

Implementación de la plataforma Edmodo para la recepción de proyectos de emprendedores de la materia de Innova de la Preparatoria número 1 de la UAEH

Implementation of the Edmodo platform for the reception of projects of entrepreneurs of the subject of Innovate of the High School number 1 of the UAEH

Perla Verónica Olguín Guzmán^a

Abstract:

In this essay, the approaches to be followed to carry out an innovation project will be presented, where the administrative approach will be included, in its four stages planning, organization, direction and control, in the creative approach the techniques to generate ideas that give guidelines will be considered to the proposal, in addition to the characteristics that the entrepreneurs have, in the design approach the idea, pre-investment, investment and operation stages are embodied, in the prototype approach it is identified what produces the strategic plan, in the market and the aspect Financial among others, the last approach reflects the altruistic approach to emphasize a strategy to help with the project to carry out all this reflected in the interactivity, and the technology of the edmodo educational platform, which offer us opportunities to exchange information with technology innovation features.

Keywords:

Interactivity, teaching, educational platforms, technology, innovation

Resumen:

En el presente ensayo se presenta los enfoques a seguir para realizar un proyecto de innovación, donde se incluyen el enfoque administrativo, en sus cuatro etapas planeación, organización, dirección y control, en el enfoque creativo se considera las técnicas para generar ideas que dan pauta a la propuesta, además considera las características que poseen los emprendedores, en el enfoque de diseño se plasman las etapas idea, pre inversión, inversión y operación, en el enfoque prototipo se identifica lo que producirá el plan estratégico, en el mercado y el aspecto financiero entre otros el último enfoque se plasma el enfoque altruista para enfatizar en una estrategia de ayuda en cuanto al proyecto a realizar todo esto plasmado en la interactividad, y tecnología de la plataforma educativa edmodo, la cual presenta la oportunidad de intercambiar información con características de innovación tecnológica.

Palabras Clave:

Interactividad, aprendizaje, plataforma educativa tecnología, innovación

^a Mtra. Perla Verónica Olguín Guzmán, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Preparatoria Número 1, Email: profe_6050@uaeh.edu.mx

Introducción

En la era actual de la interactividad, por medio de la tecnología se observan necesidades de cambiar el estilo de enseñanza-aprendizaje en cualquier nivel educativo, el panorama que ofrece el entorno con la diferentes plataformas educativas como moodle, blackboard, para este caso edmodo, las cuales nos presentan oportunidades de intercambiar información con características de innovación tecnología dinámica constante, estas plataformas pueden ser solo virtuales o bien en la opción del Blended Learning la cual mezcla la opción virtual y la presencial. (González, 2006)

A propósito, en cualquier plataforma educativa es pertinente los enfoques de habilidades, actitudes competencias en cuanto a la interacción que se genera entre el alumno y facilitador para lograr el éxito del intercambio de información para el desarrollo de proyectos emprendedores, las cuales serán compartidos en la plataforma educativa Edmodo. (Dialnet, 2012)

“Edmodo es un entorno virtual social que facilita la comunicación e interacción como complemento a la clase presencial, un ambiente de aprendizaje donde los involucrados pueden ser Directivos, Docentes, Estudiantes y hasta padres de familia”. (Caicedo, Anibal, & Rodríguez, 2016)

El recurso de enseñanza de la plataforma Edmodo es factible para el intercambio de proyectos innovadores de jóvenes emprendedores preparatorianos ya que permite la comunicación en un entorno cerrado y privado, para ser monitoreados en primer lugar en la constancia de su aplicación en tareas, actividades y en segundo lugar el seguimiento de dudas y retroalimentación continúa.

Hipótesis

La plataforma educativa Edmodo es la opción para el intercambio de proyectos innovadores de jóvenes emprendedores y facilitar su seguimiento y retroalimentación.

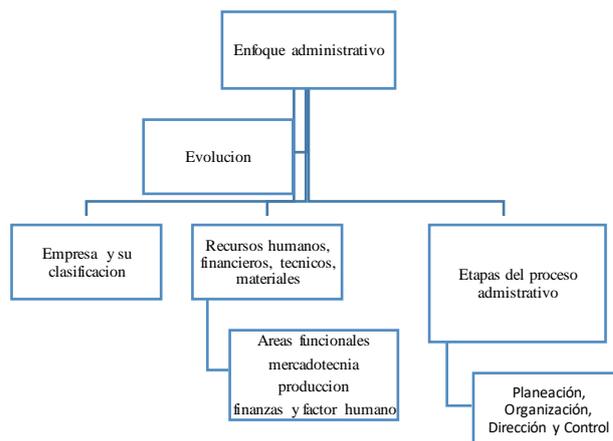


Figura 1 Metodología de Proyecto Autoría Propia

Objetivo

Incentivar a los jóvenes preparatorianos de hoy en día emergidos en la constante tecnología con características de cambio y que observan un entorno con necesidades y problemáticas a que generen proyectos innovadores, incluso a ser creadores de sus propios empleos y microempresas con su característica innata de creatividad compartiendo entre jóvenes sus ideas en la plataforma Edmodo.

Metodología

Para desarrollar los proyectos se implementan los enfoques administrativo, creativo, diseño, prototipo y por ende el enfoque altruista, para que en su conjunto se logre un proyecto en función de necesidades observadas por lo estudiantes en el entorno actual.

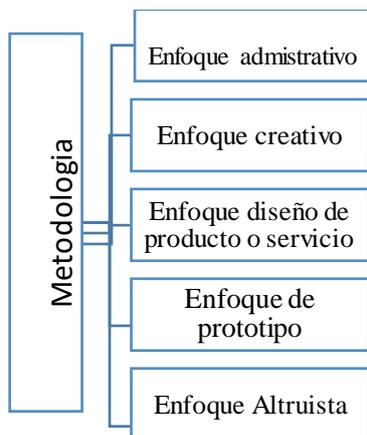


Figura 2. Enfoque Administrativo

Enfoque administrativo

Concientizar a los alumnos de la importancia de la empresa y su clasificación para identificar su evolución y cómo aplicar sus conocimientos en iniciar una microempresa de acuerdo a las necesidades actuales, en una innovación, enfatizando en los recursos, siendo, humanos, financieros, técnicos y materiales, además de las áreas funcionales, mercadotecnia, producción, finanzas y factor humano, mejor aún aplicar las cuatro etapas del proceso administrativo o sea, planeación ¿que, donde, cuando, como?, Organización

(¿Quién, con qué?), dirección (hacer por convicción) y control (ver que se haga), de acuerdo al giro que consideren pertinente los futuros emprendedores ya sea social o económico o ambos. (Luna, 2015)



Figura 3 Enfoque Creativo Autoría propia

Enfoque creativo

De suma importancia en el desarrollo de cualquier proyecto, partiendo de la característica innata del ser humano que es la creatividad, en la perspectiva del reto de ser emprendedor ante las necesidades que enfrenta la sociedad y procurar un autoempleo con sus propios recursos o bien identificando programas de apoyo a estimular la creatividad, como identificar el problema, buscar alternativas de solución, evaluar opciones, elegir las mejores opciones y tomar decisiones, enfatizar en las características de los emprendedores como compromiso, perseverancia, responsabilidad, persistencia, realismo, confianza, energía, búsqueda de retroalimentación, tolerancia a la frustración, ya que el emprender consiste en lograr sus metas o retos con los recursos que posee y lograr mejores resultados innovando mediante sus proyectos. (Alcaraz, 2015)

En suma, generar ideas es un punto básico en la realización de proyectos, se tiene que generar la información que es la materia prima ya sea la experiencia o bien de lo que se observa en la cotidianidad se debe considerar;

- Preparación, analizar el problema o necesidad en todas las direcciones.
- Incubación, tener presente el problema y reflexionarlo.
- Inspiración mantener entusiasmo para resolverlo y no olvidar el objetivo perseguido.
- Verificación, poner en marcha las posibles soluciones, retroalimentando el proceso hasta lograr la meta final.

En definitiva, las anteriores etapas se logran con un toque de diversión constante, sin olvidar sonreír a la temida frustración. (Foster, 1996)

Estrategias para generar ideas



Figura 2 Técnicas para generar ideas Autoría propia

La lluvia de ideas, es una estrategia de aprendizaje en donde el grupo expresa de manera respetuosa y espontánea las ideas que surgen de lo que observan los alumnos ya de necesidades, problemas, temas o toma de decisiones en función en este caso de realizar proyectos asertivos de acuerdo a la era que viven actualmente. (Rioseco & Ziliani, 1998)

Los mapas mentales, facilitan organizar la información de los alumnos a través de ideas o palabras clave y así generar redes asociativas de acuerdo a lo que se pretenda crear e innovar para la realización de la propuesta, es importante mantener una actitud proactiva para lograr el éxito. (Ontoria, Gomez, & Luque, 2005)

Técnica Delphi, se refiere en elaborar un cuestionario, para evitar desviar la información y ser preciso, se elabora precisando en el anonimato, iteración y retroalimentación, respuestas y heterogeneidad, se lleva a cabo en cuatro fases, definir objetivo, selección de expertos ya sea cualitativa o cuantitativa, formación de un panel para generar la información, diseñar los cuestionario y explotar los resultados que arrojen, todo esto con el panorama de identificar necesidades a innovar o problemas a desarrollar. (Carreño, 2009)

En particular de las técnicas anteriores la más común es la lluvia de ideas que facilita fomentar la creatividad individual y desde luego la colaborativa, por ejemplo en el aula en un ambiente presencial se puede aplicar esta técnica al tener contacto con los alumnos para lograr una inspiración de su proyecto. (Jaramillo & Parodi, 2003)

En cuanto a las características de los proyectos a desarrollar desde luego se debe estar consciente de los pros y contras de llevar a cabo, entre la información que implica necesidades y problemas observados en el entorno, con idea ferviente de innovar frente al consumismo en el que se encuentra sumergido la sociedad y toda costa mejorar los prototipos de productos o servicios, incluso ser los número uno en las ventas asumiendo los riesgos que esto implique, no obstante los jóvenes emprendedores de hoy en día se enfrentan al reto de un entorno dañado con problemáticas que el mismo consumismo ha generado por lo tanto ya no solo es innovar por sobresalir es innovar para disminuir el mismo impacto que tanto empresarios y consumidores hemos ocasionado, ahora la incertidumbre no solo es si es exitoso sin duda que impacte lo menos posible al ambiente, cuestionarse ¿Qué oportunidad observas? ¿Para innovar? ¿Cuál es el objetivo? ¿Cuántos recursos se tienen?, es un gran reto actual. (Sabbagh & Mackinlay, 2012)

Enfoque de diseño

Se consideran cuatro etapas idea pre inversión, inversión y operación las cuales se describen a continuación:

La idea es la solución de un problema, satisfacción de una necesidad o la creación de una necesidad.

La preinversión son los estudios previos para determinar la factibilidad del proyecto.

Inversión es la fase que se realiza con más tiempo ya que se ha identificado la viabilidad y factibilidad del proyecto.

Operación es poner en marcha el proyecto en espera del éxito del mismo. (Hurtado & Marcelo, 2011)

Enfoque Prototipo

Para realizar el prototipo es necesario considerar los aspectos siguientes:



Figura 3 Enfoque Prototipo Autoría Propia

Enfoque Altruista

Los proyectos se canalizan principalmente en una actitud de ayuda y en un comportamiento de disminuir las vulnerabilidades de que el entorno enfrenta desde individuos y del planeta mismo, por lo tanto se propone al alumno en usar su corazón y su raciocinio en perseguir una acción social, con el objetivo de beneficio de sus congéneres olvidándose un poco de sí mismo, pero que finalmente se beneficia al descubrir que ser un emprendedor con proyectos altruistas vale la pena ya que se adquieren valores como la empatía necesaria para su toma de decisiones a lo largo de su formación y de su vida. (Rivera & Santos, 2010).

Compartir proyectos en plataforma Edmodo

La plataforma edmodo es una herramienta muy útil por ser una plataforma gratuita, tiene la oportunidad de administrar las actividades, quizz, tareas, retroalimentación y monitoreo de proyectos y dar un seguimiento más asertivo a los alumnos fomentado comunicación constante. (Caicedo, Anibal, & Rodriguez, 2016).

Facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera presencial entre profesor, estudiantes. El intercambio de proyectos innovadores se llevan a cabo con alumnos de 6to semestres en la preparatoria número 1 de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo en la materia de innova, esta materia se lleva a cabo con el desarrollo de proyectos los alumnos, envían sus propuestas a través de la plataforma, el maestro o facilitador retroalimenta y motiva. (Caicedo, Anibal, & Rodriguez, 2016).

Resultados

Los proyectos realizados por 35 jóvenes emprendedores preparatorianos integrados en equipos de 4 a 5 personas, se han monitoreado en la plataforma edmodo para dar seguimiento a su realización, la experiencia ha sido como un B-learning donde se combinó el aprendizaje presencial y virtual para lograr una enseñanza aprendizaje interactiva y lograron agilidad y dinamismo adaptándose así a la era interactiva con la tecnología con la oportunidad que ofrecen las plataforma educativas gratuitas con entornos virtuales. Al llevar cabo el intercambio de proyectos innovadores en una plataforma edmodo se identificaron las siguientes fortalezas y debilidades, las cuales fueron compartidas y analizadas con el facilitador y los protagonistas más importantes que

son los estudiantes preparatorianos.

sueños, ideas metas y retos pueden aterrizar en algo real y productivo.

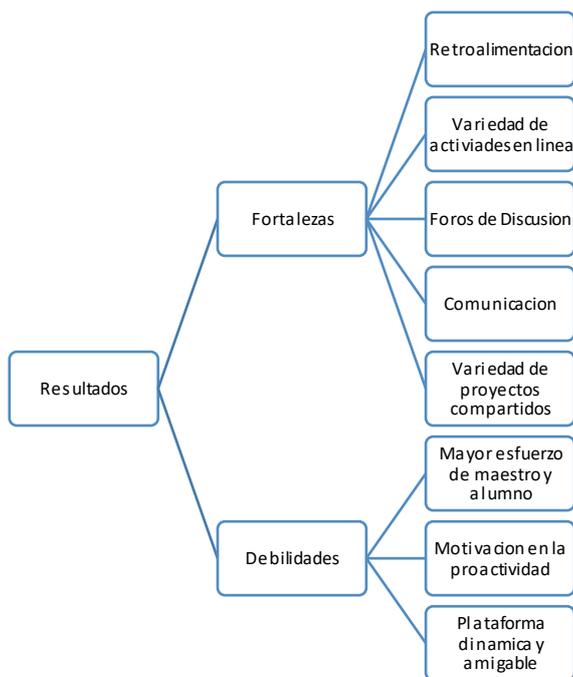


Figura 4 Fortalezas y debilidades Autoría propia

Conclusiones

A decir verdad es primordial identificar las ventajas de compartir en una plataforma educativa Edmodo conocido como el “facebook de la Educación” (Castelblanco, 2015) los proyectos innovadores con propuestas que llevan implícita el resolver un problemas o bien necesidades que los jóvenes de 16 y 17 años observan en su entorno y que ellos son capaces de proponer soluciones con actividades que favorecen el conocimiento, formación y contribuir a mejora de toma de decisiones frente al entorno que se enfrentan cotidianamente.

Al realizar un proyecto el alumno identifica su potencialidad como emprendedor y su capacidad de ser autosuficiente al crear un prototipo de algún producto o servicio, así como observar su posible microempresa independientemente de realizar una carrera o no.

Al conocer los cuatro enfoques administrativo, creativo, diseño y prototipo establece un panorama de lo que sus

Agradecimientos

A los alumnos de los diferentes sextos de la preparatoria número uno, por motivarme a facilitar su aprendizaje y realizar sus proyectos con actitud emprendedora e innovadora, con la perspectiva de involucrarse en la problemática y necesidades que observan en su realidad y sobre todo el entorno, sin duda con el convencimiento de enfrentarse a una sociedad dañada por el mismo ser humano.

Referencias bibliográficas

Alcaraz. (2015). El Emprendedor de Exito . En Alcaraz, *El Emprendedor de Exito* . Obtenido de https://books.google.com.mx/books?id=Tag_DAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=emprendedores+pdf&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiL05_6rqjfAhUPIKwKHWJgBBIQ6AEIKTAA#v=onepage&q=emprendedores%20pdf&f=false

Caicedo, Anibal, & Rodriguez. (2016). Aplicación de los entornos virtuales en las aulas virtuales universitarias. En *Aplicación de los entornos virtuales en las aulas virtuales universitarias* (pág. 36). Recuperado el 2018, de <https://books.google.com.mx/books?id=SOxODAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=plataforma+edmodo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwix-9e5zZrfAhXJna0KHed1DjcQ6AEIUzAH#v=onepage&q=plataforma%20edmodo&f=false>

Careño. (2009). El método Delphi: cuando dos cabezas piensan más que una en el desarrollo de guías de práctica clínica. *Scielo*. Recuperado el Enero de 2019, de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502009000100013

Castelblanco. (2015). *Compartir la Palabra Maestra*. Obtenido de *Compartir la Palabra Maestra*: <https://compartirpalabramaestra.org/recursos/herramientas-tic/edmodo-el-facebook-de-la-educacion>

Dialnet. (2012). *Descubriendo edmodo*. Recuperado el 23 de Septiembre de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4168072>

Foster. (1996). Como generar ideas. En Foster, *Como generar ideas*. Obtenido de https://books.google.com.mx/books?id=g1unDAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=como+generar+ideas&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj_g8abg8TfAhXpdN8KH9y9BOcQ6AEIKTAA#v=onepage&q=como%20generar%20ideas&f=false

- González. (2006). *B learning utilizando software libre, una alternativa viable en Educación Superior*. Recuperado el Diciembre de 2018, de B learning utilizando software libre, una alternativa viable en Educación Superior:
https://www.researchgate.net/publication/27591806_B-Learning_utilizando_software_libre_una_alternativa_viable_en_Educacion_Superior
- Hurtado, & Marcelo. (2011). Los proyectos y los planes de negocios . *Perspectivas*. Recuperado el Diciembre de 2018, de
<https://www.redalyc.org/pdf/4259/425941231003.pdf>
- Jaramillo, & Parodi. (2003). *Jovenes Emprendedores*. Recuperado el Diciembre de 2018, de
https://drive.google.com/drive/folders/1Dld85MmFoPO745HFuj508b1O_KVmIVVS?ogsrc=32
- Luna. (2015). Proceso Administrativo . En Luna. Recuperado el Diciembre de 2018, de
https://books.google.com.mx/books?id=b8_hBAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=proceso+administrativo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiVmPm-2Z_fAhVSEawKHbjNDecQ6AEIKTAA#v=onepage&q=proceso%20administrativo&f=false
- Ontoria, Gomez, & Luque. (2005). *Aprender con mapas mentales*. Recuperado el Diciembre de 2018, de
<https://books.google.com.mx/books?id=xGO6kug65vQC&printsec=frontcover&dq=mapas+mentales&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj2vvL4gMTfAhVH1qwKHXT8D0IQ6AEIKTAA#v=onepage&q=mapas%20mentales&f=false>
- Rioseco, & Ziliani. (1998). *Pensamos y Aprendemos*. Recuperado el Diciembre de 2018, de
https://books.google.com.mx/books?id=kWIVq90TMAUC&pg=PA39&dq=lluvia+de+ideas&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi_2-bn_sPfAhWjVt8KHSO-CmcQ6AEIQTAE#v=onepage&q=lluvia%20de%20ideas&f=false
- Rivera, & Santos . (2010). El perfil de los futuros emprendedores. *Revista de Estudios de Juventud*, 14, 15. Recuperado el Diciembre de 2018, de
http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista107_completa.pdf#page=15
- Sabbagh, & Mackinlay. (2012). *El Metodo de la innovación creativa*. Buenos Aires, Mexico, Santiago, Montevideo: Granica. Recuperado el Diciembre de 2018, de
<https://books.google.com.mx/books?id=cWdfAAAQBAJ&pg=PT65&dq=pros+y+contras+de+un+proyecto+creativo&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjPkMmns6jfAhVMC6wKHdtMBWlQ6AEILTAB#v=onepage&q=pros%20y%20contras%20de%20un%20proyecto%20creativo&f=false>