

El Aprendizaje Colaborativo para el Desarrollo e Implementación de un Proyecto de Aula Vinculado en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión en Estudiantes de Bachillerato

Johanna Karolina Cayambe Gordillo¹

johanna1991ka@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0009-6900-1558>

Universidad Tecnológica ECOTEC
Ecuador

Flor Nathaly Lucero Bolaños

florlucero-2021@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0004-1796-5738>

Universidad Espíritu Santo
Ecuador

Marcia del Rocío Vargas Naranjo

marciavargasnaranjo@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0005-1771-9999>

Universidad Tecnológica ECOTEC
Ecuador

RESUMEN

El aula ya no es el espacio donde uno habla y muchos escuchan, ahora es el lugar en donde el conocimiento se construye desde los saberes previos, las experiencias y el intercambio de ideas sobre el contenido compartido en el salón de clases. Es por esto que en este proyecto investigativo se pretende diseñar un proyecto de aula basado en el aprendizaje colaborativo para la asignatura de Emprendimiento y Gestión en bachillerato. La incorporación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el currículo educativo del Bachillerato del Ecuador, responde a los lineamientos nacionales establecidos por la Normativa Jurídica vigente, que busca la preparación del estudiante dispuesto a crear, construir, innovar, asumir riesgos, planificar, ejecutar y evaluar proyectos de toda índole, con el objetivo supremo de preparar ciudadanos comprometidos con su realidad política, económica, social y cultural. La investigación del trabajo por su naturaleza tendrá un enfoque cuantitativo y cualitativo, pues se debe medir el impacto en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato para la implementación de un proyecto de aula orientado a la creación de un producto y su posterior promoción publicitaria en redes sociales. Se fundamentó en este proyecto investigativo las ventajas que ofrece el proyecto áulico, no solo en la materia de emprendimiento y gestión sino también en toda la malla curricular, siendo esta una herramienta importante. De la misma forma también se hizo énfasis en el aprendizaje colaborativo como un pilar para trabajo en el aula de clases, por lo que se ha logrado ejecutar este primer objetivo específico en el proyecto. La inclusión de la materia de emprendimiento y gestión en la malla curricular ha sido una decisión muy acertada ya que resulta importante conocer acerca de esta temática y dominarla desde las aulas de bachillerato como un instrumento para el desarrollo de capacidades de un adulto capaz de crear, madurar y hacer posibles ideas innovadoras y poder sustentarlas y sostenerlas a largo plazo. De esta manera se logró caracterizar el aprendizaje en esta asignatura en cada una de las demás materias que conforman un bachiller.

Palabras clave: aprendizaje; proyectos; emprendimiento; aula

¹ Autor principal.

Correspondencia: johanna1991ka@gmail.com

Collaborative Learning for The Development and Implementation of a Classroom Project Linked to The Subject of Entrepreneurship and Management in High School Students

ABSTRACT

The classroom is no longer the space where one speaks and many listen, it is now the place where knowledge is built from previous knowledge, experiences and the exchange of ideas about the content shared in the classroom. That is why this research project aims to design a classroom project based on collaborative learning for the subject of Entrepreneurship and Management in Third Baccalaureate Sciences of the Educational. The incorporation of the subject of Entrepreneurship and Management in the educational curriculum of the Unified General Baccalaureate of Ecuador, responds to the national guidelines established by the current Legal Regulations, which seeks the preparation of the student willing to create, build, innovate, take risks, plan, execute and evaluate projects of all kinds, with the ultimate goal of preparing citizens committed to their political, economic, social and cultural reality. The investigation of the work by its nature will have a quantitative and qualitative approach, since the impact on the learning of the students of the Third Year of Baccalaureate Sciences must be measured for the implementation of a classroom project oriented to the creation of a product and its subsequent promotion. social media advertising. The advantages offered by the classroom project were based on this research project, not only in the field of entrepreneurship and management but also in the entire curriculum, this being an important tool. In the same way, emphasis was also placed on collaborative learning as a pillar for work in the classroom, which is why this first specific objective in the project has been carried out. The inclusion of the subject of entrepreneurship and management in the curriculum has been a very wise decision since it is important to know about this subject and master it from the high school classrooms as an instrument for the development of skills of an adult capable of creating, mature and make innovative ideas possible and be able to support and sustain them in the long term. In this way, it was possible to characterize the learning in this subject in each of the other subjects that make up a bachelor's degree.

Keywords: learning; projects; entrepreneurship; classroom

Artículo recibido 05 noviembre 2023

Aceptado para publicación 13 diciembre 2023

INTRODUCCIÓN

El trabajo colaborativo en el aula surge en el momento en que se cambia el paradigma del profesor protagonista de la clase al profesor que guía, al que orienta y proporciona las herramientas que serán utilizadas por los estudiantes. El aula ya no es el espacio donde uno habla y muchos escuchan, ahora es el lugar en donde el conocimiento se construye desde los saberes previos, las experiencias y el intercambio de ideas sobre el contenido compartido en el salón de clases.

No se concibe un aprendizaje individual porque se ha entendido que todo lo que hace el individuo lo hace en grupos homogéneos o heterogéneos en su vida diría y así será con el tiempo en su vida laboral. La forma en que aprendemos y enseñamos avanza en consonancia con la evolución de la civilización humana. Nos encontramos en el inicio de una nueva evolución, como resultado del desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), y su introducción y uso intensivo en las dinámicas sociales y en la realidad educativa. La educación hoy no puede centrarse en la transmisión del conocimiento, debido a que éste es muy extenso y totalmente accesible gracias a internet. La educación hoy debe centrarse en la preparación de las personas para aprender, para ser autónomas en su proceso de acceso y selección de la información relevante, y para adaptarse a las necesidades cambiantes a lo largo de toda la vida (Cobo y Moravec, 2011). Para ello, el sistema de aprendizaje en "colaboración" es fundamental, y éste es un aspecto todavía en muchos modelos de educación actual. (Duart, 2016).

Estas nuevas formas de aprendizaje surgidas no solo con el apareamiento de las TICs, sino con los cambios de paradigmas en el rol del alumnado y del profesorado son recogidos en el Currículo de 2016, especialmente, en el apartado del perfil de salida del bachiller ecuatoriano.

Se fomentará una metodología centrada en la actividad y participación de los estudiantes que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. (Ministerio de Educación, 2016).

El trabajo está enfocado para orientar en estudiantes de bachillerato el desarrollo e implementación de un proyecto de aula vinculado en la asignatura de Emprendimiento y Gestión correspondiente a la unidad 3: "El mercado y la publicidad", que buscará a través de una serie de recursos didácticos realizar

un producto, hacer el envase y etiquetado, ejecutar un plan de campaña publicitaria orientada a redes sociales. La propuesta es “transformar” el salón de clases en una “microempresa” donde cada grupo tendrá una tarea a ejecutar y todo esto por medio del aprendizaje colaborativo donde las conceptualizaciones y orientaciones vendrán del docente como un guía, pero será el estudiantado el máximo responsable de la planificación, desarrollo y ejecución.

El aprendizaje colaborativo para el desarrollo y ejecución de un proyecto de aula es de suma importancia porque no solo es compartir las experiencias del docente, sino poner a prueba la capacidad de los estudiantes intercambiar sus experiencias previas y los conocimientos adquiridos en la asignatura para luego aplicarlos en el desarrollo de un producto y su promoción a través de las redes sociales, lo que implica que se utilizará el manejo y conocimiento del uso de TICS como eje vertebrador del proyecto.

“El aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales se analiza la construcción del conocimiento utilizando las tecnologías de información y comunicación, se combinan estrategias didácticas acompañada de técnicas como el aprendizaje colaborativo basado en la interacción de sus participantes, construyendo estructuras de comunicación y asumiendo de forma efectiva el rol de mediador del docente en un escenario virtual (Noruega y Torres, 2011 citado por Chong y Marcillo 2020). Asimismo, las tecnologías están en constante evolución como los teléfonos móviles las tabletas, los lectores electrónicos, son digitales portátiles controlados por una persona que es además el dueño, el aprendizaje de las tecnologías de información y comunicación abarca los esfuerzos de los estudiantes logrando sus metas y la mejora de comunicación entre el docente y el estudiante en el contexto social que vivimos.” (Solórzano-, 2021).

Y en este entorno la formación del docente es fundamental porque será no solo el guía, sino que debe también entender cuál es la real dinámica de las TICS y las redes sociales para la implementación del proyecto de aula porque cuando se habla de aprendizaje colaborativo se incluye por supuesto al profesor que planifica unas actividades para luego implementarlas en el aula. Por eso el profesorado en su ambiente pedagógico debe lograr que las temáticas a trabajar para la ejecución del proyecto se hagan a través de experiencias reales, abiertas y de colaboración desde su planificación hasta su término, según la perspectiva (Carreño, Mancera, Durán, y García, 2020 citado por Chong y Marcillo 2020).

En este ambiente la clase es un entrenamiento para la vida cotidiana, obviamente para el plano laboral, de ahí que se deben promover actividades interactivas, motivadoras para que el alumnado se sienta comprometido con la clase y el trabajo planteado que no solo debe revisar conceptualizaciones propias de la asignatura para la creación de un producto y su promoción, sino una integración entre esos saberes con la realidad que es uso de TICS y redes sociales a la hora de una promoción efectiva de un producto. Todo esto orientado por un docente que conoce la dinámica del aprendizaje colaborativo y cómo se integran las TICS al mismo.

Objetivo general

Diseñar un proyecto de aula basado en el aprendizaje colaborativo para la asignatura de Emprendimiento y Gestión en estudiantes de bachillerato.

Objetivos específicos

Fundamentar teóricamente las ventajas que ofrece el aprendizaje colaborativo en el aula para el desarrollo de un proyecto de aula que busca la creación de un producto y su promoción en redes sociales.

Caracterizar el aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión en estudiantes de bachillerato

Evaluar las actividades de aprendizaje colaborativo aplicadas en el proceso de construcción del proyecto de aula mediante la autoevaluación del alumnado y la del docente relacionando experiencias previas y las adquiridas con la estrategia implementada, así como la identificación de qué aspectos pudieron mejorarse o implementarse de forma diferente.

Metodología

La metodología para el desarrollo de la propuesta se basa en la investigación bibliográfica como fundamento teórico y para el diseño de actividades enmarcadas en la enseñanza-aprendizaje colaborativo en la creación de un producto y su promoción.

La investigación del trabajo por su naturaleza tendrá un enfoque cuantitativo y cualitativo, pues se debe medir el impacto en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato para la implementación de un proyecto de aula orientado a la creación de un producto y su posterior promoción publicitaria en redes sociales. Con este grupo se evaluará cuántos aprendieron los conocimientos necesarios para el desarrollo del proyecto y qué aspectos se deben cambiar o mejorar. Es importante destacar que la investigación cualitativa posee un enfoque multimetódico en el que se incluye un acercamiento

interpretativo y naturalista al sujeto de estudio, lo cual significa que el investigador cualitativo estudia las cosas en sus ambientes naturales, pretendiendo darle sentido o interpretar los fenómenos en base a los significados que las personas les otorgan. (Jurgenson, 2018)

En tanto que el enfoque cuantitativo utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población. (Sampieri, 2014)

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Indican en su guía de implementación al currículo de Emprendimiento y gestión del MINEDUC (2018):

La incorporación de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en el currículo educativo del Bachillerato General Unificado del Ecuador, responde a los lineamientos nacionales establecidos por la Normativa Jurídica vigente, que busca la preparación del estudiante dispuesto a crear, construir, innovar, asumir riesgos, planificar, ejecutar y evaluar proyectos de toda índole, con el objetivo supremo de preparar ciudadanos comprometidos con su realidad política, económica, social y cultural y, que apoyado en las nuevas tecnologías desarrolle todos los campos del saber, del saber-hacer y del saber-ser.

La presente guía didáctica tiene la finalidad de convertirse en una herramienta de consulta para los docentes de Emprendimiento y Gestión, permitiéndoles responder a las preguntas más importantes que todo docente, en su práctica educativa, realiza: ¿para qué enseñar?, ¿qué enseñar?, ¿cuándo enseñar?, ¿cómo enseñar? y ¿qué, cómo y cuándo evaluar? Es importante, además, recalcar que, la nueva visión de la educación ecuatoriana se basa en la integralidad de las acciones; es decir, toda acción educativa debe generar una formación integral del estudiante. Así, la asignatura de Emprendimiento y Gestión se convierte en un MÓDULO INTERDISCIPLINAR, pues se apoya en el conocimiento de distintas ramas disciplinares, tales como:

Matemática. - Se incorpora en el módulo conocimientos aplicativos tanto de Matemática Financiera como de Estadística Descriptiva.

Contabilidad. - El módulo inicia con un análisis de la estructura contable de un negocio desde una perspectiva legal-tributaria.

Sociales. - Todo módulo de Emprendimiento y Gestión apunta al desarrollo social, al entendimiento de cómo, a través de nuestras actividades productivas, incidimos en la transformación personal y social.

Lenguaje. - Parte importante del módulo se desarrolla desde la perspectiva del uso adecuado de los medios por los cuales nos comunicamos de forma interna (con nuestro equipo de trabajo) y externa (clientes, inversionistas, competencia).

Investigación. - El módulo desarrolla técnicas de investigación social, que permite a los estudiantes acercarse al mundo, observarlo, analizarlo e interpretarlo, con el apoyo de la Estadística.

Ciencias Naturales. - El módulo se desarrolla desde una visión de evaluación, de medición de nuestros impactos, no sólo desde lo social, sino también desde lo natural, implicando que somos responsables con nuestro entorno natural y que por ende debemos protegerlo.

Los docentes de Emprendimiento y Gestión asumen retos permanentes en la planificación, organización, ejecución y valoración de los desempeños educativos que le permitan recrear las condiciones propicias para la generación de aprendizajes significativos y la consecución de las destrezas estipuladas desde la autoridad educativa nacional. Esta guía tiene la intención de enseñar al docente la forma idónea de planificar sus clases utilizando tanto las Orientaciones Metodológicas para la Enseñanza y el Aprendizaje, así como las Orientaciones para la Evaluación. (p. 3)

La planificación didáctica es una de las principales tareas docentes y, sin duda, una de las más complicadas. Es en la planificación donde el docente podrá explorar su talento creando actividades, escenarios, casos o problemas que deberán captar el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje y, la consecución de los objetivos curriculares nacionales. Por tal motivo, es responsabilidad del docente, orientar su trabajo en el aula desde la concepción del Currículo Nacional y los requerimientos establecidos por las instituciones educativas en las que trabajan. A esto se lo conoce como coherencia curricular.

Para muchos docentes, la integración del Currículo Nacional y del Plan Curricular Institucional en sus planificaciones suele ser tediosa y compleja, aún más, cuando depende del trabajo de sus colegas para poder realizar el suyo. A continuación, se establecen pautas y consejos para que los docentes puedan realizar una transposición didáctica coherente, realizando un trabajo coordinado, consensuado y

secuenciado desde el macro (primer nivel de concreción), meso (segundo nivel de concreción) y micro currículo (tercer nivel de concreción). (MINEDUC, 2019, pág. 5)

Desde esta propuesta, ser emprendedor es saberse dueño de su propio destino y obrar para conseguir sus propósitos, empeñarse en alcanzar lo que se propone y contagiar a los demás ese entusiasmo, indica R. Mansell (2018) que:

Los profundos cambios socio-económicos, políticos y culturales que estamos presenciando en el siglo XXI configuran un nuevo escenario donde emergen inéditas exigencias para el desarrollo laboral y profesional de los estudiantes. En este nuevo contexto, los y las jóvenes requieren entrenarse en nuevas competencias que los doten de mayor capacidad para responder a los requerimientos de su contexto, resolver en forma creativa los desafíos propios de su desarrollo; como su inserción al mundo del trabajo, su integración social a su comunidad y a la vida cívica como ciudadano responsable. A esta capacidad de resolver en forma autónoma, creativa y efectiva los desafíos se le ha denominado capacidad emprendedora, la cual se proyecta en distintos tipos de emprendimientos -sociales, culturales, económicos, filantrópicos, etc.- que aumentan la riqueza y diversidad de la sociedad ecuatoriana.

La inclusión de la asignatura de Emprendimiento y Gestión en la malla curricular del Bachillerato General Unificado es una desafiante propuesta del Ministerio de Educación, que busca fomentar la cultura del emprendimiento para favorecer la conexión entre educación, visión de futuro y autoempleo para contribuir al perfeccionamiento de los sistemas de cualificación y formación profesional.

Entre los principios que sustentan la importancia de esta asignatura, destaca el desarrollo de un conjunto de contenidos y la gestión de emprendimientos desde la dinámica de la productividad, la economía social y la interculturalidad, lo que construye en su esencia al buen vivir.

Es necesario el desarrollo de esta asignatura porque Ecuador requiere de ciudadanos/as con creatividad y que sean propositivos, proactivos, capaces de asumir riesgos, de dar soluciones a problemas sociales y económicos; solidarios y respetuosos con su entorno y el del otro. Por tanto, se ofrece la asignatura de Emprendimiento y Gestión con el fin de contribuir a mejorar la calidad de vida del ser humano, de generar una cultura emprendedora y para que el estudiante se reconozca a sí mismo como un ser visionario, líder, útil para la comunidad, seguro de sí, capaz de actuar de manera crítica, creativa e innovadora en su realidad socioeconómica.

La importancia de este curso se soporta en la necesidad nacional de que los jóvenes desarrollen un espíritu emprendedor que los conduzca a la creación de empresas de diverso tipo, incentivando su liderazgo, la búsqueda de oportunidades y la creatividad. De igual manera, es fundamental que los estudiantes entiendan el impacto que tiene en la economía y bienestar nacional la generación de nuevas organizaciones para la creación de puestos de trabajo y desarrollo de oportunidades. (p. 1).

El proyecto de aula es una forma de aprendizaje basado en proyectos colaborativos en la educación superior y que apuesta a la ética y a la didáctica que permiten a la universidad participar en la solución de los problemas de la comunidad (Sandín, 2019), y mediante la investigación formativa intencionada, que tiende puentes entre la actividad académica y la vida cotidiana para buscar alternativas de progreso social (Ramírez, 2021).

Cuando se habla de proyectos de aula, se habla de aprendizajes por proyectos, de actividades con propósito, a preparar para la vida, son una valiosa oportunidad de aprendizaje y autoformación, que generan actitudes y aptitudes, favorables para el trabajo en equipo, la comprensión social y la práctica del conocimiento científico así lo indica (Gutiérrez, 2021).

También podríamos decir según Saénz (2022) que es una estrategia de aprendizaje significativo consistente en un ejercicio de investigación formativa, realizado por los estudiantes con la orientación de sus docentes, para construir y aplicar conocimientos, desarrollar competencias durante su proceso de formación integral y de esta forma articular la actividad académica con el entorno, cumpliendo las funciones sustantivas de docencia, investigación y función social.

¿Cómo se planifica un proyecto de aula?

El proceso de planificación de un proyecto de aula comprende las fases de: contextualización, metodológica y evaluativa, de esta manera (Bixio, 2020) indica:

De contextualización: Implica definir en primera instancia en que línea de investigación se va a trabajar el proyecto; cada facultad de la Fundación Tecnológica Antonio de Arévalo, tiene sus líneas de investigación establecidas, y por lo tanto todo proyecto de aula debe implementarse en el desarrollo de esta línea. El núcleo problemática es pues, el tema o problema a investigar y debe tener un propósito de proyección social, que solucione un inconveniente de la comunidad o entorno. Esta parte del proceso del proyecto de aula debe definirse antes de comenzar el semestre académico, para que el núcleo

problémico se socialice con suficiente tiempo con los estudiantes, procurando que el tema escogido siga la temática del semestre académico inmediatamente anterior. Hecho esto termina esta fase.

Metodológica: Esta fase inicia con el proceso de formación de grupos que nunca serán mayores de 15 estudiantes y menores de 5. Luego se procederá a establecer la metodología dependiendo el ciclo académico en el que se encuentre.

Evaluativa: La evaluación se hará en dos etapas; la primera será la evaluación del primer avance del proyecto, que deberá hacerse una semana antes que comience la programación de los segundos parciales, se dejara constancia de la nota por escrito en un formato elaborado para el reporte de las mismas, y el porcentaje que se otorgará será del 30% para las materias involucradas en el segundo corte.

La segunda etapa será la evaluación del proyecto de aula como tal y la socialización del mismo, que se deberá hacer ante los docentes evaluadores y un grupo significativo de estudiantes de todos los semestres, no se podrá hacer socializaciones sin la presencia de estudiantes de otros semestres. El porcentaje que se otorgará será del 30% de las asignaturas involucradas para la nota del examen final.

La sustentación se debe hacer la semana anterior a la semana de parciales finales. Si los evaluadores de mutuo acuerdo coinciden declarar como meritorio el proyecto de aula, recomendaran al decano que la nota del proyecto de aula sea el 100%, o sea se les exima de realización de parciales finales. En todo caso los decanos a criterio del comité de investigaciones de su facultad podrán cambiar los porcentajes de evaluación respetando el sumatorio total de estos dentro del semestre. La evaluación de ambos cortes se hará de acuerdo a un formato elaborado para este fin que ira anexo con este documento y que será de obligatorio cumplimiento por parte de los docentes. (p. 12)

Rol del estudiante gerente de proyecto de aula

El gerente del proyecto de aula, indica (Gutiérrez, 2021) será un estudiante del grupo, que se encargará de ser el intermediario entre el profesor coordinador y el reto de estudiantes investigadores, este liderará, coordinará, hará las programaciones y dirigirá al grupo.

Indica además Bixio (2020) que:

Este será a su vez dinamizador del proceso y verificara al interior del equipo, que se estén asumiendo las responsabilidades individuales y de grupo, propicia que se mantenga el interés por la actividad y por último cuestiona permanentemente al grupo para generar puente entre lo que ya se aprendió y lo que se

está aprendiendo. El resto de los estudiantes harán el papel de utileros, estos son responsables de conseguir el material y/o las herramientas de acuerdo a las necesidades del equipo para el desarrollo de las actividades y/o procesos. (p. 27)

Indica además Hurrell (2019) acerca de cómo llevar las tutorías en un proyecto de aula, lo siguiente:

El gerente del proyecto de aula será un estudiante del grupo, que se encargara de ser el intermediario entre el profesor coordinador y el reto de estudiantes investigadores, este liderará, coordinará, hará las programaciones y dirigirá al grupo. Este será a su vez dinamizador del proceso y verificara al interior del equipo, que se estén asumiendo las responsabilidades individuales y de grupo, propicia que se mantenga el interés por la actividad y por ultimo cuestiona permanentemente al grupo para generar puente entre lo que ya se aprendió y lo que se está aprendiendo.

El resto de los estudiantes harán el papel de utileros, estos son responsables de conseguir el material y/o las herramientas de acuerdo a las necesidades del equipo para el desarrollo de las actividades y/o procesos (p. 16).

La metodología de un proyecto de aula es esencial para poder finiquitar este tema, de esta manera se cita a Galaburri (2019) quien indica:

La metodología de proyectos en el aula, es una estrategia que en su hacer vincula los objetos de la pedagogía activa, el cambio conceptual, la formación en y hacia la autonomía, la interacción sujeto – objeto para generar conocimiento, se cultiva en los estudiantes el gusto por el mismo y brinda elementos para que ellos puedan llevar a cabo investigaciones futuras.

Vincula los objetivos de la pedagogía activa porque el estudiante aprende haciendo, no queriendo decir que sólo se aprende lo que pueda ser elaborado o construido en forma manual, pero si se espera que el estudiante pueda utilizar el conocimiento reconstruido en su vida práctica. El conocimiento es interestructurante porque el sujeto se apropia de él en la interacción sujeto – objeto de conocimiento, es decir el sujeto reconstruye lo que está a su alcance. Se cultiva el gusto por aprender porque los temas son elegidos por ellos, esto hace que tengan sentido, significado y relación con su vida. El maestro genera conflictos cognitivos con lo cual se suscita mayor interés por comprender y conocer esta temática en particular. Se espera que después de varios años de comprender y conocer diferentes temas con esta

metodología los estudiantes puedan abordar la investigación de otros objetos de conocimiento fuera o dentro del aula.

Es importante señalar que en la estrategia de la metodología por proyectos se pretende movilizar las estructuras cognitivas del sujeto en particular, es decir el saber psicológico, por esto no se puede confundir con el tipo de investigación científica que le hará nuevos aportes a la ciencia. Cuando el maestro hace una investigación con un grupo de estudiantes y él es quien tiene claro el problema, los objetivos, un marco conceptual previo, establecer unas reglas de juego que determinan la metodología y la ejecución de la investigación, es diferente al trabajo que se ejecuta en la metodología por proyectos, porque ésta aunque se lleva a cabo con un grupo de estudiantes el rol del maestro es diferente, ya que él acompaña, sugiere, propone otras alternativas y soluciones, pero el objeto, la justificación, los objetivos, las metas; son determinadas por los estudiantes, el marco conceptual se irá construyendo a medida que se comprenda ese objeto de conocimiento (p. 127).

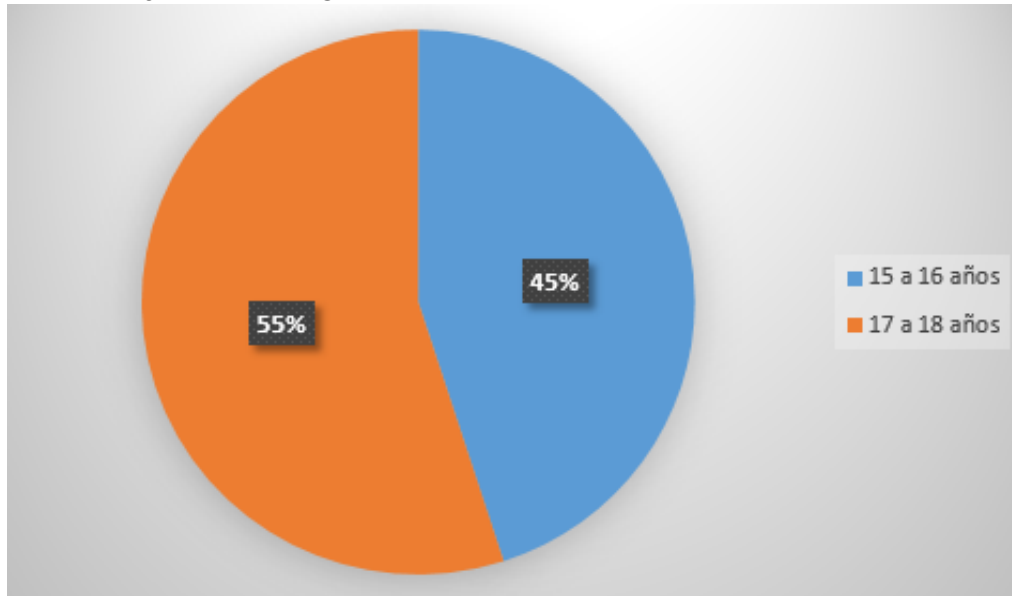
Desarrollo y análisis de la encuesta

Para analizar e interpretar los resultados es necesario presentar el siguiente desglose del estudio realizado mediante el cuestionario para medir la variable cuantitativa, aplicada a estudiantes.

Tabla 1: ¿Cuál es su rango de edad?

¿Cuál es su rango de edad?			
Nº PREGUNTA	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	15 a 16 años	9	55%
	17 a 18 años	11	45%
	TOTAL	20	100%

Gráfico 1: ¿Cuál es su rango de edad?



Elaboración propia

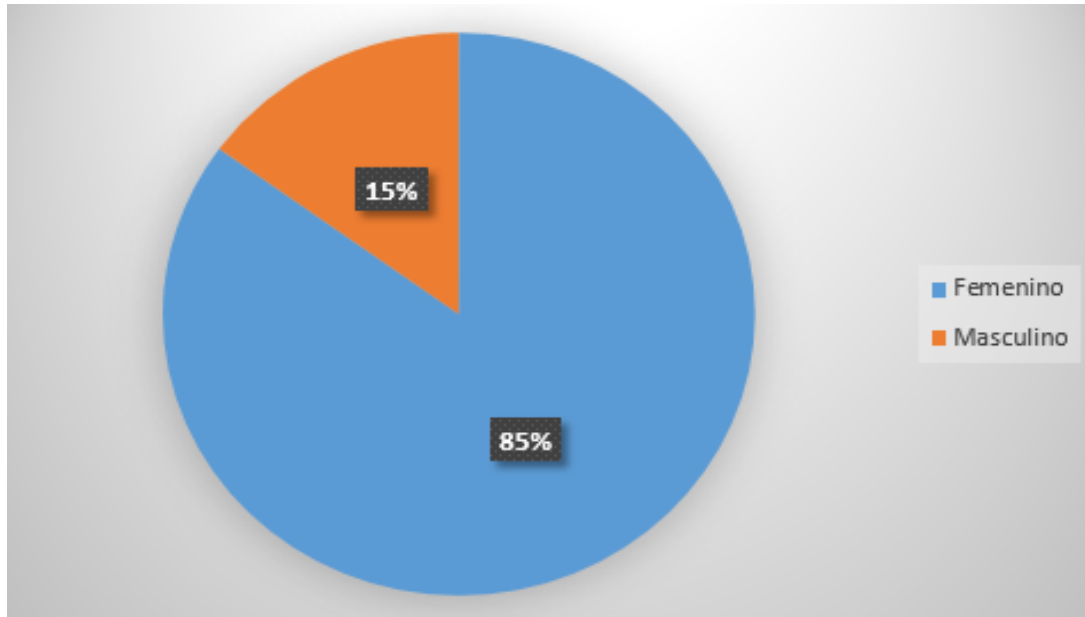
Comentario:

Los resultados de la encuesta indican que los rangos de edad están en su mayoría de 17 a 18 años y una minoría de 15 a 16 años.

Tabla 2: Sexo

Sexo			
Nº PREGUNTA	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	Femenino	17	85%
	Masculino	3	15%
	TOTAL	20	100%

Gráfico 2: Sexo



Elaboración propia

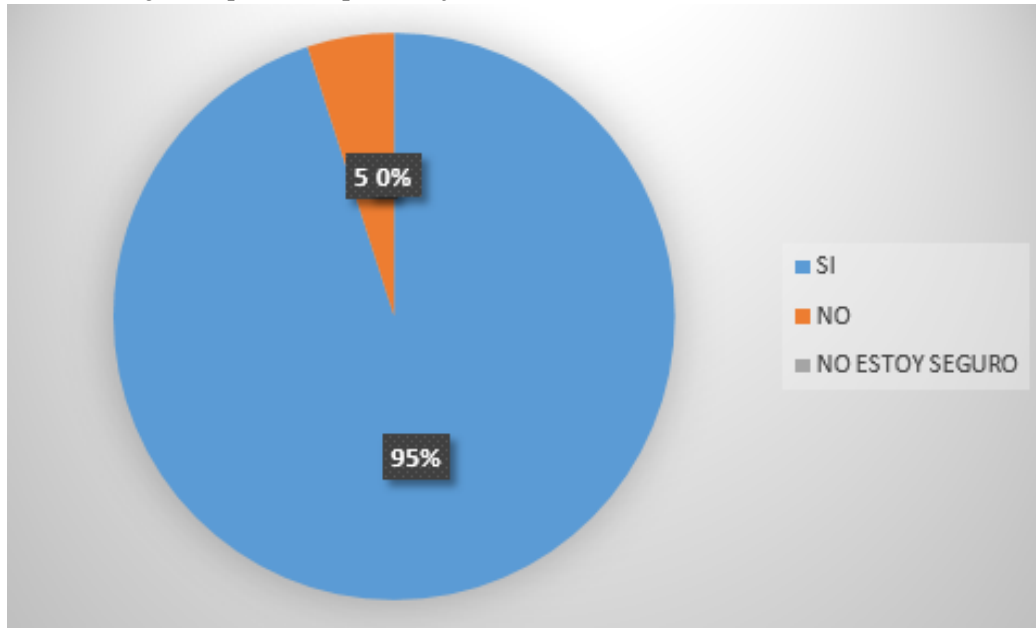
Comentario:

Los resultados de la encuesta indican que en su mayoría de los encuestados son de sexo femenino y una minoría de sexo masculino.

Tabla 3: ¿Sabe que es el aprendizaje?

¿Sabe que es el aprendizaje?			
Nº PREGUNTA	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	SI	19	95%
	NO	1	5%
	NO ESTOY SEGURO	0	0%
	TOTAL	20	100%

Gráfico 3: ¿Sabe que es el aprendizaje?



Elaboración propia

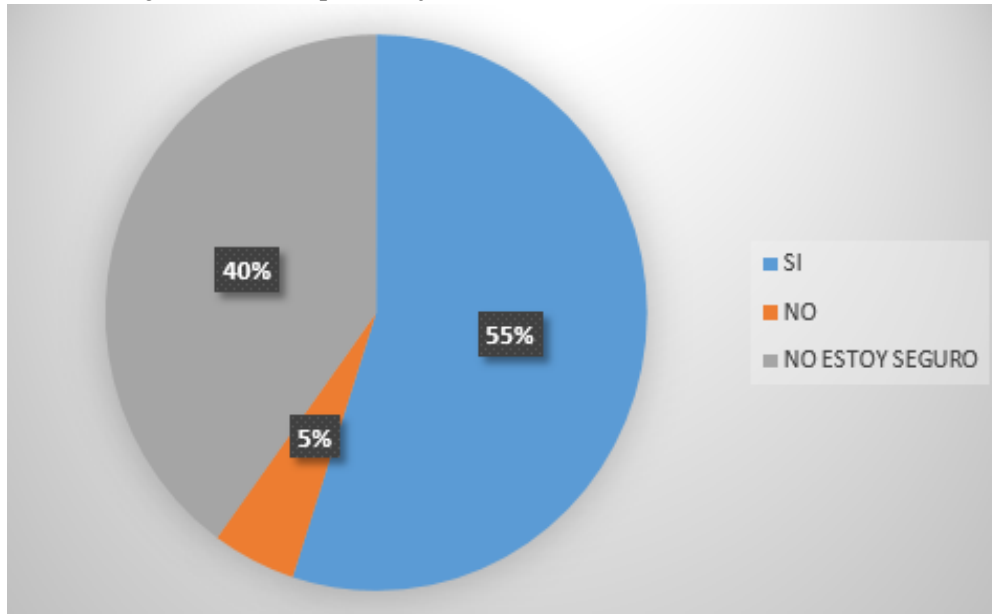
Comentario:

Los resultados de la encuesta indican que en su mayoría de los encuestados saben a qué se refiere el aprendizaje, mientras que en su minoría o en este caso uno indica que no conoce que es el aprendizaje.

Tabla 4: ¿Reconoce el aprendizaje colaborativo?

¿Reconoce el aprendizaje colaborativo?			
Nº PREGUNTA	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	SI	11	55%
	NO	1	5%
	NO ESTOY SEGURO	8	40%
	TOTAL	20	100%

Gráfico 4: ¿Reconoce el aprendizaje colaborativo?



Elaboración propia

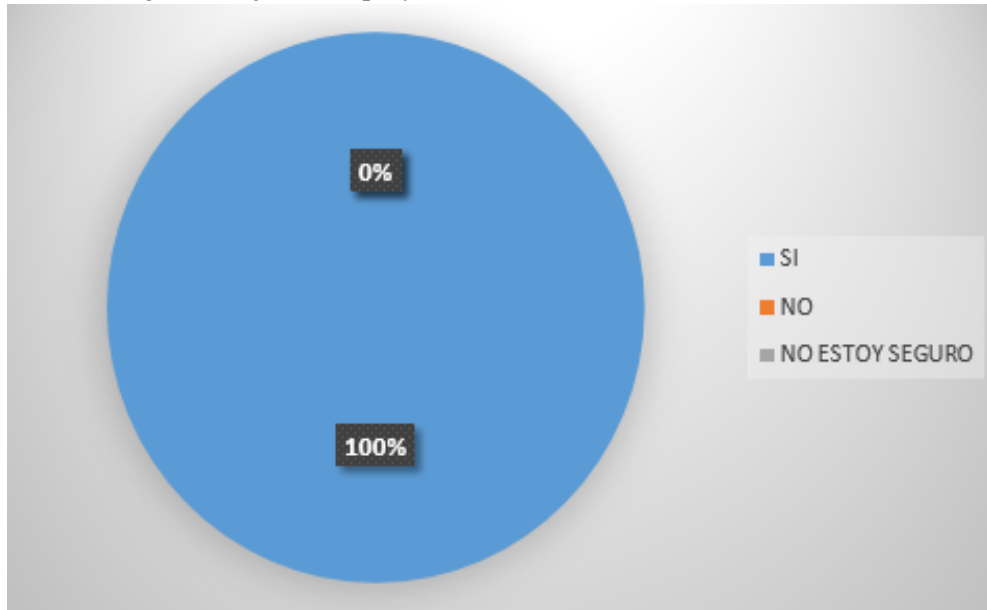
Comentario:

Los resultados de la encuesta indican que en su mayoría de los encuestados saben a qué se refiere el aprendizaje colaborativo, mientras que en su minoría o en este caso uno indica que no está seguro que es el aprendizaje colaborativo, así mismo un cuarenta por ciento indica que no está muy seguro de lo que se está preguntando.

Tabla 5: ¿Ha trabajado con proyectos en el aula?

¿Ha trabajado con proyectos en el aula?			
Nº PREGUNTA	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	SI	20	100%
	NO	0	0%
	NO ESTOY SEGURO	0	0%
	TOTAL		20

Gráfico 5: ¿Ha trabajado con proyectos en el aula?



Elaboración propia

Comentario:

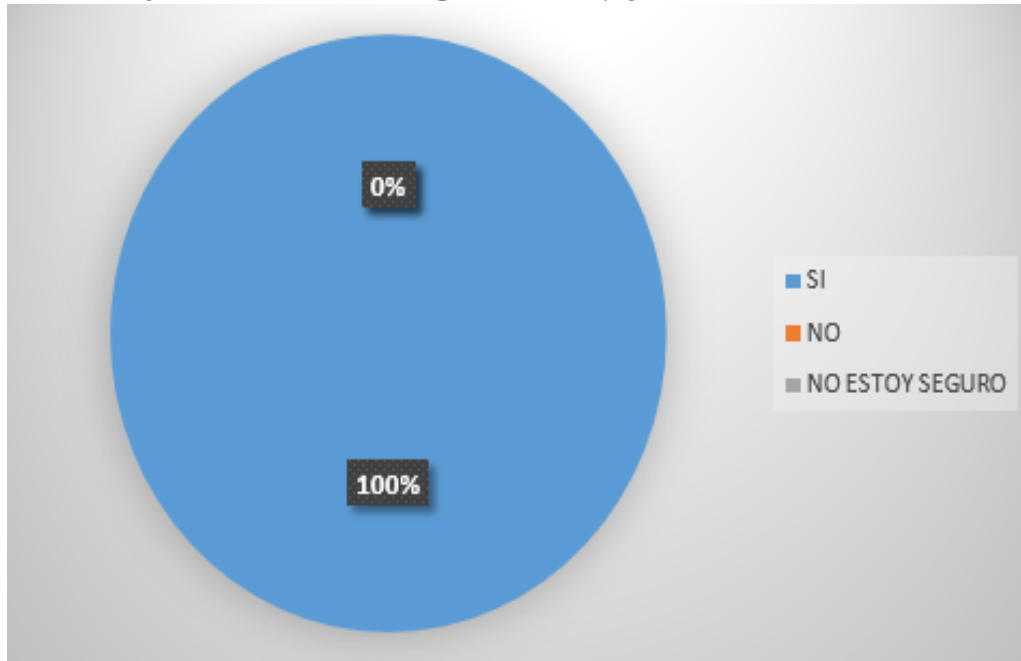
Los resultados de la encuesta indican que todos los estudiantes encuestados han trabajado en proyectos de aula.

Tabla 6: ¿Recibe la materia de emprendimiento y gestión?

¿Recibe la materia de emprendimiento y gestión?

Nº PREGUNTA	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	SI	20	100%
	NO	0	0%
	NO ESTOY SEGURO	0	0%
	TOTAL	20	100%

Gráfico 6: ¿Recibe la materia de emprendimiento y gestión?



Elaboración propia

Comentario:

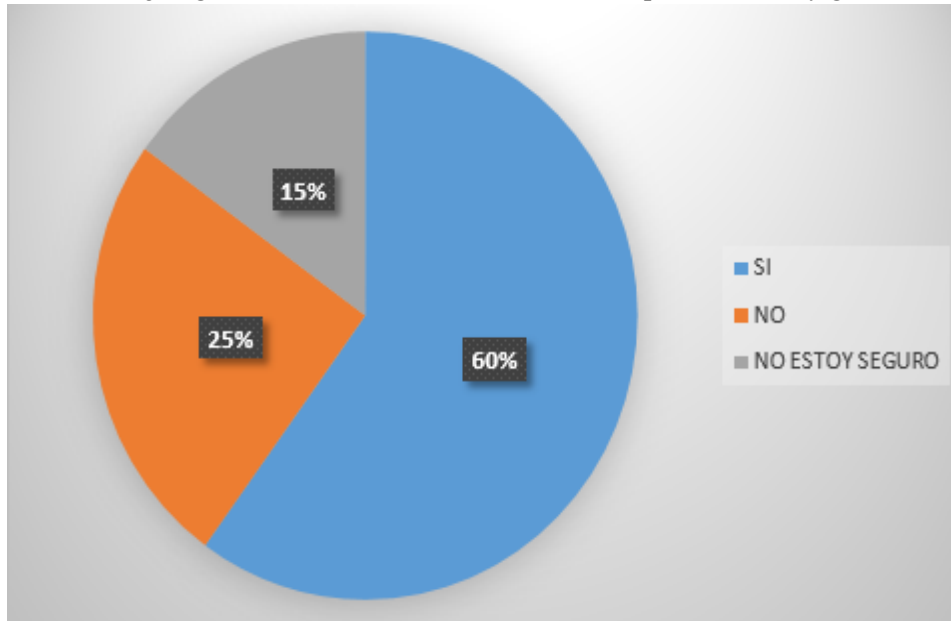
Los resultados de la encuesta indican que todos los estudiantes encuestados conocen la materia de emprendimiento y gestión

Tabla 7: ¿Le gusta el contenido de la materia de emprendimiento y gestión?

¿Le gusta el contenido de la materia de emprendimiento y gestión?

Nº PREGUNTA	CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	SI	12	60%
	NO	5	25%
	NO ESTOY SEGURO	3	15%
	TOTAL	20	100%

Gráfico 7: ¿Le gusta el contenido de la materia de emprendimiento y gestión?



Elaboración propia

Comentario:

Los resultados de la encuesta indican que en su mayoría de los encuestados les gusta la materia de emprendimiento y gestión, mientras que otros indican que no les gusta la materia, así mismo un quince por ciento indica que no está muy seguro de si les gusta.

CONCLUSIONES

A continuación, se desglosarán los objetivos específicos con su respectivo contexto investigativo:

Ventajas que ofrece el aprendizaje colaborativo en el aula para el desarrollo de un proyecto de aula

De manera teórica se fundamentó en este proyecto investigativo las ventajas que ofrece el proyecto áulico, no solo en la materia de emprendimiento y gestión sino también en toda la malla curricular, siendo esta una herramienta importante. De la misma forma también se hizo énfasis en el aprendizaje colaborativo como un pilar para trabajo en el aula de clases, por lo que se ha logrado ejecutar este primer objetivo específico en el proyecto.

El aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión

La inclusión de la materia de emprendimiento y gestión en la malla curricular ha sido una decisión muy acertada ya que resulta importante conocer acerca de esta temática y dominarla desde las aulas de bachillerato como un instrumento para el desarrollo de capacidades de un adulto capaz de crear, madurar y hacer posibles ideas innovadoras y poder sustentarlas y sostenerlas a largo plazo. De esta manera se

logró caracterizar el aprendizaje en esta asignatura en cada una de las demás materias que conforman un bachiller.

Con respecto a los siguientes objetivos específicos en los que se basó el proyecto de investigación que son: la creación de un proyecto de aula con actividades didácticas basadas en el aprendizaje colaborativo y la evaluación de las actividades de aprendizaje colaborativo aplicadas en el proceso de construcción del proyecto de aula se creó una propuesta consistente en talleres que fortalezcan no sólo el aprendizaje colaborativo aplicado a la materia de emprendimiento y gestión sino que se ponga en práctica por medio de una sesión de ejercicios.

Se concluye además reflexionando que aún falta más por proponer e investigar en cuanto a esta materia: Emprendimiento y Gestión, por lo que se invita al lector y demás investigadores a seguir en la construcción de proyectos en los que se incentive no solo el aprendizaje colaborativo como una herramienta eficaz en el aprendizaje sino también a que se explores más temáticas en mejora del emprendimiento y la gestión como una materia clave para el desarrollo de futuros emprendedores y de creadores de microempresas que tanta falta hace para mejorar la economía del país y del mundo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abedrabo, M. (2021). Factores Socioeconómicos que Influyen en el Proceso de Aprendizaje. Obtenido de

<http://biblioteca.uteg.edu.ec:8080/bitstream/handle/123456789/631/FACTORES%20SOCIOECONOMICOS%20QUE%20INFLUYEN%20EN%20EL%20PROCESO%20DE%20APRENDIZAJE%20DE%20LAS%20Y%20LOS%20ESTUDIANTES%20DE%20CUARTO%20A%20C3%91O%20DEL%20CENTRO%20DE%20EDUCACION%20GENERAL>

Alvear, S. (2021). Influencia del Factor Ambiental en la Calidad del Desempeño Escolar en el Área de Ciencias Naturales para los estudiantes del Décimo Año de Educación. Obtenido de

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/29430>

Bixio, C. (2020). Cómo construir proyectos: El proyecto institucional. Obtenido de

https://books.google.com.ec/books?id=dEkOzgEACAAJ&dq=proyecto+de+aula&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y

- Cruz, Z. (2021). Influencia del nivel socioeconómico en el rendimiento escolar. Obtenido de https://www.ecorfan.org/handbooks/Ciencias%20Administrativas%20y%20Sociales%20T_V/articulo_3.pdf
- Fajardo, E. (2021). La evolución de la calidad en la educación media en Colombia. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/339/33966543005/html/>
- Galaburri, L. (2019). Metodologías para crear proyectos de aulas. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=IJZYbJzOFkkC&printsec=frontcover&dq=proyecto+de+aula&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=proyecto%20de%20aula&f=false
- Garces, A. (2022). El nivel socioeconómico como factor de influencia en temas de salud y educación. Obtenido de <file:///C:/Users/Claro/Downloads/mcalvopiajacome,+revista+vinculos+mayo+20+2020-19-27.pdf>
- Gracia, B. (2022). Factores económicos en la empresa. Obtenido de <https://www.sdelsol.com/blog/pymes/factores-economicos-en-la-empresa/>
- Gutiérrez, H. C. (2021). El proyecto de Aula. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=9tspEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=proyecto+de+aula&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=proyecto%20de%20aula&f=false
- Hurrell, S. (2019). Proyectos con todos: desde el aula y la escuela a la comunidad. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=ak9EAAAACAAJ&dq=proyecto+de+aula&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y
- Jadue, G. (2020). Factores socioeconómicos que afectan el Rendimiento Escolar de los niños y niñas. Obtenido de https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/914/TTS_24.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Jurgenson, Á.-G. L. (2018). La investigación cualitativa. Revista Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, 1-3.

- Macias, O. (2021). Influencia del factor socio económico en el desempeño escolar de los estudiantes del Programa de Educación Flexible de la Unidad Educativa Fiscal Pablo Hannibal. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/27692>
- Mansell, R. (2018). EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN BACHILLERATO. Obtenido de <https://sites.google.com/site/unidososomaz/asignaturas-estudio/emprendimiento-y-gestion>
- Martinez, J. (2021). Factores de riesgo de deserción escolar durante la pandemia (Covid-19) en la Unidad Educativa " 12 de Noviembre" del cantón Pillaro. Obtenido de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/789/1/TTS_MartinezRamirezJasmin_2009.pdf
- MINEDUC. (2018). Guia-de-implementacion-del-Curriculo-de-Emprendimiento-y-Gestion-BGU. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Guia-de-implementacion-del-Curriculo-de-Emprendimiento-y-Gestion-BGU.pdf>
- MINEDUC. (2019). Actualización de Emprendimiento y Gestión . Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/Texto-3ero-BGU-Emprendimiento-y-Gestion.pdf>
- Muelle, L. (2019). Factores socioeconómicos y contextuales asociados al bajo rendimiento académico de alumnos peruanos en PISA . Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S0252-18652020000100117&script=sci_arttext&lng=en
- Ramírez, J. J. (2021). Un aula, un proyecto: el aprendizaje basado en proyectos. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=3ETVzgEACAAJ&dq=proyecto+de+aula&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y
- SÁEZ, N. R. (2022). Proyectos de Comprensión en Secundaria en las aulas. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=pF09EAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=proyecto+de+aula&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=proyecto%20de%20aula&f=false
- Sampieri, C. &. (2014). Metodología de la Investigación. . México: McGraw-Hill Intereamericana.
- Sandín, C. I. (2019). El proyecto de educación infantil y su práctica en el aula. Obtenido de https://books.google.com.ec/books?id=Mfmz1YOa4tMC&printsec=frontcover&dq=proyecto+de+aula&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=proyecto%20de%20aula&f=false

Torres, C. B. (2020). Metodología de la Investigación. Obtenido de

https://books.google.com.ec/books?id=h4X_eFai59oC&pg=PA56&dq=metodo+deductivo&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi2jLCtzN75AhVffTABHXfdAG4Q6AF6BAgFEAI

Torres, E. (2020). Habilidades sociales y rendimiento académico en adolescentes de secundaria.

Obtenido de

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642020000300009&script=sci_arttext

Vizueta, K. (2020). Factor socioeconómico en la calidad del desempeño escolar de los estudiantes de séptimo grado E.G.B. en el área de lengua y literatura de la Unidad Educativa. Obtenido de

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/26715>

Zambrano, V. (2019). Las condiciones socioeconómicas y su influencia en el aprendizaje: un estudio

de caso. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/339/33966543005/html/>