

CULTURA EMPRENDEDORA EN EDUCACIÓN BÁSICA EMPRENDE + JUGANDO

Gloria Rebeca Loza Valdez¹, Luis Alfonso Jiménez Zúñiga¹, Lucio Gpe. Quirino Rodríguez¹

¹ *Universidad Autónoma de Occidente, Unidad Regional Mazatlán (MÉXICO)*

Resumen

El objetivo de esta investigación es el tema del emprendimiento. Siendo ocupación de todos los gobiernos el impulsar el emprendimiento por medio de programas educativos al obtener como meta: la educación emprendedora [1]. El presente trabajo inicia en el año 2018 con la investigación para exponer la propuesta del diseño y resultados de la implementación de un proyecto multidisciplinario de estrategias denominado *Emprende + Jugando*; sumando alternativas de proyectos ya experimentados que se adecuen al logro del objetivo. Se pretende justificar la importancia de la educación emprendedora de los estudiantes de nivel básico y su capacitación. Haciendo referencia la escuela primaria publica de tiempo completo “Sebastián Lerdo de Tejada”, de la comunidad de Mazatlán, Sinaloa, se fincan las bases de interés según la investigación para el diseño y aplicación del programa que sirva de modelo para el fomento del emprendimiento en edades tempranas, exponiendo los resultados para cotejar los aprendizajes esperados con los logrados.

Palabras clave: Educación emprendedora, competencias emprendedoras, currículo escolar, programa académico de emprendimiento.

Abstract

The objective of this research is the topic of entrepreneurship. It is the job of all governments to promote entrepreneurship through educational programs by achieving the goal: entrepreneurial education [1]. This work begins in 2018 with the research to present the design proposal and results of the implementation of a multidisciplinary strategy project called *Emprende + Jugando*; adding alternatives from already experienced projects that are suitable for achieving the objective. The aim is to justify the importance of entrepreneurial education for basic level students and their training. Referring to the “Sebastián Lerdo de Tejada” full-time public primary school, in the community of Mazatlán, Sinaloa, the bases of interest are established according to the research for the design and application of the program that serves as a model for the promotion of entrepreneurship in early ages, exposing the results to compare the expected learning with those achieved.

Keywords: Entrepreneurial education, entrepreneurial skills, school curriculum, academic entrepreneurship program.

1 INTRODUCCION

Desde hace poco más de tres décadas, el emprendimiento empresarial y social se ha enfocado en la mayoría de los países en priorizar la atención de los gobiernos y los diferentes agentes sociales en como fomentar la cultura de formación emprendedora y apoyo a los proyectos más destacados (conocidos como capital semilla); y, en llegar a ser un soporte integral y sinérgico, que involucra en el escenario a quienes implementan las políticas públicas socioeconómicas. Hay prisa en su generalidad de los gobiernos como objetivo de establecer las condiciones necesarias para que el emprendimiento sea tema importante de estudio y de práctica real en centros de estudios e investigaciones al fomento a la cultura emprendedora en los estudiantes de educación básica. La educación recibida constituye uno de los factores clave, particularmente en contextos donde una creciente proporción de estudiantes se interesan al cambio que ha sufrido los sistemas económicos y los nuevos valores instalados en los jóvenes, más cercanos al autoempleo concretamente, la

independencia personal, y el reto y la autorrealización profesional [2]. Por todo lo antes mencionado es importante considerar el desarrollar programas de fomento a la cultura emprendedora desde edad temprana con la intención de coadyuvar el despertar en ello una visión empresarial con naturalidad de desempeño como una decisión individual.

Se refieren a “la mística del emprendimiento” señalando que “no es magia, no es misterioso, y no tiene nada que ver con los genes es una disciplina y como cualquier otra disciplina, puede ser aprendida” [3]. Así mismo, tomando en cuenta la recomendación de estudiosos del tema que opinan que los programas del fomento del emprendimiento que pueden ser aplicados desde la niñez tienen en la edad adulta cimientos financieros [4].

Algunos de los aspectos importantes y trascendentales del emprendimiento son los siguientes:

Iniciando con la historia del emprendimiento se encuentra que la sistematizando de las experiencias sobre educación en emprendimiento en escuelas de nivel primaria, se manifiesta que la Educación en Emprendimiento (EE) en escuelas de nivel básico en México, que es actualmente un tema emergente de discusión, análisis e investigación [5].

La importancia de la iniciativa emprendedora en la educación primaria como método para el fomento de las competencias básicas. [6] También se refleja, cómo los métodos para fomentar las diferentes habilidades emprendedoras que favorecen el desarrollo de las competencias, lo cual es clave que el alumnado debe aprender y asimilar al finalizar la educación básica.

Se establece que la educación emprendedora y la metodología activa que es fomentada por la Universidad de Deusto, la cual explica que el emprendimiento no solo se refiere a la creación de nuevas empresas y/o negocios [7].

Como primera instancia se analiza el perfil emprendedor o facilitador para conocer su perspectiva sobre el emprendimiento en los primeros años de educación escolar de los estudiantes [8]

Se debe realizar una evaluación del potencial emprendedor en escolares y establecer metas, objetivos que se deben alcanzar durante la formación de los estudiantes [9].

Algunas investigaciones hablan sobre el debate y la manera de cómo se evalúan las competencias emprendedoras como; la competencia transversal en el sistema escolar en Europa y en particular en España [10].

Se aborda el tema del análisis de la intención emprendedora en estudiantes universitarios a través de los rasgos de personalidad Multiciencias [12].

Educación informal en emprendimiento y creatividad en escuelas innovadoras Opción, donde explica que el desarrollo de un proyecto de educación informal emprendedora con estudiantes de primaria ha permitido evaluar la adquisición de competencias ejecutivas [13].

La propuesta del modelo pedagógico del presente proyecto “Emprender+Jugando”, realizado es la siguiente:

1. La actividad que da inicio el programa “Emprende (+) jugando”, es el cuento “Uga la tortuga” de Pedro Pablo Sacristán. Promoviendo el aprendizaje experiencial de los niños basado en valores y actitudes frente a la vida apoyados con los cuestionarios diseñados, activando la reflexión crítica y el contraste de ideas desde el punto de vista individual del alumno en respuesta al cuento.
2. Apoyándonos de la herramienta audiovisual, hacemos uso del recurso del cine, con la película Charlie y la fábrica de chocolate, completando esta actividad con coloquios para motivar opinión y debate enriqueciendo la formación de ideas y expresión de ellas, enfatizando la empatía y tolerancia con otras ideas.
3. Programar La visita a empresas de la localidad, promoviendo el aprendizaje significativo ya que se ancla inconscientemente de manera duradera, dado que se vive activamente una experiencia. Señala que la auténtica educación es aquel aprendizaje que se efectúa mediante la experiencia y que siempre es algo personal [14].
4. Trabajo de una actividad relacionada al área económico-administrativa en salón de clases, que ayudarán a reconocer terminología financiera básica y su aplicación en presupuestos, así como

la importancia del ahorro y distribución del gasto. Apoyados de un juego de mesa, pero dimensionado en piso de “Serpientes y Escaleras”, desde los siguientes planteamientos según los autores, Desde Piaget, podemos entender el juego como asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación. Pavía, el juego como esencia humana, se convierte en el derecho de la libertad de expresión que encierra un conocimiento, la búsqueda de la experticia frente al manejo de las situaciones en la existencia como seres humanos. Winnicott por su parte, plantea que el juego constituye la relación que hacemos de los que vivimos con la forma como asumimos la realidad, Se constituye entonces en una oferta constante de asimilaciones psicológicas, sociales y físicas, donde asumimos lo nuevo y aprovechar lo aprendido [15]. Finalizando con la presentación de proyectos y plan de negocios.

En total fueron presentadas 17 actividades, distribuidas en el modelo pedagógico “Emprender+Jugar”: La cuales se describen a continuación:

En la primer etapa: Actividad 1: Su contenido es la presentación del programa, desarrollo de encuesta de entrada de valoración, cuenta cuento y lectura del cuento Uga la tortuga de pedro pablo; Actividad 2: Se expone el trabajos, slogan, se presenta la película “Charlie y la fábrica de chocolate”; Actividad 3: Continúa la película “Charlie y la fábrica de chocolate”, se realiza un resumen no mayor de una hoja, de manera individual de la película; Actividad 4 y Actividad 5: Ccontinuamos con la película “Charlie y la fábrica de chocolate”; Actividad 6: Se termina la película “Charlie y la fábrica de chocolate”; Actividad 7: Se pide la elaboración en equipos de Resumen no mayor de una hoja, de la película y la presentación de trabajos, se formula un mapa conceptual de términos y presenta la propuesta de 3 visitas guiadas. 1/ producción. 2/ comercial. 3/ servicios; Actividad 8, actividad 9 y actividad 10: Se visita una empresa con el objetivo de fomentar el trabajo en equipo, cooperación, negociar y construir acuerdos y el manejo de empatía.

Y última etapa: La actividad 11: Se realiza un resumen de las entrevistas a las visitas según equipos de trabajo ya conformados en interés de giro empresarial; Actividad 12: se realiza la presentación de los trabajos del resumen ejecutivo según experiencia vivencial. Actividad 13: Se expone un taller de finanzas básicas. Actividad 14: Iniciamos con un juego de piso, desarrollando la competencia de aprendizajes cognitivos como formativos. Actividad 15: La elaboración del plan de negocios. Actividad 16: Elaboración de un proyecto y para finalizar la actividad 17 en la cual se realiza la presentación del proyecto. A cada una de las actividades, que forman parte del modelo pedagógico se le asigna un tiempo de elaboración y tiene como objetivo el desarrollo de las competencias requeridas en cada uno de los niveles educativos [16].

2 METODOLOGÍA

La línea de investigación para este proyecto fue el enfoque cualitativo ya que se tomará en cuenta el contexto y la experiencia de los asesores, en total 25, para entender y dar solución a la problemática. Se consideró la investigación-acción como el método a utilizar para llevar a cabo esta investigación ya que se inclina por una estrategia abierta y no estructurada además que no se formulan teorías o hipótesis al inicio de la investigación de campo. También se consideró el método analítico, dando como resultados:

- a) Revisión bibliográfico-analítica de fuentes secundarias consultadas para ofrecer respuestas a las preguntas planteadas al inicio de la investigación.
- b) Investigación de campo por medio de entrevistas a instituciones educativas de la localidad en la obtención de datos de programas o talleres de emprendedurismo que se impartan en primarias de la localidad de Mazatlán, Sinaloa: entrevistas a responsables del área de primarias en la zona sur de Sinaloa.

La investigación se desarrolló en la modalidad de proyecto factible, por ser un modelo viable para resolver problemas o requerimientos planteados en una realidad determinada. A partir de los hallazgos obtenidos, finalmente se recopilaron sesenta y nueve, entre ellos, por mencionar algunos: son análisis del perfil emprendedor: una perspectiva de género, aspectos socioeconómicos e interacción emprendedora en estudiantes Universitarios del Quindío, Colombia, que daban cuenta

de referentes teóricos, lineamientos y otros dan información de programas educativos dirigidos a la formación de competencias emprendedoras en edades tempranas. Entre ellos, se presentan solo los principales documentos que fundamentaron el análisis realizado para el diseño del modelo *Emprende + Jugando*. Se tomó una muestra de 30 estudiantes de la escuela primaria “Sebastián Lerdo de Tejada”, de la comunidad de Mazatlán, Sinaloa.

3 RESULTADOS

Se puso en práctica el 27 de abril del presente año con la colaboración de un grupo de 32 alumnos durante 9 semanas de 3hrs por semana, haciendo un total de 27 horas de trabajo. Logrando el desarrollo de todas las actividades prescritas en el programa y exponer cuatro proyectos con sus planes de negocios elaborados.

Los resultados obtenidos sobre las actividades realizadas fue la participación de los 32 alumnos y la exposición de cuatro proyectos con sus planes de negocios elaborados, así como fomentar la cultura del emprendimiento entre alumnos de 4to y 5to. de primaria, de manera que en el proceso se promovió y se desarrollaron valores, actitudes, habilidades y conocimientos desarrollando ideas de empresa o negocio, y la elaboración de un plan de negocios en sus elementos básicos y a través del juego y actividades programadas.

El objetivo general descrito es fomentar la cultura del emprendimiento entre alumnos de 4to y 5to. de primaria, de manera que en el proceso se promuevan y desarrollen valores, actitudes, habilidades y conocimientos para que sean capaces de desarrollar una idea de empresa o negocio, elaborar un plan de negocios en sus elementos básicos y a través del juego y actividades programadas se pueda poner en marcha una empresa infantil o la idea de un negocio, procurando siempre el fin educativo.

Y los logros alcanzados fue la participación de los 32 alumnos y el desarrollo de todas las actividades prescritas en el programa se exponen cuatro proyectos con sus planes de negocios elaborados.

El resultado esperado es en referencia al programa “*Emprende (+) jugando*”, implementado por Universidad de Occidente, Unidad Mazatlán, en la Escuela Primaria Tiempo Completo Sebastián Lerdo de Tejada. Se obtuvo como resultado el fomentar la cultura del emprendimiento entre alumnos de 4to. Grado de primaria, de manera que en el proceso se promovieron y desarrollaron valores, actitudes, habilidades y conocimientos, los estudiantes fueron capaces de desarrollar una idea de empresa o negocio, elaborando un plan de negocios con sus elementos básicos a través del juego y actividades programadas también se puso en marcha una empresa infantil o la idea de un negocio, procurando siempre el fin educativo.

También se aplicó una pregunta, posterior al curso para medir posibles cambios en su participación de la propuesta. La participación en el programa de los alumnos ha sido excelente y el porcentaje de respuestas de las encuestas ha sido el 100%. Los resultados más representativos se muestran a continuación en comparativo: ¿Te gustaría ser empresario?, la figura refleja el exante y expost, según respuestas.

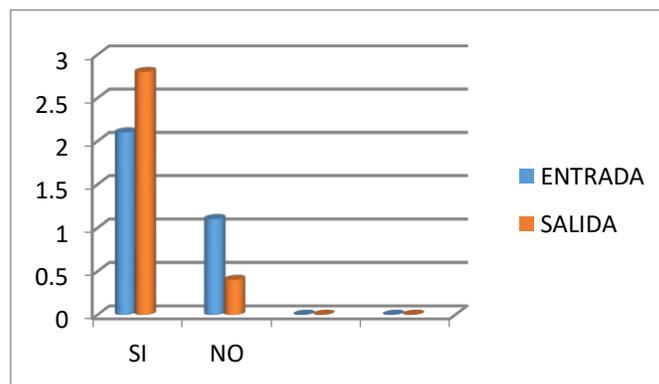


Figura 1. ¿Te gustaría ser empresario?

En la gráfica se muestra el aumento significativo de la predisposición de los alumnos por emprender después de realizar el programa de emprende+jugando, aumentó en más de 23% el deseo de ser empresario.

- Columna azul/ resultados de encuesta de entrada
- Columna roja/ resultados de encuesta de salida

Tabla 1. Resultados de ex ante y porst de Encuestas.

Te gustaría ser empresario	Si	No
32 alumnos contestaron	21/28	11/4
Porcentaje	65%/ 88%	35%/ 12%

4 CONCLUSIONES

La concepción de emprendimiento que proponemos, no solo se centra en la capacidad para generar y gestionar un negocio o empresa, sino que incorpora además la capacidad de conformar situaciones que permitan gestionar una innovación o respuesta creativa ante las situaciones de su vida personal, de la vida colectiva cotidiana en su familia, en la empresa donde trabaja y en la comunidad donde vive, es decir, que se proponga retos y metas que van más allá de lo habitual y de lo personal. “Emprende (+) jugando” contiene en su programa las siguientes competencias a desarrollar:

- Identificar oportunidades para el cambio y la innovación.
- Aprender a equivocarse y encontrar respuestas.
- Tener iniciativa personal.
- Espíritu crítico.
- Ser activo, responsable para crear sus propios proyectos.
- Transferir lo aprendido a la vida real.
- Trabajo en equipo, cooperar, negociar y construir acuerdos.
- Manejo de empatía.

El modelo “Emprende (+) jugando” concibe a la educación o cultura emprendedora ligada con la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como con la habilidad para planificar y gestionar proyectos con el fin de alcanzar objetivos.

Propuesta:

1. Que se den oportunidades para acceder a escuelas oficiales a impartir el taller y seguir estudiando en un seguimiento a los estudiantes participantes.
2. Que un día se valore la enseñanza del emprendimiento desde los sistemas educativos inicial como un nuevo enfoque de la enseñanza y como competencia básica; considerando además que en algunos niveles se puede considerar como un aspecto transversal y horizontal y atendido con una metodología de enseñanza acorde con los objetivos que se pretendan lograr, y en otros debe establecerse como una asignatura concreta [17].

REFERENCIAS

- [1] A. Andrade Díaz. La importancia de la iniciativa emprendedora en la Educación Primaria como método para el fomento de las competencias básicas. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=47658>, 2016.
- [2] A. Bernal Guerrero y A. R. Cárdenas Gutiérrez. Evaluación del potencial emprendedor en escolares. Una investigación longitudinal. Educación XXI: revista de la Facultad de Educación, 20 (2), 73-94 <http://espacio.uned.es/fez/view/bibliuned:EducacionXXI-2017-20-2-50>, 2017.

- [4] Cámara de Comercio y Ministerio de Educación y Ciencia, CC-meyc Fomento del Espíritu Emprendedor en la Escuela, Print A Porter Comunicación, España, Depósito Legal, M-547-2007.
- [5] J. Damián. "Sistematizando experiencias sobre educación en emprendimiento en escuelas de nivel primaria". *Revista Mexicana de Investigación Educativa*. 18(56): 159-190, 2013.
- [6] J. Damián Simón. ¿Pueden los niños adquirir y aplicar conocimientos de emprendimiento? El caso del subprograma, mi primera empresa: "emprender jugando". *Nova scientia*, 7(15), 389-415. Recuperado en 23 de agosto de 2019, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-07052015000300389&lng=es&tlng=es, 2015.
- [7] E. Tarapuez, M. D. García and N. Castellano. Aspectos socioeconómicos e intención emprendedora en estudiantes universitarios del Quindío, 2018.
- [8] R. Espíritu Olmos. Análisis de la intención emprendedora en estudiantes universitarios a través de los rasgos de personalidad Multiciencias, vol. 11, núm. 1, enero-abril, 2011, pp. 65-75 Universidad del Zulia Punto Fijo, Venezuela, <https://www.redalyc.org/pdf/904/90418851009.pdf>, 2011
- [9] FESE. Manual educativo para asesores. Mi Primera Empresa: "emprender jugando" México: Fundación Educación Superior Empresa-ANUIES, 2011.
- [10] A. Gibb. Creating the entrepreneurial university worldwide. ¿Do we need a wholly different model of Entrepreneurship? ponencia en la Cuarta Conferencia de Investigación en Entrepreneurship en Latinoamérica, realizada en Cali, Colombia, 2005.
- [11] L. Gómez Núñez, M. Llanos Martínez, T. Hernández Rico, D. Mejía Rodríguez, J. Heilbron López, J. Martín Gallego, J. Mendoza Soto, Senior Roca.
- [12] Diana. Competencias emprendedoras en Básica Primaria: Hacia una educación para el emprendimiento *Pensamiento & Gestión*, núm. 43, julio-diciembre, 2017, pp. 150-188 Universidad del Norte Barranquilla, Colombia. <https://www.redalyc.org/pdf/646/64653514007.pdf>, 2017.
- [13] R. Kiyosaki, R. Padre rico, padre pobre. México: Aguilar, 1997.
- [14] L. Núñez Ladevéze y M. Núñez Canal. Papel del profesor motivado en la educación emprendedora en España. *Revista Empresa y Humanismo*. XXI (1), 7 – 40 <https://dadun.unav.edu/handle/10171/45860>, 2018.
- [15] J. Paños Castro. Educación emprendedora y metodologías activas para su fomento. Universidad de Deusto. Facultad de Psicología y Educación. Avenida de las Universidades, 24. C.P. 48007. Bilbao. <https://revistas.um.es/reifop/article/view/272221>, 2017.
- [16] G. Rodríguez Garnica. Educación informal en emprendimiento y creatividad en escuelas innovadoras *Opción*, vol. 32, núm. 12, 2016, pp. 425-443 Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048903020.pdf>, 2016
- [17] J. C. Sánchez García, A. Ward, B. Hernández y J. L. Flores. Educación emprendedora: Estado del arte. *Propós. represent.[online]*. 2017, vol.5, n.2 [citado 019-07-14], pp.401-473. Disponible en: ISSN 2307- 7999. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n2.190>
- [18] Luthe y M. Franke, M. El concepto de emprendimiento y su relación con la educación, el empleo y el desarrollo local. Buenos Aires, Argentina: Publicación INTA, 2003.
- [19] Laspita y Duccker. Análisis de la intención emprendedora en estudiantes universitarios a través de los rasgos de personalidad Multiciencias, vol. 11, núm. 1, enero-abril, 2011, pp. 65-75 Universidad del Zulia Punto Fijo, Venezuela <https://www.redalyc.org/pdf/904/90418851009.pdf>