "Unidad 4 EL DINERO Y EL PRESUPUESTO" with a logo on the right.
- Main Content Area:** A video player showing a woman pointing at a screen. The screen displays the text "Físicamente el dinero es representado en papel o metal" and a video thumbnail of stacks of money.
- Recursos (Resources):** A section titled "Curso de Emprendimiento Recursos" containing a list of resources:
 - El dinero y el presupuesto
 - ¿Qué tipo de ahorrador eres?
 - Los peores errores en el manejo del dinero
 - Planificación de presupuesto para niños
 - TUTORIAL: ¿Cómo crear una animación en GoAnimate?
- Actividades (Activities):** A section titled "Curso de Emprendimiento Actividades" containing a list of activities:
 1. Desarrollo de la actividad lúdica "¿Eres ahorrador?"
 2. Link del video animado hecho en GOANIMATE
 3. Formato de las planillas completamente diligenciado
- Actividades de Refuerzo (Reinforcement Activities):** A section containing a list of reinforcement activities:
 - Actividad de Refuerzo: El dinero y el ahorro
 - Actividad de Refuerzo: El presupuesto
 - Glosario colaborativo Unidad 4. El dinero y el presupuesto
- Libros Interesantes (Interesting Books):** A section containing a list of interesting books:
 - Libros de Interés: El dinero y el presupuesto
- Enlaces y Vídeos de Interés (Interesting Links and Videos):** A section containing a list of interesting links and videos:
 - Enlaces sobre el Ahorro y Presupuesto
 - Videos Intererantes Sobre el Ahorro
 - Base de información El ahorro y el presupuesto

Figura 35. Sección 7 del AVA. Unidad 4. El dinero y el presupuesto

Evaluación:

Es un espacio de retroalimentación para el mejoramiento de las estrategias de abordaje del curso, las herramientas didácticas y la forma de evaluar las unidades.



Figura 36. Sección 8 del AVA. Evaluación

Análisis de los resultados

A continuación se describen los resultados obtenidos en la prueba piloto teniendo en cuenta los enfoques cognitivo de aprendizaje, de usabilidad y de evaluación, así como el plan de mejora.

Enfoque cognitivo de aprendizaje

Se identifica que el AVA propicia los procesos de activación y asimilación cuando se confronta el conocimiento previo y de sentido común con la solución a las 7 preguntas claves del emprendimiento entre los grupos de trabajo que conformaron los estudiantes. En el momento inicial, que es el planteamiento de las opiniones se produce la activación y durante la discusión en grupo la asimilación; no obstante es necesario la realización de un diagnóstico posterior a la presentación de las unidades de aprendizaje por parte del tutor, para identificar cómo ha cambiado la opinión del estudiante respecto al emprendimiento lo que permitiría determinar la acomodación.

De este ejercicio se concluyó que los estudiantes identificaron la confianza, la tenacidad y la responsabilidad como característica de los emprendedores. No mencionaron el trabajo en equipo o la creatividad. El desarrollo de esta última hace una gran diferencia entre emprendedor y empresario.

Los estudiantes debatieron en una jornada posterior la diferencia entre emprendedor y empresario (acomodación) posterior a la revisión de los videos y la OVA de la unidad 1 (activación); sin embargo, no consignaron la actividad en la plataforma, la cual solicitaba describir la diferencia con base en las biografías sugeridas. En este caso, es necesario, mejorar la rúbrica de evaluación en el sentido de plantear los criterios mínimos que debe contener la biografía de los personajes citados como aportes o reconocimientos que lo ubiquen del lado de emprendedor o empresario.

Enfoque de usabilidad

Desde el punto de vista visual ofrece gran cantidad de herramientas motivacionales. Dentro de los materiales que más llamaron la atención en los estudiantes están: la presentación de los tutores en Voki, los videos introductorios general y específico de cada unidad en GoAnimate y PowToon, respectivamente. Los materiales son pertinentes para mantener la motivación y explicar con claridad los contenidos del curso

El AVA cuenta con Foro de dudas e inquietudes, Foro de novedades y Chat. La retroalimentación de las actividades desarrolladas fue oportuna gracias a los mecanismos de notificación.

Al inicio de las sesiones de trabajo solo dos estudiantes manifestaron haber recibido un correo electrónico en el cual se les informaba que estaban registrados en un curso virtual de

emprendimiento cuando todos tenían registrado el correo electrónico. Luego de la primera sesión de trabajo se les envió un mensaje a través de la plataforma invitándolos a explorar el AVA, solo una persona respondió dando las gracias. Es necesario hacer visible las políticas del curso, que estén presentes durante el desarrollo del curso virtual como novedades para que interioricen que parte de sus deberes como estudiantes es hacer la revisión periódica del AVA y enviar a través de la plataforma las dudas o inquietudes sobre el tema.

Evaluación

Los propósitos de evaluación se resumen en las competencias del curso, ubicadas en la pestaña de introducción. Se busca desarrollar habilidades en emprendimiento que lleven al estudiante a tomar decisiones en torno a la construcción de su proyecto de vida. En este aspecto el AVA es completa.

La estructura de los foros debe ser mejorada, de tal manera, que se mantenga el hilo conductor de las conversaciones y para evitar la sobrecarga de tareas individuales se recomienda formar previamente a la implementación del AVA grupos de trabajo que fomenten el trabajo colaborativo tal como se hizo en las sesiones presenciales.

Recomendaciones

Con la aplicación del AVA se logró introducir a los estudiantes de séptimo en la conceptualización y conocimiento de habilidades relacionadas con el emprendimiento. Es necesario establecer un diálogo entre las asignaturas de competencias ciudadanas e informática que permita a los estudiantes visibilizar problemáticas de su entorno y utilizar los ambientes virtuales para plasmar soluciones novedosas y creativas. Los estudiantes realizaron un trabajo

colaborativo presencial que no siempre se vio reflejado en la plataforma. Se requiere la conformación previa de grupos de trabajo en el aula virtual.

Los foros permitieron generar la discusión al interior del grupo, cada uno proponía la solución de preguntas enfocadas en la temática central por ejemplo el desarrollo de “Las 7 preguntas del Emprendimiento” mostró interés y obtuvo muchas respuestas que dieron a la interactividad entre los estudiantes y profesores; pero se pierde el hilo conductor cuando se está respondiendo más de tres preguntas a la vez, ya que estas son incluidas en el sistema por hora de envío y no por estudiante, haciendo ver las respuestas de un mismo alumno en forma separada y generando desorden; se sugiere la disminución del número de preguntas o la apertura de un foro para cada una de ellas.

Conclusiones

Al implementar un ambiente virtual de aprendizaje con contenidos didácticos que promueven el emprendimiento en el Instituto Educativo San Isidro, se observa que en esta cultura hay mucho material pero sobre todo muchos casos de éxito que pueden incentivar en los estudiantes el ánimo de ser emprendedores dando posibles soluciones a las necesidades que puedan ver en su vida, en su colegio y en su sociedad.

Los estudiantes manifiestan que falta más conocimiento y apoyo por parte del colegio para ser emprendedores, mostrando interés por esta cultura y concluyen que es necesaria para generar cambios a futuro. Los datos que corroboran el uso del AVA, indican el buen desempeño de los estudiantes ante el desafío de la educación virtual y motivan a seguir implementando este tipo de educación con éxito en otro tipo de ambientes educativos.

CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Con relación a la pregunta de investigación:

Para la implementación del proyecto de un Ambiente Virtual de Aprendizaje con contenidos didácticos que promuevan la innovación, la visión empresarial y el desarrollo de aptitudes que impulsen al emprendimiento y a la construcción del proyecto de vida en los estudiantes de séptimo de la Institución Educativa San Isidro acorde con las exigencias del mundo laboral, se utilizaron diversos instrumentos en la recolección que permitieron realizar el análisis de la información. En la prueba piloto que se llevó a cabo con los estudiantes se pudo evidenciar que hay aspectos a mejorar en la implementación del AVA, pero que en general resultó un ejercicio muy enriquecedor y productivo.

Al interior de la Institución Educativa es necesario formular un plan de mejora continua que incluya el refuerzo de los planes de área, contenidos y temáticas en emprendimiento a la par con el perfeccionamiento del AVA, en especial los aspectos evaluativos como rúbricas y foros de trabajo en equipo. El AVA resultó visualmente agradable y de motivación para el fomento de la cultura en innovación y emprendimiento.

Con relación a los objetivos:

Se identificaron en los estudiantes competencias para el emprendimiento tales como la responsabilidad, la confianza en sí mismos y el trabajo en equipo. Es necesario aunar esfuerzos entre las áreas de competencias ciudadanas, emprendimiento y tics para trabajar aspectos como el liderazgo, la solidaridad y la creatividad, por un lado, para visualizar situaciones problemáticas de su entorno, y por otro, para proponer alternativas novedosas y creativas a dichas situaciones.

El seguimiento y la evaluación del trabajo en el AVA es responsabilidad de toda la comunidad educativa. Para involucrar más a los padres de familia es necesario otorgarles acceso a un módulo de seguimiento y control donde puedan revisar el estado de los aportes realizados por sus hijos.

Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje requieren de una dinámica permanente, con contenidos y actividades actualizadas y una motivación permanente de los estudiantes y docentes para que adquieran una cultura en el uso de TICS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade Adaime, M. & Bravo Preciado, W. (2009). *Propuesta didáctica para la enseñanza del emprendimiento*. Recuperado el 7 de Julio de 2015, de <http://www.elitv.org/documentos/tesis/tesis2empresas.pdf>
- aulaUrbana. (Noviembre de 2011). *Emprendimiento escolar y bilingüismo en los colegios de Bogotá*. Recuperado el 21 de Marzo de 2015, de <http://www.idep.edu.co/pdf/aula/MAU%2082.pdf>
- AulaUrbana. (Octubre-Noviembre de 2011). *Emprendimiento escolar y bilingüismo en los colegios de Bogotá*. Obtenido de <http://www.idep.edu.co/pdf/aula/MAU%2082.pdf>
- Barahona, R. (2013). Teorías y modelos de diseño instruccional. Recuperado el 17 de Junio de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=jZJsPHeFeno>
- Barragán Bohórquez, R., Puello Beltrán, J.J. & Manyoma Ledesma, E. (s.f.). *Orientaciones pedagógicas para la formación apoyada en ambientes virtuales de aprendizaje*. Recuperado el 4 de Julio de 2015, de <http://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0CC0QFjAC&url=http%3A%2F%2Fwww.revistas.unal.edu.co%2Findex.php%2Femail%2Farticle%2Fview%2F13116%2F13785&ei=XgCYVeSaEsSRyATh642IAQ&usq=AFQjCNHBeiqACFrFUTt2X6lRx6gfoEdTag&sig2=4lRZTFoXBd>
- Barrow, H.S. (1986). *Problem based Learning*. Recuperado el 6 de Julio de 2015, de <http://www.personal.psu.edu/wxh139/PBL.htm>
- Belloch, C. (s.f.). *Diseño instruccional*. Recuperado el 15 de Junio de 2015, de <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4>
- Benítez Lima, M. (2010). *El modelo de diseño instruccional ASSURE aplicado a la educación a distancia*. Recuperado el 24 de Junio de 2015, de <http://www.eumed.net/rev/tlatemoani/01/mgbl.htm>
- Bosch Tamayo, T. (2013). *Aplicación de la metodología ADDIE a curso de idioma inglés diseñado en la modalidad de aprendizaje combinado a través de moodle*. Recuperado el 4 de Julio de 2015, de http://semanatecnologica.fordes.co.cu/sites/default/files/public/p311_0.pdf
- Botturi, L. & Stubbs, T. (2007). *Handbook of visual languages for instructional design: Theories and practices*. New York, New York, USA. Recuperado el 24 de Junio de 2015, de https://books.google.com.co/books?id=9fp1Lk7Tcn4C&printsec=frontcover&dq=botturi+2007&hl=es-419&sa=X&ei=NSuQVcHPNYju-QHB_52wCA&ved=0CB8Q6AEwAA#v=onepage&q=botturi%202007&f=false
- Campos Arias, O. & Méndez Parra, G.C. (2012). *La enseñanza del emprendimiento a partir del aprendizaje basado en problemas (ABP) en la educación media*. Recuperado el 6 de Julio de 2015, de

<http://www.elitv.org/documentos/tesis/La%20ensenanza%20del%20emprendimiento%20a%20partir.pdf>

Ceballos, V. (2010). *Visión de la Reforma curricular y la formación docente*. Venezuela.

Chiappe Laverde, A. (2008). *Diseño instruccional: oficio, fase y proceso*. Recuperado el 16 de Junio de 2015, de <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/742/1718>

Colegio Campestre El Remanso. (s.f.). Obtenido de <http://campestreelremanso.edu.co/>

Corporación Universitaria Americana. (2012). *Modelo pedagógico de formación por procesos autorregulativos*. Recuperado el 4 de Julio de 2015, de <http://www.americana.edu.co/barranquilla/images/informacioninstitucional/archivos/mp.pdf>

De Zubiría, M. (1999). *Pedagogía conceptual, desarrollos filosóficos, pedagógicos y psicológicos*. Bogotá: Fondo de publicaciones Bernardo Herrera Merino.

De Zubiría, M. (2004). *Enfoques Pedagógicos y Didácticas Contemporáneas*. Recuperado el 2 de Julio de 2015

Educarchile. (s.f.). *Educación para el emprendimiento*. Recuperado el 6 de Abril de 2015, de <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=187938>

eLearning Industry. (2013). *The ADDIE Instructional Design Model*. Recuperado el 27 de Junio de 2015, de [es.slideshare.net/elearningindustry/the-addie-instructional-design-model-20797917](https://www.slideshare.net/elearningindustry/the-addie-instructional-design-model-20797917)

Esteller, V. & Medina, E. (2010). *Evaluación de cuatro modelos instruccionales para la aplicación de una estrategia didáctica en el contexto de la tecnología*. Recuperado el 21 de Junio de 2015, de servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/eduweb/vol3n1/art5.pdf

Farnos, J.D. (2013). *El diseño instruccional (ISD), entre la pedagogía y la tecno - sociopedagogía*. Recuperado el 27 de Junio de 2015, de juandomingofarnos.wordpress.com/2013/01/19/el-diseno-instrucional-isd-entre-la-pedagogia-y-la-tecno-sociopedagogia

Fresneda Martínez, A.M. (27 de Enero de 2013). *En el escenario escolar, formando grandes emprendedores*. Recuperado el 22 de Marzo de 2015, de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-12554200>

Garzón Álvarez, J.F. (2013). *Objeto virtual de aprendizaje en el área de matemáticas*. Recuperado el 27 de Junio de 2015, de <http://repository.upb.edu.co:8080/jspui/bitstream/123456789/1392/1/OBJETO%20VIRTUAL%20DE%20APRENDIZAJE%20PARA%20EL%20C3%81REA%20DE%20MATEM%20C3%81TICAS.pdf>

Gil Montiel, E.J., González Cifuentes, Y., Jiménez Serrato, M.L., Pérez Peña, E. & Sarmiento Robayo, J.A. (2013). *Estrategias didácticas apoyadas en las TIC para desarrollar habilidades comunicativas en inglés en los estudiantes de tercero de primaria del Colegio Pedagógico Dulce María en la Localidad de Suba - Bogotá D.C.* Recuperado el 4 de Julio de 2015, de

- http://repository.uniminuto.edu:8080/jspui/bitstream/10656/2579/1/TGM_GilMontielJulia_2013.pdf
- Gómez Vallejo, M.P. & Satizábal Parra, K. (2011). *Educación en emprendimiento: fortalecimiento de competencias emprendedoras en la Pontificia Universidad Javeriana de Cali*. Recuperado el 30 de Junio de 2015, de http://revistaeconomia.puj.edu.co/html/articulos/Numero_11/SATIZABAL.pdf
- Guiza Ezkauriatza, M. (2011). *Trabajo colaborativo en la Web: Entorno virtual de autogestión para docentes*. Recuperado el 4 de Julio de 2015, de <http://www.tesisened.net/bitstream/handle/10803/59037/tmge1de1.pdf?sequence=1>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D. & Smaldino, S. (2005). *Instructional media and technologies for learning. Upper Saddle River*. Recuperado el 28 de Junio de 2015, de http://www.dem.fmed.uc.pt/Bibliografia/Livros_Educacao_Medica/Livro19.pdf
- Hernández Castilla, R. & Opazo Carvajal, H. (2010). *Apuntes de análisis cualitativo en educación*. Recuperado el 23 de Julio de 2015, de https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/Met_Inves_Avan/Materiales/Apuntes_Cualitativo.pdf
- Institución Educativa San Isidro. (s.f.). *Proyecto Institucional Aprovechamiento y buen uso del tiempo libre*. Obtenido de <https://onedrive.live.com/view.aspx?cid=FC519EDD3F82D51B&resid=FC519EDD3F82D51B%21919&app=WordPdf>
- Jardínez Garza, F.J. (2011). *Revisión de los principales modelos de diseño instruccional*. Recuperado el 27 de Junio de 2015, de Disponible en http://www.web.facpya.uanl.mx/rev_in/Revistas/8.2/A7.pdf
- Juliao Vargas, C.G. (2011). *El enfoque praxeológico*. Recuperado el 8 de Julio de 2015, de <http://repository.uniminuto.edu:8080/jspui/bitstream/10656/1446/3/EI%20Enfoque%20Praxeologico.pdf>
- López Lozano, D.P. & Chávez Pietro, E.G. (2009). *Modelo pedagógico para desarrollar habilidades de emprendimiento en estudiantes de educación media básica en colegios distritales de la localidad de Chapinero*. Recuperado el 15 de Julio de 2015, de <http://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/9125>
- Lucero Guamán, M.A. (Julio de 2013). *Modelo de diseño instruccional de Jerrold Kemp*. Recuperado el 8 de Diciembre de 2015, de <https://es.scribd.com/doc/156087265/Modelo-Jerrold-Kemp>
- Martínez Rodríguez, A.C. (2009). *El diseño instruccional en la educación a distancia. Un acercamiento a los modelos*. Recuperado el 18 de Junio de 2015, de www.redalyc.org/pdf/688/68812679010.pdf
- Mergel, B. (1998). *Diseño instruccional y Teoría del aprendizaje*. Recuperado el 26 de Junio de 2015, de <http://www.csudh.edu/dearhabermas/lrnthry01bk.pdf>

- Ministerio de Comercio, Industria y Turismo. (MCIT, 2014). *Estado del arte sobre emprendimiento universitario*. Recuperado el 7 de Julio de 2015, de www.mincit.gov.co/minindustria/descargar.php?id=71364
- Ministerio de Educación Nacional. (MEN, 2012). *La cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos*. Obtenido de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-307150_archivo_pdf_guia39.pdf
- Muñoz Carril, P.C. & González Sanmaned, M. (2009). El diseño de materiales de aprendizaje multimedia y nuevas competencias del docente en contextos teleformativos. bubok. Recuperado el 26 de Junio de 2015, de <https://books.google.com.co/books?id=oegsuFHM5tMC&pg=PA22&lpg=PA22&dq=permitir+que+los+profesores,+instructores+y+expertos+en+la+materia+se+centren+en+las+actividades+de+enseñanza+y+aprendizaje+y+no+en+las+tecnolog%C3%ADas&source=bl&ots=om5AIIpZzh&si>
- Ortí, C. B. (31 de 07 de 2013). *Entornos Virtuales de Formación*. Obtenido de <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki>
- Osorio Tinoco, F. & Pereira Laverde, F. (2011). *Hacia un modelo de educación para el emprendimiento: Una mirada desde la teoría social cognitiva*. Recuperado el 14 de Julio de 2015, de <http://www.redalyc.org/pdf/205/20521435001.pdf>
- Portafolio. (5 de Noviembre de 2013). *Colombia líder en emprendimiento*. Recuperado el 29 de Marzo de 2015, de <http://www.portafolio.co/negocios/colombia-lider-emprendimiento>
- Reinoso Lastra, J.F. (2011). *Aplicación de un ambiente virtual de aprendizaje orientado a la formación empresarial*. Recuperado el 6 de Julio de 2015, de http://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/estudios_gerenciales/article/viewFile/1164/pdf
- Ríos Martínez, W. (2007). *Modelo constructivista integrado al proceso de formación en emprendimiento, un enfoque b-learning*. Recuperado el 13 de Julio de 2015, de <http://www.ici.ubiobio.cl/ccei2007/papers/52.pdf>
- Rodríguez Osés, J.E., Dalmau Torres, J.M., Pérez-Aradros Muro, B., Gargallo Ibort, E. & Rodríguez Garnica, G. (2014). *Educación para emprender. Guía didáctica de educación emprendedora en primaria*. Recuperado el 30 de Marzo de 2015, de dialnet.unirioja.es/descarga/libro/560639.pdf
- Rodríguez, F. d. (2014). *Flormwebquest*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/flormwebquest/proceso>
- Roselyn Laboy, Y. M. (2010). *MODELOS Assure y Addie- Grupo de Allyson, Yomara y Roselyn*. Obtenido de <https://docs.google.com/presentation/d/1BOUa8q7M8APu90rLGDVrwLthAoEO8nHcOyazdipJkE/edit?pli=1#slide=id.p19>
- Salazar Sierra, A.M. (Julio de 2007). *Escritura, Pedagogía y Universidad. Hacia un modelo de escritura óptima*. Bogotá, Colombia. Recuperado el 6 de Julio de 2015, de

<https://books.google.com.co/books?id=uGgnFIQ3EfoC&pg=PA7&lpg=PA7&dq=escritura+pedagogia+y+universidad&source=bl&ots=Pt-Oix1mdB&sig=Un7gSVo5SpB6hupoy2a80srHUIs&hl=es&sa=X&ved=0ahUKewjjsMrIjc3JAhWCRyYKHYYihAMkQ6AEIKTAF#v=onepage&q=escritura%20pedagogia%20y%20>

Sampieri, H. (2003). *Metodología y Técnicas de Investigación Social Cátedra Salvia*. Obtenido de <http://metodos-comunicacion.sociales.uba.ar/files/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf>

Sanguino Vallejo, M. (2002). *Estrategia para la adopción de un modelo curricular pedagógico innovador (Pedagogía conceptual) en la sección de preescolar del Colegio Bilingüe Tierra Nueva*. Recuperado el 12 de Junio de 20015, de <http://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/5744/128445.pdf?sequence=1>

Tecnológico de Monterrey. (3 de Febrero de 2015). *Crece el emprendimiento en el mundo, revela el estudio GEM presentado en el Tec de Monterrey*. Recuperado el 29 de Marzo de 2015, de http://www.itesm.mx/wps/wcm/connect/snc/portal+informativo/por+tema/negocios/tec_presentaciongem2014#sthash.Pw3LhPzu.dpuf

Universidad Popula Autónoma del Estado de Puebla, A.C. (s.f.). *Metodología de la investigación*. Recuperado el 21 de 10 de 2015, de <https://sites.google.com/site/51300008metodologia/caracteristicas-cualitativa-cuantitativa>

Valencia Vallejo, N.G., Huertas Bustos, A.P. & Baracaldo Ramírez, P.O. (2014). *Los ambientes virtuales de aprendizaje: una revisión de publicaciones entre 2003 y 2013 desde la perspectiva de la pedagogía basada en evidencia*. Recuperado el 21 de Julio de 2015, de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-39162014000100004

Williams P., Schrum, L., Sangrá, A. & Guardia, L. (2013). *Fundamentos del diseño técnico-pedagógico en e-learning*. Recuperado el 27 de Junio de 2015, de <http://docslide.us/documents/fundamentos-del-diseno-tecnico-pedagogico-en-e-learning-modelos-de-diseno-instruccional.html>

ANEXOS

Anexo 1: Entrevista a coordinadores académicos y docentes presenciales

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑOS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE



Módulo: Gestión y evaluación de ambientes de aprendizaje apoyado en TIC

PRUEBA PILOTO I.E. San Isidro

Objetivo de investigación:

Identificar las competencias en emprendimiento que poseen los estudiantes y que puedan llegar a dar solución a las necesidades de su entorno.

Nombre del entrevistado: _____

Perfil: Directivo Docente

Docente

Ítem	Calificación				
	5 Siempre	4 A menudo	3 Algunas veces	2 Rara vez	1 Nunca
1. Los estudiantes de séptimo grado adquieren habilidades de búsqueda, valoración, calidad y selección de la información en la red					
2. Los estudiantes de séptimo grado adquieren habilidades para la elaboración y estructuración de la producción propia creativa en formato digital					
3. Los estudiantes de séptimo grado					

Anexo 2: Entrevista a Padres de Familia

**CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑOS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE**



Módulo: Gestión y evaluación de ambientes de aprendizaje apoyado en TIC

PRUEBA PILOTO I.E. San Isidro

Objetivo de investigación:

Identificar las competencias en emprendimiento que poseen los estudiantes de séptimo grado y aquellas que puedan llegar a dar solución a las necesidades de su entorno.

Nombre del padre de familia o acudiente: _____

1. ¿De qué manera la implementación del AVA en emprendimiento incrementa el compromiso de los padres en el proceso educativo del estudiante?

2. ¿Qué fortalezas y debilidades identifica en el estudiante con la implementación del AVA en emprendimiento que le ayuden a construir su proyecto de vida?

3. ¿Qué cambios propondría para mejorar el AVA de emprendimiento?

dd	mm	aa
----	----	----

Fecha:

Ciudad: _____

Anexo 3: Encuesta a Estudiantes

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑOS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE



Módulo: Gestión y evaluación de ambientes de aprendizaje apoyado en TIC

PRUEBA PILOTO I.E. San Isidro

Objetivo de investigación:

Diseñar contenidos y actividades para el aprendizaje virtual que permitan propiciar la cultura del emprendimiento y el trabajo colaborativo en los estudiantes, y evalúen el desarrollo de competencias de emprendimiento a través de la medición del desempeño en el área.

Nombre del estudiante: _____

Ítem	Calificación				
	5 Siempre	4 A menudo	3 Algunas veces	2 Rara vez	1 Nunca
1. Busca perfeccionarse y superarse a sí mismo					
2. Mantiene vitalidad para desarrollar las actividades propuestas					
3. Cumple con los compromisos adquiridos en los tiempos previstos					
4. Se esmera por hacer bien sus tareas escolares y trabajos en casa					
5. Interactúa con confianza cuando se relaciona con los miembros de su comunidad					
6. Percibe y descubre situaciones difíciles o problemáticas					
7. Identificas diversas soluciones a situaciones difíciles o problemáticas					
8. Se visualiza como la persona que quiere ser					
9. La planificación de su proyecto de vida se basa en sus habilidades					

dd	mm	aa
----	----	----

Fecha:**Ciudad:** _____

Anexo 4: Entrevista a estudiantes

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑOS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE



Módulo: Gestión y evaluación de ambientes de aprendizaje apoyado en TIC

PRUEBA PILOTO I.E. San Isidro

Objetivo de investigación:

Emplear la metodología del e-learning haciendo el uso apropiado de recursos TIC que permita a los estudiantes desarrollar las competencias necesarias para el emprendimiento y el mundo laboral.

Nombre del estudiante: _____

Ítem	Calificación				
	5 Siempre	4 A menudo	3 Algunas veces	2 Rara vez	1 Nunca
1. El tutor fomenta el trabajo en equipo tanto en el aula como en casa					
2. El tutor promueve la comunicación entre los estudiantes a través de foros de discusión, chat o correo electrónico					
3. El tutor atiende las inquietudes y entrega la retroalimentación oportunamente					
4. Las actividades propuestas en cada unidad se relacionan con los objetivos del curso					
5. Las actividades propuestas en cada unidad favorecen la investigación					
6. Las instrucciones para realizar y entregar las actividades le permitieron hacerlo paso a paso					
7. Se mantuvo el interés del grupo durante la implementación del AVA					
8. La presentación y efectos visuales del AVA le parecieron atractivos					
9. Aprendió a utilizar herramientas web 2.0 diferentes a las sugeridas en el AVA					

dd	mm	aa
----	----	----

Fecha:**Ciudad:** _____

Anexo 5: Diario de Campo

**CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑOS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE**



Módulo: Gestión y evaluación de ambientes de aprendizaje apoyado en TIC

PRUEBA PILOTO I.E. San Isidro

Objetivo

Validar el AVA y la prueba piloto

FORMATO DE DIARIO DE CAMPO	
Fecha:	
Dimensión	Descripción
Características del grupo	
Estrategias de trabajo	
Desarrollo de la clase	
Comunicación con los alumnos	
Atención de situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula	

Anexo 6: Encuesta a Nivel Grupal

**CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑOS DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE**



Módulo: Gestión y evaluación de ambientes de aprendizaje apoyado en TIC

Prueba piloto I.E. San Isidro

Objetivo

Validar el AVA y la prueba piloto

GRUPO FOCAL

1. ¿Cómo le pareció la organización del AVA, cree que es amigable de entender?

2. ¿Cuáles herramientas llamaron más su atención?

3. ¿Cómo fue la presentación del docente acerca de los temas del AVA?

4. ¿Cuáles fueron los temas trabajados en el AVA?

5. ¿Qué temas no quedaron claros con la aplicación del AVA?

6. ¿Qué temas cree que se le podrían agregar al AVA?

7. ¿Opiniones y/o sugerencias a proponer respecto al AVA?
