



ENFOQUE Y METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS

Este estudio busca el desarrollo de una educación basada el **aprendizaje cooperativo** pensando que el resultado del conjunto siempre va a ser mayor que la suma de cada una de las partes. Pero al mismo tiempo sea **personalizado**, permitiendo que cada individuo tenga una atención personalizada y adecuada a la diversidad del alumnado existente.

Este tipo de aprendizaje debe de tener como centro de atención no al docente sino al estudiante, pasando el docente a realizar el papel de facilitador de información.

Por una parte el profesor va a ayudar a realizar la división grupal de la clase y en este aspecto va a tener gran relevancia las competencias que cada individuo aporta y puede aportar al grupo, el profesor junto con los alumnos evalúa las necesidades individuales y grupales.



Luego, cada uno de los individuo junto con sus compañeros y el docente pasarán a la realización de los grupos siempre teniendo en cuenta que cada persona y grupo debe adquirir un conjunto de destrezas y competencias que le permitirán llegar al resultado final del proyecto.

Además, el profesor asigna a cada uno de los participantes el rol que va a desempeñar dentro del grupo. Considerando las características que tiene cada uno de los componentes, el rol que se le asigna a cada participante le va a permitir desarrollar aquellas competencias que no tiene o necesita adquirir.

El profesor va a formar a los alumnos “tratándolos” como sujetos activos, como personas capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor. Mediante **flipped classroom** se va conseguir una participación activa de profesores y alumnos, interactuando en la construcción y desarrollo de las clases, de manera que se cree un ambiente creativo y interrelacionado.



Con esto el alumno y el profesor quedan liberados de sus roles antiguos y aparece el modelo en la que **“el aprendizaje se consigue haciendo”**. El profesor va a ser un **facilitador de la información** y va a contribuir a que el desarrollo y obtención de las competencias que los estudiantes necesitan para pensar y solucionar cualquiera de los problemas y pasos necesarios para la consecución del resultado final la creación de un negocio en internet.

El profesor debe de buscar y garantizar que haya una **participación igualitaria** y equitativa dentro del grupo, para asegurar que esa participación de cada componente sea real, cada uno de las etapas del proyecto deberá tener como máximo responsable un individuo del grupo que deberá responsabilizarse que todos los demás adquieren las competencias necesarias y realizan las actividades que se les requiera.

Con esto la suma de las responsabilidades de cada uno de los individuos proporciona al grupo un **liderazgo colectivo** y al mismo tiempo cada uno de los participantes se identifica en el proyecto y crea una relación de identidad con el proyecto. El individuo **interacciona** con el grupo y además se reparte la tarea de una manera homogénea.

También hay que añadir que al final cada uno de los componentes del grupo recibe información que se va retroalimentando por parte del mismo proceso, como de cada uno de los componentes del grupo y del grupo en su totalidad. Llegado este estado estamos a un paso de poder asegurar que el grupo tiene la estructura y la forma de trabajar que le va a permitir **auto suministrarse**, con lo que ya podemos decir que el **grupo es autónomo**.

Llegado este momento podemos hablar de cuáles van a ser los valores que el profesor y los alumnos van a trabajar. Por una parte como ya se ha hablado anteriormente **“el trabajo en equipo”** es uno de los valores que este tipo de metodología refuerza. Otro de los valores que es **“el desarrollo personal”**, cada individuo busca la adquisición y interiorización de aquellas competencias necesarias lo cual le va a proporcionar su desarrollo personal como el de todos los integrantes del grupo.



La realización de este proyecto refuerza uno de los pilares sobre los que se debe cimentar la educación **“la capacidad de esfuerzo”**, al alumno se le exige realizar una tarea ardua y complicada y que al mismo tiempo le exigirá al alumno de cierta **“responsabilidad”** ya que el alumno junto con los componentes del grupo serán los únicos responsables del cumplimiento de esta tarea y **“autodisciplina”** ya que serán ellos mismos los que con cierta autonomía irán cumpliendo y realizando cada uno de las etapas en qué consiste el proyecto.

Este proyecto se va llevar a cabo en la etapa de Bachillerato, ya que es en esta etapa en la que los alumnos ya han adquirido ciertas aptitudes y conocimientos en el tema de economía. Por otra parte, durante el desarrollo del curso lectivo, el individuo podrá ir introduciendo y aplicando nuevos conocimientos en esta materia al proyecto en cuestión que le van a proporcionar una mayor satisfacción por lo estudiado, al mismo tiempo que le va a dar a lo estudiado una utilidad ya que está aprendiendo aquello que le permitirá desarrollar el proyecto.

El proyecto al mismo tiempo va a requerir de la ayuda y del conocimiento de ciertas áreas complementarias a la economía. Destacar que se van a necesitar ciertas habilidades y destrezas en el campo del diseño y dibujo en determinadas etapas del proceso de creación de la empresa como pueda ser el diseño del logotipo, así como el de la creación de una campaña de marketing.

Por otra parte se hará necesario cierto conocimiento en el área de las matemáticas, ya que en todo proceso de creación de un producto y empresa debe haber un estudio económico el cual evalúe el proyecto desde un punto de vista de la necesidad de inversión, que permita a los participantes del proyecto, cuáles van a ser las necesidades de inversión para la puesta en marcha del proyecto.

Del mismo modo, debe haber otro punto de vista económico-financiero el cual proporcione a los alumnos la respuesta a si van a tener viabilidad financiera para la puesta en marcha del proyecto, y cuáles van a ser las formas de conseguir la misma.

Por último, se deberá realizar un estudio en el aspecto de rentabilidad de la empresa que nos va a aconsejar la realización o no de este tipo de negocio.



Otra de las áreas, con bastante relevancia en este proyecto es la informática, debido a la gran repercusión e importancia que está adquiriendo actualmente esta disciplina, el profesorado y alumnado deberá tener ciertos conocimientos básicos.

Por una parte debe permitir al alumno poder saber cuáles son las diferentes alternativas existentes en el mercado a la hora de la creación de un negocio en esta plataforma.

Asimismo, el alumno debe tener en cuenta que hay diferentes herramientas informáticas que le van a permitir que se le facilite su trabajo a la hora de la realización de presentaciones, documentación, cálculos etc. y que por lo tanto van a exigirle cierto conocimiento y uso.