



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA

UNAN-MANAGUA

**Facultad de Educación E Idiomas
Departamento de Tecnología Educativa
Carrera Innovación Y Emprendimiento**

**Proyecto para optar al título de Profesor de Educación Media con
mención en Innovación y Emprendimiento**

Tema

Propuestas Pedagógicas de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de 8vo grado del turno vespertino en la unidad, Potenciando mis actitudes y habilidades Emprendedoras de la Asignatura Educativa Aprender, Emprender, Prosperar. En el Instituto José Antonio Hooke.

Integrantes:

- ❖ **Br. Merlyn Mercedes Morales Escoto.**
- ❖ **Br. Jeannette del Carmen Pérez Núñez.**
- ❖ **Br. Xiomara del Carmen Salinas Ortiz.**

Tutor: MSc. María Lilliam Navarrete.



Dedicatoria

Dedicamos la presente investigación, desde lo más profundo de nuestro corazón, primeramente, a Dios, creador del universo, a quien debemos nuestro existir.

A todas y a cada una de las personas que no dudaron en apoyarnos para emprender esta ardua tarea que con amor, entrega y sacrificio concluimos satisfactoriamente.

No podemos dejar de mencionar a nuestra querida familia: Padres, esposos, hijos e hijas, que fueron nuestra mayor inspiración para asumir este reto.

A nuestros tutores que desinteresadamente nos dedicaron su tiempo, para transmitir sus valiosos conocimientos para hacer de nosotros verdaderos profesionales.

CONTENIDO

1) Introducción.....	4
2) Antecedentes.....	6
3) Necesidad Educativa.....	8
4) Contextualización de la institución.....	9
5) Estudiantes.....	9
6) Característica de asignatura.....	9
7) Asignatura.....	10
8) Objetivos.....	11
9) Marco teórico.....	12
10) Propuesta Pedagógica.....	19
11) Anexos.....	35

1) INTRODUCCIÓN

Actualmente el Ministerio de Educación, ha capacitado mediante cursos cortos de programación de Scratch a docentes de primaria y secundaria en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, con el objetivo de potenciar las habilidades y capacidades tecnológicas de los docentes, garantizando así la innovación y emprendimiento en el proceso educativo

Cabe destacar que el uso de las TIC como herramienta de apoyo fortalecen las necesidades educativas que se presentan durante el desarrollo del proceso educativo. Las TIC son herramientas fundamentales para el desarrollo de la creatividad principalmente, desde la asignatura educativa Aprender, Emprender, Prosperar. Dicha asignatura forma parte de una política de gobierno que se implementó mediante el programa Aprender, Emprender y Prosperar en el año 2017.

El MINED ha desarrollado capacitaciones, recursos didácticos (mallas, guías de aprendizajes, diario de proyectos), sin embargo, en el colegio José Antonio Hooke, la docente de la asignatura de educativa Aprender, Emprender, Prosperar, expresa que los estudiantes presentan dificultad en el aprendizaje de la unidad I, Potenciando mis actitudes y habilidades emprendedoras. La principal dificultad es que los estudiantes no logran identificar esas actitudes y habilidades que ellos tienen para auto determinarse como personas capaces de ser emprendedoras.

La docente de la asignatura educativa Aprender Emprender Prosperar, El Instituto José Antonio Hooke, tiene la siguiente formación académica: Profesor en Educación primaria y Licenciatura en inglés, la docente menciona que para el desarrollo de la asignatura solo cuenta con la malla curricular de la asignatura, para desarrollar mejor la asignatura se auxilia de los recursos y conocimientos compartidos por el docente del turno matutino.

Cabe destacar que la docente actualmente no cuenta con ningún tipo de capacitación en innovación y emprendimiento, así mismo la docente expresó que no ha participado

En ninguna de las capacitaciones realizadas por el Ministerio de Educación y tampoco cuenta con recursos didácticos para el desarrollo de la asignatura.

Con base en lo anterior, se desarrolla el presente proyecto con el cual se pretende dar respuesta a la necesidad educativa que presentan los estudiantes de octavo grado en la asignatura educativa Aprender Emprender Prosperar. El proyecto consiste el diseño de una propuesta pedagógica de apoyo al proceso de Enseñanza Aprendizaje de los estudiantes de 8vo grado, del turno vespertino del Colegio José Antonio Hooke.

2) ANTECEDENTES.

A continuación, se citan los siguientes proyectos que son considerados antecedentes de la presente propuesta pedagógica.

a) **Antecedentes a nivel Nacional.**

(Busto, Castillo, & Manujina, 2015) diseñaron una propuesta pedagógica que integre el uso de las computadoras XO, como apoyo al proceso enseñanza aprendizaje, para los estudiantes de educación primaria en el área de lengua y literatura, en el marco del convenio de fundación Zamora Terán y UNAN-Managua, en el período del II semestre del año 2015, tiene como objetivo diseñar una propuesta pedagógica que integre, el uso de las computadoras XO, como apoyo al proceso de enseñanza y el aprendizaje, para los estudiantes de la educación primaria en el contenido de la asignatura de Lengua y Literatura.

Por lo tanto, como resultado de la propuesta en la elaboración de una aplicación educativa, es apoyar en la pronunciación y ortografía para enriquecer el vocabulario de los estudiantes, se integró las tecnologías de la comunicación e información para las actividades de aprendizaje, está necesidad de la creación de la aplicación surgió por la necesidad que presentan las diferentes escuelas que trabajan con el proyecto “Una computadora por niño”.

Por otro lado, diseño una propuesta pedagógica que integre el uso de las computadoras XO como apoyo al proceso de enseñanza y el aprendizaje para los estudiantes de educación primaria en el área de lengua y literatura, tiene como objetivo diseñar una propuesta pedagógica que integre el uso de las computadoras XO como apoyo del proceso enseñanza y aprendizaje para estudiantes de primaria

Los resultados de la propuesta pedagógica y de la aplicación educativa servirá como una nueva estrategia de enseñanza para los docentes de segundo grado de primaria de manera que puedan lograr los objetivos propuestos para cumplir los fines para lo cual fueron elaborados estos materiales de apoyo.

b) Antecedentes internacionales.

(Moreira, 2010) analizó un proceso de integración pedagógica de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en las prácticas de enseñanzas y aprendizajes de centros de educación infantil, primaria y secundaria, tiene como objetivo, identificar cambios e innovaciones generados por el uso pedagógico de las nuevas tecnologías en los centros en los ámbitos organizativos, ámbito de enseñanza en el aula y en el ámbito de profesionalidad docente.

Como resultado de la propuesta la innovación se focaliza fundamentalmente en la infraestructura y dotación de recursos tecnológicos y en menor medida en los procesos pedagógicos -organizativos, aunque han podido observar que algunos centros han logrado ciertas mejoras en su enseñanza y en el aprendizaje de los estudiantes

Otra de las conclusiones realizado se refiere a la relevancia de la figura del profesor coordinador TIC en el centro escolar. El coordinado TIC juega un papel claro de asesor interno detectando y satisfaciendo, en mayor o menor medida, necesidades de formación y apoyo a sus compañeros.

Sin embargo, la formación recibida por estos agentes coordinadores y líderes Su formación generalmente autodidacta, aunque habrían recibido algunos cursos básicos en el manejo de los ordenadores y empleo del software.

3) NECESIDAD EDUCATIVA.

Como resultado de las entrevistas aplicadas al director y docente de aula del turno vespertino de la asignatura educativa Aprender Emprender Prosperar, se detectó la siguiente necesidad educativa:

Los estudiantes no logran identificar o distinguir esas actitudes y habilidades que ellos tienen para auto determinarse como personas capaces de ser emprendedoras. Al no lograr identificar las capacidades con las que ellos mismos cuentan, se les dificultad generar ideas de proyectos que puedan ser diseñados y ejecutados por ellos mismo.

El director del centro expresó que actualmente no cuentan con un docente con una formación académica relacionada a la innovación y emprendimiento, por ende, la asignatura educativa Aprender Emprender Prosperar es asignada a docentes de otras disciplinas, los cuales se enfrentan a la falta de materiales didácticos de esta asignatura, por lo que deben recurrir a la investigación en la web y colaboración entre los docentes que imparten esta misma asignatura.

Por su parte la docente de la asignatura educativa Aprender, Emprender, y Prosperar, de octavo grado del turno vespertino, expresó que la falta de formación académica sobre temas de innovación y emprendimiento han limitado su labor docente y la efectiva enseñanza, especialmente de la unidad I, Potenciando mis actitudes y habilidades emprendedoras. Ella expresa su carencia de estrategias y materiales didácticos que le permitan desarrollar dicha unidad, por ende, sucede lo expresado anteriormente en el aprendizaje de los estudiantes.

4) CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

El Instituto José Antonio Hooke, ubicado en el departamento de Managua, municipio Managua, específicamente en el barrio La primavera, del pali 5 cuadra al norte 1 cuadra al oeste y 75 varas al sur. Su ubicación geográfica se encuentra de los siguientes linderos: Al norte con la casa comunal, al sur con el pali; al Este con el Colegio Alfonso Cortes y al oeste barrio las Mangueras.

En dicho instituto se atienden la modalidad regular en el turno matutino, vespertino y nocturno, con una matrícula total de 847 estudiantes activos, en horarios de 7:00 am a 12:00 y de 1:00 pm a 5:30 pm

5) ESTUDIANTES

Los estudiantes del Instituto José Antonio Hooke, provienen del barrio La Primavera y sectores aledaños a este. Las familias de los estudiantes son de bajos recursos económicos que sobreviven de la pesca en la playa y vendedores ambulantes y se aseguran de garantizar los recursos mínimos para la formación académica de sus hijos. Las edades de los estudiantes oscilan entre los 12 a 16 años, muchos de ellos combinan el trabajo con el estudio para poder apoyar económicamente a sus padres y sustentar algunas necesidades.

6) CARACTERÍSTICA DE ASIGNATURA

El Programa Educativo Nacional Aprender, Emprender, Prosperar, nace como una iniciativa del buen Gobierno de Reconciliación y Unidad Nacional, para fortalecer en niños y jóvenes y adultos, los conocimientos, habilidades, actitudes, emprendedoras que permitan continuar avanzando en la calidad de la educación.

7) ASIGNATURA

La nueva asignatura de educación en Aprender Emprender Prosperar, es una implementación de nuestro gobierno, garantizándoles nuevas técnicas para la implementación de un nuevo emprendimiento de educación para la vida, en el ministerio de educación y en su planificación didáctica apoyándonos en la malla curricular. Esta asignatura está basada en el desarrollo humano donde el centro de aprendizaje son los estudiantes, con esta asignatura se pretende promover la cultura emprendedora, a través de diversas actividades lúdicas, juegos y dinámica que contribuya en la construcción de aprendizajes significativos al fortalecimiento de habilidades emprendedoras y valores que permitan al crecimiento personal y social.

8) OBJETIVOS

a) General:

- ❖ Diseño de una Propuesta pedagógica de apoyo al proceso de Enseñanza Aprendizaje de los estudiantes de 8vo grado, del turno vespertino en la unidad, Potenciando mis actitudes y habilidades Emprendedoras de la Asignatura de educación Aprender; Empezar, Prosperar. En el Instituto José Antonio Hooke.

b) Específicos:

- ❖ Detectar una necesidad Educativa en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Colegio José Antonio Hooke en la asignatura de educación Aprender Empezar Prosperar.
- ❖ Análisis de la necesidad educativa que presentan los estudiantes de 8vo grado en la unidad I, potenciando mis actitudes y habilidades Emprendedoras de la asignatura de educación Aprender, Empezar y Prosperar.
- ❖ Valoración del uso de las TIC en el Diseño de la propuesta metodológica para estudiantes de 8vo grado, en la asignatura de educación Aprender, Empezar y Prosperar.
- ❖ Desarrollo de Estrategias didácticas para la enseñanza de la unidad I, potenciando mis actitudes y habilidades Emprendedoras de la asignatura de educación Aprender, Empezar y Prosperar.

9) MARCO TEÓRICO

a) Tecnología de la información y comunicación (TIC)

La exterioridad de la demanda hace que la incorporación de las TIC a la educación resulte ser un proceso altamente dificultoso, pues supone el 'injerto' de un modelo (con sus conceptos, sus discursos y sus prácticas) originado en el exterior de los sistemas de enseñanza (Javier, 2003)

b) El Proceso de Enseñanza Aprendizaje y las TIC

Según (Garrido, 2015) se vive, en una sociedad dinámica, sujeta a continuos cambios que afecta a cada uno de los sectores de nuestra vida del mismo modo, el auge de las TIC ha transformado nuestro modo de pensar de relacionarnos e incluso la manera de enseñar y de aprender (p.1)

Las TIC juegan un papel decisivo en el proceso enseñanza aprendizaje para alcanzar los retos planteado por el gobierno central a través del MINED referidos a la innovación en las formas de generación y transmisión del conocimiento y a la apuesta por una formación continua a lo largo de toda la vida.

Unas de las principales ventajas según ((Ferro Soto & Neira, 2019) son las rupturas de las barreras espacio temporal la posibilidad que ofrece de interacción con la información y lo útil que resulta como herramienta de apoyo al aprendizaje. Por el contrario, la ventaja menos valorada ha sido el ahorro de tiempo que el profesor podría dedicar a otra tarea (p.4).

c) Las Tic en la Educación.

Las ventajas del uso de la TIC.

Ventajas marcadas por algunos autores (Crespo, 2012) (Palomo, 2006)

- Poseen un alto poder de motivación, aumentando el interés y la atención por las tareas, siempre y cuando se utilicen adecuadamente.

- Eliminar la barrera espacio-temporal para la formación del individuo, ya que podemos aprender en cualquier lugar y momento, siempre y cuando tengamos a la disposición un dispositivo móvil que permita acceso al internet.
- Permiten una interacción continua con programas u otras personas conectadas lo que permite un cambio constante de información que facilite el aprendizaje.
- Mejora el interés por parte del estudiante hacia la tarea ya que dispone de toda la información en la red, a través de la búsqueda rápida y sencilla.
- Aumenta la autonomía en el estudiante, propicia la creatividad, toma de decisiones búsqueda de información, elección de buscador y análisis de fuente.
- Favorece el trabajo cooperativo y colaborativo con personas de distintos lugares con un fin común.

Desventajas del uso de las TIC

Algunas desventajas señaladas por (Marquéz, 2002)

- Supone distracción, sino se planifica el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- La gran cantidad de información en la red puede provocar, pérdida de tiempo en la búsqueda de la información.
- No toda la información en internet es adecuada, se debe reconocer su procedencia y alcance.
- Muchas veces los estudiantes escogen lo primero que ven en la red, no comparen escritos o estudios realizados sobre la temática.
- El uso de las TIC puede provocar aislamiento y abandono de otras formas comunicativas.
- El exceso del uso de las TIC puede provocar cansancio visual.

Aprendizaje y Apropiación del TIC

La tecnología de información y la comunicación, suelen ser consideradas como herramientas para acceder a la información y poder comunicarse mejor.

Apropiándose de nuevas herramientas para el aprendizaje de la asignatura de Aprender, Emprender y Prosperar. Según (quintanilla, 1998)

d) Innovación y emprendimiento en la educación

Introducción de la innovación y el emprendimiento en la educación.

El desarrollo social impone nuevos retos en la formación innovadora contemporánea, es el educar para crear, en donde los elementos cognitivos, habilidades y los valores afianzados por este proceso se movilizan para transformar la realidad social, a través de una orientación emprendedora.

El emprender como aprendizaje constituye una de las metas curriculares de la educación actual tiene que ser capaz de favorecer y extender la cultura del ámbito, creador del ser humano, abordada como la factibilidad de la enseñanza del emprendimiento.

Un aspecto importante que se debe tener en mente cuando se habla de la educación emprendedora es que está integrado de forma sistemática como misión en el campo educativo.

E) Beneficio de la innovación y emprendimiento en la educación

Son muchos los beneficios que se obtienen mediante la implementación de los modelos de emprendimiento en los diferentes ámbitos (educativos, económicos y sociales) los beneficios que se obtienen a nivel educativo son múltiples puesto que se desarrolla la creatividad, el asertividad, la confianza y el pensamiento positivo en los estudiantes, por otra parte, también mejora la capacidad para resolver conflictos y la tomar decisiones.

- Motiva a mis estudiantes a aprender un 80%
- Mejora el rendimiento académico de los estudiantes un 73%
- Mejora significativamente la práctica docente. 62%
- Me mantiene actualizado en la enseñanza de la disciplina 57%
- Contribuye a proyecciones profesionales 40

f) Obstáculos

- Falta de tiempo – 56.1%
- Resistencia al cambio – 48.0%
- Falta de formación y/o actualización en temas relacionados – 27.6%
- Falta de presupuesto 26.5%

Es en este sentido autores como (Lezana, 1998) definen a los emprendedores como: “personas que persiguen el beneficio, trabajando individual o colectivamente. Pueden ser definidos como individuos que innovan, identifican y crean oportunidades de negocios, montan y coordinan nuevas combinaciones de recursos (función de producción), para extraer los mejores beneficios de sus innovaciones en un medio incierto”.

Desde 2014, el observatorio de innovación educativa del instituto tecnológico y de estudios superior de Monterrey, inicio sobre la innovación, para detectar las tendencias pedagógicas y tecnológicas que impacta a la educación. Donde actualmente se implementan proyectos de innovación en la educación. Con el propósito de dar a conocer, los beneficios y desafíos a los que enfrentan los jóvenes.

g) Innovación y emprendimiento en la educación nicaragüense

Innovación Pedagógica

La Innovación pedagógica, es una estrategia de desarrollo pedagógico donde, en las escuelas, busca las transformaciones de prácticas educativas, a partir de la reorganización intencional y explícita de relaciones, estructuras y contenidos. Donde se define por oposición y modificación al sistema de vinculaciones, docente-estudiante – contenidos, integrando situaciones didácticas.

La inteligencia puede definirse de varias maneras y desde diferentes perspectivas, como un fenómeno de carácter complejo. Por un lado, se señalan los avances tecnológicos que favorecen el aprendizaje. Para Jiménez (2006) la inteligencia es la capacidad de relacionar los conocimientos para resolver una determinada situación tanto en el ámbito personal como el educativo, involucrando los diferentes procesos

cognitivos señalando los aspectos teóricos y conceptuales de la inteligencia múltiples como una innovación pedagógica de significativo interés para el proceso educativo.

h) Uso de las TIC como medio para la innovación pedagógica.

La incorporación de las TIC y el emprendimiento en los ámbitos educativos son dos aspectos esenciales presentes en el programa Aprender, Empezar y Prosperar, y una respuesta de la escuela ante los nuevos retos que se plantea la educación en el contexto de la sociedad del conocimiento (Argudín, 2005; Loo Corey, 2005; Terrazas y Silva, 2013), en donde la información ya no está centralizada en el profesorado, sino que está accesible al estudiantado y a usuarios de todo el mundo, obligando a que los sistemas educativos adopten nuevos paradigmas de enseñanza que permitan al estudiantado convertir la información en conocimiento (Loo Corey, 2005). Es decir, al situarnos en este contexto, el profesorado debe incorporar cambios en sus prácticas de enseñanzas, ya que “lo que antes fue útil, no necesariamente lo es hoy día (...) ni mañana tampoco” (Loo Corey, 2005, p.20)

i) Estrategia de enseñanza aprendizaje innovadoras en la educación secundaria

La estrategia de enseñanza aprendizaje en la educación secundaria. En la actualidad existen estrategias innovadoras para dar respuesta a los procesos educativos que exige la sociedad. La demanda de competencias y características en cada una de las etapas de la formación escolar impulsa a los docentes y directivos a formular planteamientos curriculares acordes con su ritmo, y a pesar de las discusiones que esto pueda generar, cada vez son más las herramientas y aplicaciones que aparecen en estos procesos.

De acuerdo con (Rivero & Abrego, 2013) una estrategia “es un conjunto de procedimientos que se realiza para llevar a cabo una acción y alcanzar un objetivo” (p.21).

Existen varias estrategias innovadoras que permiten cumplir estos objetivos en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje

(Mujica, 2015), en su trabajo de campo titulado “La Tablet como herramienta educativa. la Tablet es una herramienta educativa fundamental en la Unidad Educativa “María Montessori”, la cual ha permitido mejorar la enseñanza en las diferentes áreas de estudio, promoviendo así un alto nivel de desempeño docente porque amplía sus habilidades tecnológicas.

El aprendizaje basado en proyectos: es una variante del aprendizaje basado en problemas, pero, en este caso en vez de plantear un problema, los alumnos ya lo tienen identificado y lo que han de hacer es desarrollar un proyecto que dé solución al conflicto. En el aprendizaje basado en proyectos (APB) más que un problema, lo que se plantea es una pregunta guía que servirá para planificar y estructurar el trabajo.

El aprendizaje colaborativo: que intenta extrapolar el trabajo en las empresas a la escuela. como su propio nombre indica, el aprendizaje colaborativo fomenta el trabajo conjunto. El maestro debe dividir la clase por equipos de entre tres y cinco miembros y plantearles una tarea a resolver entre todos. Es importante hacer un seguimiento a cada grupo para comprobar que todos participan y que la opinión de cada miembro es valorada y respetada.

j) Programa Aprender Emprender Prosperar.

¿Qué es Aprender Emprender Prosperar?

El Ministerio de Educación incorpora el plan de estudio de educación secundaria asignatura Aprender Emprender Prosperar las cuales concebida como un espacio educativo propicio para desarrollar cualidades emprendedoras en el estudiantado y también se desarrollan con el fin de promover el emprendimiento en educación secundaria para la consolidación de cultura emprendedora y el espíritu de innovación y creatividad de forma vivencial en su entorno familiar y comunitario. (MINED, 2007, p.2).

K Necesidad Educativa

Se concibe una educación como la discrepancia entre un estado educativo ideal (debe ser) y otro existente (realidad). De este modo la determinación de necesidad educativa en el entorno de enseñanza aprendizaje es equivalente al establecimiento de lo que hay que aprender con apoyo de un ambiente y actividades educativas (Galvis, 1992)

Tipos de necesidades Educativas

Necesidades normativas se toma como “ideal” una norma o patrón existente, se determina en qué medida la población objeto del sistema educativo alcanza dicho estándar y se establece la diferencia con el patrón. Por ejemplo, el desempeño de los estudiantes es inferior al promedio nacional o está por debajo del mínimo aceptado (Velásquez & p.1, 2010)

Necesidad Expresada o demanda

Esta es similar a la idea de que, si los estudiantes necesitan algo, los solicitaran. Esto sucede cuando los estudiantes solicitan o suscriben un curso. Por supuesto que no habrá demanda, a menos que perciban una necesidad (Velásquez y Medal, 2010: p.1)

Necesidad Futura o Anticipada

Resulta de prever las necesidades que se demandaran en el futuro con base en el seguimiento de propuestas desarrollo relacionado al tema, así como de los avances científico y tecnológico. En buena medida este tipo de necesidades sirve para revisar y ajustar los estados “Ideales” de tipo normativo con base en la proyección del entorno social, científico y tecnológico (Velásquez & Medal, 2010)

Alternativa de Solución a la Necesidad Educativa

- Desarrollar una estrategia de aprendizaje enfocando al estudiante como centro de aprendizaje.
- Mayor capacitación a maestros, sobre la importancia de la asignatura inculcando positivismo y la razón de ser maestro para el alumno.
- Implementación de centros tecnológicos, donde se capacite a los maestros para incrementar el nivel de competitividad dentro del colegio.
- Capacitar a docentes en la utilización de otro software que permita crear sus propias actividades interactivas para la motivación de los estudiantes, haciendo una verdadera transformación curricular, donde el docente aplica conocimientos científicos con la explotación de la imaginación y creatividad, transmitiendo este interés por el buen uso de los medios tecnológicos y el conocimiento científico.
- Formular una estrategia que permita dotar a los centros escolares de los recursos, para que el docente pueda desempeñar con libertad en sus labores educativas y los estudiantes practiquen y apliquen lo estudiado en la teoría.

10) PROPUESTA PEDAGÓGICA

a) ¿Qué es una propuesta Pedagógica?

El termino Propuesta deriva del latín, de “propósito”, que puede traducirse como “puesta adelante” y que es fruto de la suma de dos componentes: el prefijo “pro-”, que equivale a “hacia adelante”, y “posita”, que es sinónimo de “puesta”. -Pedagógica, emana del griego. En su caso concreto evoluciona a partir de la unión del sustantivo “paidos” (“niño”), el verbo “ago.” (“conduzco”) y el sufijo “-ico”, que se usa para indicar “relativo a”. De ahí que finalmente signifique “relativo al que enseña a los niños”.

La pedagogía es un fenómeno social e inherente al ser humano. Una propuesta pedagógica es una acción que promueve una aplicación de la didáctica para el desarrollo de ciertos conocimientos. Se entiende que es una sugerencia o solicitud

en el desempeño de la labor educativa con nuevas estrategias. Herramientas y metodología.

b) Tipo de Propuesta Pedagógica

Propuestas Pedagógicas de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura educación Aprender Emprender Prosperar de la unidad potenciando mis actitudes y habilidades emprendedoras.

c) Diagnostico

Una vez aplicado los instrumentos de recolección de la información, encontramos mayores dificultades en el octavo grado identificando la falta de conocimiento de la primera unidad de la asignatura educación para Aprender, Emprender Prosperar. Verificando que por las faltas de recursos que promuevan la motivación del estudiante en la participación interactiva, asiendo de esta forma más entretenida la clase

d) elementos de una propuesta pedagógica.

Los propósitos de formación:

El objetivo de **Formación Pedagógica**, es lograr que el alumno adquiera los conocimientos, habilidades y aptitudes necesarias para el ejercicio de la práctica docente.

El plan de estudios

Los principios pedagógicos son condiciones esenciales para la implementación del currículo, la transformación de la práctica docente, el logro de los aprendizajes y la mejora de la calidad educativa.

- ✓ Centrar la atención en los estudiantes y en sus procesos de aprendizaje
- ✓ Planificar para potenciar el aprendizaje

- ✓ Generar ambientes de aprendizaje
- ✓ Trabajar en colaboración para construir el aprendizaje

Estrategias

Acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Una estrategia didáctica es, en un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente. Implica:

- Una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje, Página.
- Una gama de decisiones que él o la docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que puede utilizar para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

e) Malla Curricular

La malla curricular de secundaria de 7mo, 8vo,9 no grado contempla tres unidades con el propósito de acompañar a los estudiantes y a los docentes en el fomento de la cultura emprendedora.

La malla contiene tres unidades:

- Potenciando mis actitudes y habilidades emprendedoras
- Ahorrando garantizo mi futuro
- Construyendo mi idea emprendedora

La Primera Unidad de Octavo grado en la que se contiene la necesidad pedagógica

Nombre de la unidad: Potenciando mis actitudes y habilidades emprendedoras

está dividida así:

Indicador de Logro	Contenido
Expresa con seguridad los elementos básicos de la asignatura de educación Aprender, Emprender, Prosperar	Elementos Básicos de la asignatura de educación Aprender, Emprender, Prosperar
Fortalece sus capacidades e intereses como futuro emprendedor a partir del conocimiento de sí mismo	Capacidades como emprendedor. Liderazgo Personal
Fortalece sus valores como líder tomando una actitud de compromiso consigo mismo y con los demás	Los valores que debe poseer un líder Entusiasta Pasión por saber mas
Identifica ideas emprendedoras exitosas en el ámbito ambiental y escolar	Experiencia de soluciones innovadoras en el ámbito ambiental y escolar
Emplea adecuadamente las tecnologías de la información y comunicación para enriquecer las diferentes actividades de su idea emprendedora	El uso de la tecnología de la información y comunicación TIC en su idea emprendedora

f) Inserción de la innovación y el emprendimiento en la educación

Propuesta Pedagógica

Unidad I

Nombre de la unidad: potenciando mis actitudes y habilidades Emprendedoras 8vo grado

SESION	INDICADOR	CONTENIDO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS	FORMA DE EVALUACION
1	Expresa con seguridad los elementos básicos de la asignatura educación para Aprender, Empezar, Prosperar.	<ul style="list-style-type: none"> ● Elementos básicos de educación Aprender, Empezar, Prosperar. ● Importancia del Emprendedor. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Realización de lluvias de ideas sobre la expectativa de la asignatura. (10min) ○ Observación de video. (5min). ○ Realización de plenario. (15min) ○ Definición de términos emprendedor, a partir de un mapa sol. (10min). ○ Conclusión a través de preguntas y respuestas (5min). ○ Tarea: investigar las características del emprendedor 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pizarra ▪ Marcador ▪ Audiovisual ▪ Equipo de proyección ▪ Guías de preguntas. 	<p>Formativa Participación</p>

SESION	INDICADOR	CONTENIDO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS	FORMA DE EVALUACION
2	Fortalece sus capacidades e intereses como futuro emprendedor a partir del conocimiento de sí mismo.	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidades como emprendedor. - Liderazgo personal - Capacidades interpersonales 	<ul style="list-style-type: none"> ○ El lápiz hablante (10min) ○ Elaboración del sol. ¿Cuáles son las habilidades que caracteriza a un emprendedor (15min)? - Video, lideres - Guías de análisis - Característica del líder emocional. ○ Organizar en equipo y expresar sus propias capacidades de cómo ser Un emprendedor. (5min) ○ Discusión del tema aprendido. (10min). ○ Tarea: Elaborar un sombrero con los siguientes parámetros de los significado de los colores https://dircomfidencial.com/diccionario/sombrero-6-colores-20161125-1657/ (5min) 	Pizarra Marcador Guías de preguntas	Formativa Participación

SESION	INDICADOR	CONTENIDO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS	FORMA DE EVALUACION
3	Fortalece sus valores como líder tomando una actitud de compromiso consigo mismo y con los demás	<ul style="list-style-type: none"> • Los valores que deben poseer un líder. - Entusiasta - Pasión por saber más. - Creencias firmes. - Capacidad para asumir retos. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lluvias de ideas, enfatizado en la clase anterior (5min) ○ Presentar un mapa mental con los valores (15min) ○ Análisis de historia enfocada a la práctica de los valores de un líder (15min). ○ Compartir la historia en plenario y aclarar en la historia la práctica de los valores. (10min) 	<p>Pizarra Marcadores Paleógrafo Nombre de la historia “el lobo y el cabrito” Adaptación de una fábula deseado en www.gogle.com/search2</p> <p>Guías de análisis de la historia</p>	Participación

SESION	INDICADOR	CONTENIDO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS	FORMA DE EVALUACION
4	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica ideas emprendedoras exitosas en el ámbito ambiental y escolar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias de soluciones innovadoras en el ambiental y escolar 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lluvias de ideas de la temática (5min). ○ Presentación de la temática(5min) ○ Presentación de un video (ambiente escolar) (5mint) ○ Guías de análisis(15min) ○ Discusión y debate(10min) ○ Tarea ¿Qué son las TIC? (5min) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pizarra ○ Datashop ○ Computador ○ Web ○ Lápiz ○ Papelografo 	<p>Formativa</p>

SESION	INDICADOR	CONTENIDO	ACTIVIDADES	MATERIALES Y RECURSOS	FORMA DE EVALUACION
5	<ul style="list-style-type: none"> ● Emplea adecuadamente las tecnologías de la información y comunicación para enriquecer las diferentes actividades de su idea emprendedora. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ El uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) En su idea emprendedora. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Lluvias de análisis porque es importante incluir la tecnología en las aulas de clases. (5min) ○ Elabore un cuadro sinóptico del buen uso de las redes. (20min) ○ Exposición del cuadro sinóptico. (10mint) ○ Culminación y tarea(10min) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pizarra ○ Papelógrafo ○ Marcadores acrílicos y permanente 	<p>Formativa Participativa</p>

g) descripción de las actividades en la propuesta

Lluvias de ideas; Es una estrategia grupal que permite indagar u obtener información acerca de lo que un grupo conoce sobre un tema determinado. Donde las estrategias de enseñanza son todas aquellas planteadas por el docente que se proporciona al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información biblia

Guías de Análisis; las preguntas guías constituyen una estrategia que nos permite visualizar un tema de una manera global a través de una serie de interrogante que ayuda aclarar un tema específico. Según (García Hernández, 2014) expreso que las guías en la educación adquieren cada vez mayor significado y funcionalidad, siendo un recurso de aprendizaje que optimiza el desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje.

Videos; unos de los videos “El vuelo de los gansos” una lección de vida de cómo trabajar en equipo que nos motive. [Http//reflexiones para vivir mejor cada día](http://reflexiones para vivir mejor cada día).

El diagrama del sol; es un diagrama o esquema semejante a la figura del sol que sirve para introducir u organizar un tema. Donde se colocan las ideas respecto a un tema o concepto.

Tony Buzan investigador de los procesos de la inteligencia, el aprendizaje, la creatividad y la memoria, es el creador del concepto educativo de “Alfabetismo mental” y de los mapas mentales.

Virtual educa .2005

2005-0329266 mapas- visuales pdf Lic. En DG. Eduardo Pérez Trejo.

Alex Faickney Osborn, creador de la lluvia de ideas (brainstorming) escuela complot.com /novedad 19 de febrero2018.

h) Análisis del uso de las TIC en la propuesta

Según Marqués Graells, P. (2000). El análisis de la propuesta del uso de las TIC en la educación, inciden de manera significativa en todos los niveles educativos, donde se van asimilando de manera natural esta nueva cultura, para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos.

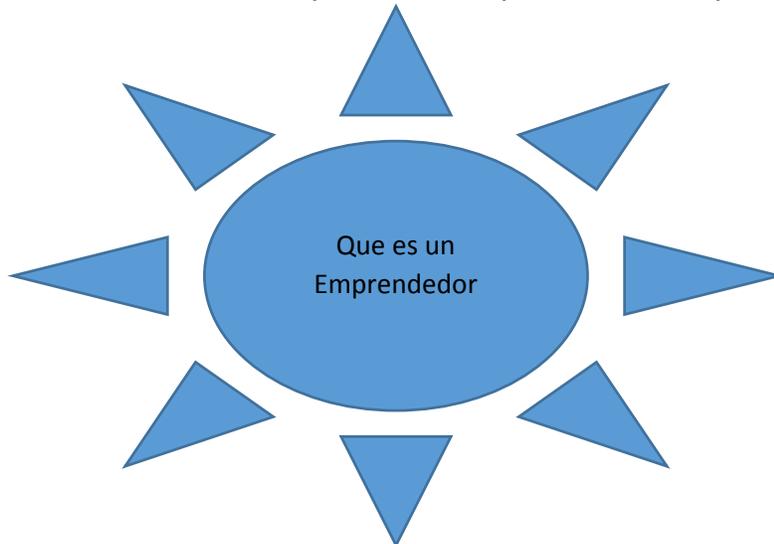
La escuela debe acercar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Por ello es importante el tic en la educación, desde los primeros inicios de la clase en la asignatura de aprender, emprender, prosperar, que disfruten de los medios tecnológicos, que permita realizar actividades lúdicas dirigidas a su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social. Las nuevas tecnologías también pueden contribuir y aumentar el contacto con la familia, las actividades que se van haciendo, permite publicar algunos trabajos elaborados en clases, incluso se pueden hacer páginas web sencillas con el programa de Word de Microsoft.

INDICADOR	Contenidos	ESCALA DE EVALUATIVA			
		1 poco	2 bueno	3 muy bueno	4 ejemplar
		Criterio de descriptores			
Expresa con seguridad los elementos básicos de la estructura del indicador	<ul style="list-style-type: none"> Elementos básicos de educación 	Desconoce el significado de la	Demuestra poco entendimiento de la	Reconoce la importancia de la	Demuestra un mejor entendimiento del
INDICADOR	CONTENIDOS	1 POCO aprender,	2 BUENO asignatura de	3 MUY BUENO aprender,	4 ejemplar asignatura de
Identifica ideas emprendedoras exitosas en el ámbito ambiental y escolar.	Experiencias de soluciones innovadoras en el ámbito ambiental y escolar.	El estudiante no reconoce la importancia innovadora que se puede lograr en el ámbito escolar y ambiental, potenciando su experiencia	El estudiante identifica algunas ideas innovadoras para poder ejercerlo en el ámbito escolar y ambiental.	El estudiante explora y reconoce la importancia de generar ideas para el ámbito escolar y ambiental.	El estudiante emprende ideas innovadoras para el aprendizaje del mismo en el ámbito escolar y ambiental
a partir del empleo adecuado de las tecnologías de la informática y comunicación para enriquecer las diferentes actividades de su emprendedoras.	<ul style="list-style-type: none"> Liderazgo personal El uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en su idea emprendedora. Los valores que deben poseer un líder. Entusiasta Pasión por saber más. 	tema No hace uso de herramientas tecnológica	La presentación de los conceptos no es adecuada al tema planteado y para el cumplimiento de los aprendizajes.	profundiza en los temas tecnológicos es poca adecuada al tema, contenido y para el cumplimiento de los aprendizajes	aplica bien la tecnología de la materia, contenido y para el cumplimiento de los aprendizajes.
		No reconoces sus cualidades y limitaciones, según sus características personales.	Presenta dificultad en reconocer sus cualidades y limitaciones de acuerdo con sus características personales.	Presenta dificultad en reconocer sus cualidades y limitaciones de acuerdo con sus características personales.	Identifica las cualidades y limitaciones que posee de acuerdo con sus características personales.

- | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">- Creencias firmes.- Capacidad para asumir retos. | | | | |
|--|--|--|--|--|--|

i) Estrategias Metodológicas

- Realización de lluvias de ideas sobre la expectativa de la asignatura. (10min) se permite la participación de los estudiantes para desarrollar el contenido los elementos básicos de la asignatura educación para Aprender, Emprender, Prosperar.
- Observación de video. (5min). el video tiene por nombre “Que es un Emprendedor “Link:
- Realización del Plenario (15min)
- Definición de términos emprendedor, a partir de un mapa sol. (10min).



- Conclusión a través de preguntas y respuestas (5min).

Preguntas:

1. ¿Cuál es el perfil que debe de poseer un emprendedor?
2. ¿Según el video todas las personas pueden emprender?
3. ¿Usted Podría ser un emprendedor?
4. ¿Cuál es la clave para emprender?

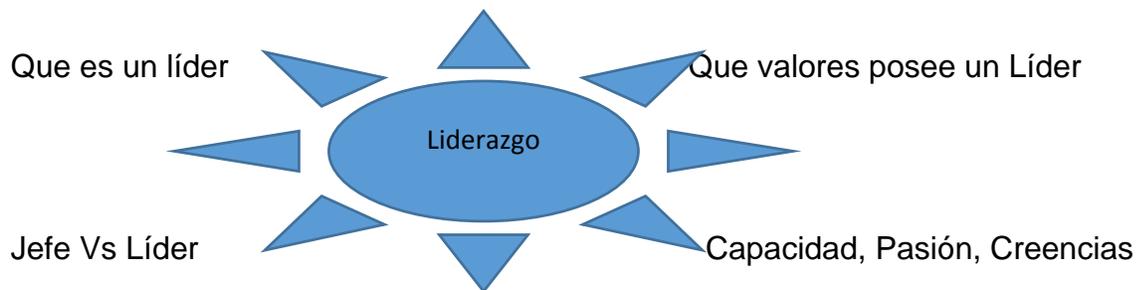
- Tarea: Investigar las características del emprendedor.

- El lápiz hablante para repaso de la clase anterior (10min)
Guía para reafirmar conocimientos

Preguntas:

1. ¿Mencione 3 características que debe poseer un emprendedor?
2. ¿Con cuál de las características se identifica usted?
3. ¿Explique con sus propias palabras la creatividad e innovación?

- Elaboración del sol.



- Video, El vuelo de los Gansos
<https://www.youtube.com/watch?v=CAat9pDPSFQ>

- Guías de análisis

1- Característica del líder

- Emocional
- Capacidad de comunicarse
- Inteligencia emocional
- Capacidad de planeación
- Capacidad de plantear metas y objetivos
- Un líder crece y hace crecer a la gente
- Ser innovador (15 min)

- Organizar en equipo y expresar sus propias capacidades de cómo ser Un emprendedor. (5min) por afinidad.

- Discusión del contenido. (10min).

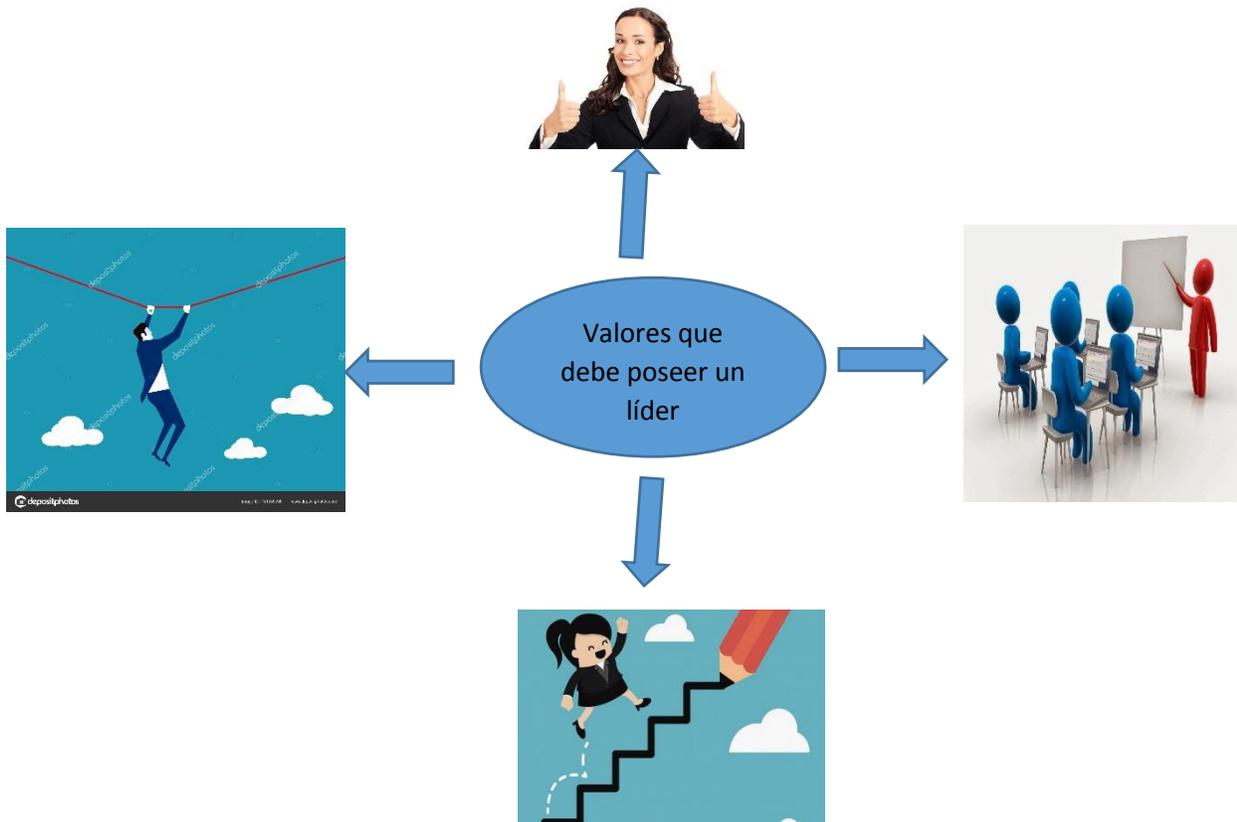
- Tarea:

Elaborar un sombrero con los siguientes parámetros del significado de los colores <https://dircomfidencial.com/diccionario/sombrero-6-colores-20161125-1657/>

(5min)

Actividades metodológicas

- Lluvias de ideas para introducción de contenido actual (5min)
- Presentar un mapa mental con los valores (15min)



11) ANEXOS

18.. Entrevista a director(a)

Objetivo: Identificar el grado de conocimiento acerca de la asignatura de Aprender, Emprender, Prosperar, que facilite el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

Lugar: instituto José Antonio Hooke, 8vo grado, turno vespertino.

- 1.) ¿cuál es la planta docente del colegio?
- 2) ¿Cuál es la cantidad de estudiantes que atiende el colegio?
- 3) ¿cuáles son las modalidades que atiende el colegio?
- 4) ¿cuál es el grado con menor rendimiento académico o que presenta mayores ¿Dificultades en la asignatura AEP?
- 5) ¿cuál es la formación académica del docente que imparte la asignatura AEP?
- 6) ¿cuál es la mayor dificultad o necesidad educativa que presentan los estudiantes?
- 7) ¿cuáles son las acciones o medidas que ha aplicado el docente para dar respuesta a la necesidad educativa mencionada?
- 8) ¿cuál es el lugar de origen de los estudiantes?
- 9) ¿cuál es la situación socio económica de los estudiantes?

10) ¿cómo considera usted se pudiese dar respuesta a la necesidad educativa presentada por los estudiantes?

18.1. Entrevista a docente

Objetivo: Analizar los criterios de los docentes sobre las técnicas aplicada para el desarrollar de la clase de Aprender, Empezar, Prosperar.

Lugar: instituto José Antonio Hooke, 8vo grado, turno vespertino.

- 1) ¿Cuál es el grado con menor rendimiento académico o que presenta mayores dificultades en la asignatura de AEP?

- 2) ¿Cuál es la mayor dificultad o necesidad educativa que presentan los estudiantes?

- 3) ¿Cuáles son las acciones o medidas que ha aplicado para dar respuesta a la necesidad educativa mencionada?

- 4) ¿Cuál es el lugar de origen de los estudiantes?

- 5) ¿Cuál es la situación socio económica de los estudiantes?

- 6) ¿Cómo considera usted se pudiese dar respuesta a la necesidad educativa presentada por los estudiantes?



En esta entrevista estamos en el Instituto José Antonio Hooker, donde nos recibió la **docente Jenny Jarquín**, acompañadas de mis compañeras de clase de innovación y emprendimiento, Xiomara y Jeannette y mi persona merlyn.



18.2. En conclusión

Al realizar este trabajo colaborativo nos permitió adquirir una nueva experiencia en la elaboración de una propuesta educativa que será de apoyo para los docentes del Instituto José Antonio Hooker, para ser aplicada a los estudiantes de 8 grado del turno vespertino del Instituto mencionado anteriormente.

Durante las visitas realizadas se detectó la siguiente necesidad educativa en 8 grado del turno vespertino en la unidad I potenciando mis actitudes y habilidades emprendedoras

El presente trabajo comparte una propuesta de apoyo para los docentes del Instituto José Antonio Hooker en ella se presentan algunas técnicas que pueden ser utilizadas como: lluvia de ideas, mapas mentales, guías de estudio, análisis de historias, debates, exposición de cuadros sinópticos, diagrama de sol las cuales pueden ser aplicadas a los estudiantes.

Otra de las conclusiones es promover el uso de las TIC durante el proceso enseñanza aprendizaje, el Instituto cuenta con este recurso y deben aprovecharlo, en caso contrario podrían hacer uso de videos a través de otros dispositivos móviles como celulares, Tablet y data show.

Cabe mencionar que el desarrollo de las estrategias sugeridas, esperamos que puedan motivar en los estudiantes un espíritu emprendedor que contribuya en la construcción de aprendizajes y fortalecimiento que permitan el crecimiento social y personal.

18.3. RECOMENDACIONES

Realizamos las siguientes recomendaciones para los docentes, colegios y universidades.

Los docentes:

La tecnología resulta muy atractiva para los adolescentes, sin embargo, es necesario mencionar que el dinamismo del docente que imparte la clase hace la diferencia. Resulta obvio que el docente se prepare técnica y metodológicamente para realizar una buena presentación e impartir sus clases. También, resulta prudente y forma parte del docente como guía y facilitador del conocimiento; proveer al estudiante de un ambiente que propicie la enseñanza y haga más fácil el aprendizaje, me refiero al ambiente pedagógico: ilustraciones, afiches, recursos multimediales, pero principalmente el dinamismo del docente. La innovación no se refiere exclusivamente

al uso de la tecnología, sino al cambio de mentalidad del que imparte la clase, mente abierta, para hacerse llegar y abrir la mente a sus estudiantes hacia un mundo de oportunidades.

Las escuelas o colegios:

Las instituciones de educación primaria deben proveer el espacio para que los docentes se interesen por asimilar la innovación tecnológica, aun mas en estos tiempos de las TICS, misma que son un eje transversal de la educación actual. La **dirección del centro** en conjunto con el docente de informática, censaran y concientizaran a los docentes para el curso de alfabetización.

Respecto a la propuesta de actividades digitales, es recomendable utilizarla con data show interactivo, para sacarle máximo provecho a los equipos proveídos por el Ministerio de Educación a algunos centros educativos.

Que el alumno identifique 3 preguntas

1. Que me gusta hacer
2. Que hago mejor que los demás
3. Que necesidades hay para satisfacer



Una de las recomendaciones que se haría en los colegios públicos, es motivar a los jóvenes de que expresen sus habilidades en presentaciones de ferias en los mismos colegios. para presentar su propio emprendimiento y apoyarlos en su proyecto, que favorece al estudiante. Que expresen con seguridad sus motivaciones y actitudes, que pueden generar para su propia personalidad, apoyándolos en hacer unas ventas libres con las nuevas aplicaciones que ofrece las herramientas tecnológicas.

La universidad;

Existen muchas otras necesidades educativas a nivel de educación secundaria, misma que se reflejan en pocos estudiantes que logran coronar una carrera. Por esta razón se recomienda a las universidades incidir en esta problemática guiando a los estudiantes así, como es nuestro caso, a desarrollar más aplicaciones que cubran este déficit de soluciones interactivas, siempre dirigidas con el enfoque educativo.

19. BIBLIOGRAFIA

- ✓ (Ferro Soto, M. S., & Neira, O. (2019).

<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/451>

- ✓ Lezana, T. (1998). *google academico*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/849/84917310058.pdf>
- ✓ Marquéz, M. y. (febrero de 2002). *www.enud.es/publicaciones*.
- ✓ Fernandez, B. J. (s.f.). *escuela de experiencia* . Obtenido de escuela de experiencia : <https://escueladeexperiencias.com/la-importancia-del>
- ✓ quintanilla. (1998). *scholar.google.es/scholar?* Obtenido de google: scholar.google.es/scholar?
- ✓ Lezana, T. (1998). *google academico*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/849/84917310058.pdf>
- ✓ Alvarado, J. (23 de enero de 2018). *https://WWW.lamjol.info*.
- ✓ (<https://www.icdlcolombia.org/beneficios-y-retos-de-la-innovacion-educativa/>, 2018)
- ✓ (<https://www.monografias.com/trabajos91/concepto-innovacion-pedagogica/concept>)