

	<p align="center"> REPUBLICA DE COLOMBIA Departamento Norte de Santander Municipio El Tarra INSTITUCIÓN EDUCATIVA FILO EL GRINGO <i>Creada mediante decreto N° 000652 del 20 nov 2013 y reorganizada mediante decreto N° 001106 del 24 de diciembre de 2020</i> <i>Resolución aprobación de estudios 006677 10/11/2022</i> Dian 900280497- Dane 254810000629 </p>	
--	--	--

INSTITUCIÓN EDUCATIVA FILO EL GRINGO
PROYECTO IMPLEMENTACIÓN DE LA CATEDRA DE
EMPRENDIMIENTO

RESPONSABLES:

DANIA VALENTINA BLANCO AMAYA
MARIA ANGELICA CONDE URANGO
NANCELINA PEDROZA PEDROZA

EL TARRA CORREGIMIENTO FILO EL GRINGO
AÑO 2025

CONTENIDO

1. PRESENTACIÓN

2. DIAGNÓSTICO

3. JUSTIFICACIÓN

5. OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GENERAL

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

6. REFERENTE CONCEPTUAL

7. MARCO LEGAL

8. TRANSVERSALIZACIÓN PEDAGÓGICA

9. PLAN DE ACCIÓN

10. RECURSOS

11. BIBLIOGRAFÍA

12. ANEXO

1. PRESENTACIÓN

El desarrollo de un país depende de la oportunidad que tenga cada ciudadano para aprender y del espacio que se le dé para desarrollar a plenitud sus potenciales. De la satisfacción que cada quien alcance y del sentido que, a través de ese aprendizaje, le dé a su vida depende no solo su bienestar sino la prosperidad colectiva. Por esta razón el mundo entero se mueve en torno a la educación como uno de los factores clave para el progreso de las Naciones, en especial, aquellas en donde la pobreza y las brechas aún marcan una distancia de desigualdad entre sus ciudadanos.

La sociedad de hoy requiere personas formadas para ejercer una ciudadanía responsable, que les permita desarrollarse integralmente como seres humanos; que les dé plena libertad para crear y participar de manera activa y significativa en las transformaciones de su entorno y que les brinde las herramientas para desempeñarse con eficiencia en un mundo caracterizado por nuevas y más complejas exigencias en materia laboral y productiva.

Conscientes de esta realidad LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FILO EL GRINGO Reconoce, a su vez, en la ciencia y la innovación un eje central para el fortalecimiento de todas las esferas, tanto en lo económico como en lo social. La intención es promover e implementar una cultura de innovación y emprendimiento en la institución.

2. DIAGNOSTICO

La Institución Educativa Filo el Gringo está ubicada en el centro oriente del municipio El Tarra, en el corregimiento Filo el Gringo; Este corregimiento tiene un vínculo directo con la institución donde oferta su servicio educativo a un aproximado de 600 familias. Dentro de las necesidades educativas de la población identificada tenemos individuos que van desde la primera infancia, básica primaria y secundaria y media rural, ofertada entre sus 16 sedes educativas rurales, entre los 3 y 18 años, del corregimiento Filo el Gringo, y la zona geográfica de influencia a la institución con modelos educativos flexibles: modelo educación inicial (MEIR), transición escuela nueva, post primaria y media académica rural, así también como grupos indígenas y/o extranjeros niños, niñas y jóvenes indígenas o extranjeros, entre los 3 y 18 años de edad, con dominio del idioma español, en concordancia con los requisitos de admisión establecidos en el manual de convivencia y que vivan en la zona geográfica de influencia de la institución, jóvenes trabajadores y/o iletrados en extra edad, mayores de 9 años para iniciar la educación básica primaria y mayores de 13 años para iniciar la educación básica secundaria; que por razones de tipo familiar, económico o social, hayan desertado del sistema educativo. Se les ofrece iniciar o retomar sus estudios, a través del modelo educativo flexible Ser Humano.

La actividad económica se basa principalmente en el cultivo de productos agrícolas como el cacao, el plátano, la yuca, el maíz, frutales y actividad ganadera, dicho corregimiento es un corredor comercial y/o de encuentro para las familias de veredas aledañas, hecho que indudablemente favorece la actividad económica de las familias. Dentro de las celebraciones culturales del corregimiento podemos resaltar las desarrolladas durante el mes de septiembre como lo es el festival campesino, donde se llevan a cabo diversidad de actividades por pobladores anfitriones y aledaños. En la actualidad la institución educativa cuenta con una planta docente nombrada de 48 educadores con formación académica que va desde normalistas, licenciados, profesionales, especialistas y magister en diferentes áreas del conocimiento.

3. JUSTIFICACIÓN

El crecimiento exponencial de la información disponible y de los cambios que afectan la vida cotidiana de cada individuo, pero también de las instituciones de todo tipo, plantean nuevos retos a aquellos que vivimos en esta época. Frente a esto no hay opciones. O se asume una actitud proactiva, emprendedora frente a la existencia, a los retos de la vida cotidiana en lo personal y social o se es relegado a un lado del camino donde se observará desde condiciones de miseria como el mundo avanza y aprovecha todas las oportunidades disponibles.

La escuela como ente activo de la sociedad tiene la obligación de propiciar actividades orientadas a la promoción de cultura para el emprendimiento de acuerdo a los parámetros establecidos en la ley y con el apoyo de las asociaciones de padres y madres de familia y transmitir en todos los niveles escolares conocimientos y actitudes favorables al emprendimiento, la innovación y la creatividad, así como también desarrollar y promover actividades como: ferias empresariales, foros, seminarios, microrredes de negocios, concursos y demás encaminados a vislumbrar el sector productivo

El emprendimiento es una forma de pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades, planteada con visión global y llevada a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado, su resultado es la creación de valor que beneficia a la empresa, la economía y la sociedad. (Ley 1014 de 2006, art. 1°).

El desarrollo humano integral es “el proceso de expansión de las capacidades de las personas que amplían sus opciones y oportunidades” (PNUD, 2007). En este sentido, el desarrollo humano integral está relacionado con el fortalecimiento de capacidades desde todas las dimensiones del ser humano, que le permitan generar acciones en todos los ámbitos de su vida en pro de su progreso y bienestar.

La cultura es entendida como un conjunto de valores, creencias, ideologías, hábitos, costumbres y normas, que comparten los individuos en la organización y que surgen de la interrelación social, los cuales generan patrones de comportamiento colectivos que establece una identidad entre sus miembros y los identifica de otra organización. (Ley 1014 de 2006, art. 1°).

4. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Promover el espíritu emprendedor en toda la comunidad educativa de la Institución Educativa Filo El Gringo de El Municipio El Tarra, para fomentar una actitud favorable de emprendimiento e innovación desarrollando competencias para la creación de empresas, mediante la formación en competencias básicas, competencias laborales y competencias ciudadanas a través de una cátedra de emprendimiento.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Crear y fortalecer aspectos y valores del desarrollo humano y de la construcción de comunidad.
- Lograr el desarrollo de personas integrales en sus aspectos personales, cívicos, sociales y como seres productivos.
- Contribuir al mejoramiento de las capacidades, habilidades y destrezas en las personas, que les permitan emprender iniciativas para la generación de ingresos por su propia cuenta.
- Promover alternativas que permitan el acercamiento de la institución educativa al mundo productivo.
- Fomentar la cultura de la cooperación el trabajo colaborativo y el ahorro, así como orientar sobre las distintas formas de asociatividad.

5. REFERENTE CONCEPTUAL

Para comprender e interpretar el sentido de la cultura del emprendimiento es necesario tener en cuenta los conceptos que se presentan a continuación, los cuales constituyen referentes teóricos que pueden ser enriquecidos a partir de las experiencias vividas en el establecimiento educativo.

El emprendimiento en los establecimientos educativos

El emprendimiento es una forma de pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades, planteadas con visión global y llevada a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado, su resultado es la creación de valor que beneficia a la empresa, la economía y la sociedad. (Ley 1014 de 2006, art. 1°).

En los establecimientos educativos, el emprendimiento, el emprendimiento, desde un enfoque de desarrollo humano integral es entendido como una forma de pensar, sentir y actuar para la creación de valor, lo cual permite a la comunidad educativa proponer espacios y escenarios de formación para:

- Construir conocimientos y desarrollar hábitos, actitudes y valores necesarios para generar acciones orientadas al mejoramiento personal y a la transformación del entorno y de la sociedad.
- dar soluciones a las necesidades humanas presentes en la comunidad, con un sentido de ética y responsabilidad social y una perspectiva de desarrollo sostenible;
- Promover la cooperación y el trabajo en equipo en todos los miembros de la comunidad.
- Fortalecer en los estudiantes la capacidad de acceder a diferentes alternativas laborales y a posibilidades de emprender y construir empresa
- Consolidar procesos de articulación del establecimiento educativo con el sector productivo, la educación superior y la educación para el trabajo.

Se entiende por actitud emprendedora la disposición personal a actuar de forma proactiva frente a cualquier situación de la vida. Esta actitud genera ideas innovadoras que pueden materializarse en proyectos o alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemáticas. Así mismo, propicia el crecimiento y la mejora permanente del proyecto de vida.

La cultura del emprendimiento

La cultura es entendida como un conjunto de valores, creencias, ideologías, hábitos, costumbres y normas, que comparten los individuos en la organización y que surgen de la interrelación social, los cuales generan patrones de comportamiento colectivos que establece una identidad entre sus miembros y los identifica de otra organización. (Ley 1014 de 2006, art. 1°).

La cultura del emprendimiento se fomenta de manera gradual: en los niveles de preescolar, básica, y media a partir de las competencias básicas y ciudadanas, se trabajan los procesos nocionales y elementales del emprendimiento; y en la educación media se consolidan las actitudes y conocimientos básicos, para la empresarialidad. Esta se constituye en oportunidad para que el estudiante materialice sus actitudes emprendedoras y para la empresarialidad en el desarrollo de actividades y proyectos orientados a la creación de empresa con perspectiva de desarrollo sostenible con productividad económica, cultural, científica, tecnológica, deportiva o artística, entre otras.

Actitudes emprendedoras

La actitud emprendedora se hace realidad cuando los niños, las niñas y jóvenes adquieren, entre otras, determinadas maneras de pensar, sentir y actuar, que desarrollan desde la formación de sus competencias básicas, ciudadanas y laborales específicas.

Se entiende por actitud emprendedora la disposición personal a actuar de forma proactiva frente a cualquier situación de la vida. Esta actitud genera ideas innovadoras que pueden materializarse en proyectos o alternativas para la satisfacción de necesidades y solución de problemáticas. Así mismo, propicia el crecimiento y la mejora permanente del proyecto de vida



¿Cómo fomentar una cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos?

El fomento de la cultura del emprendimiento y su formación en los niveles de educación preescolar, básica y media es de carácter obligatorio, de acuerdo con lo establecido en el artículo 13 de la Ley 1014 de 2006. Esto requiere un esfuerzo coordinado y sostenido por parte del establecimiento educativo, así como una estructura organizacional coherente y dotada de un horizonte institucional orientado hacia la formación de personas integrales, con proyectos de vida con perspectiva de desarrollo sostenible y con las competencias necesarias para hacer frente a los desafíos del mundo educativo, familiar, productivo y social.

Para ello, cada una de las dimensiones de la gestión institucional con sus respectivos actores puede vincularse de manera explícita y organizada a la generación de ambientes que contribuyan a la consolidación de la cultura del emprendimiento.

Tipos de emprendimiento

Como expresión del fomento a la Cultura Institucional del Emprendimiento en los Establecimientos Educativos, desde el preescolar a la educación media pueden adelantarse diversas experiencias de aprendizaje para promover el desarrollo de competencias básicas, ciudadanas y laborales específicas en los estudiantes, que promuevan simultáneamente diversos tipos de emprendimiento escolar, entre los que se destacan:

Científico y/o tecnológico: implica la investigación y apropiación de conocimiento conducente al desarrollo, adaptación o mejoramiento de sistemas, artefactos o procedimientos para satisfacer necesidades, en los diversos ámbitos de la actividad humana y social, ya sea: alimentación, vestido, salud, vivienda, recreación, comunicaciones, transporte, entre otras actividades.

Ambiental: el emprendimiento ambiental o verde son las formas de pensar, de sentir y de actuar desde una conciencia ambiental, a través de la generación de iniciativas e ideas que favorezca el desarrollo de la creatividad y la innovación para hacer buen uso de los recursos del medio y generar desarrollo sostenible con una visión sistémica. Corresponde a propuestas de mejoramiento del entorno y el medio ambiente en un enfoque de desarrollo humano sostenible. Se pueden desarrollar, entre otras estrategias, a través de los Proyectos Ambientales Escolares (PRAE) y adelantarse en cooperación con instituciones gubernamentales o no gubernamentales, secretarías que apoyan las iniciativas para la conservación y preservación del medio ambiente.

Deportivo: es entendido como una forma de pensar y actuar centrada en las oportunidades que brinda el contexto para la realización de programas o eventos deportivos, recreativos y/o de actividad física, planteada con una visión global y llevada a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado. Se desarrolla en el campo de las manifestaciones corporales, motrices y sociales, considerando que son innumerables las invenciones de juegos, deportes, olimpiadas o múltiples modalidades de competencia física y expresión motriz, propias de cada cultura en cada sociedad en un momento histórico determinado.

Cultural y/o artístico: procesos educativos intencionalmente orientados a la creación, participación y liderazgo de actividades y proyectos artísticos y culturales a partir del desarrollo de competencias básicas y ciudadanas en los estudiantes, del fomento de sus capacidades creativas e innovadoras y el desarrollo de competencias laborales específicas, cuando así se requiera. Se expresa en actividades o proyectos diversos: musicales (sean de creación o interpretación instrumental o coral), teatrales, danza y pintura, audiovisuales o de animación; periodísticos; literarios; entre otros. Hoy han ganado relevancia las industrias culturales y creativas, que incluyen la edición impresa y multimedia, la producción cinematográfica y audiovisual, la industria fonográfica, la artesanía y el diseño.

Social: está asociado tanto a la concepción y desarrollo de todo proyecto educativo, como a la proyección social que todo establecimiento debe realizar como compromiso con la comunidad educativa y con la comunidad circundante. Es un concepto inherente a la gestión institucional, caracterizado por un conjunto de propuestas que pretenden responder de manera efectiva a necesidades, problemáticas e intereses de un grupo social, sustentadas en el diagnóstico que toda institución establece como punto de partida de su gestión. Desde este punto de vista se articula directamente con la misión, visión, objetivos, entre otros componentes del horizonte institucional, y desde allí genera un despliegue de acciones y responsabilidades centradas en responder a las necesidades e intereses de la comunidad educativa y su región.

Empresarial: el Emprendimiento Empresarial Escolar (EEE) corresponde a un proceso educativo intencionalmente orientado a la creación, liderazgo y fortalecimiento de actividades, procesos o proyectos pedagógicos, económicamente productivos. Se promueve fundamentalmente en la educación media e implica experiencias de aprendizaje conducentes al desarrollo, la promoción y comercialización de productos o servicios que satisfagan expectativas y necesidades de las personas.

Tales emprendimientos se fomentan mediante procesos pedagógicos que toman en consideración el entorno social, cultural, económico y productivo en el que se desarrollan y convocan la acción decidida y comprometida de los diversos estamentos de la comunidad educativa y de su entorno. Frecuentemente, requieren de la interacción coordinada de las diversas áreas curriculares y proyectos pedagógicos que hacen parte del currículo escolar.

Actitudes para la empresarialidad

Son aquellas actitudes que predisponen la persona hacia la actividad empresarial. En el contexto escolar se promueven desde la formación de competencias básicas y ciudadanas y desde las competencias laborales específicas para la empresarialidad o las que pueda requerir la creación de una empresa o una unidad productiva, en particular.

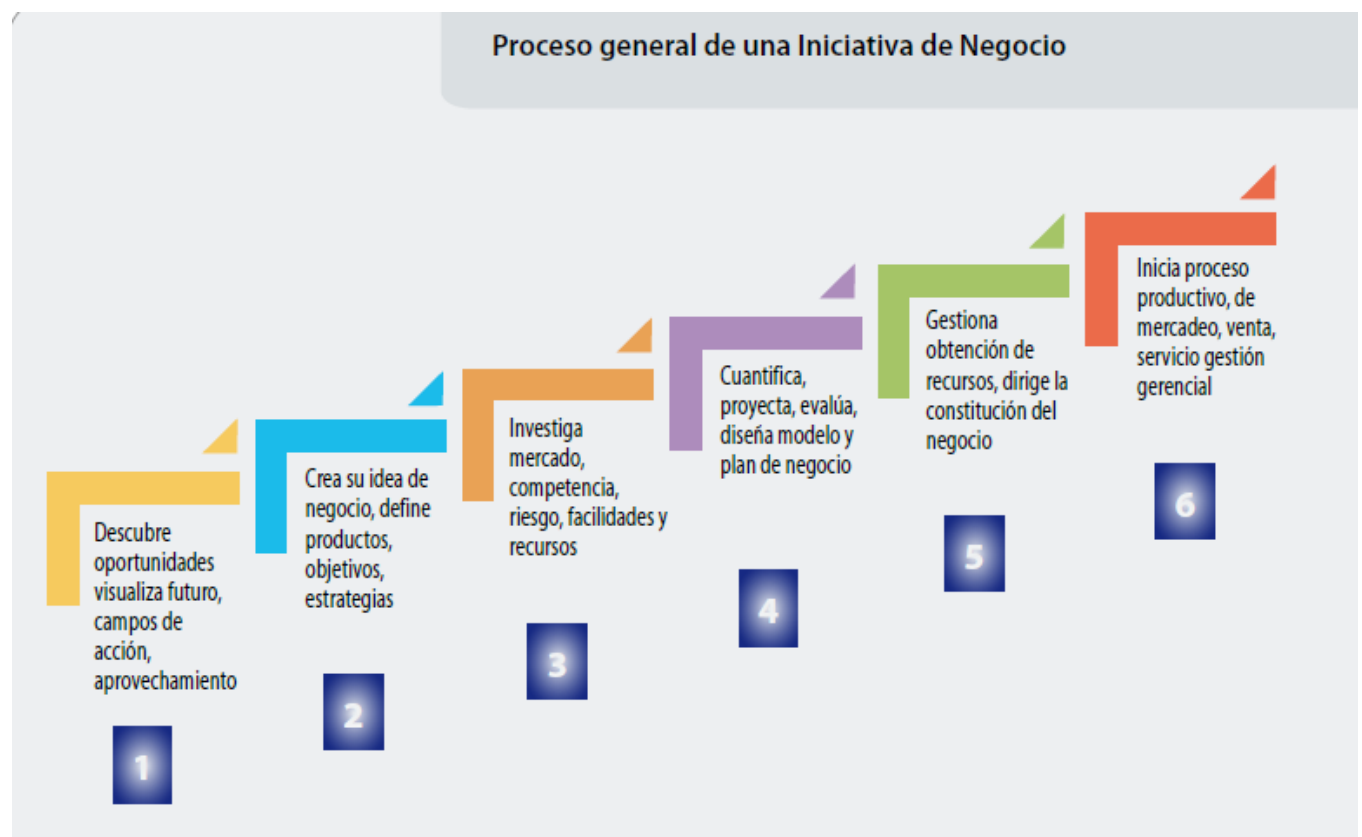
Las actitudes para la empresarialidad parten del desarrollo de las actitudes para el emprendimiento y se deben perfeccionar en mayor profundidad y detalle para ambientes más complejos, estas actitudes y conocimientos para el fomento de la cultura de la empresarialidad pueden ser entre otras:



Iniciativa de Negocio

Las oportunidades de negocio se crean en la mente de quien sabe leer e interpretar la realidad y las variables del contexto, las oportunidades, los riesgos y las facilidades del entorno, las perspectivas de futuro y, especialmente, su propia capacidad, sus fortalezas y el alcance y sostenibilidad que puedan tener en el largo plazo, sus habilidades para enfrentar las complejidades, incertidumbres y retos de distinta índole que puedan aparecer en su camino.

Se tendrá una iniciativa de negocio cuando el énfasis se dirige hacia la oportunidad y su aprovechamiento productivo. La siguiente es una forma de interpretación del proceso general de una iniciativa de Negocio, que incorpora las actitudes del emprendimiento:

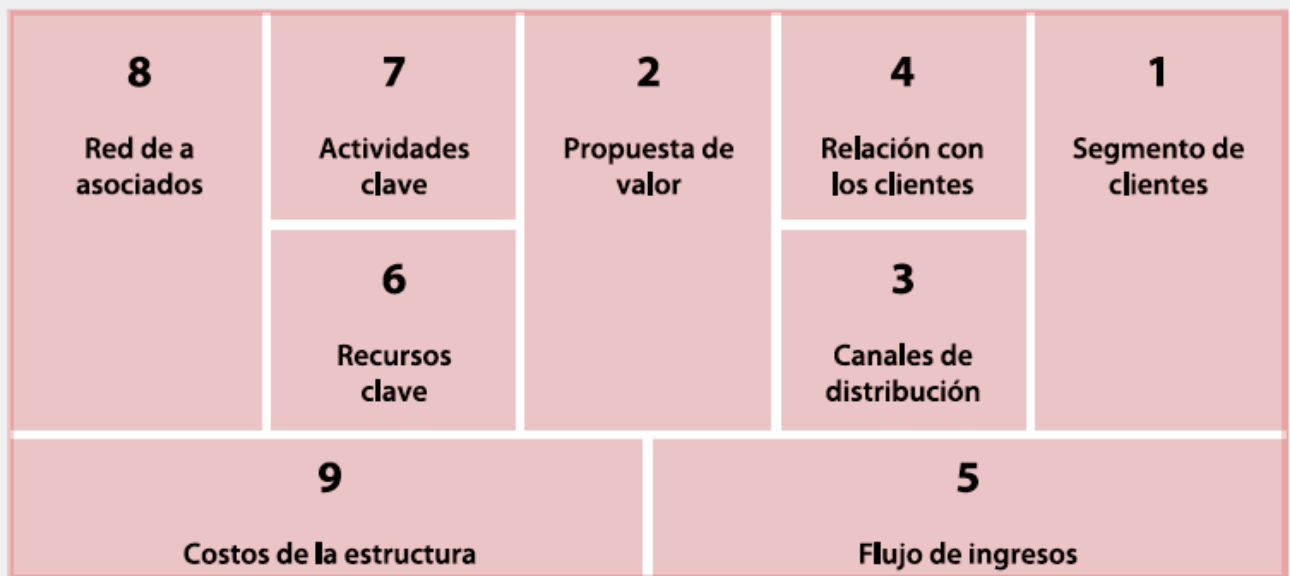


Modelo de Negocio

El Modelo de Negocio se entiende como una metodología que permite diseñar, en la práctica, los núcleos y relaciones clave del negocio donde se crea y se entrega valor. El proceso de elaboración permite la identificación de fortalezas según la capacidad de crear valor, las debilidades en función del valor que dejan escapar, las oportunidades como posibles fuentes de valor, y las amenazas como riesgos de pérdida de valor.

Existen múltiples formas de Modelo de Negocios, según el tipo de organización, sector, mercado, tamaño, contexto y filosofía del emprendedor, empresario, o inversionista, pero prácticamente todas, en los últimos años, han surgido de la metodología diseñada por Osterwalder (2006): CANVAS o lienzo, sobre el cual se diseña el Modelo, en nueve núcleos relacionales que muestran el proceso de creación y entrega de valor en una forma que facilita su continua revisión.

Modelo de Negocio CANVAS



Este es un modelo que integra los atributos del emprendimiento en la generación de respuestas a cada factor del modelo y los atributos de la empresarialidad, en cuanto significa comprensión integral o gerencial del modelo, para tomar decisiones de gestión, de negociación, de presentación del negocio a potenciales inversionistas interesados en sus ingresos.

El modelo se desarrolla participativamente como juego creativo de ideas entre los proponentes o creadores del negocio, con las cuales se responde a cada factor del lienzo (CANVAS) en el mismo orden de la numeración señalada

- **Segmento de clientes:** precisa a quién o a qué grupo de población se dirige el producto, bien o servicio que se pretende ofrecer, cuántos y en qué lugar se localizan, cuáles son sus gustos y capacidad de compra...
- **Propuesta de valor:** identifica claramente el producto, bien o servicio que se ofrece con los atributos de valor que lo diferencian: calidad, precio, forma, facilidad de uso, de adquisición, garantía, servicio...
- **Canales de distribución:** determina la forma en que se va a hacer llegar el producto al cliente y la manera como lo puede comprar, en punto de venta, o en supermercados, o en tiendas, a domicilio, por internet...
- **Relación con los clientes:** define la manera como se va a establecer y mantener la comunicación y la atención, quejas y reclamos con los clientes, formas de servicio: personalizada, virtual, telefónica, o por representantes...
- **Flujo de ingresos:** calcula y proyecta las ventas según el cumplimiento de las anteriores condiciones determinando el nivel y flujo de ingresos y la forma de captarlos y asegurarlo.
- **Recursos clave:** describe la tecnología, equipos y recursos que utiliza para la producción de su propuesta de valor, su tamaño, capacidad y forma de manejo y de mantenimiento...
- **Actividades clave:** define las actividades que es necesario desarrollar para el manejo y mantenimiento de los recursos clave, para la producción de la propuesta de valor, para su distribución, para mantener el contacto con el cliente y para administrar los ingresos...
- **Red de asociados:** identifica las personas que debe contratar o ha contratado para desarrollar las actividades clave y que le servirán de apoyo y garantía para establecer, mantener y desarrollar el negocio...
- **Costos de la estructura:** reúne los costos de todos los factores anteriores para balancear con los ingresos presupuestados y determinar sus expectativas de ganancia y beneficio...

De ahí la importancia de conocer los Estudios regionales sobre Emprendimiento y Cadenas Productivas, de las Agendas de Competitividad Regional y las distintas orientaciones y documentos relacionados en la Red Nacional y en las Redes Regionales de Emprendimiento (RRE).

¿CÓMO FOMENTAR UNA CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTABLECIMIENTOS EDUCATIVOS?

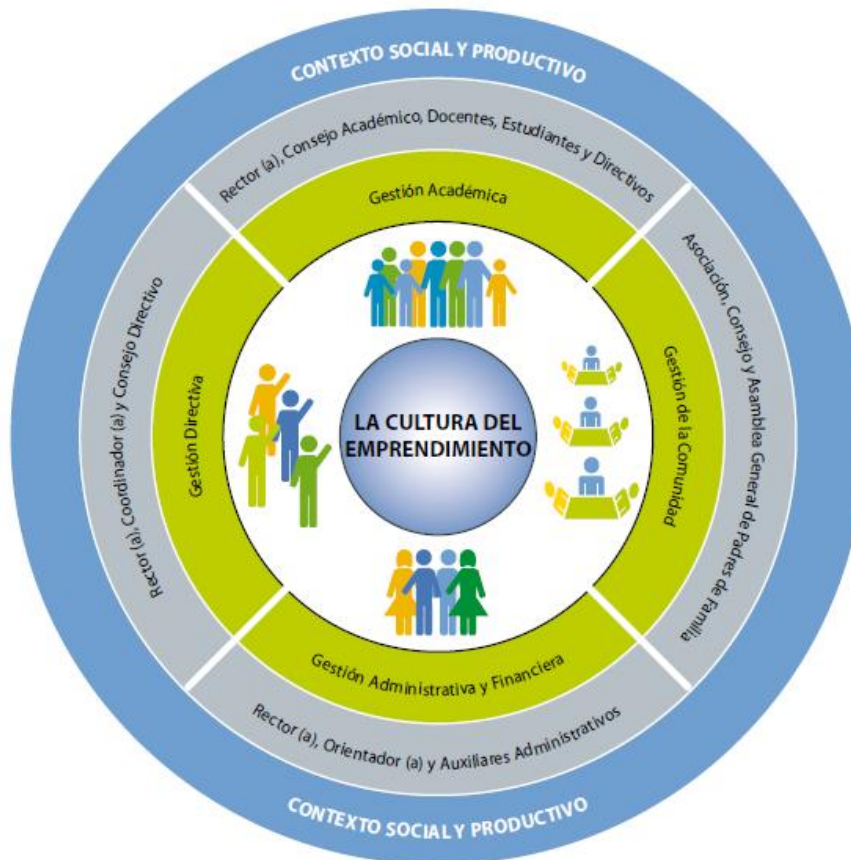
El fomento de la cultura del emprendimiento y su formación en los niveles de educación preescolar, básica y media es de carácter obligatorio, de acuerdo con lo establecido en el artículo 13 de la Ley 1014 de 2006. Esto requiere un esfuerzo coordinado y sostenido por parte del establecimiento educativo, así como una estructura organizacional coherente y dotada de un horizonte institucional orientado hacia la formación de personas integrales, con proyectos de vida con perspectiva de desarrollo sostenible y con las competencias necesarias para hacer frente a los desafíos del mundo educativo, familiar, productivo y social.

Para ello, cada una de las dimensiones de la gestión institucional con sus respectivos actores puede vincularse de manera explícita y organizada a la generación de ambientes que contribuyan a la consolidación de la cultura del emprendimiento.

Esto es posible gracias a una adecuada combinación de actividades, recursos, estrategias y herramientas que de manera integrada se orienten hacia el fortalecimiento, la reflexión y la ejemplificación de actitudes emprendedoras en todos los miembros de la comunidad educativa y a través de todos los espacios de interacción en la vida institucional.

Esta dinámica se puede entender de acuerdo con las ideas orientadoras que se exponen a continuación.

Cultura del emprendimiento en la Gestión Institucional



LA GESTIÓN DIRECTIVA EN LA CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO

La gestión directiva reúne el conjunto de procesos que orientan al establecimiento educativo hacia el logro de los propósitos planteados en el Proyecto Educativo Institucional (PEI), y/o (PEC) Proyecto Educativo Comunitario los cuales se establecen en el horizonte institucional y se direccionan de manera estratégica en la gestión escolar. Entre los propósitos fundamentales de este conjunto de procesos está la generación de una cultura que permita dinamizar los ideales, valores y principios que la identifiquen y proyecten hacia la consecución sostenida de metas y de mejores resultados

Un establecimiento educativo que se proyecta desde su gestión directiva hacia la creación y consolidación de una cultura del emprendimiento debe evidenciar:

- un proyecto educativo institucional con visión y proyección, que se anticipe a los cambios y permita posicionar una imagen en términos de gestión y resultados con elementos claramente diferenciadores y significativos.
- claridad y despliegue institucional de su razón de ser y su proyección en el corto y mediano plazo, con un enfoque orientado a la dinamización y consolidación de una cultura del emprendimiento.
- un equipo directivo que inspira orienta y mantiene una visión prospectiva de la dinámica institucional, motiva y administra de manera eficiente los procesos.
- un adecuado ejercicio de mejoramiento permanente de los procesos en términos de planeación, ejecución, evaluación y ajustes, de tal manera que toda acción se realice con alto grado de conciencia y compromiso.

LA GESTIÓN ADMINISTRATIVA Y FINANCIERA EN LA CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO

El funcionamiento de un establecimiento educativo se soporta en la gestión administrativa y financiera, y precisamente desde ésta se planean y desarrollan acciones que buscan el mejoramiento institucional, el procesamiento de la información para la toma de decisiones, el uso y la optimización de recursos, así como la actualización de la infraestructura con visión y proyección.

Específicamente, los procesos que se adelantan desde la gestión administrativa y financiera contribuyen de manera directa a la estructuración y consolidación de una cultura del emprendimiento cuando fortalecen:

- la capacidad para el adecuado aprovechamiento y mantenimiento de los recursos que tiene el establecimiento educativo, generando hábitos, prácticas y costumbres en todos los miembros de la comunidad educativa que evidencien actitudes emprendedoras, innovadoras y creativas;
- los procesos de mejora institucional, anticipándose a los cambios, con una clara actitud de optimización y uso de recursos que oriente e involucre a todos los integrantes de la comunidad;

- las acciones de control, evaluación y ajustes de los procesos de toda la gestión institucional, manteniendo en óptimas condiciones el soporte administrativo, académico y financiero que permita la utilización y el aprovechamiento de una completa, veraz y actualizada información en los procesos de toma de decisiones;
- los procesos de formación del talento humano en la línea de desarrollo personal y profesional, que desarrollen de forma estratégica actitudes emprendedoras para poner en acción el proyecto educativo institucional.

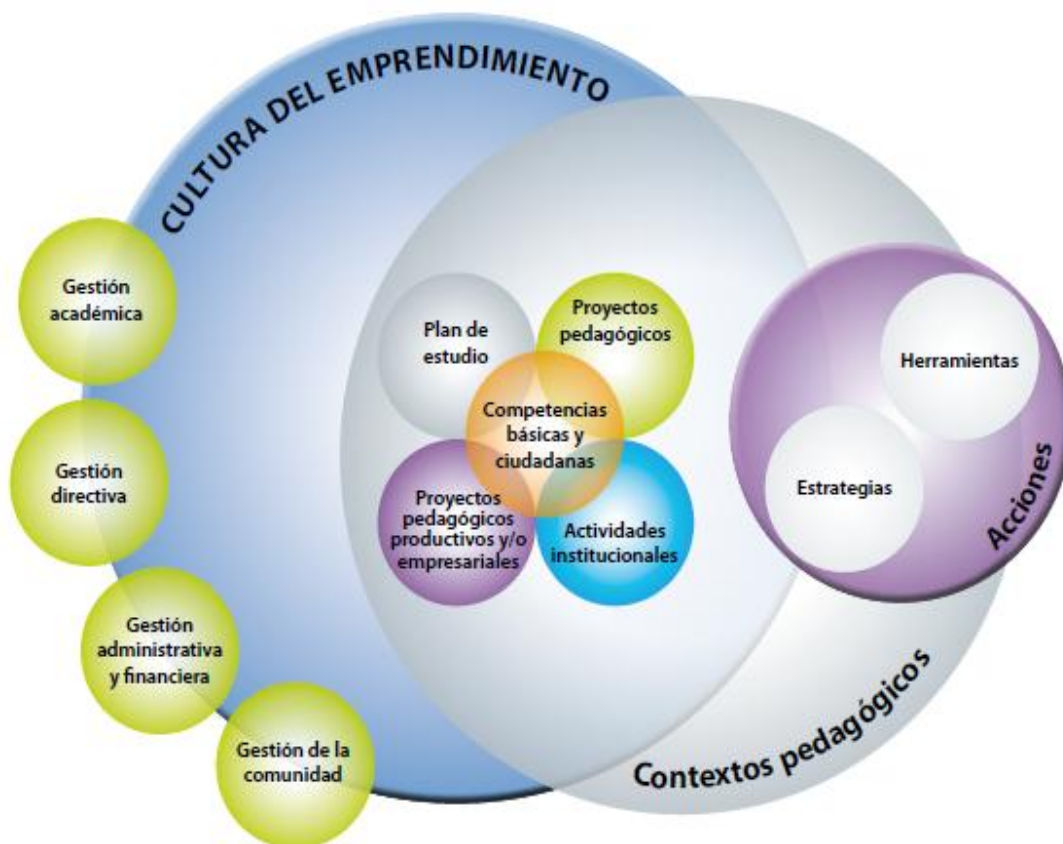
LA GESTIÓN ACADÉMICA EN LA CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO

Al ser responsable de las acciones pedagógicas y curriculares para lograr que los estudiantes desarrollen las competencias necesarias para su adecuado desempeño personal, social y profesional, la gestión académica debe implementar un diseño curricular, promover prácticas pedagógicas y diseñar actividades de aula que generen en los niños, las niñas y jóvenes conciencia de su papel protagónico en el avance de la sociedad, visión hacia el cambio y el mejoramiento de sus condiciones y su calidad de vida, manifestaciones éstas de actitudes emprendedoras.

Por lo tanto, es compromiso de los establecimientos educativos estructurar una propuesta curricular centrada en la adecuada formación de competencias básicas y ciudadanas en diferentes contextos pedagógicos, que permita alinear los programas, estrategias y procesos hacia el desarrollo de actitudes emprendedoras y de la empresarialidad.

Es importante que la cultura del emprendimiento se promueva desde el currículo, con todas sus áreas y espacios de formación, de tal manera que se atienda a las necesidades, intereses y expectativas presentes en el entorno, y se responda al cumplimiento de los proyectos de vida personales, sociales y comunitarios. Esto se logra con un sistema dinámico de gestión académica que promueva el desarrollo de las competencias básicas y ciudadanas, en la interrelación de los diversos espacios de formación, como los planes de área, los proyectos pedagógicos, las actividades institucionales y los proyectos pedagógicos productivos y/o empresariales.

Sistema de gestión académica: competencias básicas y ciudadanas



LAS COMPETENCIAS BÁSICAS Y CIUDADANAS EN EL FOMENTO DE LA CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO

Es importante recordar que las competencias son entendidas como “un saber hacer en situaciones concretas que requieren la aplicación creativa, flexible y responsable de conocimientos, habilidades y actitudes” (MEN, 2006). Esta noción de competencia corresponde a la expresión del “ser”, que implica el dominio de:

- conocimientos, que comportan un saber
- habilidades y destrezas, que se expresan en saber hacer
- actitudes, valores, afectos y creencias, que connotan el saber ser.

Así, en la perspectiva del desarrollo de competencias, en el marco de la cultura del emprendimiento, se ha de plantear el desarrollo de actitudes emprendedoras y para la empresarialidad, en la perspectiva del saber ser. En tal sentido, desde las competencias básicas y ciudadanas se desarrollan actitudes emprendedoras y para la empresarialidad en los estudiantes, tal como describe en el recuadro.

Las competencias básicas y ciudadanas en la cultura del emprendimiento

MATEMÁTICAS	<p>Contribuyen al desarrollo de diferentes tipos de pensamiento lógico y matemático, procesos mentales útiles para el análisis de situaciones problema y para el desempeño activo y crítico en la vida social y política. Dichas competencias le brindan al estudiante las herramientas necesarias para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tomar decisiones informadas y sustentadas, que favorecen el desarrollo de una ciudadanía crítica para la transformación de la sociedad; • manifestar una actitud mental analítica y perseverante ante cualquier acción que emprenda el estudiante; • comprender dinámicas y sistemas que le permitan buscar exitosamente diversas alternativas hasta llegar a la solución de un problema presente en cualquier ámbito de su vida.
CIENTÍFICAS	<p>Contribuyen a la formación de personas capaces de observar, analizar, indagar y explicar lo que sucede a su alrededor para lograr nuevas comprensiones, compartir y debatir sus inquietudes y buscar soluciones a problemas, a través de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • permitir que el estudiante use creativa y estratégicamente herramientas para investigar, identificar e interpretar la realidad que acontece en su contexto espacial y temporal, así como las experiencias de la vida misma; • promover la reflexión y la apertura al cambio, y favorecer en el estudiante la sensibilidad frente a la realidad social y su proyección para transformar el entorno.

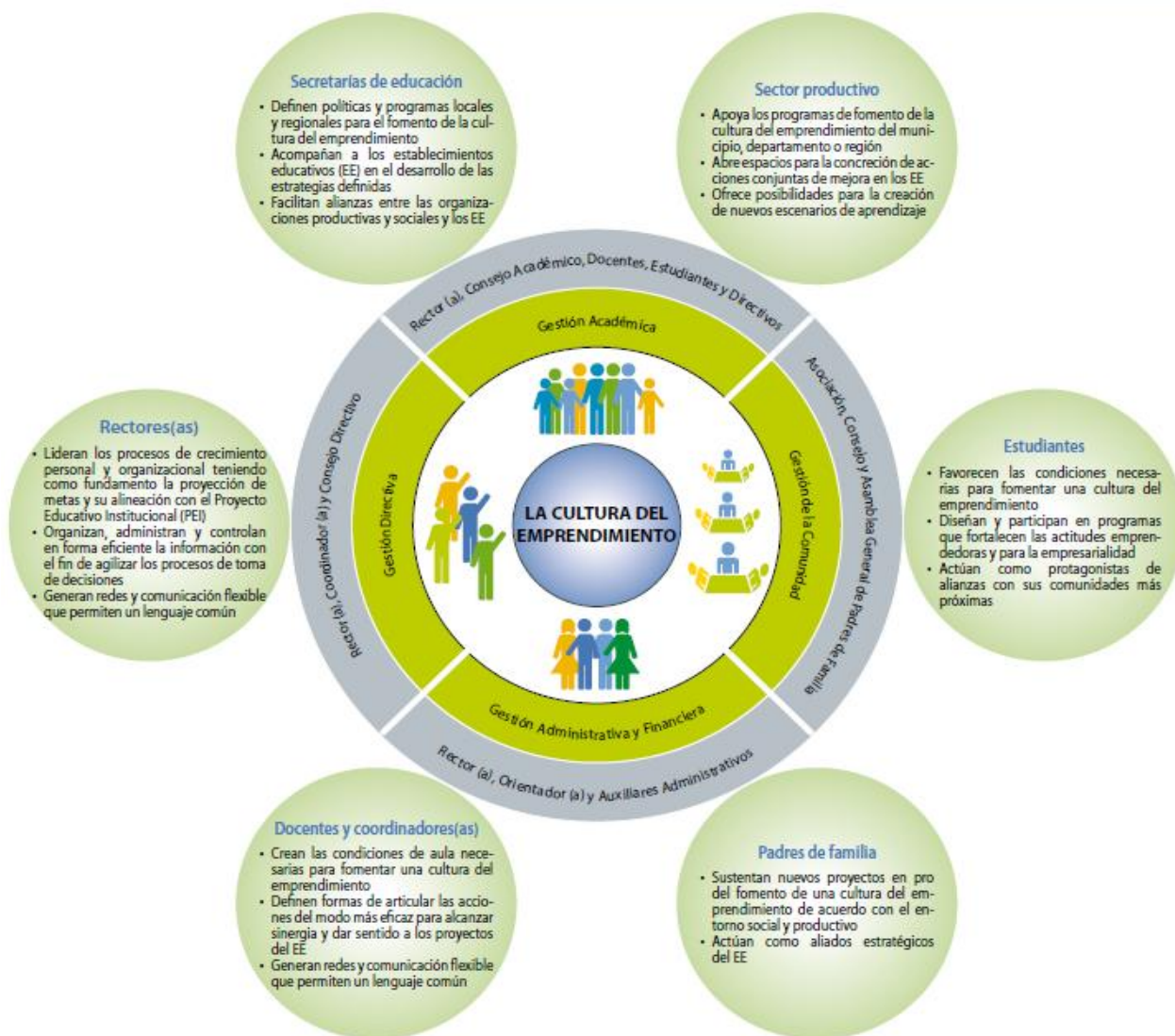
LENGUAJE	<p>Permiten enriquecer la dimensión de comunicación, transmisión de información, representación de la realidad, expresión de sentimientos, potencialidades estéticas, el ejercicio de la ciudadanía responsable y el sentido de la propia existencia, brindando a los estudiantes herramientas cognitivas para conocer y tomar posesión de su realidad natural y sociocultural, y para asumir conciencia sobre sí mismos. Desde el punto de vista social y como aporte significativo a las actitudes emprendedoras, estas competencias sirven a los estudiantes para:</p> <ul style="list-style-type: none"> • interpretar el entorno y compartir experiencias, pensamientos, valores, conocimientos y puntos de vista, elementos fundamentales para construir espacios de interacción, participar en procesos de construcción y generar hechos para su transformación. • actuar autónomamente con un comportamiento autorregulado y capacidad para planificar y monitorear sus acciones de acuerdo con sus propósitos. • comunicar técnicamente ideas, en forma gráfica, textual o iconográfica, para el desarrollo de actividades o proyectos.
CIUDADANAS	<p>Favorecen el desarrollo integral de personas con claro sentido de ciudadanía, capaces de participar activa y responsablemente en las decisiones colectivas de manera democrática para resolver conflictos en forma pacífica y respetar la diversidad humana. Es a través de estas competencias que los estudiantes logran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • desarrollar hábitos, actitudes y costumbres para una convivencia sana y pacífica en los diferentes contextos, en los cuales los compromisos superan la concepción de deberes y los conflictos se transforman en oportunidades de mejora; • participar y liderar constructivamente en procesos democráticos con criterio de justicia, solidaridad y equidad, y con actitudes emprendedoras que mejoren su calidad de vida y la de su comunidad; • reconocer y respetar la diversidad y mantener una actitud crítica frente a la discriminación y exclusión.

ACTORES Y ROLES EN LA CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO

La implementación de cada una de las acciones, herramientas y estrategias en el establecimiento educativo con el propósito de generar una cultura del emprendimiento

requiere la participación y el compromiso de todos y cada uno de los actores presentes en la comunidad educativa. Para ello es importante tener como referencia los roles que deben desempeñar, en la ejecución de los procesos, todas las áreas de la gestión institucional.

Actores y roles en la cultura del emprendimiento



6. MARCO LEGAL

La ley 1014, de enero 26 de 2006 (fomento a la cultura del emprendimiento) en su artículo 13: enseñanza obligatoria ordena la definición de un área específica de formación para el emprendimiento y la generación de empresas, la cual debe incorporarse y desarrollarse a través de todo el plan de estudios en la institución

La formación en competencias laborales generales en todos los estudiantes de educación básica y media es uno de los objetivos de la política de articulación de la educación con el mundo productivo, propuesta por el ministerio de Educación

7. METODOLOGÍA DE TRABAJO:

Para el desarrollo del presente catedra, se tendrá en cuenta los temas de emprendimiento durante de los cuatro periodos en que se ha dividido el año escolar. En la Básica primaria será se desarrollara de manera transversal en algunos temas en las áreas de desempeño. En la Básica Secundaria y Media se desarrollara de manera transversal en algunos temas en las áreas de desempeño y en los proyectos tranversales.

La metodología que se utilizará, será la de Acción-Reflexión-Acción que conducirá al estudiante a la identificación de aciertos, a la rectificación de errores y al afianzamiento de sus conocimientos que permitirán el avance hacia procesos más complejos. Se harán talleres individuales que luego serán debatidos en subgrupos o en plenaria, lo que facilitará la realización de un trabajo colectivo de discusión y un proceso continuo de retroalimentación que estimulará un saber-hacer en contexto y generará la construcción de nuevos conocimientos.

La didáctica se basa en la realización de actividades que promueven el espíritu y la cultura del emprendimiento, para desarrollar en los estudiantes las competencias emprendedoras en sus diferentes ámbitos personal, interpersonal y empresarial con las cuales se pueden lograr los objetivos de la educación en la actualidad mediante:

Talleres y Actividades sobre temáticas de Emprendimiento Concurso de ideas o negocios
Actividades dentro de la clase.

8. EJES DE TRANSVERSALIZACIÓN EN LAS ÁREAS DEL CONOCIMIENTO

PROYECTO: EMPRENDIMIENTO GRADO: PREESCOLAR Y PRIMERO	
LOGRO: Reconozco la importancia de las profesiones y oficios en beneficio de la comunidad. Recreo las formas de profesión en el entorno y su labor en beneficio para el lugar donde habito. Reconozco la importancia del ahorro para fortalecer la economía	
TEMAS DEL PROYECTO	ACTIVIDADES POR ÁREA O DIMENSIÓN
Concepto de emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de emprendimiento - Diapositivas de los valores del emprendedor - Elaboración de ficha complementaria - Que voy a hacer cuando sea grande (Moldeado en plastilina)
Profesiones y oficios	<ul style="list-style-type: none"> - Representación de algunas profesiones y oficios - Cualidades para alcanzar mis metas - Video
Feria del emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Representar la idea de negocio para todos los grados - Feria del emprendimiento y la creatividad

PROYECTO: EMPRENDIMIENTO GRADO: 2 Y 3°

LOGRO:

Recreo las formas de profesión en el entorno y su labor en beneficio para el lugar donde habito.
Identifico la forma de trabajo en equipo y los valores sociales que se deben practicar al desarrollar un trabajo

Reconozco la importancia del ahorro para fortalecer la economía

TEMAS DEL PROYECTO	ACTIVIDADES POR ÁREA O DIMENSIÓN
Concepto de emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de emprendimiento - Diapositivas de los valores del emprendedor - Elaboración de ficha complementaria - Moldeado en plastilina
Profesiones y oficios	<ul style="list-style-type: none"> - Representación de algunas profesiones y oficios - Reconozco mis habilidades y talentos - Formación de equipos para crear una idea de negocio - Elaboración de formato para iniciar un negocio y presupuesto
Feria del emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Crear una idea de negocio por grados - Feria del emprendimiento y la creatividad

PROYECTO: EMPRENDIMIENTO GRADO: 4° Y 5°

LOGRO:

Reconozco los valores sociales requeridos para el trabajo en equipo

Reconozco en el proyecto de vida una forma de alcanzar ideales metas dentro del Emprendimiento personal y empresarial

Reconozco la importancia del ahorro para fortalecer la economía

TEMAS DEL PROYECTO	ACTIVIDADES POR ÁREA O DIMENSIÓN
Concepto de emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de emprendimiento - Diapositivas de los valores del emprendedor - Análisis de la película (sobre emprendimiento) Preguntas de reflexión - Manejo de las finanzas y nociones como: Bienes. servicios. comprar, vender
Profesiones y oficios	<ul style="list-style-type: none"> - Representación de algunas profesiones y oficios - Formación de equipos para crear una idea de negocio - Elaboración de formato para iniciar un negocio y presupuesto - Trabajo en equipo, asignación de roles y elaboración de avisos de publicidad
Feria del emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de idea de negocio por grados - Feria del emprendimiento y la creatividad

PROYECTO: EMPRENDIMIENTO GRADO: 6° Y 7°	
LOGRO: Identifica la importancia origen y características del emprendimiento Reconozco en el proyecto de vida una forma de alcanzar ideales metas dentro del Emprendimiento personal y empresarial Reconozco la importancia del ahorro para fortalecer la economía	
TEMAS DEL PROYECTO	ACTIVIDADES POR ÁREA O DIMENSIÓN
Concepto de emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> - El emprendimiento conceptos Importancia Origen Características - Rasgos perfil del emprendedor - Diapositivas de los valores del emprendedor - Análisis de la película (sobre emprendimiento) Preguntas de reflexión - Manejo de las finanzas y nociones como: Bienes. servicios. comprar, vender
Profesiones y oficios	<ul style="list-style-type: none"> - Representación de algunas profesiones y oficios - Formación de equipos para crear una idea de negocio - Elaboración de formato para iniciar un negocio y presupuesto - Trabajo en equipo, asignación de roles y elaboración de avisos de publicidad - Reconoce la lógica y la creatividad e innovación enfocada al emprendimiento
Feria del emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce los sistemas de información para el buen manejo y gestión de recursos - Creación de idea de negocio por grados - Feria del emprendimiento y la creatividad

PROYECTO: EMPRENDIMIENTO GRADO: 8° Y 9°	
<p>LOGRO: Identifica la tendencia de los entornos frente a la economía global mediante la unidad de negocio</p> <p>Reconozco en el proyecto de vida una forma de alcanzar ideales metas dentro del Emprendimiento personal y empresarial</p> <p>Reconozco la importancia del ahorro para fortalecer la economía</p>	
TEMAS DEL PROYECTO	ACTIVIDADES POR ÁREA O DIMENSIÓN
Concepto de emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> - El emprendimiento conceptos Importancia Origen Características - Rasgos perfil del emprendedor - Diapositivas de los valores del emprendedor - La empresa Definición Clasificación Constitución Manejo de las finanzas y nociones como: Bienes. servicios. comprar, vender
Profesiones y oficios	<ul style="list-style-type: none"> - Tendencia del entorno Definición Economía global Unidades de negocio - Instrumentos para detectar las necesidades de unidades de negocio - Formación de equipos para crear una idea de negocio - Trabajo en equipo, asignación de roles y elaboración de avisos de publicidad - Reconoce la lógica y la creatividad e innovación enfocada al emprendimiento - Formatos mercantiles digitales Elaboración de formatos
Feria del emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de desarrollo de ideas de negocio e identificación de oportunidades - La economía solidaria Principios Clases de empresas solidarias - Conoce los sistemas de información para el buen manejo y gestión de recursos - Creación de idea de negocio por grados - Feria del emprendimiento y la creatividad

PROYECTO: EMPRENDIMIENTO GRADO: 10° Y 11°	
LOGRO: Reconozco la importancia de la demanda y oferta en el proceso de producción competitiva Reconozco en el proyecto de vida una forma de alcanzar ideales metas dentro del Reconozco la importancia del ahorro para fortalecer la economía	
TEMAS DEL PROYECTO	ACTIVIDADES POR ÁREA O DIMENSIÓN
Concepto de emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> - El emprendimiento conceptos Importancia Origen Características - Rasgos perfil del emprendedor - El cliente la competencia establecimiento de procesos de producción visitas empresariales - La empresa Definición Clasificación Constitución Manejo de las finanzas y nociones como: Bienes. servicios. comprar, vender - Plan de negocios importancia pasos para su elaboración las ventas
Profesiones y oficios	<ul style="list-style-type: none"> - Tendencia del entorno Definición Economía global Unidades de negocio - Instrumentos para detectar las necesidades de unidades de negocio - Formación de equipos para crear una idea de negocio - Trabajo en equipo, asignación de roles y elaboración de avisos de publicidad - Reconoce la lógica y la creatividad e innovación enfocada al emprendimiento - Marketing digital definición redes sociales
Feria del emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de desarrollo de ideas de negocio e identificación de oportunidades - La economía solidaria Principios Clases de empresas solidarias - Conoce los sistemas de información para el buen manejo y gestión de recursos - Creación de idea de negocio por grados - Feria del emprendimiento y la creatividad

9. PLAN DE ACCIÓN PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	RESPONSABLE	EVIDENCIAS
Febrero y marzo	Actividades de sensibilización por medio de una película para bachillerato y video para primaria. Desarrollo de ficha	Dar a conocer el proyecto y su importancia	Proyecto emprendimiento y todos los docentes	Presentación de fotos y fichas pedagógicas.
Abril y mayo	Taller reflexivo y lúdico del Trabajo en equipo como cualidad importante para ser un buen emprendedor	Reflexionar sobre la cualidad del trabajo en equipo como ejercicio clave para ser un buen emprendedor	Proyecto emprendimiento y todos los docentes	Presentación de obra de teatro sobre el trabajo. (video) Imitación de roles y su importancia para ser EMPRENDEDOR(Fotos)
Junio y julio	Inducción a la feria de emprendimiento. Diapositivas con valores y cualidades del emprendedor	Reconocerse como un gran emprendedor, destacando sus cualidades Participar en el montaje de empresa, manejando algunas nociones básicas	Encargados del proyecto Todos los docentes	Trabajo en equipo. Montaje de una empresa Los estudiantes compran y venden productos (Transversalización con las áreas)
Agosto y septiembre	El reciclaje	Poner a prueba el emprendimiento como una cualidad clave en el logro de un objetivo grupal.	Todos los docentes	Asignación de roles Realización de los productos artesanales Con material reciclable
Octubre y noviembre	Presentación de las experiencias significativas de emprendimiento	Presentación de la idea de empresa por salones	Proyecto emprendimiento y todos los docentes	Realización proyecto empresa (Fotos video)

10. BIBLIOGRAFÍA








Ministerio de Educación Nacional. Guía para el mejoramiento institucional. Guía No. 34. Bogotá, 2008.
Ordenanza 0026 del 31 de diciembre de 2020, emanada de la honorable asamblea del departamento Norte de Santander.

Ley 1014 de 2006, De fomento a la cultura del emprendimiento

La Ley 1404 / 2010 por la cual se crea el programa Escuela de padres en las instituciones educativas.

Guía 39 La cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos.

11. ANEXOS

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PREESCOLAR Y PRIMERO	
Conceptos de emprendimiento	El emprendimiento, conceptos, importancia, características.
Objetivo:	Reconocer la importancia del emprendimiento y su beneficio para la comunidad.
ACTIVIDAD	
<p>➤ Actividad inicial: Preguntas problematizadoras para trabajar con los estudiantes utilizando diferentes estrategias o a las tics: ¿Que es el emprendimiento? ¿Por qué es importante emprender? ¿Qué quieres ser?</p> <p>1. Cuál de las siguientes imágenes podemos relacionar con un emprendedor.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <input style="width: 30px; height: 20px; margin-top: 10px;" type="checkbox"/> </div> <div style="text-align: center;">  <input style="width: 30px; height: 20px; margin-top: 10px;" type="checkbox"/> </div> <div style="text-align: center;">  <input style="width: 30px; height: 20px; margin-top: 10px;" type="checkbox"/> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div> <p>2. Somos emprendedores cuando:</p> <div style="margin-left: 20px;"> <input type="checkbox"/> a. Esperamos a que nos digan lo que tenemos que hacer en casa y colegio. <input type="checkbox"/> b. Tenemos la iniciativa o proponemos cosas diferentes para hacer. <input type="checkbox"/> c. Hacemos solo lo que nos corresponde y ya nada más. </div> <p>3. Escoge el perfil del emprendedor que va con cada imagen</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 25px; margin: 10px auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px; text-align: center;">Creatividad</div> </div> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 25px; margin: 10px auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px; text-align: center;">Autoestima</div> </div> <div style="text-align: center;">  <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 25px; margin: 10px auto;"></div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 150px; text-align: center;">Trabajo en equipo</div> </div> </div>	



Actividad # 2

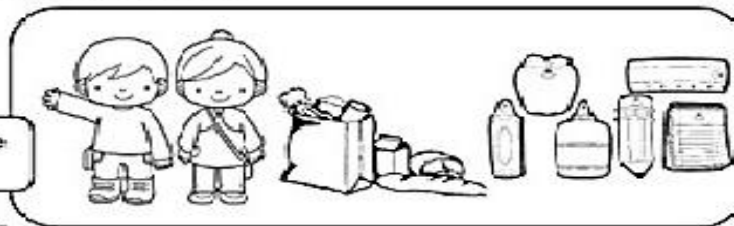
¿DE DÓNDE VIENE LO QUE TENGO?



ACTIVIDAD: Lee el siguiente mapa conceptual

1

Mucho de lo que tienes se compra con dinero



2

El dinero se gana trabajando



3

Con el dinero se compran las cosas para estar bien.



ACTIVIDAD #3

EL DINERO



Son billetes y monedas que sirven para comprar lo que necesitamos.



Hay cosas que no se pueden comprar con dinero, por ejemplo la amistad de los demás, el cariño de la familia o de los profesores.

La moneda colombiana es el **PESO**. Y tiene denominaciones de \$1000, \$2000, \$5.000, \$10.000, \$20.000 y \$50.000 en billetes y en monedas las encontramos de \$50, \$100, \$200 y \$500.

ACTIVIDAD: Coloca las monedas detrás de la hoja y repísala con un lápiz en el espacio indicado.



\$50



\$100



\$200



\$500

TRABAJO

Es la actividad que realizamos para recibir dinero.

ACTIVIDAD

Dibuja en el cuadro lo que quieres ser cuando seas grande o qué trabajo te gustaría tener cuando crezcas.





Actividad # 4



PRESABERES

- ☺ **NECESIDAD:** Sensación de que nos falta algo.
- ☺ **UTILIDAD:** Cualidad que tiene una cosa u objeto para satisfacer una necesidad o un deseo.
- ☺ **ELECCIÓN:** Capacidad de escoger entre una u otra cosa según nuestras necesidades y preferencias.
- ☺ **SATISFACCIÓN:** Sensación de gusto y bienestar.
- ☺ **TRABAJO:** Actividad que realizamos para recibir dinero.

CONCEPTOS CLAVES

<p>BIENES Cosas materiales que son útiles como la comida, la ropa, la casa, los libros y los juguetes.</p>	<p>SERVICIOS Actividades que realizamos: atender enfermos, cortar el cabello, dar clases, transportar mercancías.</p>	<p>PRODUCCIÓN Creación o transformación de bienes o servicios útiles a la sociedad.</p>	<p>INTERCAMBIO Acción de dar y recibir bienes y servicios, libre y voluntariamente.</p>
<p>VENDER Dar algo a cambio de dinero.</p>	<p>COMPRAR Dar dinero para recibir algo.</p>	<p>COMERCIO Intercambio de bienes y servicios, a través del dinero.</p>	<p>DINERO Billetes y monedas que facilitan el intercambio.</p>

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA EL GRADO 2 Y 3	
Conceptos de emprendimiento:	Representación de algunas profesiones y oficios
Objetivo:	Recreo las formas de profesión en el entorno y su labor en beneficio para el lugar donde habito.

ACTIVIDAD

ACTIVIDAD #1

OFICIOS Y PROFESIONES

Profesiones:

Una profesión es una actividad que los adultos ejercen después de haber estudiado y preparado para ello y por lo cual reciben una retribución económica o pago por sus Servicios.

Oficios:

Un oficio es la actividad de un trabajo que se aprende de manera autodidacta, viendo a otros y practicando los aprendido.





ACTIVIDAD

1. Relaciona los personajes con las herramientas que utiliza:



2. Escribe en la siguiente línea que profesión u oficios realiza tu papá, tú mamá o ambos si lo desear.

Realiza un dibujo de su profesión y coloréalo.

- Profesión u oficio de tú papá _____
- Profesión u oficio de tú mamá _____



3. Lee este cuento:

La cerdita Lola acaba de terminar su curso en la academia de **bomberos**. Es la primera cerdita bombero de su barrio, y todos los animales que viven allí se alegraron mucho.

Los papás de Lola, don Lechón y doña Chicharrona, están muy orgullosos de su hijita. Por eso organizaron una fiesta en el jardín de su casa.

—¡Gracias a Dios, Lola! —dice su amigo el burro **Pedro**. Desde ahora nos sentiremos más seguros en el barrio.

—Gracias amigo— contestó Lola—. Yo también me alegré mucho cuando te hiciste **cocinero**. Desde entonces disfruto mucho tus recetas.

En la fiesta todos disfrutaban la comida y los refrescos, y se divertían mucho. Cuando acabó de tocar la orquesta, Toño el **albañil**, que es un conejito amigo de Lola, propuso un brindis. El vecino Tocinote alzó la copa agradeciendo a Dios por los logros de Lola y pidiendo que él también pueda terminar su carrera como **piloto**. Al finalizar la fiesta la yegua Miranda se disfrazó de **payasa** y consiguió que todos se fueran a casa con una gran sonrisa en sus caras.



Escribe en cada recuadro la profesión de cada invitado a la fiesta:

Lola	Pedro	Toño	Tocinote	Miranda



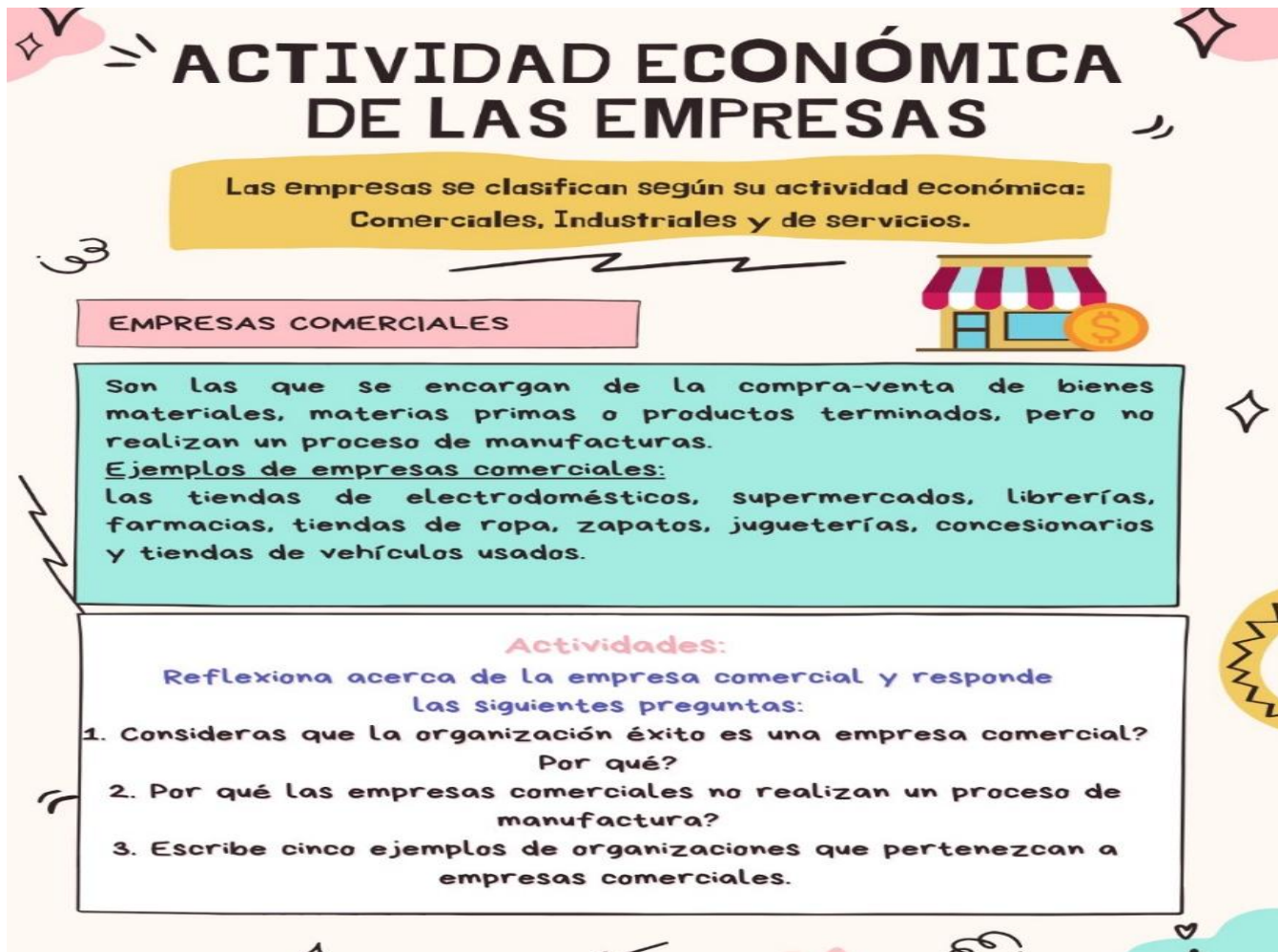
4. Escribe dentro del recuadro la palabra de cada profesión u oficio, utiliza las palabras claves del centro de la imagen.

Oficios y profesiones

Arrastrar y soltar

POLICIA
GRANJERA
PROFESORA
CARTERO
VETERINARIA
ENFERMERA
CAMARERO
BOMBERO
PELUQUERA
DOCTORA

5. De manera creativa, con ayuda de tus padres y utilizando materiales del medio, representa la profesión u oficio que más te guste, ten en cuenta conceptos, ¿Qué aporta a la sociedad?, ¿Qué materiales o utensilios utiliza? Etc.




GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA EL GRADO 4 Y 5	
Conceptos de emprendimiento:	Clasificación de la empresa según su actividad económica
Objetivo:	<p>Conocer e identificar tipos de empresa según su actividad económica.</p> <p>Identificar las experiencias productivas que rigen el entorno comercial, industrial y de servicios fundamentales en la economía de la sociedad.</p>
<p align="center">ACTIVIDAD</p> <p align="center">ACTIVIDAD #1</p> <p align="center">Clasificación de la empresa según su actividad económica</p> <p align="center">Visualiza los siguientes videos y aprende: https://www.youtube.com/watch?v=VUmmMAfCry8</p> <div data-bbox="100 760 1432 1751">  <p>ACTIVIDAD ECONOMICA DE LAS EMPRESAS</p> <p>Las empresas se clasifican según su actividad económica: Comerciales, Industriales y de servicios.</p> <p>EMPRESAS COMERCIALES</p> <p>Son las que se encargan de la compra-venta de bienes materiales, materias primas o productos terminados, pero no realizan un proceso de manufacturas.</p> <p><u>Ejemplos de empresas comerciales:</u> Las tiendas de electrodomésticos, supermercados, librerías, farmacias, tiendas de ropa, zapatos, jugueterías, concesionarios y tiendas de vehículos usados.</p> <p>Actividades: Reflexiona acerca de la empresa comercial y responde las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Consideras que la organización éxito es una empresa comercial? Por qué? 2. Por qué las empresas comerciales no realizan un proceso de manufactura? 3. Escribe cinco ejemplos de organizaciones que pertenezcan a empresas comerciales. </div>	

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA EL GRADO 4 Y 5	
Concepto emprendimiento:	Clasificación de la empresa según su actividad económica
Objetivo:	<p>Conocer e identificar tipos de empresa según su actividad económica</p> <p>Identificar las experiencias productivas que rigen el entorno comercial, industrial y de servicios fundamentales en la economía de la sociedad.</p>
ACTIVIDAD	
<p align="center">ACTIVIDAD #2:</p> <p align="center">Clasificación de la empresa según su actividad económica</p> <p align="center">Visualiza los siguientes videos y aprende: https://www.youtube.com/watch?v=VUmmMAfCry8 https://www.youtube.com/watch?v=Nzv4kw1pKOI</p>	

EMPRESAS INDUSTRIALES

La empresa industrial se encarga de la extracción, transformación y manufacturas de las materias primas.

Ejemplos de empresas industriales:
 Fábrica de ropa, de calzado, industrias alimentarias, constructoras, plantas de ensamblaje de equipos electrónicos entre otras cosas.

Actividades:

Reflexiona acerca de la empresa industrial y responde las siguientes preguntas:

1. Menciona tres Empresas de Barranquilla que pertenecen al sector industrial?
2. Qué es el proceso de manufactura?
3. Menciona tres empresas extractivas de Colombia.

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA EL GRADO 4 Y 5

Conceptos de emprendimiento:	Clasificación de la empresa según su actividad económica
Objetivo:	<p>Conocer e identificar tipos de empresa según su actividad económica</p> <p>Identificar las experiencias productivas que rigen el entorno comercial, industrial y de servicios fundamentales en la economía de la sociedad.</p>

ACTIVIDAD

ACTIVIDAD #3:

Tema 2.

Clasificación de la empresa según su actividad económica

Visualiza los siguientes videos y aprende:

<https://www.youtube.com/watch?v=VUmmMAfCry8><https://www.youtube.com/watch?v=Nzv4kw1pKOI>

EMPRESAS DE SERVICIOS

Las empresas de servicios son las que proporcionan servicios, es decir elementos intangibles que cubren necesidades específicas que no pueden ser manipuladas.

Las empresas de servicios son: la empresa de la electricidad, el agua, el gas, el transporte, de comunicaciones, de cultura, de turismo, hotelería, financieras, entre otros.



Actividades:

Reflexiona acerca de la empresa de servicios y responde las siguientes preguntas:






1. Escribe 5 ejemplos de empresas de servicios.
2. Dibuja 3 ejemplos de empresas de servicios.

Conceptos de emprendimiento:	Clasificación de la empresa según su actividad económica
Objetivo:	<p>Conocer e identificar tipos de empresa según su actividad económica</p> <p>Identificar las experiencias productivas que rigen el entorno comercial, industrial y de servicios fundamentales en la economía de la sociedad.</p>
ACTIVIDAD	
ACTIVIDAD #3: <u>Tema 3.</u> <u>Empresas Agropecuarias y mineras</u>	
<u>Visualiza los siguientes videos y aprende: https://www.youtube.com/watch?v=INY7f3T3v1w</u> <u>https://www.youtube.com/watch?v=lgzX6FhEEdc</u>	

EMPRESAS AGROPECUARIAS

Son aquellas organizaciones que tienen como función la producción y comercialización de productos agrícolas y ganaderas.

Las empresas agropecuarias existentes son: de pesca, agricultura, caza, granjas avícolas, porcinas, invernaderos, haciendas de producción agrícola.

Actividades:

Reflexiona acerca de la empresa agropecuaria y responde




Las siguientes preguntas:

1. Escribe tres empresas agrícolas.
2. Qué es una empresa agro?
3. Realiza 3 dibujos de ejemplos de empresas agropecuarias

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA EL GRADO 4 Y 5	
Conceptos de emprendimiento:	Clasificación de la empresa según su actividad económica
Objetivo:	<p>Conocer e identificar tipos de empresa según su actividad económica</p> <p>Identificar las experiencias productivas que rigen el entorno comercial, industrial y de servicios fundamentales en la economía de la sociedad.</p>
ACTIVIDAD ACTIVIDAD #4: Tema 1. <u>Empresas Agropecuarias y mineras</u>	
<p>Visualiza los siguientes videos y aprende: https://www.youtube.com/watch?v=INY7f3T3v1w https://www.youtube.com/watch?v=lgzX6FhEEdc</p>	

EMPRESAS MINERAS

Es la empresa dedicada a la explotación de un mineral determinado como: hierro, cobre, plata, oro, carbón, plomo, gemas preciosas, petróleo y muchos otros minerales.

Actividades:

Reflexiona acerca de la empresa minera y responde las siguientes preguntas:




1. Menciona tres empresas del sector minero de Colombia.
2. Realiza un dibujo de una actividad minera.

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA EL GRADO 4 Y 5	
Conceptos de emprendimiento:	Clasificación de la empresa según su actividad económica
Objetivo:	<p>Conocer e identificar tipos de empresa según su actividad económica</p> <p>Identificar las experiencias productivas que rigen el entorno comercial, industrial y de servicios fundamentales en la economía de la sociedad.</p>
ACTIVIDAD	
<p align="center"> <u>ACTIVIDAD #4:</u> <u>Tema 1.</u> <u>Empresa mixtas</u> <u>Visualiza los siguientes videos y aprende: https://www.youtube.com/watch?v=7RM3EFkmHv0</u> </p>	

EMPRESA MIXTA

Son aquellas que no son privadas en su totalidad, ya que parte del dinero del que necesita para financiarse proviene del Estado colombiano y de capital extranjero, también es la unión de empresas de servicios y las empresas comerciales, es decir que brinda servicios y venden productos relacionados con el servicio que ofrecen.

Ejemplos de empresas mixtas: Bancos, petróleo, energía, transporte.

Actividades:

Reflexiona acerca de la empresa mixta y responde las siguientes preguntas:

1. Menciona 3 empresas mixtas en Colombia.
2. Pega un Logo de esas empresas mixtas.

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA E GRADO 6 Y 7	
Conceptos de emprendimiento	El emprendimiento conceptos importancia origen características
Objetivo:	Comprender el significado del emprendimiento y sus implicaciones.
ACTIVIDAD	
<p>➤ Lectura inicial: Entrega a los estudiantes un texto breve que defina el emprendimiento. Ejemplo: "El Puesto de Limón"</p> <p style="text-align: center;">"EL PUESTO DE LIMÓN"</p> <p>En un pequeño pueblo rodeado de montañas, vivía Samuel, un joven soñador que se sentía atrapado por la rutina de trabajar en la tienda de su tío. A pesar de su esfuerzo, apenas alcanzaba a ganar lo suficiente para cubrir sus necesidades. Sin embargo, tenía una idea que le rondaba la cabeza: vender limonada.</p> <p>"¿Limonada? Eso no dará para vivir", le dijo su tío una tarde. Pero Samuel no se dejó desanimar. Tenía una receta especial que su abuela le había enseñado, con un toque de miel y hojas de menta fresca, algo que hacía que cada sorbo fuera refrescante y único.</p> <p>Con los pocos ahorros que tenía, Samuel compró un pequeño puesto móvil y un saco de limones. Decidió instalarse en la plaza central los fines de semana, donde siempre había familias paseando y niños jugando. Al principio, los clientes llegaban por curiosidad, pero pronto comenzaron a volver por el sabor único de su limonada.</p> <p>Samuel no se detuvo allí. Con el tiempo, comenzó a experimentar: limonada de frutos rojos, de jengibre y hasta una versión burbujeante que encantaba a los niños. Además, diseñó un logo sencillo y atractivo que plasmó en su carrito y en pequeños vasos reutilizables.</p> <p>El negocio comenzó a crecer. La gente hacía fila para probar sus nuevas creaciones, y Samuel se volvió conocido como "el chico de la limonada". Con las ganancias, invirtió en un segundo carrito que colocó en la entrada del parque. Contrató a su amigo Diego para ayudarlo y juntos idearon promociones, como "compra dos y la tercera es gratis".</p> <p>En menos de un año, Samuel ya no era el empleado de la tienda de su tío, sino el dueño de un pequeño negocio en expansión. Había aprendido que emprender no era solo vender un producto, sino creer en una idea, mejorarla constantemente y adaptarse a las necesidades de los demás.</p> <p>Una tarde, mientras veía el puesto lleno de clientes, recordó las palabras de su abuela: "El éxito está en ponerle amor a lo que haces, Samuelito. Si lo haces con pasión, los demás lo notarán". Y tenía razón. Desde entonces, "El Puesto de Limón" no solo vendía limonadas, sino también una historia de esfuerzo y perseverancia que inspiraba a otros jóvenes del pueblo a perseguir sus propios sueños.</p>	
<p>➤ Mapa conceptual: Pide a los estudiantes que elaboren un mapa conceptual donde incluyan los conceptos clave relacionados con el emprendimiento (creatividad, innovación, liderazgo, etc.).</p>	

➤ **Discusión en grupo:** Realiza una discusión guiada con preguntas como:

- ¿Qué significa para ti ser emprendedor?
- ¿Crees que cualquiera puede ser emprendedor? ¿Por qué?

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA E GRADO 6 Y 7

Conceptos de emprendimiento	Origen del Emprendimiento
Objetivo:	Analizar cómo y por qué surge el emprendimiento en diferentes contextos históricos y sociales.

ACTIVIDAD



En la antigüedad: el inicio del comercio	<p>¿Qué pasaba? Hace miles de años, las personas intercambiaban cosas (como comida, ropa o herramientas) porque no existía el dinero. Este trueque fue una de las primeras formas de emprendimiento.</p> <p>Ejemplo: Un agricultor intercambiaba trigo por pescado con un pescador. Ambos "emprendían" para obtener lo que necesitaban.</p>
En la Edad Media: artesanos y comerciantes	<p>¿Qué pasaba? Durante la Edad Media, las personas empezaron a especializarse en oficios como hacer zapatos, espadas o ropa. Los artesanos formaban gremios (grupos de trabajadores con el mismo oficio) para vender sus productos.</p> <p>Ejemplo: Un zapatero hacía zapatos y los vendía en las ferias de los pueblos, ganando dinero para su familia.</p>
En el Renacimiento: nuevas ideas y negocios	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasaba? En esta época (siglos XV-XVI), las personas empezaron a viajar más y descubrir nuevos lugares. Los emprendedores comenzaron a pensar en negocios más grandes, como el comercio de especias o la banca. • Ejemplo: Los comerciantes italianos compraban productos en Asia (como pimienta o seda) y los vendían en Europa, ganando mucho dinero.
En la Revolución Industrial: fábricas y tecnología	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasaba? Durante los siglos XVIII y XIX, las máquinas cambiaron todo. Las personas empezaron a construir fábricas para hacer productos en grandes cantidades. Los emprendedores se volvieron inventores y empresarios.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ejemplo: Henry Ford creó un método para fabricar autos de forma rápida y barata, haciendo que muchas personas pudieran comprarlos.
En el siglo XX: grandes empresas	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasaba? El siglo pasado trajo nuevas ideas como los supermercados, la publicidad y las grandes marcas. Los emprendedores comenzaron a pensar en empresas que pudieran vender a muchas personas en todo el mundo. • Ejemplo: Empresas como Coca-Cola o Disney comenzaron como ideas pequeñas y se volvieron enormes negocios.
Hoy: tecnología y cuidado del planeta	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasa ahora? Hoy en día, el emprendimiento está conectado con la tecnología (como apps, redes sociales y robots) y con la sostenibilidad (cuidar el medio ambiente). Los emprendedores también buscan resolver problemas sociales, como la pobreza o el acceso a la educación. • Ejemplo: • Mark Zuckerberg creó Facebook, una red social que conecta a millones de personas. • Algunas empresas venden productos hechos con materiales reciclados para cuidar la naturaleza.

➤ Resuelve la siguiente sopa de letras, teniendo en cuenta los conceptos claves del emprendimiento.

E	D	C	R	H	E	R	R	V	W	D	E	O	U	V
Y	Q	C	X	P	Q	F	Q	E	O	M	I	M	M	A
A	S	T	S	O	B	B	X	V	X	M	S	P	W	J
R	K	D	E	T	M	L	D	O	S	O	A	R	Z	N
T	M	A	J	C	W	W	Y	L	I	C	F	E	C	E
E	F	N	C	A	N	D	Z	U	G	T	B	N	O	G
S	A	T	N	L	G	O	Z	C	L	B	Q	D	M	O
A	B	I	B	O	L	M	L	I	O	L	X	I	E	C
N	R	G	T	A	E	H	E	O	U	M	P	M	R	I
O	I	U	Y	J	Q	I	M	N	G	O	X	I	C	O
S	C	E	U	D	Q	S	P	A	A	I	W	E	I	E
R	A	D	H	I	M	N	R	I	J	Q	A	N	O	P
E	C	A	Y	B	C	G	E	O	D	I	L	T	A	O
N	Z	D	Q	Y	K	W	S	T	U	M	W	O	J	C
N	K	Y	P	C	W	U	A	S	R	N	Z	R	Z	A

PALABRAS: TECNOLOGIA, EMPRESA, SIGLO, FABRICA, REVOLUCION, EPOCA, EMPRENDIMIENTO, NEGOCIO, COMERCIO, ARTESANOS, ANTIGUEDAD.

- Realizo una cartelera explicando cómo surge el emprendimiento en diferentes contextos históricos y sociales.

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA EL GRADO 6 Y 7	
Profesiones y oficios	Formación de equipos para crear una idea de negocio
Objetivo:	Fomentar el trabajo en equipo, la creatividad y el pensamiento emprendedor para diseñar una idea básica de negocio.
ACTIVIDAD	
Dinámica inicial: "Rompiendo el hielo" <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes se organizan en parejas y deben responder la pregunta: ¿Qué problema observas en tu entorno que podríamos solucionar con un negocio? Cada pareja comparte una respuesta en plenaria (problemas comunes: falta de alimentos saludables, productos reciclados, transporte, etc.). 	
Explicación breve del tema: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es un equipo? ¿Qué es una idea de negocio? Ejemplo: Crear un negocio de snacks saludables para estudiantes. 	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dividir a los estudiantes en equipos de 4 o 5 integrantes. ➤ Asignar roles según las habilidades de cada estudiante (pueden elegir o recibir un rol al azar): <ul style="list-style-type: none"> ○ Líder: Coordina al grupo. ○ Creativo: Propone ideas innovadoras. ○ Secretario: Toma notas y organiza las ideas. ○ Analista: Evalúa la viabilidad de la idea. 	
Paso 2: Cada equipo identifica las habilidades individuales de sus integrantes. Por ejemplo: "Juan es bueno dibujando, puede ser el creativo".	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cada equipo elige un problema o necesidad en su entorno que quieren solucionar. Ejemplo: "Queremos vender botellas de agua reciclables porque hay mucha contaminación". 	
Paso 2: Usando una cartulina, cada equipo responde: <ol style="list-style-type: none"> ¿Qué problema queremos solucionar? ¿Qué producto o servicio ofreceremos? ¿Quiénes serían nuestros clientes? 	

4. ¿Cómo lo haremos?

Paso 3:

Los equipos crean un dibujo o prototipo básico de su idea (puede ser un logo, un esquema o un diseño del producto).

- Cada equipo presenta su idea de negocio en 3 minutos, respondiendo las preguntas anteriores.
- **Opcional:** El resto de los equipos puede hacer preguntas o sugerencias breves.
- Reflexión en plenaria:
 - ¿Qué aprendimos sobre trabajar en equipo?
 - ¿Qué fue lo más difícil y lo más divertido del ejercicio?

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA EL GRADO 6 Y 7	
Profesiones y oficios	Representación de algunas profesiones y oficios
Objetivo:	Crear una idea de negocio
ACTIVIDAD	
Actividad "Crea tu Negocio" <ul style="list-style-type: none"> • Descripción: Divide a los estudiantes en equipos y dales una profesión u oficio como base. Cada equipo debe imaginar un negocio relacionado con esa profesión. • Pasos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Cada equipo elige un nombre para su negocio. 2. Define qué problema solucionará su negocio. 3. Crea un boceto (logo o diseño visual) y presenta su idea. 	
Role-Playing: "Soy un Emprendedor" <ul style="list-style-type: none"> • Cada estudiante elige una profesión u oficio, investiga un poco sobre ella y prepara un breve discurso sobre cómo podría convertirla en un negocio. • Ejemplo: "Soy un carpintero y voy a fabricar muebles reciclados para casas pequeñas". 	
Collage o Dibujo Grupal <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes representan diferentes profesiones y oficios dibujando o haciendo un collage en cartulina. Pueden incluir ideas innovadoras de emprendimiento. 	
Reflexión Final <ul style="list-style-type: none"> • Pregunta a los estudiantes: <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué hace especial cada profesión u oficio en el emprendimiento? 2. ¿Qué habilidades creen que necesitan para ser emprendedores en esas áreas? 	

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA EL GRADO 8 Y 9

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA E GRADO 8 Y 9	
Conceptos de emprendimiento	Origen del Emprendimiento
Objetivo:	Analizar cómo y por qué surge el emprendimiento en diferentes contextos históricos y sociales.
ACTIVIDAD	
<p>➤ Cronología del emprendimiento: Los estudiantes investigan en grupos cómo el concepto de emprendimiento ha evolucionado desde la antigüedad hasta la actualidad.</p>	
Emprendimiento en la antigüedad: trueque y comercio básico	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasaba? En las primeras civilizaciones (Egipto, Mesopotamia, Grecia y Roma), las personas intercambiaban productos mediante el trueque porque no existía el dinero como lo conocemos hoy. El comercio fue una de las primeras formas de emprendimiento, donde los mercaderes llevaban bienes a lugares lejanos para intercambiarlos. • Ejemplo: Un agricultor intercambiaba trigo por pescado con un pescador. Los fenicios, grandes comerciantes, vendían telas y metales en todo el Mediterráneo. • Claves: Necesidad de intercambio y comercio para sobrevivir.
Edad Media: gremios y pequeños negocios	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasaba? En esta época (siglos V-XV), los artesanos y comerciantes empezaron a especializarse en oficios como la fabricación de ropa, herramientas o zapatos. Formaron gremios (grupos de trabajadores del mismo oficio) para proteger sus intereses y vender productos en ferias. • Ejemplo: Un panadero vendía su pan en las plazas del pueblo y, si tenía éxito, podía abrir un pequeño negocio familiar. • Claves: Especialización en oficios y comercio local.
Renacimiento: nuevos mercados y grandes ideas	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasaba? Entre los siglos XV y XVI, los emprendedores comenzaron a buscar nuevas oportunidades. Gracias a los viajes de exploración, descubrieron nuevos mercados y productos, como especias, oro y seda. También se desarrollaron los primeros bancos y sistemas de financiamiento para apoyar los negocios. • Ejemplo: Los comerciantes italianos traían especias de Asia y las vendían en Europa a precios altos. Familias como los Medici se hicieron ricas financiando grandes empresas.

		<ul style="list-style-type: none"> • Claves: Apertura de mercados internacionales y nuevas formas de financiamiento.
	Revolución Industrial: fábricas e innovación	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasaba? Entre los siglos XVIII y XIX, la llegada de las máquinas cambió por completo el emprendimiento. Los emprendedores ya no solo fabricaban productos a mano, sino que crearon fábricas para producir grandes cantidades de bienes. Apareció el concepto de empresario como innovador. • Ejemplo: Henry Ford inventó la producción en cadena para fabricar autos más rápido y barato. Esto revolucionó la industria. • Claves: Uso de tecnología, producción en masa e industrialización.
	Siglo XX: empresas globales y tecnología inicial	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasaba? El siglo XX marcó el crecimiento de grandes corporaciones y marcas que comenzaron como pequeños negocios. Los emprendedores empezaron a usar tecnología básica (como teléfonos y máquinas) para conectar con más clientes. • Ejemplo: Empresas como Disney o Coca-Cola comenzaron como pequeños proyectos y se transformaron en grandes corporaciones internacionales. • Claves: Expansión global, marketing y conexión con más clientes.
	Siglo XXI: emprendimiento digital y social	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasa ahora? Hoy, el emprendimiento está marcado por la tecnología (internet, inteligencia artificial, apps) y la sostenibilidad (cuidar el medio ambiente y resolver problemas sociales). Las startups (nuevas empresas tecnológicas) crecen rápidamente con ideas innovadoras. Además, los emprendedores actuales buscan tener un impacto positivo en el mundo. • Ejemplo: • Empresas como Tesla apuestan por la energía renovable y los autos eléctricos. • Aplicaciones como WhatsApp o TikTok transformaron la forma en que las personas se comunican y entretienen. • Algunas empresas fabrican productos reciclados para proteger el planeta. • Claves: Uso de la tecnología, impacto ambiental y soluciones globales.
<p>➤ Mapa mental: Realizar un mapa mental de los puntos clave de la historia del emprendimiento en diferentes contextos.</p>		

- **Exposición:** sustentar por medio de imágenes la época que más te llamo la atención sobre el desarrollo del emprendimiento.

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA E GRADO 8 Y 9	
Profesiones y oficios	Formación de equipos y diseño estratégico de una idea de negocio
Objetivo:	Fomentar habilidades de trabajo en equipo, pensamiento estratégico y creatividad para diseñar una idea de negocio con enfoque en la solución de problemas reales.
ACTIVIDAD	
Actividad inicial: <ul style="list-style-type: none"> Proyectar o narrar un caso breve de éxito de emprendimiento juvenil. Ejemplo: Un grupo de estudiantes creó una app para ayudar a organizar tareas escolares. Preguntar: <ol style="list-style-type: none"> ¿Qué problema resolvieron? ¿Cómo pudieron lograrlo? Explicación breve del tema: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es una idea de negocio? Una solución innovadora a un problema o necesidad que puede convertirse en un proyecto rentable. Ejemplo básico: Vender snacks saludables en la escuela para quienes no quieren comida chatarra. 	
Formación de equipos Paso 1: Formar equipos de 4 o 5 estudiantes. <ul style="list-style-type: none"> Cada estudiante recibe un rol clave: <ol style="list-style-type: none"> Líder: Coordina las tareas del equipo. Creativo: Propone ideas innovadoras. Analista: Evalúa la viabilidad de las ideas. Comunicador: Se encarga de preparar y presentar las ideas del equipo. Paso 2: El equipo elige un nombre y discute qué problemas o necesidades ven en su entorno (escuela, barrio, ciudad).	
Desarrollo de la idea de negocio Paso 1: Cada equipo elige un problema o necesidad y responde las siguientes preguntas: <ol style="list-style-type: none"> ¿Qué problema queremos resolver? ¿Cuál es nuestra solución o idea de negocio? ¿Quiénes serían nuestros clientes? ¿Qué necesitamos para ponerla en marcha? 	

Paso 2:

El equipo diseña un plan básico de su idea, incluyendo:

- Nombre del negocio
- Descripción del producto o servicio
- Público objetivo
- Propuesta de valor (¿por qué su negocio es especial?)

Paso 3:

Cada equipo realiza un boceto visual : puede ser un logo, una maqueta o un esquema del producto/servicio.

Presentación

Cada equipo tiene 3-5 minutos para presentar su idea de negocio al resto de la clase.

- **Preguntas guía para la presentación:**
 1. ¿Qué problema resolvemos?
 2. ¿Cómo funciona nuestro negocio?
 3. ¿Qué necesitamos para empezar?
 4. ¿Quiénes se beneficiarían de nuestra idea?

El docente y los estudiantes pueden hacer preguntas o sugerencias después de cada presentación.

Reflexión grupal:

- ¿Qué aprendimos sobre trabajar en equipo?
- ¿Cómo podemos convertir ideas en proyectos reales?
- ¿Qué fue lo más retador de esta actividad?

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA E GRADO 8 Y 9	
Profesiones y oficios	
Objetivo:	Mostrar cómo las profesiones y oficios pueden convertirse en oportunidades de emprendimiento, fomentando la creatividad y el interés por la innovación.
ACTIVIDAD	
Profesiones en el Emprendimiento	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Chef o Gastrónomo <ul style="list-style-type: none"> ○ Descripción: Un chef puede crear su propio restaurante o vender productos alimenticios innovadores como postres o comidas saludables. ○ Ejemplo de emprendimiento: Crear un negocio de "snacks saludables para estudiantes". 2. Diseñador Gráfico <ul style="list-style-type: none"> ○ Descripción: Diseña logos, marcas o publicidad para negocios locales o virtuales. ○ Ejemplo de emprendimiento: Vender diseños personalizados para camisetas. 3. Programador/a 	

- **Descripción:** Crea aplicaciones, videojuegos o páginas web para resolver problemas.
- **Ejemplo de emprendimiento:** Diseñar una app educativa para organizar tareas escolares.
- 4. **Veterinario/a**
 - **Descripción:** Ofrece servicios de cuidado animal o productos especializados para mascotas.
 - **Ejemplo de emprendimiento:** Abrir una tienda de accesorios para mascotas o un servicio de consultas a domicilio.
- 5. **Profesor/a o Tutor/a**
 - **Descripción:** Comparte conocimientos y habilidades enseñando en cursos o talleres.
 - **Ejemplo de emprendimiento:** Crear una academia online para enseñar matemáticas o música.

Oficios en el Emprendimiento

1. **Carpintero/a**
 - **Descripción:** Trabaja con madera para fabricar productos únicos y personalizados.
 - **Ejemplo de emprendimiento:** Vender muebles artesanales o decoraciones para el hogar.
2. **Panadero/a**
 - **Descripción:** Prepara productos horneados y los vende en su comunidad o en ferias locales.
 - **Ejemplo de emprendimiento:** Crear una línea de panes orgánicos o sin gluten.
3. **Costurero/a o Sastre/a**
 - **Descripción:** Diseña y personaliza prendas de vestir según las necesidades de los clientes.
 - **Ejemplo de emprendimiento:** Ofrecer ropa hecha a medida o arreglos rápidos.
4. **Jardinero/a**
 - **Descripción:** Ofrece servicios de mantenimiento y diseño de jardines o vende plantas decorativas.
 - **Ejemplo de emprendimiento:** Crear un negocio de mini huertos para casas y apartamentos.
5. **Fotógrafo/a**
 - **Descripción:** Captura imágenes y las utiliza para crear productos como álbumes, calendarios o sesiones fotográficas personalizadas.
 - **Ejemplo de emprendimiento:** Realizar sesiones fotográficas para cumpleaños o eventos escolares.

Actividad para Representar Profesiones y Oficios en el Emprendimiento:

Actividad "Crea tu Negocio"

- **Descripción:** Divide a los estudiantes en equipos y dales una profesión u oficio como base. Cada equipo debe imaginar un negocio relacionado con esa profesión.
- **Pasos:**
 1. Cada equipo elige un nombre para su negocio.
 2. Define qué problema solucionará su negocio.
 3. Crea un boceto (logo o diseño visual) y presenta su idea.

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA E GRADO 8 Y 9	
Profesiones y oficios	Formación de equipos y diseño de una idea de negocio
Objetivo:	Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, creatividad y planificación a través de la creación de una idea de negocio en equipo.
ACTIVIDAD	
Actividad inicial: <ul style="list-style-type: none"> Presentar una pregunta motivadora: "¿Qué negocio les gustaría crear si tuvieran recursos ilimitados?" Recoger ideas breves de los estudiantes para romper el hielo. Explicación breve: <ul style="list-style-type: none"> Introducir los conceptos básicos de una idea de negocio: <ol style="list-style-type: none"> Producto o servicio: ¿Qué queremos ofrecer? Público objetivo: ¿Quién lo necesita o lo compraría? Propuesta de valor: ¿Qué hace especial nuestra idea? 	
Formación de equipos y asignación de roles Paso 1: Dividir a los estudiantes en equipos de 4 o 5 personas. <ul style="list-style-type: none"> Explicar que cada equipo será como un "grupo emprendedor" que desarrollará una idea de negocio. Paso 2: Asignar roles dentro de cada equipo: <ol style="list-style-type: none"> Líder: Coordina y organiza las tareas del grupo. Creativo: Aporta ideas innovadoras y se encarga del diseño de la propuesta. Analista: Identifica los puntos fuertes y débiles de la idea. Relaciones públicas: Piensa en cómo presentar y vender la idea al público. Escritor/a: Documenta las ideas y asegura que el grupo esté claro en su propuesta. 	
Desarrollo de la idea de negocio Paso 1: Cada equipo realiza una lluvia de ideas para definir su idea de negocio. <ul style="list-style-type: none"> Preguntas guía: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué producto o servicio ofrecerán? ¿Quién es su público objetivo? ¿Qué problema solucionará su idea de negocio? Paso 2: Estructuración de la idea <ul style="list-style-type: none"> Usar una plantilla básica para organizar la idea de negocio: <ol style="list-style-type: none"> Nombre de la idea o empresa. 	

2. **Producto/servicio que ofrecerán.**
3. **Público objetivo.**
4. **Valor diferencial (¿por qué alguien compraría su producto/servicio?).**
5. **Slogan o frase clave para representar su idea.**

Paso 3: Diseño visual (10 minutos)

- Cada equipo elabora un boceto o representación gráfica de su idea (puede ser un dibujo o una lista creativa).

Presentación de las ideas de negocio

- Cada equipo presenta su idea de negocio en 3-5 minutos.
- Elementos clave de la presentación:
 1. ¿Cuál es su idea?
 2. ¿Quién es su público objetivo?
 3. ¿Por qué creen que su idea tendrá éxito?

Cierre

Reflexión grupal:

- ¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo?
- ¿Cuál fue la parte más difícil y cuál fue la más interesante?

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA E GRADO 10 Y 11

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA E GRADO 10 Y 11	
Conceptos de emprendimiento	Origen del Emprendimiento
Objetivo:	Analizar cómo y por qué surge el emprendimiento en diferentes contextos históricos y sociales.
ACTIVIDAD	
<p>➤ Cronología del emprendimiento: Los estudiantes investigan en grupos cómo el concepto de emprendimiento ha evolucionado desde la antigüedad hasta la actualidad.</p>	
Emprendimiento en la antigüedad: trueque y comercio básico	<ul style="list-style-type: none"> • Características: En las civilizaciones antiguas como Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma, el emprendimiento estaba vinculado al comercio básico. Los comerciantes llevaban bienes como especias, telas, y metales preciosos a diferentes regiones, aprovechando rutas comerciales como la Ruta de la Seda. • Ejemplo: Los fenicios, conocidos por su habilidad para comerciar, establecieron redes comerciales en el Mediterráneo, siendo pioneros en actividades comerciales a gran escala.

		<ul style="list-style-type: none"> • Motivación: El objetivo principal era satisfacer necesidades básicas y acumular riquezas a través del intercambio de bienes (trueque).
	Edad Media: gremios y mercantilismo	<ul style="list-style-type: none"> • Características: Durante este período, el emprendimiento tomó forma en los gremios artesanales y el mercantilismo. Los emprendedores eran artesanos, agricultores o comerciantes que producían bienes para sus comunidades locales. • Ejemplo: Los gremios controlaban la calidad, producción y precios de bienes como textiles o cerámica, creando un sistema organizado que favorecía a los pequeños emprendedores. • Motivación: El comercio comenzó a expandirse más allá de las fronteras locales, especialmente con el auge de las ferias medievales y el surgimiento de nuevas rutas marítimas.
	Renacimiento y Revolución Industrial: los inicios del emprendimiento empresarial	<ul style="list-style-type: none"> • Características: Con el Renacimiento (siglos XIV-XVII), la mentalidad empresarial comenzó a crecer, inspirada por avances en el comercio y el financiamiento. En la Revolución Industrial (siglos XVIII-XIX), el concepto de emprendimiento cambió drásticamente debido al desarrollo de la maquinaria, la producción en masa y la industrialización. • Ejemplo: Figuras como los hermanos Medici en el Renacimiento destacaron como banqueros y mecenas, mientras que, en la Revolución Industrial, empresarios como James Watt impulsaron la innovación tecnológica. • Motivación: Los emprendedores buscaban aprovechar nuevas tecnologías y mercados globales, comenzando a ver el emprendimiento como una forma de crear empresas estructuradas.
	Siglo XXI: emprendimiento tecnológico y social	<ul style="list-style-type: none"> • Características: En la actualidad, el emprendimiento está marcado por la tecnología, la digitalización y un enfoque en el impacto social y ambiental. Las startups se han convertido en un motor clave de la economía global, con énfasis en innovación disruptiva y sostenibilidad. • Ejemplo: Empresas como Amazon, Tesla y Google son ejemplos de emprendimientos tecnológicos que han transformado sectores enteros. También destacan proyectos sociales como Patagonia o TOMS, enfocados en la sostenibilidad. • Motivación: Los emprendedores de hoy buscan no solo generar ingresos, sino también resolver problemas globales, utilizando tecnología avanzada, inteligencia artificial, y modelos sostenibles.
	Evolución del rol del emprendedor	<ul style="list-style-type: none"> • Antigüedad: Comerciante o productor. • Edad Media: Miembro de gremios o comerciante local. • Renacimiento: Visionario empresarial en busca de financiamiento. • Revolución Industrial: Innovador tecnológico e industrial.

	<ul style="list-style-type: none"> Siglo XXI: Líder en tecnología, innovación social y sostenibilidad.
➤ Línea de tiempo: Cada grupo crea una línea de tiempo destacando hitos clave en la historia del emprendimiento.	
➤ Debate: Organiza un debate sobre cómo los cambios económicos y tecnológicos han influido en el desarrollo del emprendimiento a lo largo del tiempo.	

GUÍA DE EMPRENDIMIENTO PARA E GRADO 10 Y 11	
Conceptos de emprendimiento	Trabajo en Equipo, Asignación de Roles y Creación de Avisos Publicitarios en Emprendimiento.
Objetivo:	Fomentar el trabajo en equipo, la creatividad y la comunicación efectiva a través del diseño de avisos publicitarios para promocionar ideas de negocio.
ACTIVIDAD	
Actividad inicial: <ul style="list-style-type: none"> Presentar ejemplos de avisos publicitarios exitosos (puede ser un comercial breve o una imagen). Realizar las siguientes preguntas para reflexión: <ol style="list-style-type: none"> ¿Qué les llamó la atención del anuncio? ¿Cuál creen que es el objetivo del aviso publicitario? ¿Qué emociones o ideas comunica? 	
Explicación breve: <ul style="list-style-type: none"> Introducir los conceptos clave de publicidad: <ol style="list-style-type: none"> Mensaje principal: ¿Qué quieres que el cliente recuerde? Público objetivo: ¿A quién está dirigido el anuncio? Diseño y creatividad: ¿Cómo captar la atención de manera visual y persuasiva? 	
Formación de equipos y asignación de roles	
Paso 1: Formar equipos de 4 o 5 estudiantes. <ul style="list-style-type: none"> Cada equipo representará una "agencia de publicidad" y trabajará en la promoción de un producto o servicio ficticio o real. 	
Paso 2: Asignar roles dentro del equipo. <ul style="list-style-type: none"> Líder del equipo: Coordina las tareas y asegura que todos participen. Creativo: Diseña el aspecto visual del aviso publicitario. Analista de mercado: Define el público objetivo y los elementos clave del mensaje. 	

- **Redactor/a:** Escribe el eslogan y el contenido del anuncio.
- **Presentador/a:** Expone el resultado del equipo ante el grupo.

Elaboración del aviso publicitario

Paso 1: Definir el producto o servicio.

- Cada equipo elige o inventa un producto o servicio para promocionar (pueden usar ejemplos como "un app educativa", "un servicio de entrega rápida", etc.).

Paso 2: Diseñar el aviso publicitario.

- El equipo debe incluir los siguientes elementos:
 1. **Eslogan:** Una frase corta y memorable.
 2. **Mensaje principal:** ¿Qué solución ofrece el producto/servicio?
 3. **Diseño visual:** Usar dibujos, recortes o programas de diseño para hacerlo atractivo.
 4. **Datos clave:** Nombre del negocio, contacto o información relevante.

Paso 3: Crear el boceto o aviso final.

- Si es manual: Dibujar en cartulina o papel con materiales de arte.
- Si es digital: Usar Canva, PowerPoint u otro programa de diseño.

Presentación de los avisos publicitarios

Cada equipo expone su aviso publicitario durante 3-5 minutos.

- Preguntas guía para la presentación:
 1. ¿Qué producto o servicio están promocionando?
 2. ¿Quién es su público objetivo?
 3. ¿Qué hace único su aviso publicitario?

Retroalimentación:

El docente y los demás equipos pueden realizar preguntas o brindar comentarios constructivos sobre cada propuesta.

Cierre

Reflexión grupal:

- ¿Qué aprendieron sobre el trabajo en equipo y la creación de avisos publicitarios?
- ¿Qué fue lo más difícil o interesante de esta actividad?

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA EL GRADO 10 Y 11	
Profesiones y oficios	La empresa Definición Clasificación Constitución Manejo de las finanzas y nociones como: Bienes. servicios. comprar, vender.
Objetivo:	Comprender las características fundamentales de una empresa, sus tipos, su proceso de creación y las nociones básicas de manejo financiero, incluyendo conceptos clave como bienes, servicios, compra y venta.
ACTIVIDAD	
Actividad inicial: <ul style="list-style-type: none"> Dinámica de preguntas: Pregunta a los estudiantes: <ol style="list-style-type: none"> ¿Qué piensan que es una empresa? ¿Conocen alguna empresa local o familiar? ¿Qué creen que es más importante para que una empresa funcione: dinero, ideas o trabajo en equipo? Explicación breve: <ul style="list-style-type: none"> Presentar el concepto de empresa: <ol style="list-style-type: none"> Definición: Organización que ofrece bienes o servicios para satisfacer necesidades. Propósito: Generar valor económico y social. <ul style="list-style-type: none"> Ejemplo: Comparar una tienda de barrio con una gran cadena de supermercados. 	
Clasificación de las Empresas <ul style="list-style-type: none"> Explicación: Clasificar empresas según: <ol style="list-style-type: none"> Tamaño: Micro, pequeña, mediana, grande. Actividad económica: Comercial, industrial, servicios. Estructura legal: Individual, sociedad limitada, cooperativa. Actividad: Crear un cuadro comparativo donde los estudiantes ubiquen ejemplos reales o ficticios en cada categoría. 	
Constitución de una Empresa <ul style="list-style-type: none"> Explicación: Pasos básicos para crear una empresa: <ol style="list-style-type: none"> Idea de negocio. Registro legal. Recursos iniciales (humanos y financieros). Plan de operaciones. Actividad grupal: Los estudiantes, divididos en equipos, simulan constituir una empresa ficticia. Cada equipo debe definir: <ol style="list-style-type: none"> Nombre de la empresa. Producto o servicio que ofrecerán. Tipo de empresa según la clasificación. 	

Bloque 3: Manejo de las Finanzas y Conceptos Clave

Explicación: Introducir los conceptos básicos de finanzas:

1. **Bienes:** Productos tangibles (ropa, alimentos).
 2. **Servicios:** Actividades intangibles (asesoría, transporte).
 3. **Comprar y vender:** Flujo de bienes y servicios en el mercado.
 4. **Flujo de caja:** Dinero que entra y sale de la empresa.
- **Actividad práctica:**
Presentar un caso práctico:
Una empresa vende helados. Cada helado cuesta \$2.000, y al día venden 50 helados. Los gastos son \$50.000 diarios.
Pregunta: ¿Cuánto dinero ganará o perderá la empresa al día?
 - Resolver el ejercicio en grupos para reforzar el manejo financiero.

Presentación de trabajos grupales:

- Cada equipo expone su empresa ficticia: nombre, clasificación, y cómo manejarían sus finanzas.

Reflexión grupal:

- ¿Qué aprendieron sobre las empresas?
- ¿Qué dificultades creen que enfrentaría su empresa ficticia?

GUIA DE EMPRENDIMIENTO PARA EL GRADO 10 Y 11

Profesiones y oficios	Representación de algunas profesiones y oficios
Objetivo:	Crear una idea de negocio
ACTIVIDAD	
LA FERIA DEL EMPRENDIMIENTO:	
<p>Objetivo: Practicar habilidades de venta y promoción.</p> <p>Actividad: Organiza una "feria" en la que los estudiantes monten pequeños stands para presentar su producto o servicio a otros estudiantes y profesores. Deben preparar materiales visuales, folletos, y realizar ventas simuladas o presentaciones rápidas (pitch). Es una forma divertida de aprender a venderse a sí mismos.</p>	
COMPETENCIA DE PUBLICIDAD CREATIVA:	
<p>Objetivo: Aplicar conceptos de marketing y creatividad publicitaria.</p> <p>Actividad: Los estudiantes deben crear un anuncio publicitario (puede ser un cartel, video o post en redes sociales) para promocionar su idea de emprendimiento. Tienen un tiempo limitado para hacer el diseño y luego lo presentan frente a la clase. Los anuncios pueden ser evaluados según creatividad, claridad del mensaje y originalidad.</p>	

JUEGO DE ROLES DE EMPRENDEDORES:

Objetivo: Desarrollar habilidades de negociación, liderazgo y toma de decisiones.

Actividad: Los estudiantes se dividen en roles dentro de un entorno empresarial (por ejemplo, CEO, marketing, finanzas, recursos humanos). Cada grupo recibe una situación hipotética (como una crisis económica, un lanzamiento de producto o una posible adquisición) y deben tomar decisiones en conjunto para resolver el problema. Luego, presentan sus soluciones y explican cómo tomaron las decisiones.

"SHARK TANK" ESCOLAR:

Objetivo: Desarrollar habilidades de presentación y negociación.

Actividad: Imita el formato del programa "Shark Tank". Los estudiantes presentan sus proyectos frente a un panel de "inversores" (profesores o compañeros). Los estudiantes deben persuadir a los inversores para obtener "financiamiento" (que puede ser simbólico o basado en premios o reconocimientos dentro del aula).

CREA TU PROPIO PRODUCTO DE RECICLAJE:

Objetivo: Fomentar la creatividad, innovación y conciencia social.

Actividad: Los estudiantes deben idear un producto utilizando materiales reciclados y pensar en su viabilidad comercial. Después, deberán presentar su producto, cómo se fabricaría y a qué mercado estaría dirigido. Esta actividad promueve la sostenibilidad mientras desarrollan habilidades de diseño y emprendimiento.