



UNIVERSIDAD LIBRE - SECCIONAL BOGOTÁ

TERCER SIMPOSIO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS ECONÓMICAS, ADMINISTRATIVAS Y CONTABLES – SOCIEDAD Y DESARROLLO

Cartagena, 2013

HABILIDADES EMPRENDEDORAS EN POBLACIÓN INFANTIL

El futuro es de los espíritus inquietos, de las mentes innovadoras, de la voluntad ávida, que hace de cada falencia una oportunidad, de cada error un chance para crecer, y de cada emprendimiento, el arte de todas las cosas”

Domingo D'Amore

***Carmen Elisa Mateus P.
Pablo Joaquín Galeano Sarmiento***





OBJETIVOS

GENERAL

Determinar el perfil emprendedor de los estudiantes de los diferentes estratos socio-económicos, partiendo de los niños en edad pre-escolar, teniendo en cuenta la genética, el entorno y el estímulo recibido, bajo parámetros de independencia y desarrollo integral.

ESPECIFICOS

1. Realizar el diagnóstico con los padres de familia del Colegio Ciudad Patio Bonito, con el fin de determinar el origen emprendedor del estudiante en su etapa de educación básica primaria.
2. Seleccionar la muestra de los niños, teniendo en cuenta parámetros específicos.
3. Realizar las actividades lúdicas necesarias para evaluar el desarrollo de competencias.
4. Evaluar de manera independiente las actividades realizadas por los niños y el desarrollo de la competencia específica trabajada. (Docente)



METODOLOGÍA

INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

CONCEPTO

OBJETIVOS

TIPOS

DESCIFRAR ENIGMAS DEL UNIVERSO

RESOLVER PROBLEMAS DEL HOMBRE

DESCUBRIR LA VERDAD. ENSEÑARLA

EN FUNCIÓN DE OBJETIVOS

EN FUNCIÓN DE LA FUENTE DE DATOS



PATIO BONITO

PRIMERA ETAPA

2011





PATIO BONITO

SEGUNDA ETAPA

2012



Estímulo de las competencias (desde el preescolar)



Debilidades relacionadas con comportamiento y deficiencias de atención.



Problemas de inseguridad y timidez



Zona marginal de Bogotá



Tener una mejor relación con sus padres



COMPETENCIAS EVALUADAS

2011

1. Creatividad
2. Solución de problemas
3. Orientación Ética
4. Dominio Personal
5. Comunicación
6. Trabaja en Equipo
7. Liderazgo
8. Manejo de Conflicto
9. Gestión de Información
10. Orientación al servicio
11. Gestión y manejo de recursos
12. Responsabilidad Ambiental
13. Gestión de Tecnología y herramientas informáticas
14. Referenciación competitiva
15. Identificación de oportunidades de negocios



2012

Todas las del 2011 con una competencia adicional:
Motivación al logro



CONCLUSIONES

COMPETENCIA	2°	3°	4°	5°
Toma de decisiones	Temen demasiado a tomar decisiones, dudan de sus criterios y habilidades, aunque algunos de ellos se ven incentivados a comentar sus pensamientos.	Son mucho más autónomos, se sienten en libertad de hacer cosas y expresarse, así que toman decisiones sin problema.	En general no temen expresarse y tomar decisiones, pero algunos, más por timidez que otra cosa, esperan a que los demás decidan.	No le ven problema a tomar decisiones, pero casi siempre son mas instintivas que dadas por conocimientos, así que muchas veces se arrepienten.
Creatividad	En ocasiones se ven un tanto coartados.	Son más libres en expresar su creatividad, pero a veces les cuesta		Son rápidos y eficientes pero un tanto repetitivos y suelen hacer lo esperado, limitando su creatividad.
Solución de problemas	No ha existido ningún inconveniente a lo largo de las actividades, así que nunca ha habido problemas que solucionar.		Hubo un momento donde olvidaron lo trabajado en la clase, pero no hubo ninguna recursividad para solucionar el impase.	Lidiar con la frustración es difícil para algunos, cuando las cosas no salen como ellos quieren, pero no genera ningún inconveniente grupal.





COMPETENCIA	2°	3°	4°	5°
Orientación ética	Existe una tergiversación de los valores por el contexto: a la pregunta tu papa cuando te pega es porque te quiere, algunos respondieron que si...	Hasta el momento han demostrado unos valores acordes.		Hasta el momento han demostrado unos valores acordes, pero en ocasiones la competitividad puede hacer de las suyas, aunque no de manera grave.
Dominio personal	No sé si es porque son grupos pequeños, todos se comportan calmadamente y muy controlados.			En ocasiones se muestran tal cual son, con virtudes y defectos, lo que es bueno pues nunca choca de fondo.
Comunicación	Les cuesta mucho comunicarse, tiene algunos problemas de memoria y no captan algunos conceptos por mas que se les repite	Han mejorado considerablemente sus habilidades expresivas, pero aun falta.		Son muy expresivos, a veces demasiado.





COMPETENCIA	2°	3°	4°	5°
Trabajo en equipo	Todos trabajan en armonía, sin mayores inconvenientes.			
Liderazgo	Aún no se evidencia la aparición de un líder.	Han aparecido algunos líderes espontáneos que jalonan a sus compañeros y contribuyen al desarrollo del grupo.		En el juego se encargó a un líder, pero no se han preocupado por hacerse notar, o por pedir sus compromisos o acciones, sólo esperan que el juego les diga que hacer y ellos no toman iniciativa.
Manejo de conflictos	En un juego la competitividad aparece, pero no han aparecido síntomas graves que perjudiquen el trabajo.			
Gestión de información	No manejan en absoluto la información, por olvido o descuido.	Absorben mucha información que usan de vez en cuando, pero no la aprovechan al máximo. Además la tareas que se les dejan se convierten más bien en un tedio.		
Orientación al servicio	Se considera que la mayoría está interesada en el trabajo desarrollado, pero algunos preguntan por la nota o por la calificación, lo cual no es un objetivo.			
Gestión y manejo de recursos	No son recursivos para manejar los recursos con los que cuentan, no aprovechan la tecnología y menos aún el conocimiento de sus profesores			





COMPETENCIA	2°	3°	4°	5°
Responsabilidad ambiental	Han tomado más conciencia de lo ambiental.		Saben de lo ambiental, pero no lo usan como debería.	
Gestión de la tecnología y herramientas informáticas	Supuestamente tienen acceso, al menos en el colegio a esas herramientas, pero no las usan en todo su potencial.			
Referenciación competitiva	No suelen ser tan competitivos, son más bien asociadores y les gusta trabajar en grupo.		No son competitivos, pero tampoco trabajan como grupo. Son supremamente competitivos, siempre buscan un ganador, por más que no es el objetivo.	
Motivación al logro	Cada actividad que se realiza es esperada por los estudiantes, eso significa que se encuentran motivados por el juego, siempre se ven animados y dispuestos a ver que pasará... pero no es claro si esa motivación se refleja en logros de emprendimiento que aplicarán a su vida diaria.			
Identificación de oportunidades de negocio	No se ha manejado ese tema.		Aun les cuesta mucho, ver ideas diferentes e innovadoras, siempre piensan en lo mismo.	

Es clara la diferencia entre los estudiantes que ya llevan un proceso con el proyecto y los que no, pues sus habilidades y comportamientos son menos instintivos y más pensados, al parecer se convierte en algo innato.



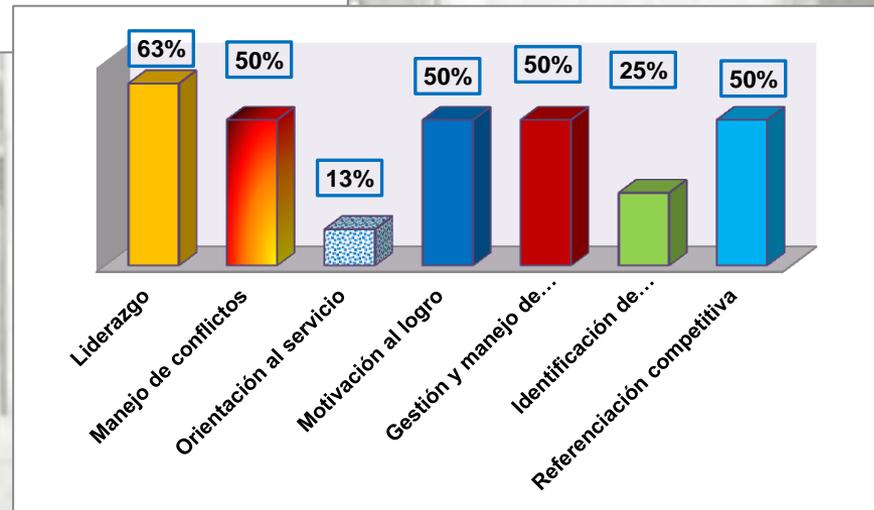
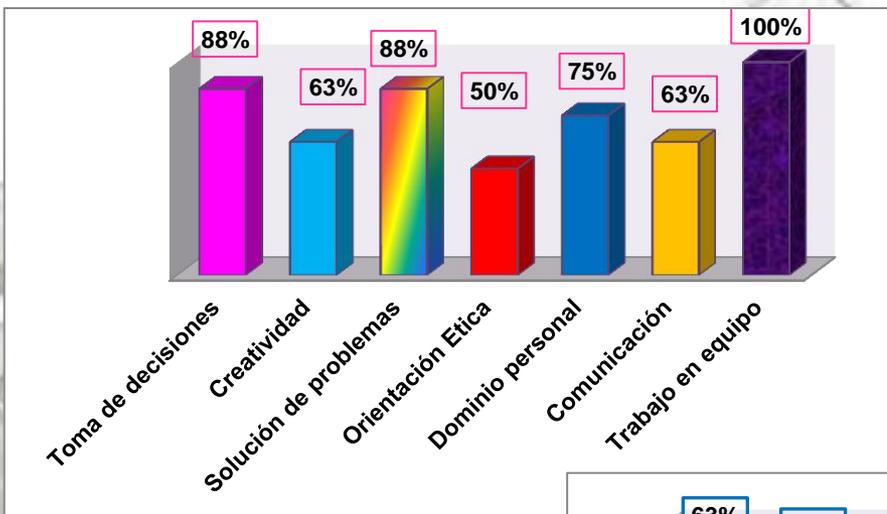


TERCERA ETAPA – 2013

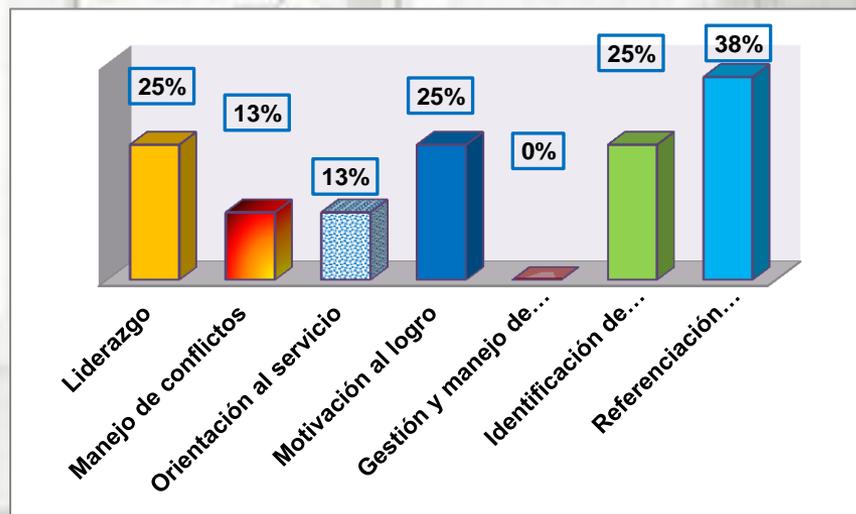
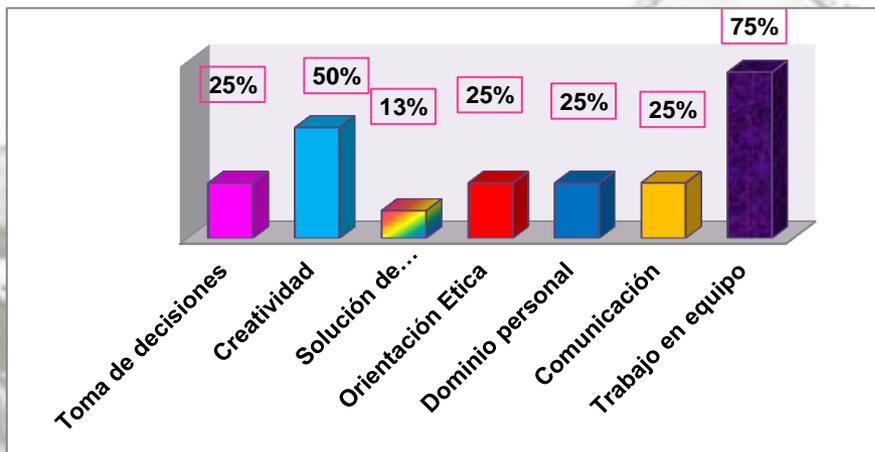
CAPACITACIÓN



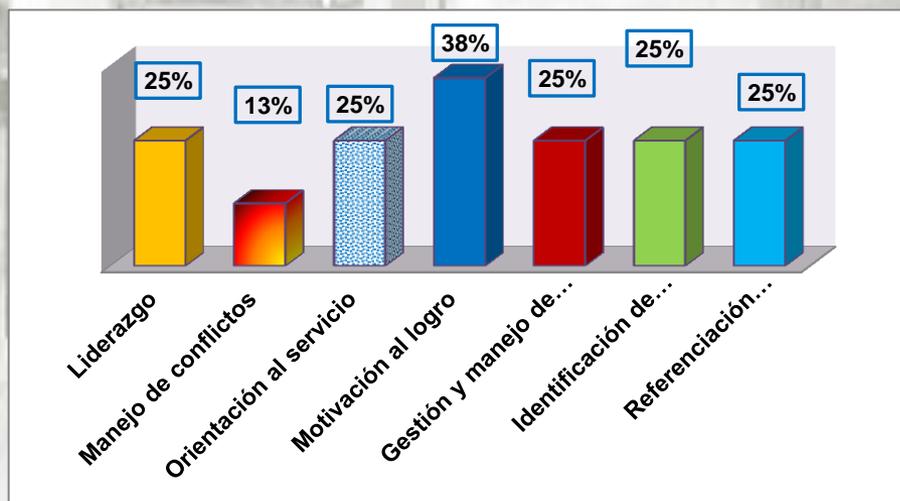
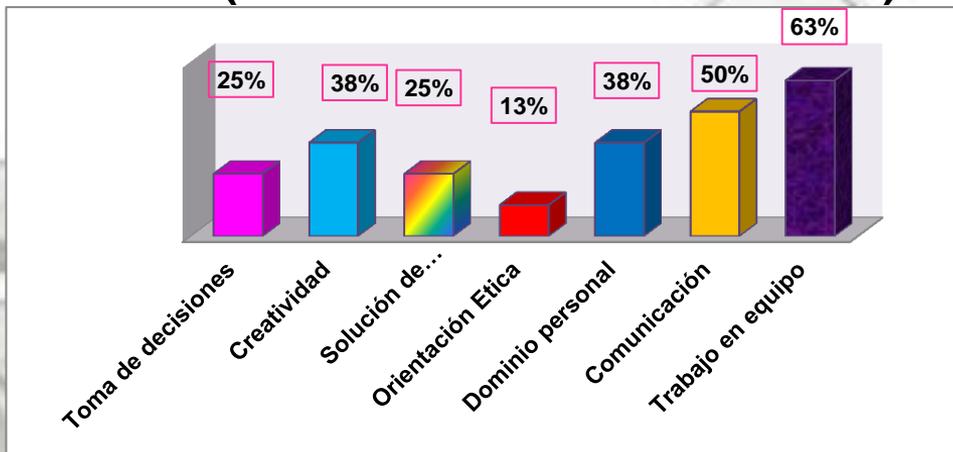
VALORE DE 1 (NADA IMPORTANTE) A 5 (MUY IMPORTANTE) LA IMPORTANCIA QUE TIENEN PARA USTED LAS SIGUIENTES COMPETENCIAS – VALORACIÓN DE CALIFICACIÓN 5 -



- VALORACIÓN DE CALIFICACIÓN 5 - VALORE DE 1 (NADA) A 5 (MUCHO), EL GRADO DE MEJORA QUE HA EVIDENCIADO EN LOS ESTUDIANTES DESDE QUE TRABAJAN EN EL PROYECTO, EN CUANTO A:



- VALORACIÓN DE CALIFICACIÓN 5 - QUÉ TAN SATISFECHO ESTÁ CON EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES DEL PROYECTO, DONDE 1 (TOTAL INSATISFECHO) Y 5 (TOTALMENTE SATISFECHO) EN CUANTO A:





OBSERVACIÓN Y/O SUGERENCIAS

- # Los estudiantes vienen reforzando de manera positiva cada una de sus competencias, lo cual repercute en sus actividades cotidianas tanto curriculares como extra curriculares, en esto influye la metodología utilizada (lúdica)
- # El proyecto viene organizándose cada vez mas y el trabajo con las cartillas agiliza el proceso , teniendo la posibilidad de organizar mejor las actividades antes de trabajar con los estudiantes
- # El trabajo ha mejorado con las nuevas estrategias, las cuales ayudan a fortalecer los conocimientos de los estudiantes, pero es importante tener mas tableros.
- # Los estudiantes están muy motivados .
- # Uno de los docentes piensa que que cada tablero debería tener un instructivo por escrito ya que, a pesar de la capacitación, en ocasiones resultan dudas y no hay material de apoyo, se pide soporte en otros docentes.





BIBLIOGRAFÍA

Vesga, R. (2008). *Emprendimiento e innovación en Colombia: ¿Qué nos está haciendo falta?* Bogotá: Universidad de los Andes.

Herrera, J., Koliatic, M. y Silva, M. (2009). *Empleados Ya: A head Hunter for the Poor.* Bogotá: Universidad de los Andes.

Franco, J. B. (2006). *Emprendimiento colombiano: Potencial creativo para el desarrollo nacional.* Bogotá. Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA).

Crespo, C. V. (1985). *El niño hacia un enfoque integrador.* (2da edición). Bogotá. Universidad Santo Tomás.

Hernández, S.R. y otros (1998). *Metodología de la investigación científica.* (2da edición). México. Editorial Mc Graw Hill.

López, Arturo Elizondo(2002). *Metodología de La Investigación.* (3ra. Edición). México. Editorial Thomson.





Carmene.mateusp@unilibrebog.edu.co
Pabloj.galeanos@unilibrebog.edu.co

