



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Tecnología Educativa
y Competencias Digitales

Trabajo colaborativo en línea para mejorar competencias
emprendedoras con estudiantes del octavo grado.

Trabajo fin de estudio presentado por:	Marisela Díaz Zabaleta
Tipo de trabajo:	Proyecto de Innovación
Director/a:	Diego Fernando Zavala Urquizo
Fecha:	07/02/2024

Resumen

Este trabajo final de máster se centra en una propuesta de intervención que utiliza el trabajo colaborativo en línea para afianzar las competencias emprendedoras con estudiantes del grado octavo de una institución pública. La propuesta de intervención se basa en el enfoque constructivista del aprendizaje, que plantea que los estudiantes aprenden de forma activa y significativa cuando participan en actividades que les permiten construir su propio conocimiento. Como objetivo general ha planteado diseñar una propuesta didáctica sobre trabajo colaborativo en línea y competencias emprendedoras a partir de los aprendizajes obtenidos durante la formación de máster universitario.

Esta propuesta se centra en utilizar distintos recursos tecnológicos con plataformas y aplicaciones que permitan que los estudiantes desarrollen competencias habilidades digitales sobre el aprendizaje del emprendimiento y cómo es fundamental en la sociedad actual que los estudiantes puedan desenvolverse en sus trabajos futuros.

En su metodología se han desarrollado actividades que vinculan diferentes habilidades de las competencias emprendedoras como la comunicación asertiva, la creatividad, la responsabilidad entre otras.

Como conclusiones se ha obtenido que la propuesta es viable y pertinente para el contexto educativo de grado octavo, donde se pueden fortalecer las competencias digitales que solicita el Ministerio de Educación Nacional acerca de formar estudiantes que desarrollen el emprendimiento.

Palabras clave: Competencias emprendedoras, trabajo colaborativo en línea, B-learning

Abstract

This master's thesis focuses on an intervention proposal that uses online collaborative work to strengthen entrepreneurial skills with eighth grade students of a public institution. The intervention proposal is based on the constructivist approach to learning, which states that students learn in an active and meaningful way when they participate in activities that allow them to construct their own knowledge.

The general objective is to design a didactic proposal on online collaborative work and entrepreneurial skills based on the learning obtained during the university master's degree course.

This proposal focuses on using different technological resources with platforms and applications that allow students to develop digital skills on learning entrepreneurship and how it is essential in today's society that students can perform in their future jobs.

In its methodology, activities have been developed that link different skills of entrepreneurial competencies such as assertive communication, creativity, responsibility, among others.

As conclusions it has been obtained that the proposal is viable and relevant for the educational context of eighth grade, where the digital competencies requested by the Ministry of National Education about training students to develop entrepreneurship can be strengthened.

Keywords:

Entrepreneurial skills, online collaborative work, B-learning

Índice de contenidos

Contenido

1. introducción	6
1.1. Justificación	7
2. Marco teórico	10
3.1 2.1 Competencias emprendedoras.....	10
2.2 Trabajo colaborativo	14
2.3 Relación entre las competencias emprendedoras y el trabajo colaborativo en línea 19	
3 Contextualización y diseño del proyecto	21
3.2 Contextualización	21
3.2 Desarrollo del Proyecto.....	23
3.3 Cronograma	26
3.4 Actividades	27
3.5 Evaluación	38
3.6 Medidas de atención a la diversidad	39
4 Conclusiones	40
5 Limitaciones y prospectiva	43
6 Referencias bibliográficas	44
7 Anexos.....	46

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Planeación de actividades</i>	25
Tabla 2 <i>Cronograma</i>	26
Tabla 3 <i>Presentación de la propuesta de intervención</i>	27
Tabla 4 <i>Trabajo en equipo en Google drive</i>	29
Tabla 5 <i>Proactividad y padlet</i>	31
Tabla 6 <i>Responsabilidad de cumplimiento y aplicación Asana</i>	33
Tabla 7 <i>Creación de un Plan de Negocios en Google Drive</i>	35
Tabla 8 <i>Creación de un Plan de Negocios en Google Drive (segunda parte)</i>	36

1. INTRODUCCIÓN

El mundo contemporáneo exige un ser humano con habilidades diferentes a las del siglo XX. La creatividad, el emprendimiento, la tecnología son campos que tocan todos los niveles de la sociedad desde lo económico, social, político, educativo, etcétera. Por tanto, es un reto importante para la escuela diseñar y establecer estrategias que permitan que los estudiantes puedan obtener diversas competencias emprendedoras que les permitan enfrentar las exigencias actuales.

Salinas y Osorio (2012) afirman que para que el emprendimiento impacte positivamente no solo debe generar empleos o ingresos sino un aporte significativo en la innovación por lo tanto es necesario que se integre la Universidad, el estado, la comunidad y la empresa. La economía actual y la tecnología están relacionadas con las competencias emprendedoras, es decir, es un aprendizaje necesario que deben tener los estudiantes para desenvolverse competitivamente en el ámbito laboral, económico y humano. De ahí la importancia de trabajar de forma integrada entre todos los estamentos de una nación para que se puedan alcanzar mejores niveles de desarrollo.

De otra parte, la necesidad del sector público y privado en promover el emprendimiento hacia los ciudadanos busca que a través de políticas públicas y esfuerzos de la empresa privada las personas tengan un incentivo para aportar al crecimiento de un país desde el aprendizaje de nuevas habilidades. Se puede decir que las competencias emprendedoras son aquellas que desarrollan algunas personas que tienen un espíritu inquieto, que ponen en juego su creatividad y buscan oportunidades diferentes a lo establecido.

Sin embargo, esta exigencia de las competencias emprendedoras pasa por una debilidad latente que se encuentra muchas veces desde la formación en la escuela, históricamente el trabajo ha sido la fuente de ingresos de una familia y una nación. Este ha tenido unas características que son fundamentales a la hora de enfrentar una situación para encontrar soluciones por ejemplo la comunicación, la asertividad, el trabajo en equipo, la delegación de funciones entre otras. En la actualidad se nota una debilidad en el trabajo

Trabajo colaborativo en línea para mejorar competencias emprendedoras con estudiantes del octavo grado colaborativo, el uso de dispositivos electrónicos y las herramientas digitales han generado en ocasiones que se rompa la comunicación y con ello el trabajo colaborativo.

El emprendimiento y sus competencias son un fenómeno complejo que involucra aspectos económicos, sociales y cognitivos. De esta manera el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son una valiosa herramienta para promover el desarrollo y el crecimiento, ya que permite que se utilicen distintos recursos educativos para la formación de los estudiantes. El emprendimiento puede ser visto desde el impacto, el impacto directo, hace alusión a crear empresas. El impacto indirecto tiene que ver con incentivar el espíritu emprendedor (Fayolle, et al. 2006).

En un país en desarrollo como Colombia es importante que el sistema educativo vincule este tipo de competencias dentro del currículo en las instituciones. La tecnología actual requiere que los estudiantes puedan trabajar de manera integrada haciendo uso de competencias digitales, el uso del internet, los dispositivos y aplicaciones, como un elemento importante para el desarrollo del trabajo colaborativo.

El estudio del emprendimiento pretende utilizar los factores que explican cómo los emprendedores crean nuevos negocios que conducen al crecimiento y la prosperidad de las sociedades y economías.

1.1. JUSTIFICACIÓN

Justificación y planteamiento del tema elegido

Se propone, el uso de las TIC como medio para fortalecer las competencias emprendedoras a través de diferentes herramientas digitales y tecnológicas que integren el trabajo colaborativo en línea como un aprendizaje importante en la actualidad.

De esta manera, se puede decir que no solamente es importante el desarrollo de las competencias emprendedoras, sino que es fundamental que se desarrollen habilidades como la comunicación, el trabajo en equipo, la creatividad y asertividad. Por consiguiente, es crucial desarrollar actividades y estrategias que permitan que los estudiantes se apropien cada día de la importancia del trabajo colaborativo en línea como un recurso importante para el trabajo

en la actualidad. De otra parte, el uso de las TIC como recurso didáctico permite a los estudiantes un acercamiento desde lo digital y tecnológico a su desempeño en la adquisición de competencias, esto es posible debido al crecimiento plataformas y tecnologías que posibilitan que se puedan desarrollar soluciones a tiempo y de manera rápida entre ellos. Según Zabala y Arnau (2014) afirman que el emprendimiento como competencia es saber hacer para tener una solución; es decir ser capaz de encontrar solución a situaciones del contexto y convertirla en una oportunidad. (pág.9)

Algunas de las competencias emprendedoras son el desarrollo de iniciativas y búsqueda de oportunidades, la persistencia, el cumplimiento de los compromisos, exigencia de calidad, obtención de metas, comunicación asertiva y manejo de información entre otras. Por tanto, el emprendimiento es un proceso por el cual una persona emprendedora realiza una serie de acciones y hace todo lo que esté a su alcance para que se logren los objetivos planteados y que sucedan efectivamente (Ortiz, 2020).

De esta manera se puede decir, es necesario desarrollar en la escuela todo tipo de actividades y estrategias que posibiliten el desarrollo, apropiación y alcance de estas competencias, ya que son fundamentales para el desarrollo de los emprendimientos a todo nivel. De hecho, las personas que adquieren estas competencias poseen una mayor posibilidad de adaptarse al mundo laboral y al desarrollo profesional que exige el siglo XXI

Por último, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) les permite a los estudiantes que obtengan un mejor aprovechamiento del tiempo, lo que garantiza que se involucren de manera activa en su proceso de aprendizaje. Por esto es necesario que se fortalezca el trabajo colaborativo en línea a través de recursos como, *Google Docs.*, *Asana*, *Microsoft Teams*, entre otros.

Objetivos del TFM

Objetivo general

Diseñar propuesta didáctica sobre trabajo colaborativo en línea y competencias emprendedoras con estudiantes del grado octavo.

Objetivos específicos

1. Exponer las ventajas del uso del trabajo colaborativo en línea como aporte al desarrollo y de competencias emprendedoras
2. Describir las actividades en línea que brindan apoyo a las competencias emprendedoras de los estudiantes del grado octavo.
3. Determinar las enseñanzas que aporta el trabajo colaborativo en línea por medio de recursos educativos digitales.

2. MARCO TEÓRICO

3.1 2.1 COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS

Para iniciar se puede decir que las competencias emprendedoras son el conjunto de habilidades y actitudes que las personas pueden poseer para generar cambios y liderazgo en sus entornos personales y profesionales.

Algunos teóricos que han abordado el tema como Man, Lau y Chan (2002) las definen como una capacidad, como un rasgo de personalidad, que tienen las personas consideradas emprendedoras que llevan a alcanzar de manera exitosa sus metas debido a su personalidad conocimientos experiencias y habilidad. Asimismo, autores como Erikson (2002), Markowska (2011) consideran que las competencias emprendedoras se dan en función de identificar las oportunidades y las condiciones y que están definidas por unos objetivos propuestos de acuerdo a una realidad concreta.

Según Gómez et al. (2017) las competencias emprendedoras se dividen en básicas que son las que construyen las personas a temprana edad y son la base para el desarrollo posterior y, de otra parte, están las especializadas que son habilidades y conocimientos específicos que permiten la formalización de las iniciativas dentro del emprendimiento y son obtenidas a través de procesos avanzados de formación (pág.177). De ahí lo importante de iniciar procesos de enseñanza y aprendizaje desde el colegio ya que son la base del desarrollo profesional en otros niveles de formación.

Competencias emprendedoras más utilizadas

Existen competencias emprendedoras que son consideradas más importantes, por ejemplo: la capacidad de aprendizaje, trabajo colaborativo y en equipos, proactividad, responsabilidad de cumplimiento, flexibilidad y adaptación al cambio, resolución de problemas, innovación y creatividad, comunicación asertiva y efectiva, emprendimiento. A continuación, se describen:

Capacidad de aprendizaje: es considerada como la habilidad de una persona para adquirir y aplicar nuevos conocimientos y destrezas. Se basa en el interés personal por seguir

aprendiendo y la curiosidad por ampliar las capacidades. Se puede fomentar a través de la toma de conciencia, la toma de decisiones, la repetición, la ampliación de la visión y el conocimiento, y la participación en actividades de aprendizaje social.

Trabajo en equipos: es una forma de trabajo en la que un grupo de personas se juntan para alcanzar un objetivo común. Por tanto, los miembros del equipo comparten responsabilidades y recursos, y se comunican y colaboran entre sí para lograr el objetivo. El trabajo se puede realizar de forma presencial y puede incluir actividades como la toma de decisiones conjuntas, la resolución de problemas y la retroalimentación mutua.

Proactividad: es una actitud que implica asumir la responsabilidad de sus acciones y decisiones, y buscar soluciones a los problemas en lugar de esperar a que se resuelvan solos. También es la capacidad de una persona para tomar el control de su vida y actuar en consecuencia para alcanzar objetivos.

Responsabilidad de cumplimiento: se refiere a la capacidad de una persona para cumplir con las tareas y responsabilidades que se le han asignado, en el plazo y la calidad requeridas. Esto implica que la persona debe ser consciente de las expectativas y los compromisos adquiridos, y trabajar de manera eficiente y efectiva para cumplir con ellos.

Flexibilidad y Adaptación: la flexibilidad y la adaptación al cambio son habilidades que permiten a las personas adaptarse a situaciones nuevas para cambiar de dirección o de enfoque cuando sea necesario. Por tanto, es necesaria la flexibilidad cognitiva ya que permite a las personas solucionar problemas y adaptarse a los cambios que se producen en una situación específica. Para desarrollar la flexibilidad y adaptación al cambio, es importante ser conscientes de las oportunidades de crecimiento personal o laboral que pueden surgir a partir de los cambios, y estar dispuestos a sumarnos rápidamente a ellos.

Resolución de problemas: es una habilidad en la persona que le permite identificar y analizar problemas, y encontrar soluciones efectivas. Esta habilidad implica ser creativos y críticos, y utilizar el pensamiento lógico y analítico para encontrar soluciones prácticas y viables. La resolución de problemas es una habilidad muy valorada en el mundo laboral, ya que permite a las personas tomar decisiones informadas y resolver problemas de manera

Trabajo colaborativo en línea para mejorar competencias emprendedoras con estudiantes del octavo grado efectiva. Esta habilidad se puede desarrollar a través de ejercicios prácticos y una formación constante.

Innovación y creatividad: estas habilidades permiten a una persona generar nuevas ideas y soluciones, y pensar de manera original y creativa. Es de vincular diferentes recursos que permiten alcanzar nuevas soluciones y explorar nuevas posibilidades. La creatividad y la innovación son herramientas diferentes, pero trabajan juntas a la hora de traer ciertos cambios en las empresas para satisfacer a los clientes en una mayor medida. Por tanto, es necesario crear un entorno abierto y de confianza, dedicar tiempo y espacio a la formación de recursos para la creatividad.

Comunicación asertiva y efectiva: la comunicación efectiva se enfoca en transmitir información de manera clara y concisa, para que la información se entienda y se reciba correctamente. Asimismo, la comunicación asertiva se enfoca en expresar opiniones y sentimientos de forma honesta y respetuosa, estableciendo límites y haciendo valer los derechos. Por tanto, es la capacidad de expresar las propias ideas y sentimientos de manera clara, honesta y respetuosa, sin atacar ni ofender a los demás. Implica escuchar atentamente a los demás, ponerse en su lugar y buscar soluciones que beneficien a todas las partes involucradas. Esta habilidad implica escuchar atentamente a los demás, ser empáticos, y buscar soluciones que satisfagan las necesidades de todas las partes involucradas.

Emprendimiento: es la habilidad de una persona para identificar oportunidades y crear soluciones innovadoras para satisfacer necesidades o resolver problemas además es una herramienta valiosa para el éxito en el mundo laboral y personal. Para fomentar el emprendimiento, es importante tener una mentalidad abierta y estar dispuestos a tomar riesgos y aprender de los errores. También es importante tener una visión clara y realista de los objetivos y metas, y estar dispuestos a trabajar duro para alcanzarlos.

De acuerdo con lo anterior, el espíritu emprendedor es una competencia que se construye con diversas habilidades que se integran en el liderazgo, la innovación, la creatividad, la resiliencia, la autonomía, la misión y visión entre otras, donde la persona propone metas y planea objetivos siendo guiado a transformar realidades enfrentando retos. (Villa y Pobleto,2007)

Por lo tanto, estas habilidades favorecen desarrollar las capacidades para aprovechar las oportunidades que se presentan en relación con las competencias emprendedoras, por medio de procesos creativos que le dan un valor especial dentro del campo cultural, social y económico. Es decir, para que se lleven a cabo es necesario desarrollar habilidades para que los estudiantes puedan captar y reconocer las posibilidades en cada contexto donde surgen las oportunidades. Por consiguiente, es a través de los enfoques organizativos que los estudiantes pueden planificar y estructurar la gestión en procura de alcanzar las metas. De ahí la importancia de la escuela al querer desarrollar habilidades en los procesos creativos, la reflexión crítica y la resolución de problemas. Estas estrategias se fortalecen por medio de actividades que permitan la integración de recursos humanos, materiales y tecnológicos, con el fin de obtener una mejor comunicación y desarrollo estratégico para la solución de problemas que se encuentren.

De esta manera, es fundamental que los estudiantes desarrollen una mentalidad de emprendedores con unas capacidades fundamentadas sobre la motivación, la persistencia y la autoeficacia. Estas iniciativas son apoyadas por medio de la Ley 1014 de enero 26 de 2006 del Ministerio de ciencia y tecnología (Minciencias), que busca el fomento a la cultura del emprendimiento en la escuela como base de desarrollo económico y cultural.

En esta perspectiva, la educación cumple un papel fundamental para el desarrollo de estas competencias, por lo tanto, es necesario que sean vinculadas de manera efectiva en los currículos escolares, con el fin de estimular el aprendizaje en los estudiantes y brindarles posibilidades para la construcción de sus propuestas, bien sea como empleados o como personas dedicadas al emprendimiento y a la creación de empresa. Aquí es fundamental, el rol del docente pues es el encargado de direccionar los contenidos y las acciones de manera coherente para que los estudiantes puedan desarrollarse a plenitud en su campo laboral futuro. Las competencias emprendedoras son importantes porque permiten a las personas identificar oportunidades, tomar decisiones basadas en información y conocimiento, colaborar con otras personas, comunicarse y negociar de manera efectiva, planificar y gestionar proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Para concluir, la educación en competencias emprendedoras permite el desarrollo de aprendizajes en los estudiantes dentro de los centros educativos a partir del trabajo colaborativo, la integración, y la tecnología. Es un medio donde las habilidades personales se construyen a partir de la motivación por parte de los profesores. Por esto es necesario que los docentes reconozcan la importancia de la actualización y el uso de la tecnología como didáctica para la enseñanza.

2.2 TRABAJO COLABORATIVO

El trabajo colaborativo es una habilidad esencial en el mundo actual. En un mundo cada vez más globalizado y complejo, es necesario que las personas puedan trabajar juntas de manera efectiva para resolver problemas y alcanzar metas. Se caracteriza por la cooperación, la comunicación y la participación de todos los miembros del grupo. Respecto al desarrollo teórico del concepto de trabajo colaborativo, algunos teóricos han indicado unas diferencias entre lo cooperativo y lo colaborativo. (Roselli, 1999; Barkley, Croos y Major, 2007; Strijbos y Fischer, 2007).

Para muchos de ellos, el concepto de colaboración estaba relacionado con el trabajo en equipo. Sin embargo, a partir de la década de los 90 cambia el enfoque hacia una visión mucho más integral relacionado con las relaciones, capacidades y habilidades entre las personas para obtener objetivos comunes. Por tanto, la colaboración es cambiar, es un engranaje colectivo que se desarrolla desde el principio, donde todos pueden intervenir de manera integrada para realizar las diferentes tareas encomendadas, de ahí la importancia de vincularla desde la formación en la Escuela. (Roselli, 2007)

De igual forma, es necesario aclarar la diferencia entre trabajo y aprendizaje colaborativo. Según Croos y Major (2007) “El trabajo colaborativo es uno de los componentes de los métodos activos de enseñanza y el aprendizaje colaborativo es considerado un sistema de interacciones e interrelaciones que son organizadas de forma metódica” (p.65)

De otra parte, es preciso recordar que el trabajo colaborativo se basa en aspectos como la cooperación, la comunicación y la participación. Es decir, la cooperación, entendida como una disposición para el trabajo en la búsqueda de los objetivos comunes. De otra parte, la comunicación, está considerada como el intercambio de información e ideas entre los

miembros del equipo, y, por último, la participación, implica el trabajo activo de todos los miembros en el proceso del alcance de las metas y logros. Estas características del trabajo colaborativo están presentes en el trabajo presencial, así como el trabajo colaborativo en línea lo que exige unas mayores responsabilidades respecto al tiempo la calidad y la entrega de los compromisos.

Se puede decir entonces, que la cooperación está concebida como una repartición de tareas donde cada miembro tiene una función, mientras que la colaboración, es un proceso colectivo desde el inicio donde todos aportan positivamente para alcanzar los objetivos y las tareas. Estos elementos son fundamentales para vincularlos en los procesos de formación, para este caso el trabajo colaborativo en línea, ya que permite que los estudiantes puedan interactuar de manera conjunta a través de diversos recursos digitales de manera oportuna para optimizar el tiempo y cumplir con las responsabilidades establecidas.

Es importante resaltar que el rol que cumple el docente al orientar el proceso del trabajo colaborativo en línea es fundamental porque: orienta, aclara, sugiere, monitorea, el trabajo que están desarrollando los estudiantes para que estos alcancen el desarrollo de competencias al máximo y sean capaces de autoestimarse y comunicarse asertivamente. En este sentido la tutoría toma un papel importante porque permite que el docente retroalimente y revise la participación de los miembros del equipo, así como, puede evaluar el resultado final del proceso. Por tanto, la retroalimentación favorece a la construcción de mejores relaciones entre profesor y estudiante lo que posibilita un buen avance de aprendizaje y un correcto clima grupal para alcanzar las metas propuestas. (Chang y Kang, 2016; González, 2011; Roberts y McInerney, 2007)

Otro aporte importante del trabajo colaborativo en línea, es que vincula la tecnología en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, de esta manera se favorece a que los estudiantes interactúen libremente a partir de las indicaciones dadas por el profesor y que por medio del uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se desarrollen mejores instrumentos de comunicación, integración de ideas, fomento de la creatividad, lo que redundará positivamente en las competencias y habilidades emprendedoras que deben

poseer los estudiantes para los desafíos que exige el mundo actual. (Salmon, 2000; Garrison, 2004; Gan-Zhu, 2007)

Beneficios del trabajo colaborativo

El trabajo colaborativo permite una serie de beneficios para las empresas, las instituciones y los individuos, por lo tanto, es necesario trabajar continuamente en la mejora de la comunicación ya que es una necesidad apremiante para coordinar los diferentes esfuerzos acciones y estrategias que permiten que se puedan alcanzar los objetivos planteados. De igual forma, el trabajo colaborativo permite que se desarrollen las estrategias de comunicación en torno al trabajo personal como en equipo es decir la comunicación debe ser fluida, asertiva y respetuosa entre los miembros del equipo. Por tanto, el trabajo colaborativo permite a los estudiantes que realicen una planificación efectiva de su aprendizaje y un mayor compromiso para el desempeño de las tareas y el rendimiento académico (Villalustre y Del Moral, 2010).

Otro beneficio esperado por el trabajo colaborativo es el incremento en la creatividad. Según Cotán et al. (2021) la diversidad de los miembros del equipo, y sus relaciones individuales como las motivaciones académicas, la situación familiar, emocional y laboral, entre otros, influyen directamente en la eficacia y creatividad de los trabajos. Es decir, la participación de todos permite que existan más posibilidades a la hora de resolver los retos o situaciones que se le presenten a los estudiantes en su desempeño formativo.

De esta manera, se puede mejorar el aprendizaje en los estudiantes debido a la interrelación de conocimientos experiencias de cada uno de los miembros del equipo, lo que favorece que exista una visión más amplia respecto a los procesos de socialización y resolución de problemas. Por consiguiente, el trabajo colaborativo incrementa la motivación ya que todos tienen la misma posibilidad de participar activamente y obtener el éxito en las actividades programadas.

Ventajas del trabajo colaborativo en línea

En los últimos años, se han producido algunos avances tecnológicos que han mejorado aún más las ventajas del trabajo colaborativo en línea. Por ejemplo, el desarrollo de herramientas de inteligencia artificial (IA) ha permitido a las personas automatizar tareas como la revisión gramatical y ortográfica. Esto puede liberar tiempo a los estudiantes y personas en general para centrarse en tareas más creativas y estratégicas. Además, el desarrollo de la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA) han ido abriendo nuevas posibilidades para el trabajo colaborativo en línea. Por ejemplo, los autores pueden utilizar la RV para crear entornos virtuales en los que puedan trabajar juntos de forma más inmersiva.

El trabajo colaborativo en línea, es una forma de trabajo en la que un grupo de personas trabajan juntas a través de Internet para alcanzar un objetivo común. Este tipo de trabajo se ha vuelto cada vez más popular en los últimos años, debido a los avances tecnológicos que han facilitado la comunicación y la colaboración a distancia. (Alonso y Martín, 2022).

Algunas de las ventajas que pueden ser destacadas en el trabajo en línea favorecen el desarrollo de los aprendizajes y las estrategias que tomen los equipos a la hora de realizar sus actividades, estas ventajas se pueden agrupar en tres categorías principales:

1. Eficiencia y productividad

El trabajo colaborativo en línea puede ayudar a los estudiantes a ser más eficientes y productivos en su trabajo académico y profesional. Por ejemplo, un grupo de estudiantes puede trabajar en la misma versión de un manuscrito o texto, al mismo tiempo. Esto puede acelerar el proceso de revisión y edición, y puede ayudar a garantizar que el manuscrito esté libre de errores.

2. Acceso a recursos y conocimientos

El trabajo colaborativo en línea permite a las personas acceder a recursos y conocimientos que de otro modo no estarían disponibles, es la ventaja de la información abierta que existe hoy día. Esto favorece a los estudiantes porque pueden colaborar con sus compañeros y otras personas de todo el mundo, lo que permite que se amplíen los conocimientos y experiencias.

3. Mejora de la comunicación y la colaboración

El trabajo colaborativo en línea puede ayudar a mejorar la comunicación y la colaboración entre las personas. Esto se debe a que las herramientas de colaboración en línea permiten a los estudiantes comunicarse y compartir ideas de forma más eficaz, alcanzando una mejor resolución de los problemas o ideas que tengan por concretar (Chow y Chan, 2020).

En esta perspectiva, a pesar de las ventajas del trabajo colaborativo en línea, también existen algunas desventajas, como la posibilidad de distracciones, la dependencia del trabajo de los demás integrantes del grupo, la falta de calidad en algunas herramientas digitales y la necesidad de una buena conexión a internet. Sin embargo, estas desventajas pueden ser minimizadas a través de la formación continua y la práctica en el uso de herramientas digitales y plataformas en línea. (Bates y Iverson, 2021).

En conclusión, el trabajo colaborativo en línea posee muchas ventajas, como la mayor eficacia y productividad, la comunicación fluida y la expresión de opiniones, la creatividad e innovación, la flexibilidad y adaptabilidad, la diversidad y enriquecimiento, la autonomía y responsabilidad, y la accesibilidad y flexibilidad. Estas ventajas pueden ser aprovechadas para lograr objetivos comunes de manera efectiva y eficiente, siempre y cuando se tenga en cuenta las desventajas y se trabaje en minimizarlas.

2.3 RELACIÓN ENTRE LAS COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS Y EL TRABAJO COLABORATIVO EN LÍNEA

Las competencias emprendedoras son habilidades que permiten a las personas identificar oportunidades y crear soluciones innovadoras para satisfacer necesidades o resolver problemas. La vinculación de las TIC es una herramienta favorable en los procesos de enseñanza y aprendizaje porque permite que los estudiantes puedan alcanzar mejores desempeños en sus responsabilidades y aprendizajes personales.

Se puede decir entonces que las TIC, las competencias emprendedoras y el trabajo colaborativo en línea están estrechamente relacionados. Ya que las TIC ofrecen una serie de ventajas que favorecen el desarrollo de habilidades y competencias emprendedoras por medio de estrategias de trabajo colaborativo en línea, donde se aprovechan al máximo los recursos tecnológicos como las aplicaciones, software y los dispositivos. Asimismo, las ventajas que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son el acceso a la información y los recursos de manera instantánea lo que implica que las estrategias acerca del emprendimiento o el desarrollo de nuevas ideas se van favorecidas para los estudiantes y las personas en general. (Alonso y Martín, 2022).

Otra relación estrecha que existe entre las competencias emprendedoras y el aprendizaje colaborativo en línea es que permite mayor facilidad en el aprendizaje debido a que cada participante puede desarrollar sus habilidades a su propio ritmo y en un tiempo determinado, es decir, se incrementa el desarrollo de la autonomía por el aprendizaje. En este orden, existe una relación del trabajo entre las TIC y las competencias emprendedoras porque favorece posibilidades a través de *networking*, (Redes de trabajo) lo que acerca a las personas emprendedoras para que puedan conectarse y ayudarse a través de redes de conocimiento, y establecer relaciones para la profundización estrategias, conceptos y soluciones para problemas determinados que ellos necesiten.

Por consiguiente, las competencias emprendedoras permiten identificar oportunidades desarrollar proyectos y asumir nuevos retos, estas competencias auspician el desarrollo de habilidades sociales a través del trabajo colaborativo en línea, donde se fortalece la comunicación, la colaboración y la resolución de situaciones que deben ser abordadas. Así

mismo, las competencias emprendedoras ayudan al desarrollo de habilidades de liderazgo, la toma de decisiones, la planificación y la motivación en los estudiantes. Es decir, estas competencias asisten al desarrollo de habilidades en la resolución de problemas, por tanto, el trabajo en línea favorece que los miembros trabajen de manera integrada para superar cualquier tipo de desafío o responsabilidad a la cual tengan que solucionar.

En esta perspectiva, existen diferentes ejemplos que pueden vincular las competencias emprendedoras y el trabajo colaborativo en línea como son las plataformas para el aprendizaje, cursos en línea *MOOCS*, acrónimo *Massive Online Open Courses en español son Cursos online masivos y abiertos*, y *Webinars* acerca del emprendimiento u otras temáticas. También, la interrelación y el fortalecimiento de las redes sociales son una estrategia actual donde trabajan a través de comunidades *online* o en eventos virtuales los estudiantes y personas en general. Por último, esta relación entre las competencias emprendedoras y las TIC ayuda a que el trabajo colaborativo en línea permite el avance de los proyectos emprendedores y las nuevas ideas, es aquí importante resaltar el rol docente a partir de procesos de *feedback* o retroalimentación para cada uno de los miembros de la comunidad de aprendizaje y también entre ellos. (Chow y Chan, 2020).

Para esta propuesta, son necesarias la vinculación de las competencias emprendedoras y el trabajo colaborativo en línea porque pueden ser abordadas e integradas en actividades a través del uso de diferentes plataformas, aplicaciones como *Google Drive*, *Genially*, *Canvas* entre otras, y *Hardware* que permiten el manejo integrado entre audio, video y texto. Estos recursos tecnológicos permiten a los estudiantes generar nuevas ideas y soluciones respecto a la solución de sus problemas (Alonso y Martín, 2022).

3 CONTEXTUALIZACIÓN Y DISEÑO DEL PROYECTO

3.2 CONTEXTUALIZACIÓN

DESCRIPCIÓN DEL CENTRO EDUCATIVO O CONTEXTO

La siguiente propuesta de intervención se realizará en una institución pública de carácter rural en Antioquia, Colombia. El centro escolar cuenta con dos sedes, esta institución atiende la población de educación inicial, preescolar, básica, media académica, media técnica y modelos flexibles. La institución cuenta con aproximadamente 1100 estudiantes que están ubicados en estratos socioeconómicos 0, 1 y 2. Las familias de los estudiantes están clasificadas en estrato socioeconómico bajo, donde las mayores fuentes de ingreso son: el trabajo informal, empleados, servicios generales, entre otros. El nivel educativo de los padres de familia es el siguiente 60% de los padres de familia han concluido el bachillerato 20% de los padres de familia tienen estudios técnicos o tecnológicos el 15% de los padres presenta estudios profesionales o de posgrado El 5% de los padres de familia no ha culminado su proceso formativo de bachillerato.

En la institución se ha detectado que la formación integral de los estudiantes se ha menguado considerablemente debido al mal uso de los recursos tecnológicos por parte de los estudiantes, en la institución se ha detectado que ha disminuido la participación activa de los estudiantes en las actividades, así como el nivel de Liderazgo y también existe una disminución en el interés por el aprendizaje.

Por tanto, se ha propuesto que se puedan fortalecer las competencias emprendedoras dentro de la institución como un aporte al desarrollo integral de sus estudiantes, para esto se espera desarrollar una propuesta sobre las estrategias didácticas y tecnológicas que favorezcan el trabajo colaborativo en línea y poder desarrollar habilidades como el trabajo en equipo, la comunicación asertiva y el alcance de metas. Estos hallazgos encontrados en la institución sobre el uso de los recursos tecnológicos es un campo estudiado dentro del Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, por lo tanto, el uso de los recursos tecnológicos pedagógicos y didácticos que se establecen en esta propuesta hace uso

Trabajo colaborativo en línea para mejorar competencias emprendedoras con estudiantes del octavo grado de diferentes elementos y plataformas como Google Drive, con el fin de orientar los procesos formativos de los estudiantes en beneficio de su desarrollo.

Por consiguiente, esta propuesta de innovación busca utilizar recursos didácticos sobre el trabajo colaborativo en línea y las competencias emprendedoras de estudiantes del grado octavo.

Por eso la propuesta se centra en el desarrollo de las competencias emprendedoras concepto desarrollado por Man, Lau y Chan (2002) que las definen Como elementos importantes dentro de la personalidad es decir una capacidad que poseen las personas que son consideradas emprendedoras y que les permite de alguna manera alcanzar los objetivos o metas que se tratan en sus proyectos personales o profesionales.

Esta propuesta de innovación se centra en el desarrollo de competencias emprendedoras, definidas como elementos importantes en la personalidad que permiten a las personas alcanzar objetivos en proyectos personales o profesionales (Man, Lau y Chan, 2002). Además, busca establecer el trabajo en línea colaborativo para potenciar las habilidades de los estudiantes, siguiendo a autores como Roselli (1999), Barkley, Croos y Major (2007), Strijbos y Fischer (2007).

Lo que este TFM pretende lograr a través de esta propuesta de innovación es exponer las ventajas del trabajo colaborativo en línea a través de diferentes actividades que permitan que los estudiantes de grado octavo puedan incrementar las competencias emprendedoras que son tan requeridas en la actualidad, Así mismo se espera que se puedan determinar las enseñanzas que aportan las diferentes aplicaciones dentro del trabajo colaborativo en línea.

DESTINATARIOS DEL PROYECTO

Para la aplicación de la propuesta se han escogido por muestreo de conveniencia 30 estudiantes del grado octavo para desarrollar la propuesta de trabajo colaborativo en línea dentro de la asignatura de tecnología para analizar las competencias emprendedoras y su aporte en su desarrollo personal. De igual forma, la investigadora asume el rol de coordinación de la propuesta, y cuenta con el apoyo de directivos y docentes de la Institución educativa.

Por lo tanto, se espera alcanzar a 30 estudiantes, 25 familias que participan de manera activa en el desarrollo de las actividades.

3.2 DESARROLLO DEL PROYECTO

Para la ejecución de este proyecto, se abordarán cinco actividades que integran las competencias emprendedoras y el aprendizaje colaborativo en línea, con el propósito de contribuir al proceso de aprendizaje de los estudiantes de octavo grado en la institución pública. Estas actividades se llevarán a cabo durante 60 minutos a la semana, sin interferir con el currículo institucional, integrándose dentro del horario académico de la clase de tecnología.

El desarrollo de la propuesta se divide en tres fases claves: diagnóstico, inmersión y evaluación. En la fase de diagnóstico, se elaborará la propuesta de actividades, considerando recursos tecnológicos como *Google Drive*, *Padlet*, *Asana*, para asegurar su alineación con los objetivos del proyecto.

En la fase de inmersión, se realiza la aplicación y con la colaboración de profesores de la institución se ajusta la propuesta. Finalmente, en la fase de evaluación, se llevarán a cabo los ajustes sugeridos por los profesores y, crucialmente, por los estudiantes. Estos ajustes se incorporarán con el objetivo de perfeccionar la propuesta para su aplicación en el próximo semestre. La retroalimentación activa tanto de los docentes como de los estudiantes se considera fundamental para adaptar la intervención de manera efectiva y asegurar su impacto positivo en los procesos de aprendizaje a largo plazo.

Objetivos y competencias básicas de la propuesta de innovación

Objetivo general

Fortalecer las competencias emprendedoras por medio de recursos digitales y tecnológicos en los estudiantes del área de Tecnología.

Objetivos específicos

1. Realizar actividades de trabajo colaborativo en línea para el fortalecimiento de competencias emprendedoras.

2. Analizar las ventajas del trabajo colaborativo en línea para el aprovechamiento del tiempo en los estudiantes.

3. Recopilar los aprendizajes del uso de recursos digitales para el trabajo colaborativo en línea.

Competencias básicas

De acuerdo las orientaciones curriculares de tecnología informática del Ministerio de Educación Nacional (MEN) se propone como competencia en el grado octavo la siguiente:

“Utilizo herramientas colaborativas (redes sociales, plataformas de aprendizaje, herramientas de trabajo colaborativo, etc.), para el desarrollo de contenidos y recursos digitales transmedia teniendo en cuenta principios estéticos, éticos y legales ". (Orientaciones curriculares para el área de tecnología en informática en la educación básica y media, 2022).

Por lo tanto, esta propuesta está orientada hacia alcanzar el manejo de las herramientas colaborativas con el fin de que los estudiantes utilicen mejor el tiempo y puedan apropiarse y fortalecer el desarrollo de sus competencias emprendedoras como un requisito necesario de la formación actual.

Metodología

Para este estudio, se propone la utilización de la investigación acción participante (IAP) como método, dado que posibilita el análisis de una realidad, para este caso, las clases de informática, así como la intervención en la misma y la formulación de mejoras. En este sentido, la investigación acción se elige como una herramienta metodológica que permite examinar una realidad educativa con el propósito de profundizar en su comprensión y, simultáneamente, lograr su transformación (Colmenares y Piñero, 2008). De acuerdo con la investigación acción se busca mejorar la educación a través del cambio y aprender de las consecuencias derivadas de dichos cambios. (López, 2015),

Este enfoque metodológico sigue un proceso cíclico que generalmente consta de diversas fases. Es relevante destacar que estas fases pueden variar según la perspectiva y la metodología específica empleada. A continuación, se presentan las fases comunes de la investigación acción: Identificación del Problema, Implementación de la Acción, Observación

Trabajo colaborativo en línea para mejorar competencias emprendedoras con estudiantes del octavo grado y Recolección de Datos, Reflexión, Análisis y Evaluación (Kemmis y McTaggart, 1988; Stringer, 2013; Lewin, 1946; Schön, 1983; Coghlan y Brydon-Miller, 2014).

Por ende, se lleva a cabo un diseño por fases para alcanzar los objetivos de la investigación. A continuación, se detallan las fases correspondientes.

Temporalización / cronograma

Para esta propuesta se ha buscado realizar cinco encuentros con una duración de 60 minutos que serán realizados dentro de la asignatura de tecnología e informática de la institución educativa sin afectar su plan de estudios. Se ha planteado la realización a partir de la primera semana de febrero con encuentros quincenales concluyendo hacia la tercera semana de abril del año 2024; es decir, a continuación, se presenta un plan de actividades y la presentación del cronograma para desarrollar en el próximo semestre.

Tabla 1 Planeación de actividades

Planeación de actividades

Seman	Sesión	Programa
a		
1	Primera semana de febrero 2024	Socialización del proyecto
2	Tercera semana de febrero 2024	Trabajo en equipo _ Google drive
3	Primera semana de marzo 2024	Proactividad y padlet
4	Tercera semana de marzo 2024	Responsabilidad de cumplimiento y Asana
5	Primera semana de abril 2024	Innovación y creatividad
6	Tercera semana de abril 2024	Emprendimiento:

Nota. Elaboración propia

3.3 CRONOGRAMA

Aquí se presenta el cronograma ubicado en las fases de diagnóstico, inmersión y evaluación, se presentan el título de las actividades y la fecha aproximada de realización. Este cronograma está sujeto a ajustes que determine la institución educativa.

Tabla 2

Cronograma

Fase	Actividad	Febrero				Marzo				Abril			
<i>Presentación</i>	Presentación del proyecto	x											
<i>Diagnóstico,</i>	Trabajo de equipo en Google drive			x									
<i>Inmersión</i>	Proactividad: Padlet					x							
<i>Inmersión</i>	Responsabilidad de cumplimiento y Asana							x					
<i>Inmersión</i>	Innovación y creatividad									x			
<i>Inmersión</i>	Emprendimiento:											x	

Fase	Actividad	Febrero				Marzo				Abril			
<i>Evaluación</i>										x	x	x	x

Nota. Elaboración propia

3.4 ACTIVIDADES

Para esta propuesta de intervención se han organizado cinco actividades que vinculan el uso de recursos tecnológicos para desarrollar competencias digitales en los estudiantes a través del trabajo colaborativo en línea y las competencias emprendedoras, las actividades tienen una duración de 90 minutos. Se hace uso de recursos tecnológicos didácticos y pedagógicos que permiten que los estudiantes puedan apropiarse de manera efectiva los recursos que les permiten fortalecer sus competencias. Las actividades están diseñadas para ser trabajadas en modalidad virtual o presencial con el uso de dispositivos móviles, con el fin de brindar elementos tecnológicos para el aprendizaje y el desarrollo de la autonomía. De esta manera, se pueden realizar en el salón de clase o fuera del colegio a partir de *B-learning*.

Tabla 3

Presentación de la propuesta de intervención

Actividad 1
Tema: Presentación de la propuesta de intervención
Fecha: febrero 5 de 2024
Duración: 60 minutos
Frecuencia: cada dos semanas
Objetivo: Presentar a la comunidad educativa la propuesta de intervención

Recursos Humanos: Docente, directivos, estudiantes grado octavo

Recursos Didácticos, tecnológicos: Proyector, internet, aula múltiple, sonido

Punto de partida:

La investigadora realiza un saludo a la comunidad educativa, luego da a conocer los objetivos, la metodología, fases y presenta la propuesta de intervención a partir de una exposición en el aula múltiple del colegio.

Desarrollo:

En esta parte, se presenta la comunidad educativa padres de familia, docentes y estudiantes, presentando ¿Cómo se realizará la propuesta de intervención? y ¿cuáles serán las fases del proyecto? Se les comunica la importancia de trabajar con elementos tecnológicos y digitales que permitan que el trabajo colaborativo en línea sea una herramienta de aprendizaje que les permita adquirir las competencias emprendedoras.

Actividad de finalización:

Al final de la exposición se les pedirá a los padres de familia estudiantes y profesores que realicen las preguntas o comentarios pertinentes sobre la propuesta de intervención con el fin de realizar los ajustes necesarios.

Evaluación de la actividad:

La evaluación de esta primera actividad se realizará a partir de preguntas abiertas con el ánimo de recopilar las apreciaciones sobre la propuesta de intervención.

¿Qué aportes o sugerencias tienen para realizar en la propuesta de intervención?

Observaciones:

Nota. Elaboración propia

Tabla 4

Trabajo en equipo en Google drive

Actividad 2
<p>Tema: Trabajo en equipo en Google drive</p> <p>Fecha: febrero 19 de 2024</p> <p>Duración: 90 minutos</p> <p>Frecuencia: cada dos semanas</p> <p>Modalidad: Presencial o fuera del colegio</p>
<p>Objetivo: Reconocer las ventajas que ofrece Google drive para el trabajo colaborativo en línea.</p> <p>Recursos Humanos: Docente, directivos, estudiantes grado octavo</p> <p>Recursos Didácticos, tecnológicos: Proyector, internet, aula múltiple, sonido, Google drive.</p> <p>LIKS:</p> <p>https://drive.google.com/drive/folders/1pNWN84fjKioYmuWA9JrUIYvbJTh3pPpH?usp=sharing</p>
<p>Punto de partida:</p> <p>Al inicio de esta actividad la profesora hará una breve presentación sobre los recursos que permite utilizar Google Drive, así como las ventajas que se pueden obtener cuando es utilizada</p>

dentro del trabajo colaborativo, para esta primera parte es necesario que todos los estudiantes tengan un correo de Gmail para poder enlazarlo con las actividades.

Desarrollo:

El docente inicia la actividad presentando a los estudiantes el tema de las competencias emprendedoras y sus beneficios. Luego, explica los objetivos de la actividad y los materiales que se utilizarán. Para este caso; Google drive, por lo tanto, se conformarán equipos de cinco estudiantes.

Los estudiantes realizan una investigación sobre un producto o servicio que les gustaría emprender. Para ello, pueden utilizar Google Drive para buscar información en internet, crear documentos de texto, hojas de cálculo o presentaciones.

Actividad de finalización:

Los estudiantes realizarán sus presentaciones ante cada equipo, para medir el desempeño de los roles dentro de la actividad y el alcance del logro.

Evaluación de la actividad:

Criterio	Valoración
Pensamiento crítico y resolución de problemas	40%
Liderazgo y trabajo en equipo	30%
Comunicación y presentación	30%

Observaciones:

Nota. Elaboración propia

Tabla 5*Proactividad y padlet*

Actividad 3
<p>Tema: Proactividad y padlet</p> <p>Fecha: 4 de marzo 2024</p> <p>Duración: 90 minutos</p> <p>Frecuencia: cada dos semanas</p> <p>Modalidad: <i>B-learning</i></p>
<p>Objetivo: Desarrollar la proactividad en los estudiantes de grado 8 mediante la reflexión y la colaboración a través de la plataforma <i>Padlet</i>.</p> <p>Recursos Humanos: Docente, directivos, estudiantes grado octavo</p> <p>Recursos Didácticos, tecnológicos: Proyector, internet, aula múltiple, sonido, <i>padlet</i>.</p>
<p>Punto de partida:</p> <p>La docente inicia la clase explicando brevemente qué significa ser proactivo y b-learning. Se les pide definir el concepto y proporcionar ejemplos prácticos para que los estudiantes comprendan mejor el concepto.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>Luego la docente asigna a cada estudiante la tarea de investigar y encontrar ejemplos de personas proactivas en la historia, la ciencia, la tecnología, o cualquier otro campo de interés. Los estudiantes deben buscar ejemplos concretos de acciones proactivas y cómo han impactado positivamente en la vida de esas personas o en la sociedad.</p>

Posteriormente, se les pide a los estudiantes que creen Murales en Padlet, para esto tendrán 20 minutos.

La docente crea un Padlet para la clase y comparte el enlace con los estudiantes. El mural tendrá el título Proactividad en la vida. Cada estudiante debe agregar una publicación en la que presente su ejemplo de persona proactiva, incluyendo información sobre quién es, qué acción proactiva realizaron y cuáles fueron los resultados positivos.

Se evaluará el nivel de creatividad al presentar la información. Los estudiantes pueden incluir imágenes, enlaces a videos o artículos, y citas inspiradoras relacionadas con la proactividad.

Posteriormente, se les solicita a los estudiantes realizar los comentarios y reflexiones, tiempo aproximado, 15 minutos. Después de que todos los estudiantes hayan agregado sus ejemplos al Padlet, se les pide que revisen los murales de sus compañeros.

La docente invita a los estudiantes a que dejen comentarios positivos sobre los ejemplos de proactividad presentados por sus compañeros. También, solicita que reflexionen sobre cómo pueden aplicar la proactividad en sus propias vidas.

Actividad de finalización:

Por último, se realiza la puesta en común y las observaciones finales, por tanto, la docente invita a cada equipo a compartir sus ideas y conclusiones con toda la clase.

Cierra la actividad con una reflexión final, destacando la importancia de la proactividad y cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida diaria.

Evaluación de la actividad:

Para esta ocasión se realiza una autoevaluación del desempeño de cada estudiante y también sobre cómo fue su participación en las actividades propuestas.

Observaciones:

Nota. Elaboración propia

Tabla 6*Responsabilidad de cumplimiento y aplicación Asana*

Actividad 4
<p>Tema: Responsabilidad de cumplimiento y aplicación Asana</p> <p>Fecha: 18 marzo 2024</p> <p>Duración: 60 minutos</p> <p>Frecuencia: cada dos semanas</p> <p>Modalidad: B-learning</p>
<p>Objetivo: Desarrollar habilidades de responsabilidad y cumplimiento a través de la planificación y ejecución de un proyecto escolar utilizando la aplicación Asana.</p> <p>Recursos Humanos: Docente, estudiantes grado octavo.</p> <p>Recursos Didácticos, tecnológicos: Proyector, internet, aula múltiple, sonido, plataforma Asana.</p>
<p>Punto de partida:</p> <p>Se inicia con una explicación sobre la importancia de la responsabilidad y el cumplimiento en proyectos y en la vida personal. Luego la docente presenta Asana como una herramienta de gestión de proyectos que les ayudará a organizar y completar tareas de manera eficiente. Explica cada sección y función de la plataforma. Luego se realiza la creación de cuentas y familiarización con Asana se espera realizarlo en 15 minutos.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>En esta parte, la docente ayuda a los estudiantes a crear cuentas en Asana. Luego, les proporciona una breve demostración de las funciones básicas de la aplicación. Posterior a la</p>

creación se les indica a los estudiantes que creen un nuevo proyecto en Asana. Donde los estudiantes deben definir las tareas principales y responsabilidades relacionadas con el proyecto escolar, a cada uno se le asigna responsabilidades sobre tareas específicas. El proceso de seguimiento se realizará a diario, por tanto, los estudiantes deben estar nutriendo y actualizando el proyecto, lo cual genera la evaluación de desempeño.

La docente revisa y comenta sobre el progreso, dando *feedback* constructivo a cada equipo de trabajo.

Actividad de finalización:

La presentación final, se realiza por cada equipo, los estudiantes presentan el proyecto, destacando su contribución y aprendizajes. Asimismo, reflexionan sobre cómo la responsabilidad y el cumplimiento impactaron en el éxito del proyecto. Al finalizar cada presentación se realiza la discusión y *feedback* con el fin de revisar los desafíos y aprendizajes experimentados durante la actividad.

Evaluación de la actividad:

Se evalúan los equipos de trabajo con la siguiente estructura

Criterio	Valoración
Responsabilidad de roles	
Cumplimiento.	40 %
Comunicación y presentación	40 %
	20%

Observaciones:

Nota. Elaboración propia

Tabla 7*Creación de un Plan de Negocios en Google Drive*

Actividad 5
<p>Tema: Creación de un Plan de Negocios en Google Drive</p> <p>Fecha: 1 de abril 2024</p> <p>Duración: 90 minutos</p> <p>Frecuencia: cada dos semanas</p> <p>Modalidad: B-learning</p>
<p>Objetivo: Desarrollar habilidades de innovación y creatividad al diseñar un plan de negocios para un emprendimiento imaginario utilizando <i>Google Drive</i>.</p> <p>Recursos Humanos: Docente, directivos, estudiantes grado octavo</p> <p>Recursos Didácticos, tecnológicos: Proyector, internet, aula múltiple, sonido, Google drive</p>
<p>Punto de partida:</p> <p>La docente inicia con una explicación sobre la importancia de la innovación y la creatividad en el emprendimiento. Luego, se les indica que deben crear un plan de negocios para un proyecto emprendedor imaginario. A continuación, se realiza un <i>Brainstorming</i> (20 minutos) para que los estudiantes generen posibles ideas de negocios, teniendo en cuenta que sean realistas y viables.</p>
<p>Desarrollo:</p> <p>La docente indica que para la selección de ideas tendrán 15 minutos, donde cada equipo elige una idea de negocio que consideren prometedora. Por tanto, deben justificar su elección con argumentos sólidos para su realización. Luego deben realizar la creación de Documento en <i>Google Drive</i>, donde ellos deben estructurar el plan de negocios. Los estudiantes crean un</p>

nuevo documento en *Google Drive* para su plan de negocios. Asimismo, deben organizar el documento con secciones como resumen ejecutivo, descripción del negocio, análisis de mercado, etc.

Otra parte importante del trabajo es la Investigación de Mercado, por esto, los estudiantes deben utilizar *Google Drive* para investigar y recopilar información relevante sobre su mercado objetivo.

Pueden insertar enlaces, imágenes y otros recursos directamente en su documento.

Actividad de finalización:

Los estudiantes deben realizar el trabajo de manera sincrónica o asincrónica sobre la primera parte, y dejar la evidencia en Google drive.

Evaluación de la actividad:

Se evalúa la participación y desarrollo del plan de negocios con las evidencias de Google drive, la actividad continúa.

Observaciones:

Nota. Elaboración propia

Tabla 8

Creación de un Plan de Negocios en Google Drive (segunda parte)

Actividad 6
Tema: Creación de un Plan de Negocios en Google Drive (segunda parte)
Fecha: 15 de abril 2024
Duración: 90 minutos
Frecuencia: cada dos semanas

Modalidad: B-learning
Punto de partida: Se continúa la segunda parte de la actividad anterior
Desarrollo: La docente realiza las indicaciones para el desarrollo del Plan de Negocios, por tanto, los estudiantes trabajan en cada sección del plan de negocios, incluyendo detalles sobre el producto o servicio, estrategias de marketing, análisis financiero, etc. Es un requisito que exista creatividad en la presentación de la información. Colaboración y Revisión (20 minutos): En la actividad es necesario evidenciar el trabajo colaborativo en línea, por tanto, deben utilizar las funciones de comentarios y edición en tiempo real de Google Drive. Los estudiantes revisan y proporcionan retroalimentación constructiva entre ellos de manera sincrónica o asincrónica, de acuerdo a los compromisos de cada estudiante. Los estudiantes preparan la presentación utilizando Google <i>Slides</i> para resumir los aspectos clave de su plan de negocios. Es necesario incluir gráficos, imágenes y otros elementos visuales.
Actividad de finalización: Para la parte final de la propuesta, los estudiantes deben realizar una presentación ante la Clase o de manera virtual, según se haya acordado con la docente. Cada grupo presenta su plan de negocios, con el fin de recibir comentarios y evaluación general del trabajo. Reflexión Final (10 minutos): Los estudiantes y docentes reflexionan sobre lo que han aprendido sobre emprendimiento, innovación y creatividad a través de esta actividad.
Evaluación de la actividad:

Para el cierre está prevista una evaluación del proceso, por lo tanto, cada estudiante debe responder y socializar las siguientes preguntas

Autoevaluación:

¿Cómo fue tu desempeño durante la actividad del Plan de negocios?

Coevaluación

¿Qué opinión tienes sobre el trabajo realizado por tus compañeros y compañeras de clase, respecto a creatividad, organización?

Heteroevaluación

La docente realiza las consideraciones generales sobre los diferentes planes de negocios.

Observaciones:

Nota. Elaboración propia

3.5 EVALUACIÓN

La evaluación se lleva a cabo a lo largo de la propuesta, abarcando desde su inicio hasta su conclusión. Durante cada sesión, se recopilan las percepciones de los estudiantes mediante evaluaciones grupales, con el propósito de documentar los hallazgos de cada encuentro y la revisión del trabajo en las diferentes plataformas usadas.

La evaluación de la propuesta comprende momentos de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, así como preguntas abiertas y rúbricas.

En cuanto a la evaluación formativa del aprendizaje, se implementan procesos reflexivos, dialógicos y participativos. Durante la autoevaluación, los estudiantes vinculan sus valoraciones personales, mientras que en la coevaluación evalúan las percepciones del proceso de sus pares. En la heteroevaluación, el maestro realiza comentarios y sugerencias sobre los ejercicios y actividades de la propuesta mediante observación y participación sobre la apropiación de las competencias emprendedoras y el trabajo colaborativo en línea.

Para la evaluación final de la propuesta, se solicita a los estudiantes un instrumento organizado por componentes, contenidos estudiados, aprendizajes y competencias, que incluye autoevaluación, coevaluación y evaluación general de la propuesta por cada equipo. Estos aspectos son valorados de manera individual en una escala del 1 al 5.

3.6 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La propuesta de intervención ha contemplado que puedan ser atendidos los estudiantes que presenten algún tipo de diversidad o necesidad de algún apoyo en ayudas educativas pueden ser por condiciones de discapacidad motora, o cognitivas, como Talento simple, Talento académico, Talento artístico, Talento mixto, hiperactividad, TDAH entre otras. Ante estas situaciones se ha planteado las adecuaciones necesarias para cada estudiante con el fin de que puedan alcanzar las competencias emprendedoras y puedan utilizar los recursos digitales para sus procesos de aprendizaje.

4 CONCLUSIONES

Para finalizar esta disertación se presentan a continuación las conclusiones obtenidas y su relación con los objetivos planteados al inicio de la propuesta. Se inicia entonces con el objetivo principal, diseñar propuesta didáctica sobre trabajo colaborativo en línea y competencias emprendedoras con estudiantes del grado octavo. Respecto al anterior objetivo se concluye que la propuesta de intervención es viable para ser desarrollada con los estudiantes de grado, debido a la situación particular de ellos en un contexto de institución pública donde existen diversas problemáticas de recursos económicos, falta de cuidado, desinterés por las clases, entre otras, que impiden que el proceso de aprendizaje pueda darse con tranquilidad.

Por tanto, la propuesta favorece que los trabajos del colegio puedan ser realizados en tiempos fuera de clase y de manera autónoma acudiendo al proceso asincrónico. También se concluye que es necesario realizar los ajustes a través de un pilotaje.

De otra parte, el uso del trabajo colaborativo en línea permite que existan ventajas en el aprendizaje de los estudiantes; no sólo académico sino también a nivel personal, porque los invita a que ellos sean los principales actores de su proceso de aprendizaje, es decir, la propuesta supera el aprendizaje pasivo y dirigido por un aprendizaje activo, esto debido a los recursos tecnológicos, los dispositivos móviles, al trabajo asincrónico y al desarrollo de la autonomía, donde cada estudiante realiza sus responsabilidades organizando el tiempo a su manera, por eso, la propuesta brinda la oportunidad de que sea realizado dentro del colegio o fuera de él.

Debido a la cercanía que tienen los estudiantes con los dispositivos tecnológicos y el uso de la internet es posible que al utilizar el trabajo colaborativo en línea se puedan fortalecer las competencias emprendedoras para este caso, sin embargo, como está comprobado en la actualidad a través del B-learning, son muchas las ventajas que ofrece el aprendizaje virtual de cualquier conocimiento porque rompe los condicionamientos de espacio y tiempo favoreciendo el aprendizaje autónomo.

Respecto a las competencias emprendedoras las actividades fueron diseñadas para que se fortalecieran algunos aspectos claves en los desempeños que pueden tener los estudiantes, el uso de las plataformas como Google Drive, asana, permiten que los estudiantes desarrollen sus estrategias y responsabilidades para alcanzar los objetivos. Así mismo, la búsqueda de información y recopilación que se hace trabajando en línea es mucho más efectiva y rápida, siempre y cuando exista en los estudiantes la responsabilidad por el trabajo en equipo donde cada uno cumple un rol fundamental.

Asimismo, al concepto de competencias emprendedoras, los autores dicen, que están divididas en básicas y se construyen las personas a temprana edad y son la base para el desarrollo posterior y las otras son las especializadas con habilidades y conocimientos específicos que permiten la formalización de las iniciativas dentro del emprendimiento y son obtenidas a través de procesos avanzados de formación (Gómez et al, pág.177)

De acuerdo a lo interior, es fundamental que en el colegio se puedan fortalecer las competencias emprendedoras en los estudiantes, ya que les permite visibilizar un mejor porvenir en su desarrollo profesional.

Por tanto, se concluye que la propuesta es favorable para los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, siempre y cuando se haga un debido seguimiento y uso con recursos tecnológicos, resaltar la importancia de la tutoría como el espacio de retroalimentación para los aprendizajes y, por último, brindar oportunidades en el trabajo colaborativo en línea donde los estudiantes desarrollen su creatividad y espíritu investigativo en cada una de sus propuestas.

Lo que se alcanzó en el objetivo de exponer las ventajas de las actividades y enseñanza del uso del trabajo colaborativo en línea como aporte al desarrollo y de competencias emprendedoras; es que las aplicaciones y plataformas hoy día son un recurso didáctico favorable para enseñar, pero también para aprender, el uso de *google drive*, *asana*, *padlet* favorecen los procesos de organización de los estudiantes en tiempo, calidad y responsabilidad.

Por último, se concluye que el trabajo colaborativo en línea, es una necesidad apremiante para las nuevas generaciones, por tanto, debe ser desarrollado y enseñado desde

Trabajo colaborativo en línea para mejorar competencias emprendedoras con estudiantes del octavo grado

la educación básica secundaria porque permite que las competencias sean apropiadas de manera asertiva y efectiva. Por consiguiente, el uso de las plataformas hoy día es una constante actualización, por tal razón, los docentes y estudiantes deben hacer uso de ellas como recurso didáctico.

5 LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

Las limitaciones de esta propuesta de intervención se centran principalmente en los medios tecnológicos, las aplicaciones y la infraestructura de conexión a internet de la Institución. Además, se añade el desconocimiento por parte de los estudiantes y docentes acerca de las ventajas que ofrece la formación en B-learning.

Una limitación posible es que sea desarrollada dentro del colegio y que la realización de la práctica fuera del colegio en trabajo asincrónico, no se realice. Esto implica que los estudiantes deben asumir roles y responsabilidades en el trabajo colaborativo en línea, siendo fundamental para evitar que la falta de responsabilidad de algunos afecte a todos.

Otra posible limitación es la disponibilidad de dispositivos por parte de los estudiantes para llevar a cabo el trabajo asincrónico de manera autónoma, así como la posibilidad de que la institución no cuente con acceso continuo a internet.

Como perspectiva, se podría considerar que el uso del trabajo colaborativo en línea se convierta en una metodología de enseñanza aplicable a diversas áreas del conocimiento. En este sentido, es crucial que los maestros reconozcan las ventajas del *E-learning*, el *Blended learning* y el *Mobile learning* como enfoques pedagógicos actuales. Además, se espera que los docentes incorporen constantemente nuevos recursos a sus procesos de enseñanza, aprovechando las aplicaciones, simuladores y *software* desarrollados en diversas áreas.

6 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso-Almeida, M., y Martín-Marcos, J. (2022). *La colaboración online en la producción científica: oportunidades y retos*. *El Profesional de la Información*, 31(4), e310416.
- Barkley, E. F., Croos, P., y Major, C. H. (2007). *Técnicas de aprendizaje colaborativo*. Madrid: Morata.
- Bates, J., y Iverson, J. (2021). The future of online collaborative writing. *Writing and Pedagogy*, 13(1), 1-25.
- Chang, B. y Kang, H. (2016). *Challenges facing group work online*. *Distance Education*, 37(1), 73-88. <https://doi.org/10.1080/01587919.2016.1154781>
- Chow, W., & Chan, M. (2020). *The benefits of online collaborative writing for students: A systematic review*. *Computers & Education*, 142, 103575.
- Cotán Fernández, A., García-Lázaro, I., y Gallardo-López, J. (2021). Trabajo colaborativo en línea como estrategia de aprendizaje en entornos virtuales: una investigación con estudiantes universitarios de Educación Infantil y Educación Primaria. *Educación*, 30 (58), 147-168. <https://doi.org/10.18800/educacion.202101.007>
- Erikson, T. (2002). Entrepreneurial capital: the emerging venture's most important asset and competitive advantage. *Journal of Business Venturing*, 17, 275–290. doi: 10.1016/S0883-9026(00)00062-8
- Fayolle, A., Gailly, B. y Lassas-Clerc, N. (2006). *Assessing the impact of entrepreneurship education programmes: a new methodology*. *Journal of European Industrial Training*, 30(9), 701-720.
- González-Romá, V. (2011). El clima de los equipos de trabajo: una propiedad configuracional. *Papeles del Psicólogo*, 32(1), 48-58. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77817210006>
- Ley 1014 de 2006. De fomento a la cultura del emprendimiento. Artículos 1 de enero 26. Colombia.
- López, L. (2015). *Currículo contextualizado e integrador para el desarrollo humano y social de sus estudiantes desde el aprendizaje de los lenguajes artísticos*. [Tesis maestría] Instituto Tecnológico de Monterrey. ITESM. México.
- Man, T., Lau, T. & Chan, K. (2002). The competitiveness of small and medium enterprises: A conceptualization with focus on entrepreneurial competencies. *Journal of Business Venturing*, 17(2), 123-142. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0883902600000586>
- Markowska, M. (2011). *Entrepreneurial Competence Development: Triggers, Processes and Consequences*. *JIBS Dissertation*. Jönköping: Jönköping University.
- Ministerio de Educación Nacional. (2022). *Orientaciones curriculares para el área de tecnología en informática en la educación básica y media*. ISBN: 978-958-785-381-0
- Roberts, T. S y McInnerney, J. M (2007). Seven problems of online group learning (and their solutions). *Journal of Educational Technology y Society*, 10(4), 257-268. <https://eric.ed.gov/?id=EJ814911>

- Roselli, N. (2007). El aprendizaje colaborativo: fundamentos teóricos y conclusiones prácticas derivadas de la investigación. En M. C. Richaud y M. S. Ison, *Avances en Investigación en Ciencias del Comportamiento en Argentina*. Capítulo 18, Tomo I, pp. 481-498. Editorial de la Universidad del Aconcagua: Mendoza
- Salinas, F. y Osorio, L. (2012), Emprendimiento y Economía Social, oportunidades y efectos en una sociedad en transformación. *Economía Pública, Social y Cooperativa*, 75, 129-151. https://base.socioeco.org/docs/pdf_174_17425798008.pdf
- Strijbos, J., and Fischer, F. (2007). *Methodological challenges for collaborative Learning Research*, 17(4), 389-464
- Villa, A. y Poblete, M. (2007). *Aprendizaje Basado en Competencias: una propuesta para la evaluación de las competencias genéricas*. Bilbao: Ediciones Mensajero.
- Villalustre, L. y Del Moral, M. (2010). Innovaciones didáctico-metodológicas en el contexto virtual de Ruralnet y satisfacción de los estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 8(5), 70-81. <https://revistas.uam.es/reice/article/view/4727>
- Zabala, A. y Arnau, L. (2014). *Métodos para la enseñanza de las competencias*. Barcelona: Editorial Graó.

7 ANEXOS

Actividad 2

<https://drive.google.com/drive/folders/1pNWN84fjKioYmuWA9JrUIYvbJTh3pPpH?usp=sharing>

Google Drive interface showing a folder named "EQUIPOS DE TRABAJO ...". The folder contains four subfolders:

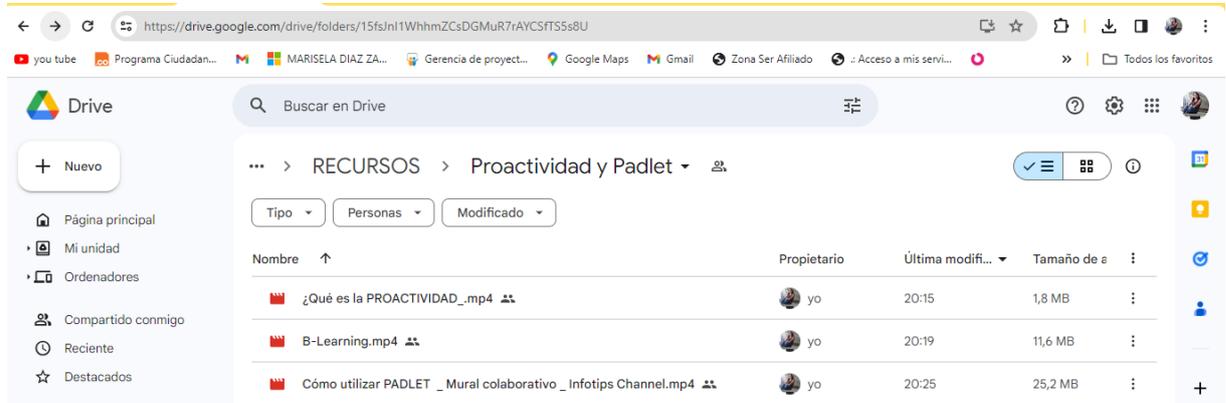
Nombre	Propietario	Última modifi...	Tamaño de a
ESTUDIANTES	yo	16:04	—
PROYECTOS	yo	16:04	—
RECURSOS	yo	16:04	—
SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN	yo	16:05	—

Google Drive interface showing the "RECURSOS" folder. The folder contains the following files:

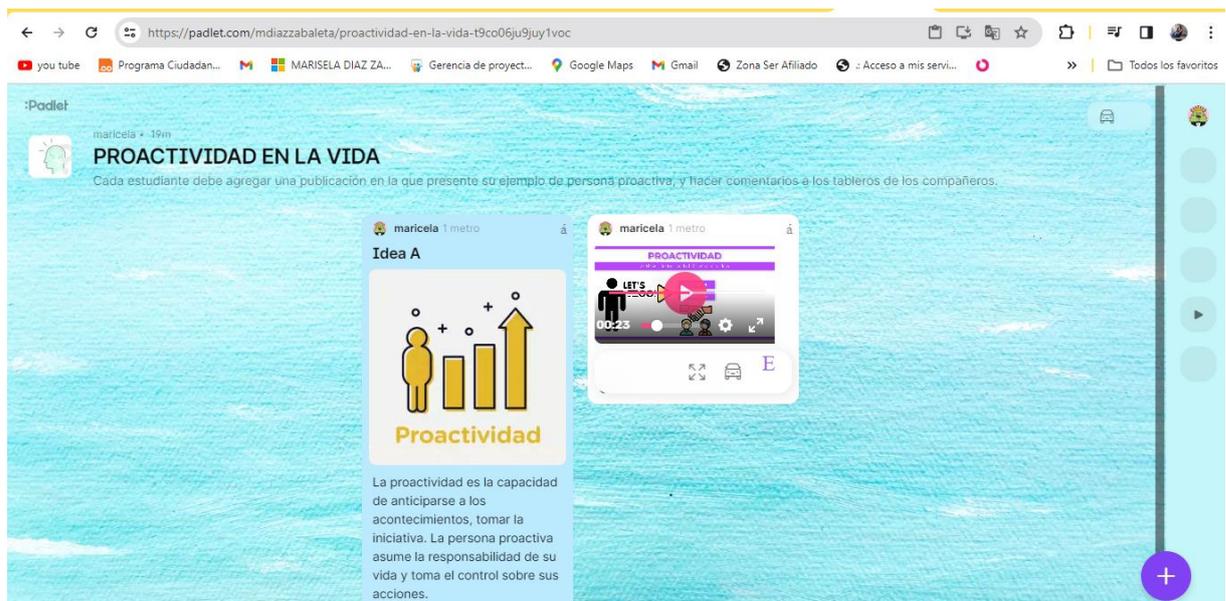
Nombre	Propietario	Última modifi...	Tamaño de a
Como crear un CORREO Electronico Gmail 2022.mp4	yo	19:13	11,3 MB
Competencias emprendedoras.mp4	yo	19:36	12,5 MB
Preguntas para la actividad 1	yo	19:00	2 kB
PS_MANUAL_Panama_plan de negocios.pdf	yo	19:48	487 kB
Qué es Google Drive _ para qué sirve.mp4	yo	19:24	6,4 MB
Vídeo 1 La Competencia Emprendedora.mp4	yo	20:10	18,8 MB

Actividad 3

<https://drive.google.com/drive/folders/15fsJnI1WhhmZCsDGMuR7rAYCSfTS5s8U?usp=sharing>



Acceso a padlet: <https://padlet.com/mdiazzabaleta/proactividad-en-la-vida-t9co06ju9juy1voc>



Actividad 4

https://drive.google.com/drive/folders/1j_X04y_Zx6Q30kND-GqAanWCJJa9zGNT?usp=sharing

