



<b>Nombre del Proyecto</b>	Catedra de Emprendimiento
<b>Nombre de Responsable(s)</b>	Julio Cesar Arango Aguirre Oscar David Coronado
<b>Población Beneficiada</b>	Estudiantes Cibercolegio
<b>Fecha de Inicio</b>	Enero de 2017
<b>Fecha de Finalización</b>	Diciembre de 2017

### **Diagnóstico**

El mundo y desde luego nuestra sociedad, están evolucionando a pasos agigantados; las nuevas tecnologías, la innumerable información que nuestros adolescentes, jóvenes y adultos reciben a diario hace que la escuela en este caso el Cibercolegio UCN, busque espacios para interactuar sobre estos temas de una forma didáctica, que ayude a guiar a todos y cada uno de los sujetos en su proceso formativo.

Son las costumbres, los estilos de vida, el entorno cultural y económico, los puntos de partida para poder brindar a los estudiantes otra visión de su realidad y lograr generar en ellos inquietudes que ayuden en la formación del emprendedor.

La población estudiantil correspondiente a los Cei y grados, se encuentran en un rango aproximado entre 16 y 45 años de edad, jóvenes, trabajadores, madres cabeza de hogar. Su estrato social es bajo (1-2) y medio (3-4), la mayoría devenga un salario básico dado por la ley actual del país.

Estos estudiantes tienen pocas opciones de trabajo puesto que su nivel académico no es bueno, de hecho se encuentran validando su bachillerato.

Un sondeo realizado sobre los temas como la innovación, creación de empresa, negocios, rentabilidad etc, arroja una información clara que permite evidenciar que los alumnos tienen ideas pero difícilmente con posibilidades de desarrollo, no tienen



las bases para crear proyectos de emprendimiento y tampoco de reconocer en la necesidad una buena oportunidad de negocio.

### **Justificación**

Es importante preparar y formar nuevos emprendedores a instancias de lograr la producción de proyectos viables y efectivos, manejo y movilización de recursos, administración de la empresa, entre otros.

El Cibercolegio UCN debe partir de la premisa que se está formando a emprendedores, que no necesariamente son empresarios, pues ser emprendedor es una característica de todo empresario, pero no todos los emprendedores tienen que ser empresarios. Ser emprendedor es una actitud y un estilo de vida que permita que una persona encuentre en cada dificultad una oportunidad, que sea alguien proactivo ante la vida y sus situaciones y esta debe ser la tarea fundamental a desarrollar.

El Cibercolegio debe generar espacios donde se construya y permita crear y encontrar jóvenes con energía, visión, proactividad, planeación, empuje, creatividad, innovación, progreso, liderazgo, trabajo en equipo y demás aspectos que hacen que la persona o personas desarrollen iniciativas aunque se presenten obstáculos o dificultades.

En la plataforma virtual los estudiantes podrán conocerse a sí mismos y creer que son personas con capacidad de innovar; entendida ésta como la capacidad de generar bienes y servicios de una forma creativa, metódica, ética, responsable y efectiva.

Se debe crear una cultura del emprendimiento con acciones que buscan entre otros la formación en competencias básicas, competencias laborales, competencias ciudadanas y competencias empresariales y no solo esto el aprender a conocer y crear el proyecto de vida.

### **Marco Legal**



El proyecto de desarrollo de competencias laborales y emprendimiento se fundamenta en el decreto 2888 de la ley de formación para el trabajo y la formación humana decretada oficializada en el 2007, la educación en el espíritu emprendedor.

La ley 1014 del 2006 fomenta la cultura del emprendimiento , en el artículo primero y define la formación en emprendimiento así:

Formación para el emprendimiento: Busca el desarrollo de la cultura del emprendimiento con acciones que buscan entre otros la formación en competencias básicas, competencias laborales, competencias ciudadanas y competencias empresariales dentro del sistema educativo formal y no formal y su articulación con el sector productivo.

Define además, que la educación debe incorporar en su formación teórica y práctica lo más avanzado de la ciencia y la técnica, para que el estudiante esté en capacidad de crear su propia empresa, adaptarse a las nuevas tecnologías y al avance de la ciencia, de igual manera debe actuar como emprendedor desde su puesto de trabajo.

### **Objetivo General**

Promover en los estudiantes el espíritu emprendedor desde la virtualidad, utilizando herramientas informáticas para el desarrollo de competencias básicas y de proyecto de vida.

### **Objetivos Específicos**

1. Identificar las diferentes teorías de emprendimiento para su análisis y comprensión, de acuerdo a los autores propuestos.
2. Establecer los atributos que caracterizan a un emprendedor, según la formación personal.
3. Construir un escenario de probabilidades del perfil de un emprendedor, mediante el cruce de atributos y competencias.
4. Aplica el emprendimiento como competencia importante para el logro de los objetivos individuales.
5. Identificar la creatividad como la capacidad que permite crear nuevas ideas para fortalecer el perfil emprendedor.



### **Metodología**

En la pedagogía virtual se trabaja el emprendimiento como área transversal en las guías de estudio del área de Tecnología e Informática, integrando los temas de la misma con los temas de emprendimiento.

Los alumnos desarrollan actividades interactivas fortaleciendo competencias básicas, emprendedoras y laborales evidenciando el conocimiento de las áreas trabajadas en una misma actividad

### **Temática**

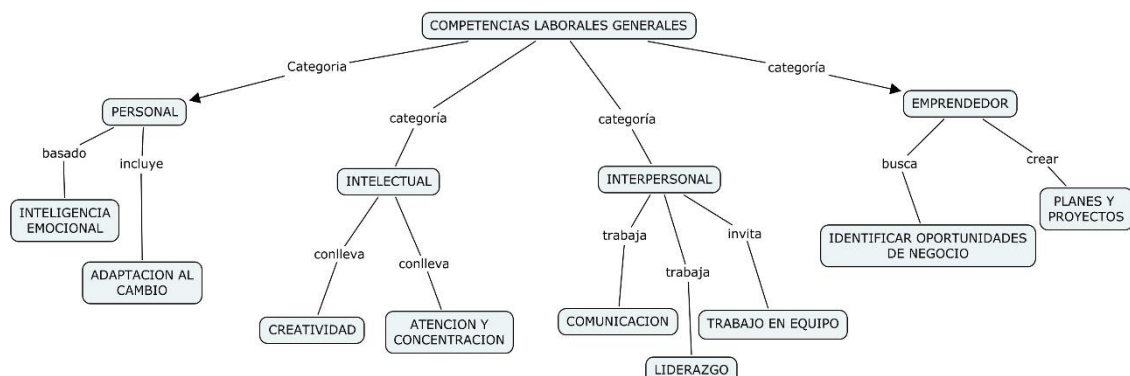
1. Inteligencia emocional
2. Adaptación al cambio
3. Atención
4. Comunicación
5. Trabajo en equipo
6. Liderazgo
7. Manejo de conflictos
8. Identificación de oportunidades de negocio
9. Planes y proyectos para crear empresa.
10. Que es emprendimiento
11. Mi orientación hacia el emprendimiento
12. ¿Cómo ser Emprendedor? Las dificultades
13. Identificar quien soy yo
14. El emprendimiento desde diferentes contextos
15. Proyecto de vida
16. Que son las empresas y tipos de empresas
17. Tipologías de los emprendimientos
18. Competitividad
19. El ser intraemprendedor
20. Amplitud perceptual
21. Creatividad e innovación
22. Creatividad empresarial
23. Inteligencia social
24. Orientación al logro
25. Pensamiento sistémico
26. La iniciativa o idea inicial y su análisis
27. Construyendo el concepto del negocio



- 28. Inteligencia de mercados
- 29. Consideraciones técnicas
- 30. El emprendedor y su equipo de trabajo
- 31. Consideraciones financieras

### Actividades

Las actividades están ligadas al desarrollo de competencias básicas, emprendedoras y laborales en las guías de la materia tecnología e informática:



### Recursos

Humanos: Facilitadores, estudiantes, comunidad educativa.

Físicos: Equipos de computadores, Telecentros,

Logísticos: Red de internet, plataforma virtual y página Web.

### Seguimiento - Evaluación



**CIBERCOLEGIO U.C.N.<sup>®</sup>**  
INSTITUCION EDUCATIVA

**FICHA TÉCNICA DE PROYECTOS  
OBLIGATORIOS E  
INSTITUCIONALES**

Monitoreo y control de la participación de los alumnos en el desarrollo del proyecto, por medio de las actividades en la plataforma virtual y el blog

### **Biografía y Cibergrafía**

<http://www.mineduccion.gov.co/1621/article-106706.html>  
<http://www.psicologia-positiva.com/creatividad.html>  
<http://www.oei.org.co/iberfop/uruguay1.htm>  
<http://www.blogseitb.com/inteligenciaemocional/>  
<http://comunicacion.idoneos.com/>  
<http://www.rppnet.com.ar/liderazgo1.htm>