

DISEÑO DE HERRAMIENTAS EDUCATIVAS PARA FOMENTAR INTERÉS EN EL
ÁREA DE EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SECUNDARIA
DEL COLEGIO JUAN IGNACIO ORTIZ, TOMANDO COMO BASE EL POTENCIAL
TURÍSTICO Y AGRÍCOLA DE SAN JOSÉ DE ALBÁN.

PRESENTADO POR:

DARWIN FERNEY ADARME PAZ

DAVID HERNANDO DELGADO CARLOSI

DANIEL RAMIRO TIQUE ERASO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

PASTO - NARIÑO

JUNIO – 2019

DISEÑO DE HERRAMIENTAS EDUCATIVAS PARA FOMENTAR INTERÉS EN EL
ÁREA DE EMPRENDIMIENTO EN LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SECUNDARIA
DEL COLEGIO JUAN IGNACIO ORTIZ, TOMANDO COMO BASE EL POTENCIAL
TURÍSTICO Y AGRÍCOLA DE SAN JOSÉ DE ALBÁN.

PRESENTADO POR:

DARWIN FERNEY ADARME PAZ

DAVID HERNANDO DELGADO CARLOSI

DANIEL RAMIRO TIQUE ERASO

ASESORA DE TESIS:

ANA PATRICIA TIMARÁN

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

PASTO - NARIÑO

JUNIO – 2019

Nota de responsabilidad

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1ro del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

San Juan de Pasto, Junio de 2019

Agradecimientos

La presente tesis fue un trabajo arduo en equipo. Agradecemos a las personas que hicieron posible culminar este proyecto de grado, a la universidad de Nariño por permitir fortalecer nuestro conocimiento, agradecemos a los profesores que compartieron sus conocimientos y experiencias durante la carrera.

- A nuestra asesora de tesis por haber tenido la suficiente paciencia en momentos críticos del proyecto y por haber impartido todo su empeño y experiencia para lograr realizar los objetivos trazados en el trabajo de grado.
- A la profesora Ruby Muñoz por su constante ayuda junto al grupo de emprendedores del colegio Juan Ignacio Ortiz, por compartir sus experiencias y saberes, de la misma manera al colegio por brindarnos el acceso a sus instalaciones.
- Gracias a Paola por acompañarnos en este proceso, por su entrega, cariño y empeño dentro del proceso del trabajo de grado.
- Finalmente agradecemos a nuestras familias por ser partícipes a nivel emocional y apoyarnos en el proceso hasta su culminación. Muchas gracias.

Dedicatoria

El pueblo Albanita se ha caracterizado por ser un pueblo pujante, lleno de personas emprendedoras y trabajadoras, donde muchas familias al igual que las nuestras dan todo su potencial día a día para sacar adelante a esta región. Al igual que nuestras familias, con todo el amor y entrega dedicamos este proyecto.

Resumen

El emprendimiento es un término últimamente muy utilizado en todo el mundo. Aunque siempre ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, es inherente a ésta, en las últimas décadas, éste concepto se ha vuelto de suma importancia, ante la necesidad de superar los constantes y crecientes problemas económicos. (Ospina ,2015, p. 12), afirma que la palabra emprendimiento proviene del francés entrepreneur, y se refiere a la capacidad de una persona para hacer un esfuerzo adicional por alcanzar una meta u objetivo, siendo utilizada también para referirse a la persona que iniciaba una nueva empresa o proyecto, término que después fue aplicado a empresarios que fueron innovadores o agregaban valor a un producto o proceso ya existente.

Dentro de esta nueva forma de laborar, existe el emprendimiento rural, que como base a su existencia ha beneficiado al sector agropecuario, creando nuevas transformaciones económicas y sociales a la población que decida abarcar este tipo de iniciativas, sin embargo, esta actividad se da en escasos lugares ya que la mayor parte de los emprendedores apuestan por llevar a cabo sus propuestas en el medio urbano.

San José de Albán y en especial su sector rural en los últimos años vive un fenómeno en el que por la falta de iniciativas en proyectos emprendedores y las pocas oportunidades existentes, la población joven disminuye el deseo de construir un futuro y vida laboral en el contexto, trayendo como consecuencias la pérdida de oportunidades, las cuales a futuro se podrían favorecer desarrollando iniciativas mediante el aprovechamiento de los recursos que ofrecen estos entornos.

Teniendo en cuenta la problemática de la región y como habitantes de ella, sentimos la necesidad de retribuir el aprecio y todo el conocimiento brindado por estas tierras, abordar desde el Diseño Gráfico y su aporte a la sociedad, una serie de herramientas que permitan motivar y fomentar el emprendimiento rural en los jóvenes de Albán, tomando como referencia la riqueza agrícola y turística que se encuentra en ella.

Abstract

Entrepreneurship is a term that has been used all over the world lately. Although it has always been present throughout the history of humanity, it is inherent to this, in recent decades, this concept has become of paramount importance, given the need to overcome the constant and growing economic problems. (Ospina, 2015, p. 12), affirms that the word entrepreneurship comes from the French entrepreneur, and refers to the capacity of a person to make an additional effort to reach a goal or objective, being also used to refer to the person who started a new company or project, term that was later applied to entrepreneurs who were innovative or added value to an already existing product or process.

Within this new way of working, there is the rural entrepreneurship, which as a basis for its existence has benefited the agricultural sector, creating new economic and social transformations to the population that decides to embrace this type of initiatives, however, this activity occurs in few places since most entrepreneurs bet on carrying out their proposals in the urban environment.

San José de Albán and especially its rural sector in recent years lives a phenomenon in which the lack of initiatives in entrepreneurial projects and the few existing opportunities, the young population decreases the desire to build a future and working life in the context, bringing as consequences the loss of opportunities, which in the future could be favored by developing initiatives through the use of resources offered by these environments.

Taking into account the problems of the region and as inhabitants of it, we feel the need to repay the appreciation and all the knowledge provided by these lands, approach from the Graphic Design and its contribution to society, a series of tools that can motivate and encourage rural entrepreneurship in the young people of Alban, taking as a reference the agricultural and tourist wealth found in it.

Tabla de contenido

1. Tema de investigación.....	14
2. Contextualización.....	14
2.1 Macro contexto.....	14
2.2 Micro contexto.....	15
3. Problema de investigación.....	17
3.1 Descripción del problema	17
3.2 Formulación del problema.....	17
4. Justificación.....	17
5. Objetivos.....	18
5.1 objetivo general.....	18
5.2 objetivos específicos.....	18
6. Marco referencial	19
6.1 Categorización.....	19
6.2 Capítulo 1: La agricultura como posibilidad de mejorar la calidad de vida..20	
6.2.1 Origen de la agricultura.....	20
6.2.2 Evolución de la agricultura	21
6.2.3 Tipos de agricultura.....	21
6.2.4 La agricultura como fuente de ingresos económicos.....	26
6.3 Capítulo 2: San José de Albán.....	27
6.3.1 Historia.....	27
6.3.2 Ubicación Geográfica.....	27
6.3.3 Aspectos culturales.....	28
6.3.4 Aspectos económicos.....	29
6.3.5 Gastronomía.....	30
6.3.6 Potencial agrícola y turístico.....	30
6.4 Capítulo 3: Definición de emprendimiento.....	31
6.4.1 Emprendimiento mundial.....	31
6.4.2 Tipos de Emprendimiento.....	33

6.4.3 Emprendimiento en San José de Albán.....	36
6.5 Capítulo 4: Metodologías de aprendizaje.....	37
6.5.1 Tipos de metodologías de aprendizaje.....	38
6.6 Capítulo 5: Herramientas educativas.....	43
6.6.1 Concepto Material didáctico.....	43
6.6.2 Funciones del material didáctico.....	45
6.6.3 Herramientas educativas.....	46
6.6.4 Características de las herramientas educativas.....	47
6.6.5 Tipos de herramientas educativas.....	47
6.6.6 Material editorial.....	53
6.6.7 Material educativo en las nuevas tecnologías.....	57
7. Diseño metodológico.....	57
7.1 Enfoque de investigación.....	57
7.2 Método de investigación.....	58
7.3 Unidad de análisis	58
7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	58
7.5 Metodología proyectual.....	59
7.5.1 Fase 1 Germinación.....	59
7.5.2 Fase 2 Crecimiento.....	61
7.5.3 Fase 3 Polinización y formación del fruto.....	70
7.6 Segunda solución gráfica.....	70
7.6.1 Sección 1 Apropiación	71
7.6.2 Sección 2 Aprendizaje.....	71
7.6.3 Apoyo metodológico: Página web.....	71
7.7 Imagotipo.....	71
7.7.1 Sección 1: Apropiación.....	71
7.7.2 Sección 2: Aprendizaje.....	72
7.7.3 Apoyo Metodológico.....	74

7.8 Testeo segunda pieza gráfica.....	75
8. Pieza Gráfica Final	75
8.1 Estructura Módulos de Enseñanza.....	76
8.2 Apoyo Metodológico.....	79
9. Testeo pieza gráfica final.....	80

Lista de Anexos

Anexo 1 Unidad de análisis	85
Anexo 2 Metodología Agroemprender.....	86
Anexo 3 Etapa 2 Trabajo de campo – Entrevista Semi Estructurada.....	87
Anexo 4 Etapa 2 Trabajo de campo – Observación directa.....	88
Anexo 5 Bocetación y digitalización.....	89
Anexo 6 Bocetación y digitalización.....	91
Anexo 7 Mapa de contenido	92
Anexo 8 Mapa de usuario	93
Anexo 9 Bocetación y digitalización.....	94
Anexo 10 Bocetación y digitalización.....	95
Anexo 11 Etapa 1 Testear.....	96
Anexo 12 Imagotipo.....	97
Anexo 13 Herramienta 1 Ruleta.....	98
Anexo 14 Creación de Iconos.....	99
Anexo 15 Herramienta 2 Mapa.....	100
Anexo 16 Diseño Web Adaptativo.....	101

Anexo 17 Testeo Segunda Pieza Gráfica.....	102
Anexo 18 Estructura Módulos de Enseñanza.....	102
Anexo 19 Módulo 1: Recordando y reforzando.....	102
Anexo 20 Módulo 2: Emprender no es cosa del otro mundo.....	103
Anexo 21 Módulo 3: Explora el contexto.....	103
Anexo 22 Módulo 4: Búsqueda de soluciones	104
Anexo 23 Módulo 5: Conociendo el territorio	104
Anexo 24 Módulo 6: La creatividad en tus manos	105
Anexo 25 Módulo 7: Manos a la obra.....	105
Anexo 26 Apoyo Metodológico.....	106
Anexo 27 Diseño Web Adaptativo.....	106
Anexo 28 Testeo Pieza Gráfica Final.....	107
Anexo 29 Módulos de Enseñanza.....	107
Anexo 30 Apoyo Metodológico: Página Web.....	108
Conclusiones.....	82
Bibliografía.....	83

Introducción

El emprendimiento es un término últimamente muy utilizado en todo el mundo. Aunque siempre ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, es inherente a ésta, en las últimas décadas, éste concepto se ha vuelto de suma importancia, ante la necesidad de superar los constantes y crecientes problemas económicos. (Ospina ,2015, p. 12), afirma que la palabra emprendimiento proviene del francés entrepreneur, y se refiere a la capacidad de una persona para hacer un esfuerzo adicional por alcanzar una meta u objetivo, siendo utilizada también para referirse a la persona que iniciaba una nueva empresa o proyecto, término que después fue aplicado a empresarios que fueron innovadores o agregaban valor a un producto o proceso ya existente.

Dentro de esta nueva forma de laborar, existe el emprendimiento rural, que como base a su existencia ha beneficiado al sector agropecuario, creando nuevas transformaciones económicas y sociales a la población que decida abarcar este tipo de iniciativas, sin embargo, esta actividad se da en escasos lugares ya que la mayor parte de los emprendedores apuestan por llevar a cabo sus propuestas en el medio urbano.

San José de Albán y en especial su sector rural en los últimos años vive un fenómeno en el que por la falta de iniciativas en proyectos emprendedores y las pocas oportunidades existentes, la población joven disminuye el deseo de construir un futuro y vida laboral en el contexto, trayendo como consecuencias la pérdida de oportunidades, las cuales a futuro se podrían favorecer desarrollando iniciativas mediante el aprovechamiento de los recursos que ofrecen estos entornos.

Teniendo en cuenta la problemática de la región y como habitantes de ella, sentimos la necesidad de retribuir el aprecio y todo el conocimiento brindado por estas tierras, abordar desde el Diseño Gráfico y su aporte a la sociedad, una serie de herramientas que permitan motivar y fomentar el emprendimiento rural en los jóvenes de Albán, tomando como referencia la riqueza agrícola y turística que se encuentra en ella.

1. Tema de investigación

Metodologías de enseñanza en el área de emprendimiento en San José de Albán.

2. Contextualización

2.1 Macro contexto

Teniendo en cuenta las nuevas dinámicas laborales, a nivel mundial se ha identificado la importancia que tiene el emprendimiento en el crecimiento económico y social en un país, ya que aporta al desarrollo productivo con factores innovadores, así mismo a la generación de empleo y aumento del ingreso de la población, lo que permite que se dé el desarrollo económico; por lo cual, los gobiernos cada vez muestran mayor interés en crear políticas y buscar maneras de fomentar e, incluso, de enseñar esta nueva alternativa.

Gutiérrez (2015), afirma que los países desarrollados están brindando capacitaciones y cursos de emprendimiento como una nueva alternativa, esto ha permitido cambiar el pensamiento de búsqueda de trabajo especialmente en los jóvenes. Esta idea surge como una forma de generar nuevos proyectos que evolucionen con el transcurso del tiempo y se ajusten a las transformaciones a las que la sociedad ha sido objeto. La cultura emprendedora actualmente encaja perfectamente en una sociedad que constantemente busca estrategias para alcanzar un objetivo social y medioambiental, dónde se aproveche al máximo los recursos destinados para tal fin. Un ejemplo de ello es Europa donde reconoce la educación emprendedora como una herramienta que puede ayudar a los jóvenes a generar nuevas oportunidades. “No se trata simplemente de aprender a gestionar un negocio, sino de desarrollar un conjunto general de competencias aplicables en todos los ámbitos (...)”. (Brúcelas, 2013, p.32), esta herramienta incluye todas las formas de aprendizaje, educación y formación que contribuyen al espíritu, la competencia y el comportamiento emprendedor, con objetivos comerciales y sin ellos.

Por otra parte la importancia de la creación de empresas en el sector rural, ha sido estudiada por varios autores, entre los cuales se encuentra Toro & Lerner (1999), quienes

afirman que a medida que es mayor el desarrollo empresarial, mayores son los beneficios obtenidos en términos de calidad de vida, seguridad alimentaria y equidad del sector rural, mediante la generación de empleo, ingresos, innovación, capacidades, sostenibilidad económica y justicia, ya que permite al empresariado empoderarse y convertirse en agentes de su propio desarrollo contribuyendo a la sociedad.

Se debe agregar que, en las comunidades rurales, donde las empresas representan su base económica, se manifiestan mayores niveles de bienestar, prosperidad social, económica y política, comparado con comunidades donde la economía está concentrada en cosechas. Por lo cual, se debe considerar la formulación de políticas públicas que presten especial atención a los pequeños productores, fomentando, fortaleciendo la labor rural y el trabajo agrícola familiar, con un enfoque empresarial (Sancho, 2010, p.19).

Considerando lo anteriormente expuesto, el emprendimiento en las zonas rurales, puede llegar a tener el potencial de convertirse en el mecanismo promotor de un gran desarrollo, ya que lograría ser la herramienta para la solución de varias problemáticas que se presentan en el sector, las cuales se exponen a continuación.

Según el GEM de Colombia (Global Entrepreneurship Monitor), Colombia es un país con índices considerables de emprendimiento rural, tanto por su actividad económica como por su población y posición geográfica. Existen regiones como Antioquia, Caldas y los Llanos Orientales, donde se tiene una participación importante en esta actividad económica, y se ha notado un manejo sustentable de los recursos para el mejoramiento de las condiciones de vida de las familias rurales, como también se ha realizado la integración de estas zonas con los entes estatales, y de manera conjunta se ha contribuido a mejorar las condiciones que generen bienestar y así convertir el sector rural en impulsador de nuevas economías.

2.2 Micro contexto

La investigación de una cultura emprendedora dentro del micro contexto inicia su estudio en el municipio de san José de Albán departamento de Nariño, enfocada en un principio a entender la importancia del emprendimiento en una sociedad necesitada de la expresión de pensamientos a través de la inspiración de nuevas ideas que contribuyan a la

consecución de una región más organizada con estructuras políticas y modelos económicos convenientes para el desarrollo del sector en todos sus ámbitos.

El Municipio de Albán se encuentra situado al nororiente de Nariño, está rodeado por el volcán Doña Juana y los cerros de las Ánimas y Chimayoy, Albán tiene una extensión de 83 Km², de la cual el 90% es rural, posee una temperatura promedio de 22 ° C; a 1.971 metros de altura sobre el nivel del mar, lo que permite tener una unidad paisajística enmarcada por el Cañón del Juanambú, las planicies de Chachagüí y al fondo el majestuoso volcán Galeras, características que lo hacen conocer como “El Balcón del Norte de Nariño”.

San José de Albán posee microclimas en su región, es catalogado como una de las mejores tierras a nivel agropecuario, pero el tiempo ha dado una mala jugada en las majestuosas tierras. En tiempos remotos los cultivos eran muy diversos, en ellas se podía encontrar productos como algodón, cabuya, chaquira, ají, maíz, maní, garbanzo, frijoles, Chirimoyas, ovos, Pomas, Misperos, Aguacates entre otros. Hoy en día muchos productos de los mencionados ya no se producen por el deterioro que ha causado los químicos y los cambios bruscos a nivel climático. Teniendo en cuenta lo anterior, la economía se ha reducido, en consecuencia, los Albanitas han optado por fortalecer la siembra de productos que son de fácil cuidado y de alguna manera logra cubrir gastos familiares, hoy en día la mayor fuente de ingresos de esta región proviene del cultivo de café siendo el más importante, seguido de cítricos como naranjas, mandarinas y limones manifiestan los agricultores de la región.

A pesar de los problemas, ocasionados en sus tierras, existen personas con espíritu emprendedor, uno de ellos es Don Uribe León Ibarra un hombre trabajador, quien aprovecha los cítricos que produce su finca para realizar una de las bebidas más apetecidas en el mundo, el Vino. Con su proyecto ha generado trabajo a miembros de su familia, además ha logrado exportar algunas de sus bebidas. Es un claro ejemplo que el emprendimiento y la riqueza agrícola de la región es una alternativa para conseguir recursos económicos y reconocimiento.

Un dato importante que arrojó el trabajo de campo fue descubrir que, en la Institución Educativa Juan Ignacio Ortiz, brinda a sus estudiantes de básica secundaria cursos optativos

para reforzar su educación, en ellos se encuentra el emprendimiento, donde su prioridad educativa ha sido transformar los productos de la región como una nueva salida económica.

3. Problema de investigación

3.1 Descripción del problema

Los estudiantes de básica secundaria del colegio Juan Ignacio Ortiz, cuentan con una materia de emprendimiento dentro de su espacio estudiantil, sin embargo los contenidos que se tienen dentro de la asignatura no son los adecuados, ya que el profesor que dicta la materia mencionada solo se limita a la enseñanza de transformación de los productos que se dan en la región; un ejemplo de ello es realizar un vino a partir de cítricos, pero todo el proceso se queda hasta la enseñanza de la transformación del producto sin profundizar en la verdadera esencia del emprendimiento.

Por otro lado, existe un leve desinterés de los estudiantes, ya que sus padres al carecer de conocimiento en el tema, no ven como buena oportunidad a futuro en el emprendimiento para sus hijos, y el consejo habitual para sus ellos es no seguir laborando en actividades relacionadas al emprendimiento, estos consejos se deben a que la mayoría de la población carece de bases necesarias dentro del tema, esto ha causado efectos negativos en la economía y visión de oportunidades dentro de la región.

El desinterés y desinformación acerca del tema, ha conllevado a que nuevas generaciones de la región, busquen oportunidades fuera de ella y esto ha causado un declive económico y pérdida de sentido de pertenencia.

3.2 Formulación del problema

¿De qué manera se podría fomentar el interés en el área de emprendimiento, en los estudiantes de básica secundaria del colegio Juan Ignacio Ortiz de San José de Albán?

4. Justificación

Dentro de la población existen 2 factores importantes que apuntan al desinterés, falta de motivación y oportunidades en proyectos emprendedores donde se ven involucrados los estudiantes, como primera instancia los consejos negativos de sus padres han influido demasiado, ya que en su concepción no es una buena salida laboral realizar proyectos

emprendedores, y por otra parte el material que existe en la institución para adquirir conocimientos en esta área es muy limitado, por ende, la esencia del proyecto tiene como finalidad fomentar el interés en el área de emprendimiento en los estudiantes de básica secundaria del colegio Juan Ignacio Ortiz de san José de Albán. Esta iniciativa surge a raíz de la falta de herramientas que induzca un conocimiento optimo y búsqueda de oportunidades emprendedoras en la región, además de aprovechar los recursos que posee Albán, como una posibilidad de generar nuevas alternativas laborales.

Como habitantes de San José de Albán y desde las bases que el Diseño Gráfico brinda, se implementarán soluciones para que las diferentes herramientas de aprendizaje en el campo de emprendimiento rural sean más dinámicas, permitiendo que la motivación y el interés dentro del aula se incremente.

Es muy importante motivar a los estudiantes, ya que en ellos se verá reflejado el futuro de la región, además al existir otras alternativas de laborar dentro de Albán, muchos de los que tienen oportunidades limitadas podrán considerar en formalizar actividades que se puedan potencializar con los recursos encontrados en el municipio.

5. Objetivos

5.1 Objetivo general

Diseñar herramientas educativas para fomentar el emprendimiento dirigida a estudiantes de básica secundaria del colegio Juan Ignacio Ortiz, tomando como base el potencial turístico y agrícola de San José de Albán.

5.2 Objetivos específicos

- * Conocer la importancia de la agricultura y su influencia en el crecimiento de una región.
- * Identificar el potencial turístico y agrícola que se encuentra en San José de Albán y de qué manera lo aprovecha la comunidad.
- * Indagar el grado de conocimiento y material de enseñanza que se emplean en el colegio Juan Ignacio Ortiz acerca del emprendimiento.
- * Crear las primeras soluciones gráficas que cumplan con las necesidades detectadas en el curso de emprendimiento del colegio Juan Ignacio Ortíz.

* Testear, evaluar y mejorar los resultados sobre la propuesta final.

6. Marco referencial

6.1 Categorización

Cuadro 1

Categorías	Sub categorías	Temas
Capítulo 1: La agricultura como Posibilidad de mejorar la calidad de vida	Origen, evolución, tipos	Labor, familia, técnicas, agricultura sostenible, tradicional, intensiva, organiza, ingresos económicos
Capítulo 2: San José de Albán	Características de Albán	Historia, ubicación, aspectos culturales, costumbres, aspectos económicos, gastronomía, potencial turístico y agrícola.
Capítulo 3: Emprendimiento	Impacto del emprendimiento en una población, referentes en emprendimiento, tipos	Definición, emprendimiento en el mundo, tipos, emprendimiento en Albán
Capítulo 4: Metodologías de aprendizaje	Importancia de las metodologías, aportes al docente, tipos de metodologías	Aula invertida, aprendizaje cooperativo, pensamiento de diseño, gamificación.
Capítulo 5: Herramientas de aprendizaje	Características, tipos, beneficios de las herramientas lúdicas	Herramienta editorial, componentes, tipos, herramienta audiovisual, auditiva, el juego y la

lúdica, juegos de mesa,
tipos de juegos de mesa

6.2 Capítulo 1: La agricultura como posibilidad de mejorar la calidad de vida

6.2.1 Origen de la agricultura

Según Childe (1995) el origen de la agricultura se remonta hace 10.000 años atrás, donde el hombre por la creciente población se vio obligado a buscar otros medios de abastecimiento alimenticio, los inicios de los cultivos fueron en siria y el mediterráneo, donde la principal fuente de cultivos era el trigo. Por otro lado, en Asia y china comenzó a producirse arroz y soya, en américa se inició la explotación agrícola en los pueblos aztecas y mayas; sembrando maíz, frijoles, cacao, yuca, piña, y los incas con las papas, pero para lograr esto se pasó por la revolución neolítica, donde se transforma la economía y da el control al hombre sobre el abastecimiento de alimentos, con la domesticación de plantas.

Childe (1995), afirma lo siguiente:

La primera revolución que transformo la economía humana dio al hombre el control sobre su propio abastecimiento de alimentos. el hombre comenzó a sembrar y a cultivar y a mejorar por selección algunas hierbas, raíces y arbustos comestibles. y también logro domesticar y unir firmemente a su persona y ciertas especies de animales. (p.162)

Así comenzó el desarrollo de la agricultura, que tuvo su gran impulso con el desarrollo del arado de vertedera, tirado por caballos y bueyes, a finales del siglo xix, se podría decir que es la actividad económica más antigua y aún sigue vigente, reafirmando lo dicho “la selección simultánea en el campo y la cocina logró la complementariedad ecológica y alimenticia de la tripleta maíz, frijol y calabaza, que constituyó la base para el desarrollo cultural en toda el área”. (Macneish, 2008, p.183)

Por otro lado, Harris (1986), afirma que la agricultura surge debido al agotamiento de proteínas animales en el medio, y esto se remitió a fenómenos climáticos como los períodos cálidos, o por una caza de animales desmedida por parte de la población humana cada vez más densa. “el hombre tuvo necesidad de cultivar la tierra cuando los grandes herbívoros fueron lo suficientemente escasos (...). La domesticación de animales para consumo fue

una etapa intermedia que sin embargo no dio abasto para alimentar a toda la población”. (Harris, 1986, p.27)

6.2.2 Evolución de la agricultura

Childe (1995), afirma que el elemento fundamental fue la aparición de la escritura y la organización de las ciencias, ya que cuya importancia radica en que estaba destinada a revolucionar la transmisión del conocimiento humano, y con ello se produjo una serie de descubrimientos y mejoras que afectan radicalmente a la prosperidad de millones de hombres.

Según la revista agroindustria la agricultura logro que la tecnología avanzara, ya que en un principio el hombre utilizaba animales y herramientas manuales para darle diferentes tratamientos a la tierra, con el transcurrir del tiempo se vio la necesidad de encontrar otros medios más eficaces en cuestión de tiempo, de esta manera se fueron creando elementos lentamente pero de una manera constante, como es el caso de los rastrillos, el pico, la pala, entre otros hasta el reemplazante de los animales, el cual es el tractor.

Por otro lado, en las entrevistas realizadas a los agricultores de san José de Albán, se obtuvo información valiosa, la región ha ido evolucionando tanto en tecnología como en nuevos cultivos, actualmente sus habitantes ya no usan palas para remover la plantación mala que sale entre sus cultivos, han optado por utilizar herramientas como guadañas y motosierras para la recolección de leña, actividad que se realizaba con el uso de hacha.

Lo mismo ha pasado con las plantaciones, anteriormente los cultivos de café eran muy altos y su recolección era difícil, actualmente existen plantaciones con mejor calidad de producto y más fáciles de cosechar, lo mismo ha pasado con los cítricos y otros productos de consumo.

6.2.3 Tipos de agricultura

➤ Agricultura sostenible

La agricultura sostenible existía desde muchos años atrás, la cual fue dejada a un lado porque las causas al medio ambiente no eran muy notorias, dado este contexto histórico cabe preguntarse cómo este sistema de producción logró emerger nuevamente. el redescubrimiento de la agricultura sostenible es un ejemplo poco común del impacto que

tienen las tecnologías pre-existentes sobre las ciencias, donde adelantos que tuvieron una importancia crítica en la comprensión de la naturaleza, fueron el resultado de una decisión de los científicos de estudiar lo que los campesinos ya habían aprendido a hacer.

Por otra parte, en muchos casos, los científicos lograron “meramente validar y explicitar, en ningún caso mejorar, las técnicas desarrolladas con anterioridad”. (Kunh, 1979, p.27)

Pero Sussan (1997) resalta y afirma que, los sistemas de agricultura sostenible, fueron desarrollados para disminuir riesgos ambientales y económicos, como también mantener la base productiva de la agricultura a través del tiempo.” si bien estos agro ecosistemas pueden abarcar infraestructuras tales como trabajos en terrazas, zanjas e irrigación, el conocimiento agronómico descentralizado y desarrollado localmente es de importancia fundamental para el desarrollo continuado de estos sistemas de producción” (Hecht, 1999, p.16).

➤ **Agricultura intensiva**

La agricultura intensiva utiliza altos niveles de insumos complementarios tales como el riego, los fertilizantes químicos y pesticidas para lograr el máximo rendimiento al menor costo posible. La agricultura se ha desarrollado como un proceso continuando acorde a las tendencias tecnológicas, económicas y sociales de las diferentes épocas que se han sucedido. (De residuos a recursos, el camino hacia la sostenibilidad, pag.15)

Romero (2012), en su artículo afirma que, con la utilización de la agricultura intensiva, con la producción de verduras, frutas y productos de aves de corral no son tan costosas, esto permite un alimento balanceado y nutritivo a la población. por otra parte, les permite tener una gran productividad de alimentos con menos cantidad de terreno.

Los estudios más recientes han indicado que la utilización constante de la agricultura intensiva tiene efectos perjudiciales para el medio ambiente en el sentido de que estos químicos contaminan los acuíferos, los ríos y los lagos afectando la salud en los habitantes de estas regiones.

Desafortunadamente en san José de Albán, no ha sido la excepción, los agricultores de la región han utilizado químicos en sus cultivos, y con el pasar del tiempo se han visto los

efectos causados por la manipulación de los anteriormente mencionados. es por esta razón que la tierra cada vez ha perdido su fertilidad y los productos han ido desapareciendo.

➤ **Agricultura orgánica**

En los últimos años la agricultura orgánica ha incrementado su participación en el mercado mundial, no solo como resultado de una mayor preocupación por el deterioro de los recursos naturales, sino también por el interés de los consumidores en adquirir productos de alta calidad que garanticen una disminución real de los riesgos asociados al consumo de alimentos contaminados por agroquímicos. Esta situación ha estimulado la generación de incentivos en términos de precios para dichos artículos, impulsando las cadenas de suministro de productos y servicios enmarcados en normativas internacionales que posibilitan la agregación de valor a los productos mediante su certificación. sin embargo, en Colombia es incipiente el mercado de los productos orgánicos, limitándose en su mayoría a especies perennes como el café, aceite de palma, palmito y banano, siendo relativamente baja la producción de frutas y hortalizas, así como productos procesados a partir de materias primas orgánicas. los principales productos están enfocados a satisfacer la demanda de los mercados externos, mientras que las frutas y hortalizas, que se producen en pequeñas unidades productivas con el fin de distribuirse en el mercado interno, poseen una baja competitividad debido a los costos de certificación y comercialización. (sostenibilidad y desarrollo: el valor agregado de la agricultura orgánica, pag.25)

El codex alimentarius define agricultura orgánica como un sistema holístico de producción que promueve y mejora la salud del agro ecosistema, incluyendo la biodiversidad, los ciclos biológicos y la actividad biológica del suelo, prefiriendo el uso de prácticas de manejo dentro de la finca al uso de insumos externos a la finca, tomando en cuenta que condiciones regionales requieren de sistemas adaptados a las condiciones locales. (FAO, 2003, pag.4)

En san José de Albán a pesar que actualmente la mayoría de agricultores utilizan químicos para sus tierras, no se ha dejado las costumbres de antaño, como la forma de abonar la tierra a partir de desechos de animales y residuos de otros cultivos como la pulpa de café, estos métodos antiguos han ayudado bastante a contrarrestar los daños que causan los químicos en cuestión de erosión en la tierra cultivada.

➤ **Agricultura industrial**

La agricultura industrial ocupa un 80% de la tierra agrícola y solo produce 30% de los alimentos que come la población humana, según algunos académicos, el bajo rendimiento es una de las características que hacen de la agricultura industrial un modelo de producción insostenible frente al cambio climático.

Sarukhán & Altieri , (citado por Rodríguez 2017), forman parte del primer simposio de cambio climático y biodiversidad, llevado a cabo del 9 al 11 de agosto en la universidad de Costa Rica.

Para ellos, el modelo de agricultura industrial no sería viable una vez que tenga que enfrentarse a cambios en el clima. Su tendencia al monocultivo lo hace más susceptible a cambios en el ecosistema y disminuye su rendimiento.

Altieri (citado por Rodríguez 2017), La agricultura industrial está en crisis tanto por sus mecanismos de producción como por su alta emisión de gas de efecto invernadero, por lo que la agroecología se constituye como una alternativa que significa la recuperación, reconfiguración, transformación y defensa del territorio de parte del campesinado en contra de las estructuras de poder, afirmó, investigador del colegio de la frontera sur.

➤ **La agroecología**

La agroecología es una disciplina científica, un conjunto de prácticas y un movimiento social. Como ciencia, estudia cómo los diferentes componentes del agro ecosistema interactúan. Como un conjunto de prácticas, busca sistemas agrícolas sostenibles que optimizan y estabilizan la producción. Como movimiento social, persigue papeles multifuncionales para la agricultura, promueve la justicia social, nutre la identidad y la cultura, y refuerza la viabilidad económica de las zonas rurales. Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO, 2008).

Salazar (2015), afirma que la agroecología no es una herramienta para la agricultura industrial, sino la alternativa para desafiar y transformar los sistemas y las estructuras de poder.

Según explicó, la agroecología es la ciencia sobre el funcionamiento de los ecosistemas, desde las visiones más estrechas que ven los aspectos biofísicos, hasta las visiones más amplias que contemplan los aspectos sociales, económicos, culturales y políticos.

Además, dijo que la agroecología puede concebirse como una constelación de movimientos sociales que vela por la transformación del sistema alimentario, a favor de la cultura y los alimentos orgánicos, las organizaciones campesinas e indígenas, entre otros.

Por otra parte, el agro negocio habla de eficiencia, productividad, alimentar las ciudades y ser rentable para el crecimiento económico, lo cual es diferente al discurso de los movimientos campesinos que hablan de la madre tierra, los alimentos sustentables, la comida saludable, etcétera.

➤ **La agricultura tradicional**

Una de las principales características de la agricultura tradicional es la poca tecnificación y uso de la tecnología. Por ello, su producción, que no es a escala, suele alcanzar únicamente para el consumo del agricultor, quien además trabaja la tierra con herramientas como la hoz, la azada o la pala.

Charles (2012), afirma que, al ser una actividad aún rudimentaria, la producción depende en su mayoría de las capacidades físicas del agricultor y sus trabajadores, por ende, el rendimiento y optimización de recursos es bajo, a esto se suma la forma en la que se trabajan los terrenos corresponde a conocimientos o prácticas ancestrales y empíricas.

La agricultura tradicional suele basarse en prácticas transmitidas de generación en generación desde hace largo tiempo. Una característica destacada de los sistemas agrícolas tradicionales es su grado de diversidad vegetal en forma de policultivos o de sistemas agroforestales. Esta estrategia, cuyo objetivo es reducir al mínimo el riesgo mediante la siembra de diversas especies y variedades de cultivos, estabiliza los rendimientos a largo plazo, fomenta la diversidad alimentaria y logra la máxima rentabilidad incluso con niveles tecnológicos bajos y recursos limitados.

En san José de Albán, los agricultores trabajan de una manera tradicional en la agricultura, pues la tecnificación de ella no se ha dado por la inversión que conlleva esta actividad, por esta razón, dentro de las opiniones de los habitantes de la región, no está como una buena posibilidad de vida para sus generaciones futuras quedarse laborando en la tierra, muchos de ellos piensan en enviar a sus hijos por nuevos rumbos donde no tengan que tropezar con actividades agrícolas, para ellos es una actividad donde se requiere mucho esfuerzo físico y su remuneración no es muy bien valorada.

6.2.4 La agricultura como fuente de ingresos económicos

La agricultura, motor del crecimiento y de la reducción de la pobreza AIF (2006), Afirma que facilitar el acceso al mercado de pequeños propietarios, multiplicará el crecimiento agrícola en muchos aspectos, apoyando las nuevas tecnologías como pueden ser variedad de semillas y razas de ganado, y de esta manera erradicar la pobreza.

La agricultura es imprescindible para alcanzar los objetivos de reducción de la pobreza a nivel mundial. Constituye todavía el sector productivo más importante en la mayoría de los países de ingreso bajo, muchas veces por lo que se refiere a la parte que representa en el producto interno bruto (PIB) y casi siempre por el número de personas a las que da empleo. En los países donde la agricultura ocupa un lugar importante en el empleo total, el aumento general de los ingresos agrícolas es condición necesaria para estimular el crecimiento del conjunto de la economía.

Smith (citado en el Tiempo), Hace un estudio en el cual los productores buscan la obtención de ingresos permanentes que cubran los costos de producción, recupere las inversiones y que le permitan disponer de ganancias económicas para cubrir sus necesidades básicas y, además, pueda acumular para tiempos futuros.

Las condiciones exógenas a las fincas son: la evolución de la economía y el sector agropecuario, el comportamiento de la oferta y los precios del ganado, la evolución de los mercados según la dinámica de la demanda poblacional y los niveles de ingresos disponibles, Todos estos factores afectan los niveles de productividad y de rentabilidad de los sistemas de producción ganadera. Los cambios y modernización de los sistemas productivos, están en función de la rentabilidad esperada por los productores. (Bonet, 1996, p.152)

6.3 Capítulo 2: San José de Albán

6.3.1 Historia

Pasaje (2009), afirma que el inicio del Municipio de Albán se remonta a la época de la conquista, este territorio se encontraba habitado por un asentamiento indígena llamado Quiña Quillacinga, donde en 1558, según García Díaz Arias, Obispo de aquel entonces y el Licenciado Tomás López, habitaban aproximadamente 520 indígenas de los cuales se desconoce el tiempo de su asentamiento en la región Quiñera, estos eran gobernados por la Cacica Dixin.

Se establece que los habitantes eran de origen peruano, Quillacinga pertenecientes a la Providencia de Pasto, con el denominado de Quiñas. En sus inicios se llamaban Quinas, luego otros nombres como Quiñan, Pueblo del Trapiche, caserío de la Herre, Cofradía de Quiña, Vicepresidencia de Quiña, entre otros.

Los indígenas de Quiña con buen territorio, se ocupaban en el cultivo del algodón, cabuya, chaquira, ají, maíz, maní, garbanzo, caña de azúcar; a la crianza de yeguas, aves de corral, confeccionaban petacas, alpargatas y losa.

Después de los diferentes nombres dados al pueblo, se le dio el de la Herre, el nombre se lo adapta por un herrero que era ex miembro del ejército, desconociendo que este nombre venía hace doscientos años antes de la presente fundación señalada en 1854. Se dice que el fundador del pueblo fue el Cura español José María Gómez Ortiz en 1881, pero se ha establecido suficientemente que el cura Gómez Ortiz nada tiene que ver con la fundación.

El actual nombre de San José, probablemente proviene de la estatua de San José, confeccionada en el Ecuador, recibida con pompa y festejos en el pueblo de la Herre, y con la creación del Municipio en la Asamblea del Cauca mediante ordenanza 41 de 1903, se fijó como capital del municipio de Albán, San José de Albán en memoria del Senador de la República Carlos Albán, ilustre payanés, así Albán fue desmembrado del distrito del Tablón de Gómez.

6.3.2 Ubicación Geográfica

El Municipio de Albán se encuentra situado al nororiente de Nariño, está rodeado por el volcán Doña Juana y los cerros de las Ánimas y Chimayoy.

Albán, tiene una extensión de 83 Km², una temperatura promedio de 22 ° C; a 1.971

metros de altura sobre el nivel del mar, tiene una unidad paisajística enmarcada por el Cañón del Juanambú, las planicies de Chachagüí y al fondo el majestuoso volcán Galeras, lo cual hace honor a su nombre “El Balcón del Norte de Nariño”.

6.3.3 Aspectos culturales

➤ Su gente

Los albanitas se caracterizan por ser una población trabajadora, humilde y emprendedora, donde el impulso y motivación para muchos de sus trabajadores está en su familia, además de dejar un legado a las generaciones futuras sobre la importancia de sacar a la población adelante, un lugar que vale la pena visitar donde “nadie es forastero”, donde se ha dejado en la historia momentos de guerra por un bello amanecer pintado por sus habitantes, donde día a día salen de sus hogares para llevar un sustento a su familia, además de su clima agradable encontramos personas que con su gran comportamiento hacen ver a este pueblo escondido entre montañas, un lugar maravilloso.

➤ Costumbres

San José de Albán se caracteriza por ser una población que tiene gran apego al catolicismo, este apego se remonta desde su fundación, donde los primeros líderes del pueblo fueron curas españoles. En Albán, cada año se brinda un homenaje al patrono san José, donde se desarrollan actividades religiosas como recreacionales, en esta semana no existen fiestas, por el gran respeto que se presenta a su patrono.

En estas fechas muchas personas de la población venden productos para aumentar sus ingresos económicos, la mayoría de ellos son personas que se dedican a la agricultura, los alimentos vendidos son de la misma región, como maní cocinado, empanadas de queso entre otros. Una característica a destacar es que todo lo que se compra se lleva a los hogares para ser consumido en familia.

Es costumbre de los agricultores de la región, cada sábado vender los productos que se reúnen durante la semana, ellos se concentran en la galería del pueblo en la cual pasan 8 horas aproximadamente, y con los ingresos económicos que obtienen de estos productos, compran elementos de la canasta familiar que no se obtienen en los suelos de la región.

Finalmente, una costumbre muy importante en este municipio, es que a las futuras generaciones las preparan desde el colegio con pensamientos emprendedores, El colegio Juan Ignacio Ortiz ha implementado el área de emprendimiento dentro de sus actividades escolares, donde sus estudiantes son preparados para variar las posibilidades de comercialización de los productos de la región.

6.3.4 Aspectos económicos

Con el pasar del tiempo los suelos de San José de Albán han ido cambiando, por las consecuencias climáticas, en tiempos remotos los cultivos eran muy diversos, en estas tierras se podía encontrar productos como algodón, cabuya, chaquira, ají, maíz, maní, garbanzo, frijoles, Chirimoyas, ovos, Pomas, Mísperos, Aguacates entre otros. Hoy en día muchos productos ya no se producen por el deterioro que ha causado los químicos y también los cambios bruscos del clima.

En una entrevista realizada al señor Pasaje, aseguro que la decadencia de los productos que anteriormente se cultivaban y actualmente ya no existen se debe al mal uso de las nuevas herramientas de cultivo “la pala daña la tierra y por eso no se puede sembrar productos de antes, yo por eso deshiero a mano” asegura el entrevistado.

Teniendo en cuenta los factores mencionados, la economía de productos ha reducido considerablemente, por esta razón los Albanitas han optado por fortalecer la siembra de productos que son de más fácil cuidado y de alguna manera logra cubrir gastos en sus familias, hoy en día la mayor fuente de ingresos para los habitantes de esta región proviene del cultivo de café, seguido de cítricos como las naranjas, mandarinas y limones.

Por otro lado, en el trabajo de campo realizado a los agricultores de la región se descubrió, que aunque el café es la mayor fuente de ingresos económicos para las familias agricultoras, hay un gran inconveniente que se sale de las manos, el cultivo está listo para su cosecha dos a tres meses al año y posteriormente a su venta, se tiene que esperar un año para volver a tener ingresos económicos considerables, lastimosamente el resto de productos del municipio no presentan una gran ayuda económica, como consecuencia se dejan que se dañen creando una sobreproducción y desperdicio de ellos.

6.3.5 Gastronomía

San José de Albán posee microclimas en su región, es catalogado como una de las mejores tierras a nivel agropecuario, esta posibilidad ayuda a cultivar diferentes productos en la región. De esta misma manera San José, cuenta con una gastronomía variada los cuales se basan en la fertilidad de la tierra y en la labor de sus agricultores.

Uno de los productos más importantes dentro de la gastronomía de san José de Albán es el vino de naranja, seguido de los helados de suero de leche y queso, también se encuentra el pan de maíz, envueltos de maíz y queso, el maní cocinado y platos tradicionales a nivel del departamento como es el cuy asado y el ornado.

6.3.6 Potencial agrícola y turístico



6.4 Capítulo 3: Definición de emprendimiento

El emprendimiento es un término últimamente muy utilizado en todo el mundo. Aunque siempre ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad, en las últimas décadas, éste concepto se ha vuelto de suma importancia, ante la necesidad de superar los constantes y crecientes problemas económicos.

La palabra emprendimiento proviene del francés *entrepernar* (pionero), y se refiere a la capacidad de una persona para hacer un esfuerzo adicional por alcanzar una meta u objetivo, siendo también utilizada para referirse a la persona que iniciaba una nueva empresa o proyecto, término que después se aplicó a empresarios que fueron innovadores o agregaron valor a un producto o proceso ya existente

Se puede decir entonces que el emprendimiento es una actitud que permite realizar nuevos retos y proyectos; y de esta manera avanzar un paso más, ir más allá de donde ya ha llegado.

6.4.1 Emprendimiento mundial

Colombia

Fondo Emprender, fue creado por el Gobierno Nacional para financiar proyectos empresariales provenientes de aprendices, practicantes universitarios (que se encuentren en el último año de la carrera profesional) o profesionales que no superen dos años de haber recibido su primer título profesional. Su objetivo es apoyar proyectos productivos que integren los conocimientos adquiridos por los emprendedores en sus procesos de formación con el desarrollo de nuevas empresas. El Fondo facilita el acceso a capital al poner a disposición de los beneficiarios los recursos necesarios en la puesta en marcha de las nuevas unidades productivas.

Según el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA (2015), El objetivo del Fondo Emprender es apoyar proyectos productivos que integren los conocimientos adquiridos por los emprendedores en sus procesos de formación con el desarrollo de nuevas empresas. El Fondo Emprender facilita el acceso a capital semilla al poner a disposición de los

beneficiarios los recursos necesarios en la puesta en marcha de las nuevas Unidades productivas.

Colombia se ha convertido en uno de los países más importantes en términos de emprendimiento. En la última década hemos visto una fuerte y positiva transformación del ecosistema, que actualmente cuenta con emprendedores que piensan en grande y crean modelos de negocio innovadores, escalables y replicables. Sus fundadores piensan en las necesidades de la sociedad y crean soluciones para cumplir con exigencias mundiales a través de sus emprendimientos, Sebastián Mejía, Simón Borrero y Felipe Villamarín son las mentes detrás de la App más descargada del país, facilitadora de la distribución comercial entre las marcas nacionales y los consumidores.

En Colombia se cuenta con referentes del mundo emprendedor que hoy se han convertido en un ejemplo a seguir. Uno de ellos es Rappi, emprendimiento con el sello Endeavor, que con tan sólo un año de existencia, se ha convertido en una compañía exitosa por su modelo de negocio. Este emprendimiento tiene la capacidad de acercar al consumidor a cualquier tipo de producto o servicio sin tener que desplazarse, algo muy valioso en ciudades capitales como Bogotá y México D.F., en las que el tráfico convierte una simple compra en un dolor de cabeza. Hoy sus clientes tienen la oportunidad de conseguir en esta plataforma más de 50 mil productos, gracias a los diferentes servicios que prestan (mercado en tiempo récord, restaurantes, rappicash para llevar efectivo donde la persona se encuentre y hasta compra de antojos). Adriana Suarez. (2016, 10 de diciembre). Colombia necesita más emprendedores como los fundadores de Rappi.

Por otro lado, la encuesta Global Entrepreneurship Monitor (2015), encontró que el 35% de los brasileños mayores de 18 años tienen un negocio propio.

La encuesta apuntó que en el país latinoamericano el 34.5 % de los brasileños mayores de 18 años tiene una empresa o está involucrado en la apertura de un negocio propio, y no dependen de un salario de una compañía pública o privada.

Detrás de los brasileños, los países más emprendedores son China (con 26.7 %), Estados Unidos (20 %), Reino Unido (17 %), Japón (10.5 %), India (10.2 %), Sudáfrica (9.6 %), Rusia (8.6 %) y Francia (8.1 %).

Según indica la encuesta, entre 2004 y 2014, Brasil pasó del 23 % de emprendedores individuales al actual casi 35 %. Además, Global Entrepreneurship Monitor apuntó que el 70 % de los emprendedores lanzaron su propio negocio porque encontraron una oportunidad y no por necesidad.

Este estudio descubrió que la mitad de los nuevos emprendedores brasileños abrió su negocio en los últimos tres años.

En cuanto a México, un estudio que la misma empresa realizó a principios de este año reveló que el aumento de 14.8 % a 19 % de personas entre 18 y 64 años que están en proceso de iniciar un negocio. Asimismo, el porcentaje de mexicanos con intenciones reales de emprender pasó del 16.9 % al 17.4 %.

6.4.2 Tipos de Emprendimiento.

El emprendimiento es relacionado en la ley como “una manera de pensar y actuar orientada hacia la creación de riqueza. 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 gestión de un riesgo calculado, su resultado es la creación de valor que beneficia a la empresa, la economía y la sociedad”. (Ley 1014, 2006, fomento a la cultura del emprendimiento, p.14).

Se debe entender el emprendimiento como una iniciativa que a través de nuestro conocimiento y esfuerzo ponemos en marcha nuestro proyecto, es importante saber que habrá riesgos y complejidades durante el proceso por ser escenarios inestables. Para nuestro país el emprendimiento se ha convertido en una herramienta fundamental para el desarrollo económico, empresarial y social.

El emprendimiento viene determinado por una serie de valores y capacidades que pueden aprenderse dentro del entorno educativo como: La creatividad, la Innovación, El liderazgo, La autonomía personal, La cooperación y El trabajo en equipo o la responsabilidad social.

Se pueden encontrar muchas definiciones de los tipos de Emprendimiento que existen, teniendo en cuenta esto para nuestro proyecto de tesis se considera importante tener en

cuenta estos tipos de emprendimiento ya que encajan mejor con la comunidad y el trabajo que ellos realizan.

➤ **Emprendimiento por necesidad:**

Este emprendimiento se encaminada en generar los ingresos diarios para vivir, se obtienen bajos niveles de ingresos, utilidad y activos. Se caracteriza por no tener una planificación o visión de crecimiento para el futuro, por esta razón no se tiene un valor agregado o perspectiva de mercados nacionales o internacionales.

➤ **Emprendimiento Tradicional:**

Son emprendimientos que tienen un crecimiento por su estructura competitiva pero que no cumple con criterios de ventas, rentabilidad y sostenibilidad alta. Se caracteriza porque sus productos y/o servicios no tienen diferenciados, en algunos casos no tiene capacitada su mano de obra, poco usan tecnologías, generalmente están formalizadas.

➤ **Emprendimiento Dinámico:**

Son emprendimientos que tienen un crecimiento rápido, rentable y sostenido, teniendo un nivel de ventas representativo después de una década.

Se caracteriza por ser diferenciador e innovador teniendo oportunidad de convertirse de manera rápida en una mediana empresa.

➤ **Emprendimiento de Alto Impacto:**

Este emprendimiento logra tener un crecimiento, sostenibilidad y nivel de ventas significativos durante una década, logrando innovar dentro del mercado.

Estas empresas son esenciales para el crecimiento de la economía, al crear más empleos aportando a la equidad y prosperidad del país. Las EAI cuentan con tres criterios importantes:

- 1) Crecimiento con ventas actuales superiores a los \$6.000 millones;
- 2) Margen operativo superior al 10%
- 3) Promedio histórico de margen operativo mayor al 7%.

➤ **Emprendimiento Creativo-Cultural:**

Es aquel tipo de emprendimiento que manifiesta el espíritu emprendedor a través del fomento de la iniciativa, creatividad y capacidad para poner en marcha cambios en el entorno cultural. Ejemplo: promover exposiciones en el instituto, grupos de música o danza, un periódico, etc.

➤ **Emprendimiento Participativo:**

Es aquel tipo de emprendimiento que fomente la Cooperación entre los miembros de la comunidad para desarrollar un territorio a nivel social y económico, proponer ajustes o cambios en la ordenación de recursos, regulación medioambiental, reformas legislativas o política, u otro objetivo con carácter comunitario. Ejemplo: promover una asociación juvenil, una ONG, etc.

➤ **Emprendimiento Social:**

Es aquel tipo de emprendimiento en donde la idea innovadora se dirige a la realización de un cambio social profundo y duradero, y que incorpora la capacitación de personas y organización de recursos para la consecución de dicho cambio. Ejemplo: proyectos socio empresariales que emplean a personas con discapacidades psíquicas, empresas como Grameen- Danone, etc.

➤ **Emprendimiento Empresarial:**

Es aquel tipo de emprendimiento que detectando una Oportunidad de negocio en el mercado tiene como objetivo la generación de riqueza Ejemplo: una panadería, una tienda online, un taller mecánico, etc.

Una persona emprendedora es aquella que tiene la capacidad de generar una idea que convierte en proyecto para seguidamente llevarlo a cabo, asumiendo los riesgos inherentes a su puesta en marcha, tiene desarrolladas capacidades como la planificación, el análisis, la comunicación, así como pericia para trabajar tanto individualmente como en equipos.

El emprendimiento supone trabajar habilidades como la responsabilidad, el compromiso, el esfuerzo, la dedicación, la perseverancia y el espíritu de trabajo.

I+D+i, crecimiento y alto potencial de mercado.

➤ **Emprendimiento de origen:**

Es aquel que parte de una idea distinta e innovadora en el mercado.

➤ **Emprendimiento de mejora:**

Es aquel que retoma ideas, productos o servicios que ya están en el mercado y como su nombre lo dice, hace mejoras de los mismos para generar una nueva empresa

Emprendimiento de reproducción:

Es el emprendimiento más conocido como franquicia, donde se invierte en empresas ya reconocidas en el mercado y simplemente se explota el Know How

➤ **Emprendimiento Productivo:**

Es aquel emprendimiento que genera beneficios económicos y sociales a la región y el país, por medio de impuestos, generación de empleo, programas de RSE, etc.

➤ **Emprendimiento Improductivo:**

No amplían la cadena de valor y provienen de ilícitos como narcotráfico, lavado de activos, contrabando y otros.

6.4.3 Emprendimiento en San José de Albán

Uno de los casos que más ha sobresalido y ha impactado en la región es la labor del señor Uribe León Ibarra, quien se caracteriza por ser un hombre trabajador y emprendedor, él ha aprovechado sus tierras para la siembra de frutas, y con ellas realiza una de las bebidas más apetecidas en el mundo; el vino. Con la ayuda de su esposa y uno de sus hermanos, lograron observar como algunas frutas maduraban rápido y su cosecha era constante, además de la sobreproducción que se estaba dando en los cítricos, el señor Uribe recordó la existencia de un libro que le obsequio su padre y empezó a analizar y experimentar los contenidos, de esta manera obtuvo una formula con la cual creo el vino de la cascara de naranja a través de un proceso ancestral, el cual era utilizado hace 80 años, este secreto no quiso ser revelado ya que es la “esencia de la casa”, afirmó el entrevistado.

Poniendo en práctica sus experimentos, este hombre de 70 años produce un vino artesanal muy apetecido muy en el mercado que se vende, gracias a las ganas que adquirió, logro una producción de vino de varios sabores, uno de ellos son el de naranja, mandarina,

limón, mora, guayaba, pulpa de café y el más reciente y novedoso es el de hidromiel que era utilizado por los antiguos romanos y europeos y que hoy en día se propuso a rescatarlo.

Muchos como él han intentado dentro de la región crear sus proyectos emprendedores como una nueva salida económica, sin embargo, se detecta en la investigación que algunos agricultores han asistido a diferentes cursos de emprendimiento dentro de la región, pero estos no han logrado su cometido final, ya que según lo manifiestan los asistentes, únicamente se han limitado a enseñar la transformación de un producto, y para ellos no ha sido suficiente para crear un proyecto sólido.

Otro dato muy importante que arroja el trabajo de campo fue descubrir que en la institución educativa Juan Ignacio Ortiz, este emplea el emprendimiento como un curso optativo dentro del programa de educación, pues los estudiantes tienen la posibilidad de elegir entre muchas otras opciones, el curso en esta área, cabe resaltar que es la única institución que realiza este tipo de propuestas dentro del municipio.

6.5 Capítulo 4: Metodologías de aprendizaje

Con el pasar del tiempo, las metodologías de aprendizaje han ido cambiando a medida que la sociedad también lo hacía, adaptándose a la realidad y la necesidad de cada época, de esta manera, la realidad educativa actual no tiene nada que ver con la de siglos atrás, teniendo en cuenta que el modelo educativo en la prehistoria, dependía principalmente de la figura materna.

Las mujeres se encargaban de casi toda la enseñanza, mientras que la figura paterna se centraba en aspectos ligados con la subsistencia, como por ejemplo la caza o la supervivencia. Se trataba de un sistema muy primario e individual, donde los más pequeños aprendían de sus propios padres los conocimientos básicos para dar respuesta a las necesidades básicas.

Según Mendoza y Lizzete (citados por EduRed), El primer cambio sucede en Mesopotamia, en el 2.000 AC, donde aparece el primer concepto de escuela, centrado sobre todo en la enseñanza de la escritura, las personas que se beneficiaban de este nuevo modelo eran, únicamente personas de clase privilegiada.

Por otro lado, la educación en Grecia, y también en la Antigua Roma, buscaba formar a los alumnos para que éstos recibieran una educación completa, esa educación transmitida es lo que hoy en día se conoce como educación tradicional, pues los conocimientos transmitidos eran por maestros.

Desde entonces, antes de la aparición de las nuevas tecnologías el modelo de educación era parecido al de la antigüedad, pero gracias al cambio derivado de la tecnología y las posibilidades que ofrece su integración en las aulas, se tiene acceso a una educación colaborativa, donde el estudiante acude a sus necesidades y de esta manera el maestro se adapta al ritmo de aprendizaje de los alumnos, siendo así, la tecnología tiene la potencialidad de contribuir a transformar los sistemas educativos en un mecanismo mucho más flexible y eficaz.

De acuerdo a lo anterior Las metodologías presentadas a continuación hacen parte de la nueva oleada educativa, y son las que más se adaptan a las metodologías de enseñanza enfocadas hacia el área de emprendimiento, a continuación, se presentaran algunas de ellas:

6.5.1 Tipos de metodologías de aprendizaje

➤ Flipped Classroom (Aula Invertida)

Realinguencers (2018), afirma que esta metodología es definida por Campión, de la Universidad de la Rioja, como una de las metodologías modernas que ha ganado más popularidad en los últimos años, el Flipped Classroom es un modelo pedagógico en el que los elementos tradicionales de la lección impartida por el profesor se invierten los materiales educativos primarios son estudiados por los alumnos en casa y, luego, se trabajan en el aula. El principal objetivo de esta metodología es optimizar el tiempo en clase dedicándolo, por ejemplo, a atender las necesidades especiales de cada alumno, desarrollar proyectos cooperativos o trabajar por proyectos.

Por otra parte Johnson y Renner (2012), afirman que Ser capaz de pensar, reflexionar, juzgar, relacionar, organizar, analizar críticamente o resumir implica un mayor grado de capacidad cognitiva. No sólo deben adquirirse determinados conocimientos, sino que éstos deben saber manipularse y aplicarse en nuevos contextos. Y el aula inversa puede

responder bien a dichos objetivos, ya que libera espacio dentro de clase para resolver problemas, dejando para casa las tareas propias de la transferencia de información (memorizar y comprender), permitiéndonos así estar presentes en el momento más relevante del proceso de aprendizaje: su aplicación práctica.

A su vez, dos profesores de química de Woodland Park High School en Woodland Bergmann y Sams (citado por Lopez, 20015), crearon una solución para que los estudiantes no perdieran clases, por enfermedades o problemas personales, para esto graban los contenidos y comparten entre los alumnos para que los visualizaran en casa antes de clases, el aula invertida es la facilidad de que el alumno puede obtener información en un tiempo y lugar que no requiere la presencia física del profesor, es método de aprendizaje que integra el compromiso del alumno en la enseñanza.

➤ **Aprendizaje Cooperativo**

Es una metodología que los maestros usan para agrupar a los estudiantes y, así impactar en el aprendizaje de una manera positiva. Los defensores de este modelo teorizan que trabajar en grupo mejora la atención, la implicación y la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos.

La principal característica es que se estructura en base a la formación de grupos de entre 3-6 personas, donde cada miembro tiene un rol determinado y para alcanzar los objetivos es necesario interactuar y trabajar de forma coordinada.

En el aprendizaje cooperativo, el objetivo final es siempre común y se va a lograr si cada uno de los miembros realiza con éxito sus tareas. Por su parte en el Aprendizaje Individual el alumno se focaliza en conseguir sus objetivos sin tener que depender del resto de compañeros, de esta manera si se tiene en cuenta esas dos características en los principales objetivos del aprendizaje cooperativo, se podría considerar como un sistema de aprendizaje en el que la finalidad del producto académico no es exclusiva, sino que desplaza aquella en busca de la mejora de las relaciones sociales, donde para alcanzar tanto los objetivos académicos como los relacionales se enfatiza la interacción grupal. (Romero, 2015)

Moll (1973) es un firme defensor de la educación inclusiva, un apasionado de las nuevas tecnologías, se centra en la formación de grupos y en la disposición del espacio en el aula. Dentro de la metodología cooperativa habla de tres tipos de grupos: equipos de base (cuatro alumnos, grupos permanentes y heterogéneos), equipos esporádicos (número indeterminado de alumnos, heterogéneos y homogéneos) y equipos de expertos (variante de los equipos de base donde un alumno se convierte en experto sobre un contenido en su grupo para poder enseñárselo a su grupo y al resto de grupos). La organización no solo se tiene en cuenta la formación de equipos, si no la distribución del espacio que rompe con la concepción más tradicional donde las mesas, en lugar de estar en filas de dos, se disponen principalmente en mesas de cuatro.

➤ **Aprendizaje basado en proyectos: innovación en el aula**

Con la llegada de las tecnologías de la información y comunicación a los colegios, han surgido tanto nuevas metodologías de enseñanza como nuevas versiones de metodologías ya existentes, ahora revisadas para las generaciones digitales. El aprendizaje basado en proyectos (ABP), que hoy repasamos, es una de ellas.

En su esencia, el ABP permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias clave a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. El objetivo es el de potenciar su autonomía y convertirle en protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Cada grupo de alumnos debe planificar, estructurar, ejecutar y presentar el producto que debe dar respuesta a las preguntas. (Realinfluencers, 2015)

Lourdes (2002), investigador del Aprendizaje Basado en Proyectos experto internacional en la utilización de las TICs dentro de proyectos de aprendizaje, afirma que el aprendizaje basado en proyectos implica el formar equipos integrados por personas con perfiles diferentes, áreas disciplinares, profesiones, idiomas y culturas que trabajan juntos para realizar proyectos para solucionar problemas reales. Estas diferencias ofrecen grandes oportunidades para el aprendizaje y prepararan a los estudiantes para trabajar en un ambiente y en una economía. Para que los resultados de trabajo de un equipo, bajo el Aprendizaje Basado en Proyectos sean exitosos, se requiere de un diseño instrucciones definido, definición de roles y fundamentos de diseño de proyectos.

➤ **Pensamiento de diseño**

La metodología del pensamiento de diseño (o design thinking) se centra en dar una utilidad práctica al proceso de aprendizaje. La base de esta metodología es resolver problemas, reales o imaginarios. Estos problemas tienen múltiples soluciones que los alumnos empanizan, definen, idean, prototipan y evalúan. Es decir, la educación pasa por reconocer oportunidades para posibles soluciones.

Pardo (2013), afirma que el pensamiento de diseño es, ante todo una actitud, una mentalidad que se implementa a través de metodologías de diseño centrado en las personas, de esta manera, la aplicación del pensamiento de diseño implica la utilización práctica del pensamiento crítico convergente, y del pensamiento creativo divergente. Es un proceso que no es lineal sino circular e iterativo, por ende, no es necesario comenzar siempre en la misma fase, pero una vez realizada la realimentación del prototipo, se regresa a fases anteriores para afinar el diseño y entrar a una solución lo más eficaz posible.

La idea de enfocarse en el usuario y en el proceso, y no en la solución ya sea mediante un sistema, producto o servicio, es la que le confiere al “Pensamiento de diseño” su esencia. No solo en el proceso en sí mismo sino en su ejecución, por medio de la configuración de un equipo multidisciplinar y de inteligencias múltiples que se manifieste en diversidad de habilidades y competencias. El trabajo en equipo colaborativo, es innegociable.

Por otro lado, Schumpeter (2002), introducía el concepto de innovación durante muchas décadas posteriores, donde se centraba en el producto o servicio, ahora se trabaja en las personas. Este giro metodológico implica el desarrollo de otras competencias que antes no se tenían en cuenta, de esta manera, en el contexto educativo sirve para diseñar un nuevo modelo pedagógico, pasando por la planificación, el rediseño de espacios físicos como los destinados al encuentro del personal docente o las propias aulas, una aplicación para mantener informadas a las familias de los progresos de los estudiantes, hasta el diseño novedoso con impacto de una asignatura.

Es una metodología práctica, en donde el profesor, como facilitador y guía a través del proceso, para que sean los estudiantes junto con sus equipos los que hagan los hallazgos y construyan las posibles soluciones. Sirve para elevar los niveles de pensamiento analítico y

creativo, desarrollar empatía, crear sentido de pertenencia y apropiación, mayor participación y colaboración.

El proceso tiende a ser bastante caótico al principio y avanza en ciclos de divergencia y convergencia, acotando en cada paso las posibilidades y centrándose solo en aquellas que tienen más opciones. Esto deriva, con la práctica, en un mejor manejo de la incertidumbre sin ansiedad, desarrollo de habilidades de negociación y toma de decisiones, entre otros.

La mentalidad de prototipado a través de todo el proceso, resulta en una disminución del error o fallo, pues se entiende que es parte del recorrido, aunque se falla rápido y en pequeño.

Es una metodología transversal y que permite la incorporación de otros métodos y herramientas, lo cual la hace muy flexible y rica. Dicha flexibilidad también se traduce en su aplicación: se puede poner en práctica diseñando para los estudiantes o, co-creando y participando con los estudiantes.

➤ **Gamificación**

La gamificación es una de las metodologías de aprendizaje más extendidas hoy en día. Esta práctica trata de convertir el proceso de aprendizaje en un juego. Pero no solo se trata de que los alumnos se diviertan, que también. El éxito de la gamificación reside en que el aprendizaje adquiere el formato del juego, con unas reglas determinadas, unas puntuaciones, un ranking y un ganador. De esta manera, aprender tiene una meta determinada y visible a corto plazo, que motiva a los alumnos mucho más que otros conceptos más abstractos.

Deterding (2011) resalta que el propósito de la gamificación de hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador, logra la participación e implicación del usuario de una manera las efectiva, además la incorporación de elementos del juego, se dirige a solucionar problemas como la dispersión, la inactividad, la no comprensión o la sensación de dificultad mediante el acto de implicar al alumno, de esta manera los beneficios de la actividad gamificada pueden ser muchos, puesto que el hecho de “camuflar” el aprendizaje en el juego proporciona a los alumnos un ambiente distendido en el que no existe el miedo a cometer errores, pero sí la posibilidad de lograr metas, tener cierto control sobre tu propio aprendizaje y formar parte de algo. Además, Foncubierta y

Rodríguez (2014) afirman que, con estos elementos del juego, los participantes le dedican más tiempo a la actividad y se implican más en ella. Teniendo en cuenta las metodologías mencionadas, es interesante saber que cada una de ellas realiza un gran aporte al proyecto ya que en su gran mayoría se plantean diferentes ideas como intercambiar conocimiento, divertirse y amenizar las clases con diferentes herramientas y adecuaciones a elementos que permite hoy en día la educación. Considerando el enriquecimiento dado por las metodologías, dentro del proyecto se adecuará conceptos de gamificación, innovación en el aula y pensamiento cooperativo, para dar más solides y dinamismo a las herramientas realizadas más adelante.

6.6 CAPITULO 5: Herramientas educativas

La educación es parte del proceso fundamental en la vida del ser humano, implica aprender y desaprender constantemente. Consta de una variedad de recursos y estrategias que facilitan y producen aprendizajes en el sujeto. Por ello, la mayoría de las instituciones educativas permiten el acceso a materiales didácticos para que los docentes utilicen en el aula de clase, de tal forma que propicie una educación más dinámica y eficaz.

Manrique & Gallego (2013), afirman que la implementación de dichos materiales en los procesos educativos, conlleva una transmisión de conocimientos. A partir de esta dinámica se le autoriza al estudiante interactuar de manera más práctica y lúdica con los saberes requeridos en su formación. En este mismo sentido, actualmente se habla de un aprendizaje más dinámico, puesto que su mayor atracción es la práctica, por lo tanto, la motivación y la planificación de las clases deben girar en torno a ello, es decir, buscar que, a través de materiales didácticos, que el estudiante adquiera las habilidades requeridas en su proceso formativo.

6.6.1 Concepto Material didáctico

Con el fin de establecer un lenguaje común conviene, aunque sea de forma sucinta, acercarse al concepto de algunos términos tales como recurso, medio o material didáctico. La mayoría de autores no terminan de ponerse de acuerdo sobre el significado de estos términos. Así en muchos casos se emplean como sinónimos o se hacen pequeñas convenciones por el uso más o menos de moda y al término en cuestión se le añade algún adjetivo, medios audiovisuales, medios informáticos; o un grupo de palabras, medios de

comunicación social; en tanto que material o materiales, didácticos o curriculares, queda relegado al empleo de otros medios. Quizá el término encontrado más veces definido sea el de materiales; así, por ejemplo, Zabala (1990) define los materiales curriculares como:

Instrumentos y medios que proveen al educador de pautas y criterios para la toma de decisiones, tanto en la planificación como en la intervención directa en el proceso de enseñanza.

San Martín (1991) en su definición apela tanto a aspectos de contenido como a los propios medios como objeto y la capacidad de éstos para reconstruir el conocimiento, y entiende por materiales “Aquellos artefactos que, en unos casos utilizando las diferentes formas de representación simbólica y en otros como referentes directos (objeto), incorporados en Isidro Moreno Herrero, 2004 3 estrategias de enseñanza, ayudan a la reconstrucción del conocimiento aportando significaciones parciales de los conceptos curriculares”.

En cuanto al concepto de recurso, en general se ha entendido éste como el uso de todo tipo de materiales didácticos. Una definición clásica la encontramos en Mattos (1963) para el que materiales didácticos son: Los medios materiales de que se dispone para conducir el aprendizaje de los alumnos.

El autor Neirci (1973) dice que: El material didáctico sustituye a la realidad y trata de representarla de la mejor forma posible, facilitando su objetivación.

Por otra parte, El libro Material Didáctico escrito: Un apoyo indispensable define al material didáctico como aquellos instrumentos tangibles que utilizan medios impresos, orales, o visuales para servir de apoyo al logro de los objetivos educativos y al desarrollo de los contenidos curriculares. Además de exponer y demostrar un contenido, interactúan con quienes los utiliza para apoyar su aprendizaje de nuevos conceptos, el ejercicio y desarrollo de habilidades y la comprobación de elementos.

Los especialistas en este tema suelen emplear una terminología variada para referirse a los materiales. Hay quien habla de “medios” o “recursos didácticos”, “ayudas didácticas”, “medios educativos”, “material didáctico” o “material curricular”. En general, cuando se habla de materiales o recursos didácticos, nos referimos a una serie de medios o

instrumentos que favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje. Dentro de este proceso, la función mediadora de los materiales podría representarse así:

Se entiende, no obstante, que sí hay diferencia en los términos. Así el término recurso es más amplio y englobaría a los otros. Desde una perspectiva didáctica se podría decir que recurso es una forma de actuar, o más bien la capacidad de decidir sobre el tipo de estrategias que se van a utilizar en los procesos de enseñanza; es, por tanto, una característica inherente a la capacidad de acción de las personas. Los medios didácticos podríamos definirlos como el instrumento del que nos servimos para la construcción del conocimiento; y, finalmente, los materiales didácticos serían los productos diseñados para ayudar en los procesos de aprendizaje.

6.6.2 Funciones del material didáctico

Los recursos materiales y didácticos deben cumplir con las funciones básicas de soporte de los contenidos curriculares y convertirse en elementos posibilitadores de las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Para el desarrollo de las clases, los recursos didácticos pueden ser muy útiles para facilitar el logro de los objetivos que estén establecidos, en este caso para el emprendimiento rural sería un gran aliado ya que este material carece en todo sentido.

De manera más concreta y bajo una perspectiva amplia, según Jordi Díaz Lucea, se puede decir que los diferentes materiales y recursos didácticos deben cumplir principalmente con las siguientes funciones:

- **Función motivadora:** Deben ser capaces de captar la atención de los alumnos mediante un poder de atracción caracterizado por las formas, colores, tacto, acciones, sensaciones, etc.

Esta función se desarrolla perfectamente en los estudiantes quienes van a seguir el aprendizaje empleado, ya que cualquier elemento didáctico despierta el interés y motivación en las aulas donde las metodologías didácticas se muestran tan escasas.

- **Función estructuradora:** Ya que es necesario que se constituyan como medios entre la realidad y los conocimientos, hasta el punto de cumplir funciones de organización de los aprendizajes y de alternativa a la misma realidad.

- **Función estrictamente didáctica:** Es necesario e imprescindible que exista una congruencia entre los recursos materiales que se pueden utilizar y los objetivos y contenidos objeto de enseñanza.
- **Función facilitadora de los aprendizajes:** Muchos aprendizajes no serían posibles sin la existencia de ciertos recursos y materiales, constituyendo algunos de ellos, un elemento imprescindible y facilitador de los aprendizajes. Los materiales contribuyen a concretar y orientar la acción docente en la transmisión de los conocimientos o aprendizajes teniendo en cuenta que su elección depende de los requerimientos particulares del proyecto, de las reglas institucionales, y de las particularidades del grupo de clase que determinan las prácticas pedagógicas en los centros escolares. Así mismo, resultaría recomendable preguntarse qué merece la pena enseñar y por qué, y cómo presentamos el contenido seleccionado.
- **Función de soporte al profesor:** Referida a la necesidad que el docente tiene de utilizar recursos que le faciliten la tarea en aquellos aspectos de programación, enseñanza, evaluación, registro de datos, como también de apoyo para el estudiante, ya que permite que el profesor opte por nuevas metodologías que permitan que las clases se hagan más amenas, de fácil comprensión y más interesantes para los estudiantes.

6.6.3 Herramientas educativas

Referenciado a Villalobos (2017), las herramientas educativas son diseñadas con el fin de apoyar la labor de los profesores en el proceso de enseñanza- aprendizaje; las herramientas educativas están destinadas a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas.

Según la Real academia Española RAE (2014), una herramienta educativa es un “medio de cualquier clase que, en caso de necesidad, sirve para conseguir aprendizaje en diferentes areas “.

Al momento de integrar herramientas en la educación se debe tener en cuenta que es un proceso gradual y se encuentra relacionado con diversos factores, que van desde la disponibilidad de los recursos hasta la correcta utilización de las herramientas al momento de aplicarlas.

6.6.4 Características de las herramientas educativas

Dentro de las características de los materiales curriculares podemos mencionar algunos aspectos.

- Es importante prestar atención a los distintos ritmos de aprendizaje de nuestros alumnos para saber qué recursos son los adecuados al momento del proceso enseñanza-aprendizaje.
- La flexibilidad con la que cuenten las diversas herramientas para adaptarse al entorno y que pueda ayudar para el desarrollo educativo esperado.
- La facilidad de acceso juega un papel fundamental al momento de la elección de las herramientas complementarias, ya que el principal objetivo de usarlas es que se conviertan en un soporte y no en una traba.
- Comparación entre el ambiente de aprendizaje tradicional vs nuevos ambientes de aprendizaje

6.6.5 Tipos de herramientas educativas

Teniendo en cuenta que existe una variedad inmensa de herramientas educativas, se presenta a continuación una clasificación de ellas:

- **Herramienta audiovisual:** Especialmente en los últimos años se ha visto la tendencia a utilizar vídeos cortos como herramienta en las aulas de ELE. Es evidente que este tipo de material es de gran provecho para el desarrollo de la destreza auditiva del estudiante, además de que enriquece su conocimiento cultural sobre el país estudiado a través de las imágenes vistas.

El profesor puede escoger entre una variedad de recursos como: películas, vídeos musicales, vídeos cortos, documentales entre otros. En el caso particular de las películas, vale la pena mencionar el trabajo de Pilar Carilla, *Me gusta el vídeo, me gustas tú, donde afirma:* “Una película en vídeo nos proporciona la libertad para elegir, dar saltos en el tiempo, congelar imágenes, ver sin sonido, oír sin ver...”

(2001:25). Este comentario se puede considerar válido para toda la gama de los materiales audiovisuales. Una discusión más extensa sobre este tema tiene su propio espacio en esta investigación

- **Herramienta auditiva:** En este segmento se incluyen todas aquellas herramientas que desarrollan principalmente la destreza auditiva del estudiante, más no quiere decir que ésta sea la única que se trabaja al utilizar este tipo de material. En los manuales de enseñanza generalmente se incluyen diálogos y grabaciones para ser escuchados en clase; también vale la pena mencionar la posibilidad que ahora tiene el alumno de escuchar programas de radio a través del Internet.
- **Herramientas lúdicas:** Mencionar la cantidad de juegos que se pueden utilizar en un salón de clases resulta inviable en esta investigación; basta con afirmar que los juegos pueden variar desde los tradicionales hasta los más modernos tecnológicamente; es decir, un docente puede utilizar desde sopas de letras o crucigramas, hasta juegos en formato digital (de ser posible en el aula de clase). Pisonero (2004) destaca la importancia del juego como herramienta educativa:

Los juegos [...] son siempre un instrumento eficaz de apoyo a cualquier tipo de aprendizaje en el ámbito escolar, ya que aportan variedad, potencian la motivación y permiten evaluar de forma no amenazadora los diferentes estadios del aprendizaje (p.342)

La opinión de este autor destaca algunos de los aspectos que se enriquecen al utilizar el elemento lúdico en clase, a saber, la motivación y la creatividad del alumno.

Dentro del material lúdico se puede encontrar varias clasificaciones, una de ellas es:

Juego educativo

Los juegos como forma de enseñanza según Martín y Trevilla (2009) permiten aumentar la motivación de quienes van a participar, mejorando las temáticas que se estén llevando a cabo en ese momento. Además, Meneses y Monge (2001) enfocan su estudio, principalmente, en que los juegos, también pueden utilizarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje para cumplir con los objetivos planteados durante

una determinada clase o tema, por lo tanto, la idea es demostrar que siempre las actividades van enfocadas a mejorar el rendimiento en los alumnos.

La aplicación de juegos con objetivos y actividades bien definidas para las determinadas clases, en este caso emprendimiento, se convierte en un recurso valioso para el aprendizaje, además permite motivar y mantener la atención dentro del aula; García (2013) aporta que “el uso de estos recursos permite captar la atención de los alumnos y alumnas, generando en ellos el deseo de ser partícipes de las actividades, que con estos se desarrollan” (p. 8), es decir se logra un aprendizaje significativo con el uso de esta herramienta de enseñanza. lo cual permite un crecimiento mental, individual, emocional y social, con la única finalidad de propiciar un desarrollo integral y significativo, es allí donde el aula se convierte en un espacio donde jugar es aprender y viceversa.

El Juego y la Lúdica Educativa

Es importante definir el concepto de lúdica y después de esto como interviene en el ámbito educativo, para ello se cita a Yturalde, (S.F p.4), quien define a la lúdica como: “La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.”, así mismo se encuentra a Jiménez, (S.F p. 2), quien define la lúdica como una “experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.”

En este sentido se puede dar cuenta que el concepto de lúdica es muy amplio y abarca varios campos, que dentro de ellos se involucra el educativo, como se sustenta anteriormente ésta permite que se interactúe conocimiento, dentro del

proyecto se puede adecuar entre docente y estudiantes, de este modo se proporcionan bases teóricas para ser utilizadas en diferentes situaciones, además la interacción con el medio en la vida diaria brinda herramientas enriquecedoras por medio de la experiencia.

Clasificación de los Juegos

El juego es un recurso didáctico manipulativo a través del cual se puede concluir en un aprendizaje significativo para los alumnos, pero para que el juego sea realmente efectivo debe cumplir con ciertos principios que garanticen una acción educativa, entre ellos se puede destacar: provocar el interés de los alumnos y ser adecuado al nivel educativo en el que se encuentran, son un agente socializador, en donde se pueda expresar libremente

Por otra parte, deben adaptarse a las diferencias individuales, al interés y capacidad en conjunto, tomando en cuenta los niveles de cognición que se presentan y debe adaptarse al crecimiento en los alumnos, juegos de acuerdo a las edades, (Caneo, 1987, p.5), según lo anterior los juegos se clasifican así:

Juegos de ejercicio: Característicos del estadio sensorio-motor. El cuerpo es la fuente de actividad entonces los juegos serán chuparse los dedos, mirarse las manos, jugar con la voz, etc.

Juegos simbólicos o de ficción: Se desarrollan a través del pensamiento preoperatorio. Previo a esto se da una introducción lúdica que consiste en la reproducción de una secuencia de actividades con el único objetivo de cumplir todos los pasos.

Juegos de Mesa o de Tablero

Son juegos individuales o de grupo que pueden ser realizados en el aula sin necesidad de aportes tecnológicos, para ello los jugadores tienen un papel concreto, debe tomar decisiones, modificar las condiciones, etc. además tiene un objetivo, unas reglas o serie de pasos que se deben seguir para su desarrollo.

Clasificación de los Juegos de Mesa

Los juegos de mesa o de tablero incorpora un elemento primordial e indispensable como lo es el tablero, en el cual se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando símbolos físicos, además se incluyen fichas movibles y en algunos casos los dados, otros juegos como el ajedrez o naipes, los cuales son de decisiones, basados solamente en la estrategia. Los juegos infantiles se basan en gran parte en la suerte, como la oca, en el que apenas se toman decisiones.

Según Kamii & DeVries (1988) se categorizan en función del papel que desempeñan los jugadores: Juego con recorrido determinado, Juegos para rellenar casillas, Juegos donde se obtienen piezas y Juegos de muchas fichas y estrategias.

Ventajas de los Juegos de Mesa

Dentro de las ventajas que presentan este tipo de materiales, se puede decir que el simple hecho de combinar palabras, establecer adivinanzas, hacer mímica, tienen grandes aportes a la construcción del intelecto y hacia la búsqueda de la salud mental. Los juegos de mesa son una combinación entre lo lúdico y lo didáctico, y en este punto radica su importancia. Además, tienen la particularidad de combinar imaginación, mímicas y capacidad de asociación y rapidez mental.

Los juegos de mesa no sólo son un entretenimiento, mantienen la mente activa y aumentan la capacidad de aprender. La mayoría incluyen alguna clase de desafío que te hace pensar y poner a prueba lo que ya sabes. Arrojar los dados ayuda con destrezas matemáticas como los cálculos. Con todos los juegos, aprendes a seguir indicaciones al respetar las reglas del juego. Jugar con otras personas puede aumentar tus habilidades para comunicarte.

Los juegos de mesa también fomentan: La concentración, el desarrollo cognitivo, la capacidad de asociación y agilidad mental, la aceptación de las reglas, la resolución de problemas, las habilidades sociales, la participación, la constancia, el juego en equipo y la autonomía. (Linaza, 2001).

El juego como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje y sus múltiples características donde mediante el juego, las actividades cortas, agradables, divertidas, que tienen en cuenta las reglas y el respeto por los demás,

fomenta y permite un fortalecimiento de valores sociales (Torres, 2002). Teniendo en cuenta el proyecto de grado, al relacionarlo con contenidos rurales se pueden fortalecer y madurar una serie de valores, los cuales permiten en el estudiante crear una actitud emprendedora con recursos de la región. Teniendo en cuenta estos aspectos, el juego fomenta la concentración, el desarrollo cognitivo, la capacidad de asociación, la agilidad mental, la resolución de problemas, el fomento de habilidades, la participación, el trabajo en equipo y la autonomía, permite plantear posibles soluciones a las diferentes situaciones que se proponen dentro del diseño del mismo donde hagan uso de sus conocimientos adquiridos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Ventajas del Juego Educativo

Dentro de las ventajas que representa el uso de los juegos en la educación es muy importante el aporte que realiza Caneo (1987, p.18), quien plantea que la utilización de los juegos en el aula de clases, desarrolla ciertas ventajas, las cuales hacen referencia a:

- **Cognitivo:** Fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.
- **Volitivo:** Desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo y estimula la emulación fraternal.
- **Motivacional:** Fomentan el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda.

El juego educativo tiene la característica de ser colectivo es decir que se desarrolla con dos o más personas permitiendo la socialización la cual es indispensable desde el proceso de educación inicial de los estudiantes, así mismo, el

juego tiene ventajas como el desarrollo de capacidades en disposición del aprendizaje diverso, es decir de diversas formas como lo es el juego, además permite potenciación de lo intelectual-cognitivo a partir de la observación, retención y manejo de los conocimientos ya sea a través de la escucha o del conocimiento propio y previo antes del juego, así como imaginación y el uso de procesos aprendidos para responder lógicamente a problemas, la deducción través de los contenidos y la información presentada, así mismo la conducta y la voluntad en el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad, la iniciativa a participar, la disciplina en la toma de turnos para el juego, el respeto hacia las normas del juego y hacia los compañeros, el compañerismo, y una actitud especial y de aceptación hacia el aprendizaje de los conocimientos frente a un contenido específico. (Caneo, 1987, p. 20)

En este mismo sentido el autor presenta algunas ventajas, las cuales se inclinan hacia las actitudes desde el desarrollo colectivo y estimulante del juego, proponer algo interesante y estimulante para que los estudiantes piensen en cómo hacerlo, en relación a sus niveles de desarrollo y cognitivo, que además posibilite que los propios estudiantes evalúen su propio éxito, es decir la forma por la cual los estudiantes conocen los resultados que son claros y correctos en la forma en que responden a la pregunta, pues como es claro para la rama del constructivismo en función del aprendizaje, no existe una verdad absoluta, donde permita que todos los estudiantes participen activamente durante todo el juego, lo cual implica considerar las posibilidades en relación al grado de la actividad en función de su nivel de desarrollo, para lo cual es claro que en comparación de los estudiantes pequeños los de 12, y 17 años tienen mayor capacidad de comprensión y escucha.

Es también muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje los aspectos cognitivos y procedimentales que se desarrollen mediante el juego tal como lo plantea Caneo, 1987, (citado por Kamii y DeVries 1980, p. 21)

6.6.6 Material editorial: Este tipo de recurso permite, en primer lugar, el desarrollo de la destreza lectora en el estudiante; sin embargo, no se limita a ella, se puede decir que la lectura refuerza también la destreza escrita. El material impreso disponible para la enseñanza de emprendimiento comprende una variedad muy amplia; a conveniencia de este

trabajo, se ha clasificado este material en dos categorías: en cuanto a la forma y en cuanto al contenido. En lo que se refiere al formato se puede referir a las características físicas del material, por lo que se pueden mencionar: los módulos de enseñanza, obras literarias (novelas, cuentos, poemarios, etc.), diccionarios, periódicos, revistas, mangas o tiras cómicas, etc. Alice Omaggio (2001), afirma que en muchos países estos elementos son un reflejo de la cultura, del modo de vida y por ello representan un medio de gran valor para poder entender las diferencias entre los países. En el análisis de los manuales de enseñanza, fue posible observar que se incluían varias secciones con textos auténticos y refranes, aunque se encontraron pocos chistes.

Teniendo en cuenta que dentro del material editorial existen pautas para crear elementos con buenas bases, se presentan a continuación los componentes para llevar a cabo una buena adecuación:

Componente teórico: Son los principios cómo se aprende un tema y cómo debe enseñarse. Se relaciona con los principios sobre la mejor manera de gestionar la enseñanza y el aprendizaje. En este sentido existe varias teorías:

Teoría psicológica: se centra en los principios del aprendizaje; la enseñanza se gestiona atendiendo a las necesidades de aprendizaje.

Teoría pedagógica: centrada en los principios de la enseñanza; la gestión del proceso de enseñanza y aprendizaje se hace en base a lo que se enseña.

Teoría sociológica: la enseñanza y aprendizaje se gestiona según los condicionantes contextuales, educativos, geográficos.

Contenido: La selección de los contenidos de la enseñanza y aprendizaje implica tomar decisiones varias, destacando entre ellas la definición de lo que se va a enseñar, concreción de objetivos y contenidos, el orden o secuenciación en que tales objetivos y contenidos se presentarán a lo largo del proceso. Entre los objetivos y contenidos encontramos:

Elementos del código lingüístico: morfología, sintaxis, vocabulario, sistema gráfico, sistema de sonidos. elementos pragmáticos, sociolingüísticos, psicolingüísticos, contextuales. - Elementos de planificación y gestión de los contenidos que se ofrecen.

Actividades: Una vez que se ha seleccionado y ordenado el contenido, éste debe ser llevado a la práctica, al aula. La puesta en marcha de los objetivos requiere necesariamente de técnicas, procedimientos o, genéricamente, de actividades o ejercicios que deben ser perfilados y diseñados. Existen diversos modos de llevar los objetivos y contenidos al aula

Por otra parte, en la Universidad central de Chile (2017), habla de principios importantes que se deben tener en cuenta en la ejecución de diferentes actividades como el tiempo empleado en ellas, estos son:

Principio 1. El conocimiento previo de los estudiantes puede ayudar en el proceso de aprendizaje. Este principio señala la importancia de conocer los aprendizajes previos de los estudiantes, ya que éste puede potenciar el aprendizaje de los estudiantes. El conocimiento previo tiene un efecto en cómo los estudiantes filtran e interpretan el nuevo material que están aprendiendo. Si el conocimiento previo es de buena calidad y preciso y se activa en el momento adecuado, será una ayuda en el nuevo proceso de aprendizaje.

Principio 2. La forma en que los estudiantes organizan el conocimiento influye cómo aprenden y aplican lo que saben. Este principio llama la atención sobre las estructuras de conexiones que los estudiantes hacen entre los distintos elementos del conocimiento. Es importante que los nuevos elementos sean incorporados formando conexiones precisas y significativas, lo que permitirá que el estudiante recupere estos elementos y los aplique cuando sea necesario.

Principio 3. La motivación de los estudiantes determina, dirige y sostiene lo que hacen para aprender. Este principio nos muestra que cuando un estudiante está motivado por aprender un cierto contenido mostrará la intensidad y la persistencia necesaria para dominarlo. Esto implica, por ejemplo, que el estudiante entienda la importancia de este tema en el contexto de su propia carrera, dándole sentido a los resultados de aprendizaje que el docente plantea en su curso. También implica que el estudiante sienta que cuenta con el apoyo adecuado por parte del docente y que las actividades que le son planteadas son coherentes y se ajustan al nivel de estos resultados de aprendizaje.

Principio 4. Para desarrollar dominio sobre un tema, los estudiantes deben desarrollar recursos cognitivos, actitudinales y procedimentales, practicar su integración y saber cuándo aplicar lo que han aprendido. Este principio tiene un sentido fundamental en el enfoque por competencias: una competencia es entendida como un actuar complejo, que involucra aspectos cognitivos, actitudinales y procedimentales. Se trata aquí de evitar considerar estos aspectos de manera estanca y enfatizar la importancia de su combinación e integración con el fin de desarrollar un desempeño fluido. El profesor debe propiciar la aplicación de estos distintos recursos (lo cognitivo, actitudinal y procedimental los recursos movilizables de nuestro modelo curricular) en las actividades de enseñanza aprendizaje que implementa en su curso.

Principio 5. Una práctica orientada por metas y acoplada con retroalimentación focalizada potencia la calidad del aprendizaje de los estudiantes. Este principio nos muestra la importancia de que el estudiante conozca los resultados de su aprendizaje que son planteados para el curso en cuestión (las metas) y que el profesor diseñe un sistema gradual para alcanzarlos, incluyendo un proceso de retroalimentación que permita acompañar el proceso del estudiante. Notemos que esto involucra a la evaluación, incluyendo criterios claros e información entregada de manera oportuna y útil.

Principio 6. El nivel actual de desarrollo de los estudiantes interactúa con el clima social, emocional e intelectual de la clase impactando así al aprendizaje. Este principio señala la importancia de considerar la noción del clima de aula. Se trata aquí de una importante tarea (y desafío) que tiene el docente: construir espacios de aprendizaje que sean intelectualmente motivadores y desafiantes, socialmente nutritivos y emocionalmente motivadores y respetuosos de manera que los estudiantes se encuentren rodeados de un entorno que promueva su aprendizaje. La motivación y la necesidad de los estudiantes de sentirse considerados como personas incluyendo sus historias, trasfondos e intereses se vuelve un aspecto importantísimo que el profesor debe tomar en cuenta. Existe evidencia de que el clima de aula que creamos tiene implicancias para nuestros estudiantes. Un clima

negativo puede impedir el aprendizaje y el desempeño, pero un clima positivo puede potenciarlo.

Principio 7. Los estudiantes deben aprender a monitorear y ajustar su forma de enfrentar el aprendizaje. Adicionalmente a focalizarse en el aprendizaje de los estudiantes, es importante que el profesor considere que hoy en día éstos deben desarrollar la capacidad de aprender por sí mismos. La formación a lo largo de toda la vida, fruto de los cambios que han dado origen a nuestra actual Sociedad del Conocimiento, pide a gritos personas que sean capaces de aprender por sí mismas. La autonomía en el aprendizaje de los estudiantes es así un ideal que debemos perseguir como docentes, generando instancias meta cognitivas donde los estudiantes puedan ejercitar distintas estrategias de autorregulación y de auto gestión de su tiempo, esfuerzos y recursos de aprendizaje.

Estos principios ayudan a concebir y organizar elementos que se deben tener en cuenta para que el docente tenga estructuras ordenadas y una manera amena de dictar clases.

6.6.7 Material educativo en las nuevas tecnologías

Es evidente por doquier la importancia de las nuevas tecnologías en muchos aspectos de la vida humana. En el caso particular de la enseñanza de, Omaggio (citado por Ledezma 2017) destaca que hoy en día, tanto el profesor como el alumno pueden utilizar programas informáticos para hacer ejercicios, corregir errores, interarticular con personas nativas, entre muchas otras actividades. Finalmente, añade que el uso de las nuevas tecnologías puede estimular la motivación, tanto por parte del docente como del aprendiz (Omaggio: 2001:164). Como un corolario a este renglón, vale la pena mencionar que en las revistas electrónicas citadas en la bibliografía abundan secciones específicas sobre el uso herramientas como el Internet, chat, foros de discusión, etc.

7.Diseño metodológico

7.1 Enfoque de investigación

El enfoque empleado en la investigación es un enfoque cualitativo, ya que se busca realizar, análisis de cualidades, atributos, características y comportamientos que presentan los estudiantes de básica secundaria en el área de emprendimiento, teniendo en cuenta los

métodos de enseñanza aplicados por parte de los profesores de la institución Educativa Juan Ignacio Ortiz, ubicada en San José de Albán.

7.2 Método de investigación

La investigación se asocia a un método etnográfico, ya que permite trabajar con la comunidad afectada, y así identificar las variables de interés apuntando hacia la búsqueda de alternativas a través de la participación, en este caso los estudiantes y profesores de emprendimiento del colegio Juan Ignacio Ortiz, además este método permite observar características como comportamientos y pensamientos que se tiene frente al tema, y de esta manera también se permite buscar información a través de las diferentes técnicas de recolección de datos.

7.3 Unidad de análisis (Anexo 1)

Población: Agricultores de la región, estudiantes de básica secundario del colegio Juan Ignacio Ortiz de grupo de emprendimiento, docente de emprendimiento

Muestra: Estudiantes del grupo de emprendimiento del colegio Juan Ignacio Ortiz, Profesores de emprendimiento de la Institución, agricultores de la región.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información

Con las diferentes herramientas de recolección de información se puede obtener datos significativos dentro del proceso de investigación, este punto es muy importante ya que somete al diseñador – investigador saber todo lo que necesita. Para la obtención de información se aplica las siguientes técnicas:

- **Entrevista semi estructurada:** La entrevista se la realiza a los agricultores, con el fin de obtener información acerca su perspectiva sobre el emprendimiento y el conocimiento acerca de los productos de la región.
- **Observación directa:** Va dirigida a los estudiantes y profesores de emprendimiento de la institución, esto con el fin de analizar la manera en que es enseñada esta materia.

- **Talleres:** Esta técnica de recolección de datos va dirigida especialmente a los jóvenes y profesores de la institución, con el fin principal de empezar a crear las primeras soluciones.

7.5 Metodología proyectual (Anexo 2)

Estructurar una metodología a la hora de diseñar es muy importante, ya que permitirá al diseñador – investigador fundamentar de una forma racional la toma de decisiones dentro del proceso, como también filtrar información de una forma coherente y resultados con argumentos bien fundamentados.

Munary afirma que la metodología es un camino para resolver un problema en un campo específico, y esta ayuda a dar una secuencia coherente al contenido y procedimientos específicos de las acciones, mientras que Gugelot ayuda a recrear procesos tangibles a partir de argumentos.

De acuerdo a lo anterior el equipo de trabajo propuso una metodología constituida por 3 pasos, los cuales permiten realizar un recorrido completo frente al desarrollo en el proceso investigativo de las diferentes etapas. Teniendo en cuenta lo narrado se exponen las etapas desarrolladas.

7.5.1 Fase 1 Germinación:

- **Etapas 1 Documentar:**

Dentro de la revisión bibliográfica y el enriquecimiento teórico del proyecto se abordaron temas como:

- * Las posibilidades que tiene la agricultura y turismo en el avance de una región, y como ha influido en Albán según el trabajo de campo.
- * Aspectos de San José de Albán, como sus costumbres, el comportamiento de su gente, su educación y como se aborda el emprendimiento en el municipio.

- * Definición de emprendimiento, clases de emprendimiento y como se han ejecutado proyectos en el sector rural con éxito.
- * Definición de metodologías de aprendizaje, clases de metodologías y análisis de ellas teniendo en cuenta cual o cuales serían las más factibles aplicar dentro de la enseñanza de los estudiantes del colegio Juan Ignacio Ortiz.
- * Definición de material didáctico, sus funciones dentro de la enseñanza, tipos de material didáctico, el impacto que pueden generar en la ejecución de diferentes temas y como podría influir dentro del público objetivo.

Todos los temas y aspectos nombrados anteriormente se los aplica a la primera etapa, teniendo en cuenta factores dentro de la investigación como enseñanza, motivación y emprendimiento rural. Toda la documentación fue realizada en el marco teórico.

- **Etapa 2 Trabajo de campo:**

Es muy importante involucrarse en el contexto y sobre todo poder llegar a entender los diferentes puntos de vista sobre el emprendimiento rural que existe en la región, y de qué manera se podría dar solución al problema planteado.

Para desarrollar este punto y saber las raíces del problema se aplican los siguientes instrumentos:

Entrevista semi estructurada (Anexo 3): Para llevar a cabo la recolección de información sobre la perspectiva de emprendimiento en la población, se aplica la entrevista semi estructurada a 2 sectores de la población, por un lado, se encuentran los agricultores de la región y por el otro el profesor de emprendimiento de la institución Juan Ignacio Ortiz.

Para estructurar las entrevistas a los agricultores de Albán y recaudar la información necesaria, se tuvieron en cuenta aspectos como:

- Perspectiva de los agricultores sobre el emprendimiento
- Conocimiento y educación frente a emprendimiento

- Experiencias obtenidas con proyectos emprendedores

Observación directa (Anexo 4): Teniendo en cuenta las versiones obtenidas por los agricultores de Albán, como el docente del colegio Juan Ignacio Ortiz, se realiza una observación directa en los estudiantes de emprendimiento, con el ánimo de observar el comportamiento, actitudes y motivación dentro del aula.

Para la ejecución de la observación directa se plantearon las siguientes preguntas:

- **Etapa 3 Filtrar:**

Confrontación De Información Recolectada

Una vez realizadas las entrevistas semi estructuradas a los dos sectores de la población (agricultores y docentes) y la aplicación de la observación directa a los estudiantes y docente de emprendimiento del colegio Juan Ignacio Ortiz, se realiza una confrontación de resultados y se obtiene el siguiente análisis:

Los jóvenes estudiantes reciben una mala referencia frente a iniciativas de emprendimiento desde su hogar, teniendo en cuenta que sus padres son agricultores y en las oportunidades que han tenido frente a proyectos de emprendimiento han fracasado en su gran mayoría, teniendo en cuenta su limitado conocimiento en el tema, invitan a sus hijos a no seguir en este tipo de iniciativas, por ende han perdido en interés y prefieren salir de la región en busca de otras oportunidades laborales, como consecuencia el aprovechamiento de la riqueza agrícola y turística de la región cada vez es más nulo.

Por otro lado, la falta de material de apoyo, las temáticas repetidas y la cantidad de teoría que se dicta en algunas clases del curso, ha traído como secuencias perder aún más el interés y la posibilidad de que exista motivación por parte de los jóvenes en crear proyectos respecto al tema.

7.5.2 Fase 2 Crecimiento:

- **Etapa 1 Construir:**

Teniendo en cuenta el analisis obtenido por la confrontación de la etapa anterior, se realiza talleres de brainstorming a los estudiantes y profesor de emprendimiento del colegio Juan Ignacio Ortiz, con el objetivo de brindar un espacio donde se pongan a consideración

ideas que puedan mejorar la motivación e interés por parte de los estudiantes y la estructuración de las clases por parte del docente.

Talleres De Braingstorming

Esta etapa se construye a partir de la creación de espacios donde el brainstorming permite concebir una gran cantidad de ideas.

Para el desarrollo de esta técnica se establecieron algunos temas esenciales sobre la agricultura, turismo y emprendimiento, sobre ellas se crearon unas preguntas claves frente a la oportunidad detectada, esto con el fin de generar una mayor cantidad de soluciones mediante la ayuda de los estudiantes del colegio Juan Ignacio Ortiz y su profesor.

Para dar inicio a la actividad se creó un espacio donde los estudiantes brindan sus conocimientos en relación al educación y emprendimiento a través de mapas y videos.

Objetivo: analizar las diferentes opiniones arrojadas por los estudiantes y profesores en el taller de brainstorming.

Temas:

Emprendimiento rural

Agricultura

Turismo

Metodologías de enseñanza

Soportes gráficos

Paleta cromática

Preguntas realizadas a estudiantes

¿Cómo te gustaría reforzar el aprendizaje en emprendimiento?

Respuestas: Juegos, Videos, Guías para la práctica.

¿Qué elementos gráficos te gustaría encontrar para tu enseñanza?

Respuestas: Figuras de los productos, Foto grafías Muñecos de montañas.

¿Qué colores te gustaría para el proceso de aprendizaje?

Respuestas: Colores de emprendimiento, Colores de la naturaleza Verde, azul, amarillo, tomate, rojo

Representa con dibujos, elementos que te gustaría encontrar en un proceso de aprendizaje

Preguntas realizadas a profesores

¿Qué herramientas le gustaría tener para reforzar el aprendizaje en sus estudiantes?

Respuestas: Estructuras ordenadas, Material lúdico Metodologías

¿Qué elementos gráficos le gustaría encontrar para amenizar la enseñanza?

Respuestas: Elementos de la región, Fotos de los productos y lugares turísticos

¿Qué colores le gustaría en el proceso de aprendizaje?

Respuestas: Colores vivos, para los estudiantes se interesen más

- **Etapa 2 Seleccionar:**

Para la selección y proceso de información se tuvo en cuenta una de las preguntas más relevantes, tomando como referencia la esencia del proyecto, la pregunta se la aplicó tanto a estudiantes como profesor:

Pregunta estudiante

¿Cómo te gustaría reforzar el aprendizaje en emprendimiento?

Respuestas: Juegos, videos, guías para la practica

Pregunta profesor

¿Qué herramientas le gustaría para reforzar el aprendizaje en sus estudiantes?

Respuestas: Estructuras ordenadas, Material lúdico, Metodologías

Herramientas Educativas

Teniendo en cuenta las respuestas tanto de estudiantes como profesores, evidentemente, los dos buscan algo en común con respecto a la enseñanza y es dinamizar y motivar más las

clases, además de llevar un orden coherente en cuanto a procesos de emprendimiento para así lograr un conocimiento con mayor eficacia. Dinamizar las clases es muy importante, ya que ayudará a romper el hielo y aumentar la participación e interés por parte de los estudiantes, Por otro lado podrán impartir lo aprendido con sus padres, quienes están en el mismo proceso.

Con el resultado logrado anteriormente se procede a realizar un primer acercamiento sobre la solución grafica que compete al problema abordado en la investigación.

Etapa 3 Implementar:

Primeras soluciones gráficas

Temáticas a tratar

En esa etapa se tuvo en cuenta que los temas a tratar dentro de todo el entorno de aprendizaje no podrían ser netamente teóricos, pues los estudiantes consideran que es un poco aburrido ya que se seguiría con la misma tónica de las clases actuales. Teniendo en cuenta lo mencionado por los estudiantes se toma como referencia a Villalobos (2017), quien referencia a las herramientas educativas como un gran aporte en el proceso de enseñanza - aprendizaje , ya que permite acoplar la teoría a elementos prácticos y dinámicos, de esta manera los estudiantes generan mayor participación y motivación en el proceso de aprendizaje, además activan su parte cognitiva, por otro lado el tiempo en que se empleen las actividades, no es un factor determinante para que los estudiantes quieran terminar sus clases como normalmente sucede.

Considerando el aporte realizado por el autor, se realizan herramientas educativas, que permitan a los estudiantes interactuar más con su profesor y que todas sus actividades no se deban aprender de manera tradicional. Para la aplicación de lo mencionado en primer momento se estructuran las temáticas a tratar durante toda la programación y posteriormente se dispone la teoría en diferentes actividades.

Para su desarrollo se tuvo en cuenta factores de diseño como paleta cromática, creación de iconos, intervención fotográfica, diseño de información, diagramación editorial y elementos de contextualización.

Temas de enseñanza

- Reconocimiento de lugares turísticos
- Conocimiento de productos agrícolas
- Introducción a emprendimiento
- Reconocimiento de actividades
- Trabajo en equipo
- Oportunidades y escenarios
- Lluvia de ideas
- Selección de idea
- Trabajo de campo
- Análisis de información
- Creación de prototipo
- Contacto con el cliente
- Corrección de prototipo
- Venta de propuesta final

Sección 1 Apropiación: Dentro de apropiación, como primer acercamiento se presenta a los estudiantes una serie de plantillas, las cuales tienen en su contenido productos de la región. El grupo a través de un lápiz o color deberán unir el producto e identificar aspectos como el clima en donde se da, las plagas que tiene, sus derivados en transformación y las veredas donde lo siembran.

Por otro lado, se presenta un mapa donde se encuentran los lugares turísticos de la región, donde serán identificados a través de unas fichas.

Productos

- | | | |
|-------------|-----------|-----------|
| - Naranja | - Piña | - Tomate |
| - Mandarina | - Banano | - Plátano |
| - Café | - Fique | - Caña |
| - Frijol | - Ají | - Limón |
| - Maní | - Guayaba | |
| - Aguacate | - Papaya | |

Preguntas

¿Cuánto dura el tiempo de cosecha?

¿Qué tipo o tipos de plaga tiene el producto?

¿En qué clima se da el producto?

¿Cuáles son los derivados de este producto?

¿En qué veredas se da el producto?

Sitios turísticos

- | | | |
|-------------------------------|----------------------------|---------------|
| - Reserva el Higuerón | - Estadio municipal | - Vinos León |
| - Rio Quiña | - Concentración de chaza | - La hacienda |
| - Finca cafetera demostrativa | - Empresa panelera Apropal | |

Objetivo: A través de un mapa, el estudiante deberá reconocer geográficamente en qué lugar se encuentran los sitios turísticos, para ello se debe pintar círculos en blanco que se encuentran dentro del mapa.

Bocetación y digitalización (Anexo 5)

Teniendo en cuenta las necesidades tanto de profesores como estudiantes de la institución, se procede a realizar el primer prototipo para la sección de apropiación, para ello se realiza una herramienta que permita facilidad en su desarrollo, como también dinamización en las clases. Para el proceso de bocetación, se tiene en cuenta elementos realizados por parte de los estudiantes en los talleres, así como también información brindada por los profesores y agricultores. Como primer acercamiento se realiza diagramación de información, como también una simplificación en iconos de los productos que se siembran en la región.

Sección 2 Aprendizaje: El fin de la sección aprendizaje es enseñar a los estudiantes de una manera secuencial y dinámica acerca de emprendimiento rural, para ello se deberá tener en cuenta lo aprendido en la etapa anterior. Estos módulos como primer acercamiento en su mayoría están contruidos la mitad parte teórica y la otra mitad práctica.

Temas de enseñanza

Módulo 1 Emprender no es cosa del otro mundo

- Introducción al emprendimiento
- Mis habilidades
- Creación de equipo

Módulo 2 Explora el contexto

- Oportunidades y escenarios
- Elección de oportunidad
- Descripción de oportunidad

Módulo 3 Búsqueda de soluciones

- Lluvia de ideas
- Selección de idea

- Descripción de idea

Módulo 4 Conociendo el territorio

- Preguntas clave
- Trabajo de campo

Módulo 5 La creatividad en tus manos

- Braingritting
- Descripción de solución
- SCAMPER

Módulo 6 Manos a la obra

- Aspectos de elaboración - Bussiness
- Canvas - Diseño de prototipo
- Explorando dudas - Producto final

Bocetación y digitalización (Anexo 6)

Sección de Apoyo: Teniendo en cuenta la necesidad de dar a conocer los resultados que se pueden lograr con la aplicación de las piezas creadas, se desarrolla una página web con el fin de cargar todo el material desarrollado y de esta manera tener acceso para su descarga, además también se podrá cargar los diferentes proyectos realizados con las piezas gráficas y darlos a conocer a todas las personas interesadas en visitar la página web.

Mapas: Los mapas se los crea con el fin de estructurar de manera ordenada los contenidos que se van a manejar dentro de la página web.

Mapa de contenido (Anexo 7): Dentro del proceso de elaboración de una página web, es indispensable crear en primera instancia su contenido de navegación, para ello se crea este mapa donde se podrá tener una leve idea de lo que se podrá encontrar como contenido de la navegación.

Mapa de usuario (Anexo 8): En una página web debe existir un enfoque, teniendo en cuenta intereses, necesidades y gustos de quienes van a explorar el contenido. Siendo así se realiza el mapa de interés donde se valoran diferentes factores de los posibles visitantes de la web a realizar.

Bocetación y digitalización (Anexo 9)

Creación de primer imagotipo

Conceptos: Emprendimiento, Educación y Trabajo rural

Para la creación del imagotipo, se tiene en cuenta las diferentes actividades y objetivos del proyecto, como emprendimiento rural, motivación y educación. De la misma manera se toma en cuenta que su identificador debe ser atractivo para su público objetivo al igual que la gama cromática.

Teniendo en cuenta los temas a tratar en el proyecto, se realizan en primera instancia los siguientes nombres para su identificación, como también varias propuestas de slogan, para que su propósito de identificación sea más fácil y memorable.

Posibles nombres:

- | | | |
|-----------------|------------|----------|
| - Agroemprender | - Seed | - Luz |
| - Raíces | - Hazlo | - Frutos |
| - FocusIn | - Inplanta | |
| - Aprender | - Retoño | |

Slogan:

- | | |
|-------------------------------------|--|
| - Activa tus capacidades en el aula | - Proyectando futuros emprendedores |
| - Sembrando un futuro | |
| - Emprendimiento rural | - Conocer para emprender |
| - Siente aprende y emprende | - Siembra emprendimiento cosecha éxito |

Bocetación y digitalización (Anexo 10)

7.5.3 Fase Polinización y formación del fruto:

- **Etapa 1 Testear (Anexo11) :**

Una vez realizadas las primeras soluciones gráficas, se realizaron prototipos los cuales fueron presentados ante los adolescente entre 12 y 17 años y profesor de emprendimiento, dentro del testeo se tuvo en cuenta aspectos importantes como funcionalidad, paleta cromática, interpretación grafica e impacto visual.

Conclusiones primer testeo

Una vez realizado el testeo de la primera solución gráfica, y teniendo en cuenta las observaciones del profesor y reacciones de los adolescentes, se tuvieron en cuenta aportes importantes como:

- Los módulos deben tener una estructura igual en todas sus versiones
- Los elementos gráficos que se encuentren en las piezas editoriales, deben ser con mayor impacto visual.
- Las plantillas de la fase de apropiación deben ser más dinámicos.
- Manejar una paleta cromática adecuada para los diferentes contenidos.
- Realizar instructivos de la manera cómo se deben realizar las diferentes actividades.
- Cambiar el nombre de la marca, ya que tiende a ser difícil de pronunciar.

7.6 Segunda solución gráfica

7.6.1 Sección 1

Apropiación: Conociendo mi región y Gira. gira la agricultura

En esta sección se presenta a los estudiantes dos herramientas, la primera consiste en una ruleta que contiene productos de la región, esta viene acompañada con tarjetas de preguntas y respuestas que están dirigidas hacia la agricultura.

La segunda herramienta es un mapa, este contiene los sitios turísticos de Albán viene acompañado de unas fichas las cuales servirán para la identificación de dichos sitios.

7.6.2 Sección 2

Aprendizaje: Módulos de aprendizaje

El fin de estos módulos es enseñar a los estudiantes de una manera ordenada emprendimiento rural, aprovechando lo aprendido en la primera sección. Los módulos en su mayoría están enfocados hacia la práctica, vienen acompañados de casos de éxito y de plantillas de actividades.

7.6.3 Apoyo metodológico: Página web

Para el apoyo metodológico se crea una página web donde se podrá encontrar todo el material expuesto en la sección 1 y 2, así como los casos de éxito, además obtiene una sección de cargar los proyectos logrados con el material.

7.7 Imagotipo (Anexo 12)

Para la creación del imagotipo y su esencia se tuvo en cuenta 3 ejes importantes: emprendimiento rural, educación y motivación.

Teniendo en cuenta estos 3 ejes se crea el nombre para su identificación, INPLANTA. INPLANTA se crea a partir de significados etimológicos de la palabra implanta y por otro lado se fusiona con el prefijo IN.

Etimología

Implanta según su etimología está formada por raíces latinas, y significa establecer algo nuevo en un lugar, acompañada por componentes léxicos como in que significa idea o hacia dentro y plantare, que significa plantar.

Teniendo en cuenta lo anterior se crea el nombre de la marca, destacando que remite objetivos que se tiene en el proyecto.

7.7.1 Sección 1: Apropiación (Anexo13)

Herramienta 1: Ruleta

Con ayuda de los agricultores y profesores de emprendimiento del colegio Juan Ignacio Ortiz, se reúne información sobre los productos de la región y los sitios turísticos para la

creación de esta primera fase, teniendo en cuenta las falencias gráficas encontradas en el primer testeo.

El objetivo principal de la sección 1 además de evaluar conocimientos previos que tienen los estudiantes sobre los lugares turísticos y productos de Albán, es abrir la visión sobre todas las posibilidades que se encuentran en la región Para emprender y aumentar la motivación e interés dentro del aula.

Función

1. El estudiante deberá girar la ruleta hasta que se detenga en un producto
2. El estudiante escoge una o unas de las 5 preguntas formuladas en las tarjetas al azar
3. El profesor verifica la respuesta del estudiante a través de las tarjetas de contenido.

Creación de Iconos (Anexo 14)

En la creación de los iconos se tuvo en cuenta elementos realizados por los estudiantes en el brainstorming, reestructurándolos para adecuarlos a gira gira la agricultura.

Por otro lado, la información que se encuentra en las tarjetas de respuestas, fue brindada por los agricultores de la región.

Herramienta 2: Mapa (Anexo 15)

Función

En la segunda parte de la fase de apropiación se dispone de un mapa, y fichas. Este tiene como objetivo identificar geográficamente los lugares turísticos que dispone la región.

Cada una de las fichas pertenece a un sitio turístico de la región. El estudiante deberá trasladar cada una de las fichas y ubicarlas a qué lugar del mapa pertenece dicho sitio.

7.7.2 Sección 2: Aprendizaje

Módulos de Enseñanza

Para la creación de los módulos de enseñanza se tuvieron en cuenta varios sistemas de emprendimiento como también el pensamiento de diseño (Desing Thincking), de los cuales

se tomaron pequeñas secciones para realizar la construcción, teniendo en cuenta que se cambió el enfoque a emprendimiento rural y se lo adecuó al contexto manejado aplicando los diferentes objetivos planteados en la investigación.

Los módulos creados constan de 6 tomos diferentes, donde cada uno de ellos está compuesto por pequeñas partes teóricas y plantillas de actividades para los estudiantes, además de la explicación paso a paso de cómo aplicar y realizar dichas actividades. Algunos de los tomos constan de casos de ejemplos para reforzar la explicación.

Los casos mencionados no se los encuentra en todos los tomos, puesto a que las últimas actividades son netamente prácticas.

Composición

Dentro de los 6 tomos se crea una estructura para que su comprensión a lo largo del curso sea fácil de entender y el profesor no tenga inconvenientes en su interpretación.

Para ello todos los módulos tienen una sección de introducción, objetivos del módulo, los materiales que va a necesitar el profesor, tiempos que se deben emplear por cada actividad y los resultados que se deben arrojar cuando se culmine un módulo.

Iconos

Los iconos fueron creados con el fin de guiar al docente en que sección se encuentra. En el transcurso de la lectura de los módulos, se observa en la parte superior derecha un icono con su color resaltado indicando su ubicación.

Se pretende informar al profesor que es lo que se quiere hacer en el módulo

Objetivos

Descripción de las metas a cumplir en el módulo

Instrumentos

Plantillas y elementos que se van a necesitar para llevar a cabo las actividades.

Tiempo de sesión

Segmentación del tiempo para cada protocolo del módulo

Actividades: Ejemplos, dinámicas y resultados

Explicación breve de lo que se pretende realizar en cada una de las secciones, más adelante se encuentra la explicación completa.

Plantillas

En el transcurso de los módulos el profesor tendrá a su disposición plantillas llenas donde se explica cómo debe realizar la actividad, de igual manera se encuentran las plantillas vacías por si se quiere sacar copias.

7.7.3 Apoyo Metodológico

Página Web

La página web se la crea como fase de apoyo, ya que en ella se podrá encontrar todo el material que se han creado en las secciones anteriores.

En esta sección se realiza elementos extras para personas interesadas fuera de la región que quieran aplicar las piezas didácticas creadas. Para ello se realiza plantillas de los juegos junto con sus respectivas explicaciones para su elaboración. De la misma manera se crean secciones para cargar proyectos realizados con la implementación de las metodologías, y la visualización de otros proyectos de emprendimiento que ya han sido creados.

La fase de apoyo se la considera como un punto muy importante dentro del proceso de implementación de los materiales creados, ya que en ella se podrá evidenciar lo que se está trabajando en la región, además de crear a futuro contacto con personas interesadas en los diferentes proyectos que se puedan subir a la plataforma.

Diseño web adaptativo (Anexo 16)

Teniendo en cuenta los diferentes dispositivos móviles que existen en la actualidad, INPLANTA dentro del diseño web le apuesta al diseño adaptativo, para que el usuario tenga una buena experiencia a la hora de navegar en los diferentes dispositivos que se quiera acceder.

7.8 Testeo segunda pieza gráfica (Anexo 17)

Tras realizar los reajustes con las diferentes apreciaciones de los estudiantes y profesores sobre la primera solución gráfica, se pone a disposición nuevamente el material creado al público en mención, para evaluar lo planteado inicialmente.

Fase 3 Polinización

Etapas 2 Mejorar Analizar aspectos.

Conclusiones Segundo Testeo

Tras realizar el segundo testeo, se tuvieron en cuenta en gran parte observaciones puntuales de diseño y replanteo de algunas piezas, como resultado se obtuvo lo siguiente:

- Las herramientas creadas en la primera sección deben estar conectadas
- La sección 1 y 2 deben tener la misma importancia.
- Crear índice en módulos para tener una lectura más amena.
- Las piezas en conjunto deben tener unidad visual.

8. Pieza Gráfica Final

Herramientas educativas para fomentar el emprendimiento rural, tomando como base el potencial turístico y agrícola de San José de Albán.

INPLANTA, es la creación de herramientas educativas para el fortalecimiento y la motivación en los estudiantes de básica secundaria del colegio Juan Ignacio Ortiz de San José de Albán, pertenecientes a emprendimiento. El material se crea con el fin de generar mayor interés en el área, como también dar a conocer las diferentes oportunidades para potencializar en la región.

Esta herramienta educativa está construida a través de 7 módulos y un apoyo metodológico la cuál es una página web.

Módulos de Enseñanza

- Módulo 1: Recordando y reforzando
- Módulo 2: Emprender no es cosa del otro mundo
- Módulo 3: Explora el contexto
- Módulo 4: Búsqueda de soluciones
- Módulo 5: Conociendo el territorio
- Módulo 6: La creatividad en tus manos
- Módulo 7: Manos a la obra

Apoyo metodológico

Página web

8.1 Estructura Módulos de Enseñanza (Anexo 18)

Estos módulos al igual que la segunda propuesta gráfica, tendrán una estructura para que su lectura y aplicación sea fácil y dinámica, teniendo en cuenta una de las falencias, la cual era la falta de unidad visual, se reestructuran algunos iconos y diagramación de los elementos teóricos.

Los componentes que se reestructuraron para todos los módulos es la siguiente:

- **Iconos**

Estos cumplen la misma función planteada inicialmente, la cual es facilitar la detección de la sección en que se encuentre en docente, se ha realizado una reestructuración para generar unidad visual con todas las piezas.

- **Tabla de contenido**

Teniendo en cuenta que las propuestas anteriores carecían de un índice, para la propuesta final se lo realiza, con el fin de visualizar en primera instancia que temáticas podremos encontrar en cada módulo.

- **Introducción**

Se pretende informar al profesor que es lo que se quiere hacer en el modulo

- **Objetivos**

Descripción de las metas a cumplir en el modulo

- **Instrumentos**

Plantillas y elementos que se van a necesitar para llevar a cabo las actividades.

- **Tiempo de sesión**

Segmentación del tiempo para cada protocolo del modulo

- **Actividades: Ejemplos, dinámicas y resultados**

Explicación breve de lo que se pretende realizar en cada una de las secciones, más adelante se encuentra la explicación completa.

- **Plantillas**

En el transcurso de los módulos el profesor tendrá a su disposición plantillas llenas donde se explica cómo debe realizar la actividad, de igual manera se encuentran las plantillas vacías por si se quiere sacar copias.

Módulos de Enseñanza

Módulo 1: Recordando y reforzando (Anexo 19)

Este módulo está construido a partir de una herramienta educativa la cual tiene como objetivo evaluar los conocimientos previos que tienen los estudiantes frente a los productos agrícolas y sitios turísticos que existen en San José de Albán, como también amenizar y aumentar la participación de los estudiantes en clase.

En esta primera pieza se ha incluido la sección de apropiación creada en las propuestas anteriores, realizando una reestructuración de las piezas.

Para ello se crea una herramienta lúdica la cual se llama conociendo mi región, esta se compone de un tablero o escalera donde los estudiantes a través de unas fichas y dados,

deberá realizar un recorrido en el que se encontrarán con preguntas frente a productos y sitios turísticos, a medida que se va avanzando la dificultad aumentará.

El modulo estará acompañado de un folleto donde se encuentra la explicación de todas las acciones a realizar dentro de la actividad.

Módulo 2: Emprender no es cosa del otro mundo (Anexo 20)

En emprender no es cosa del otro mundo, se podrá encontrar una introducción en emprendimiento, donde se dará a conocer a los estudiantes con casos de éxito de diferentes lugares rurales, la posibilidad de crear proyectos emprendedores, la importancia del trabajo en equipo y las habilidades que tiene cada persona para aportar dentro de su equipo. Este módulo viene acompañado de elementos audiovisuales para su explicación y plantillas para sus actividades correspondientes. Este es el inicio de la búsqueda de proyectos de emprendimiento en Albán.

Módulo 3: Explora el contexto (Anexo 21)

Explora el contexto, es el primer acercamiento que tienen los estudiantes frente a los diferentes escenarios y oportunidades que se pueden encontrar en Albán, en este módulo podrán abrir sus conocimientos y despertar las destrezas para aplicar lo reforzado y aprendido en el primer módulo. Dentro del módulo se cuenta con ejemplos para realizar las actividades, de la misma manera se encuentran las plantillas en blanco para brindarles a los estudiantes, como resultado se obtendrán una serie de oportunidades que se empezarán a mejorar en los posteriores módulos.

Módulo 4: Búsqueda de soluciones (Anexo 22)

En búsqueda de soluciones, teniendo en cuenta las oportunidades detectadas en el anterior módulo, los estudiantes empezaran con la ideación de soluciones a través de talleres creativos como lluvia de ideas, uniendo ideas, y la descripción de cada una de ellas. Para la aplicación de estas actividades, el profesor cuenta con parámetros de explicación para que en su aplicación no existan inconvenientes, así como un tiempo aproximado de cada actividad. Como resultado del módulo el equipo de trabajo identificará con los diferentes parámetros dados, una solución para su de emprendimiento.

Módulo 5: Conociendo el territorio (Anexo 23)

En conociendo el contexto, los estudiantes tendrán la oportunidad de afirmar las hipótesis realizadas frente la solución planteada en el anterior modulo a través del trabajo de campo. Para realizar esta actividad el equipo de trabajo deberá realizar una serie preguntas donde se planteen ideas que desconocen de su proyecto, como también cosas que se quieran reafirmar.

En este espacio tendrán la oportunidad de visitar el contexto donde se desarrolla su idea. Para ello el profesor brindará a los equipos de trabajo unas plantillas las cuales podrán aplicar en su trabajo de campo, al igual que en los anteriores módulos, estas serán explicadas.

Módulo 6: La creatividad en tus manos (Anexo 24)

Una vez despejada las dudas en el trabajo de campo y teniendo clara la oportunidad, en creatividad en tus manos, los estudiantes deberán realizar una serie de actividades, donde se plantearán una pregunta frente a la oportunidad detectada, y a ella se le darán múltiples soluciones, a través de talleres como brainwritting, y a cada solución planteada se la califica teniendo en cuenta parámetros, la que mayor puntaje tenga será la solución a realizar, a ella se le realiza una breve explicación del por qué fue elegida y posteriormente se realiza la actividad de SCAMPER, para empezar a realizar las cualidades del producto o servicio.

Módulo 7: Manos a la obra (Anexo 25)

En manos a la obra los estudiantes entran a la fase final, en ella realizarán el prototipo del producto o servicio, un contacto o simulación con sus clientes para detectar los errores que este les presente y lanzamiento final del producto o servicio.

En manos a la obra los estudiantes entran a la fase final, en ella realizarán el prototipo del producto o servicio, un contacto o simulación con sus clientes para detectar los errores que este les presente y lanzamiento final del producto o servicio.

8.2 Apoyo Metodológico (Anexo 19)

La página web, al igual que las propuestas anteriores tiene como finalidad recoger todo el material de los módulos para que personas que se encuentran fuera de la región puedan

observarlo, además también existen espacios para que los estudiantes puedan subir sus proyectos y de esta manera corroborar que la aplicación de esta herramienta tiene buenos resultados.

Dentro de la propuesta final de la página web, se realizan unos reajustes en cuanto contenido y diagramación con el fin de generar unidad visual en las piezas en conjunto.

Diseño web adaptativo (Anexo 20)

Dentro de los reajustes de la pieza gráfica, INPLANTA apuesta al diseño adaptativo, para que el usuario tenga una buena experiencia a la hora de navegar en los diferentes dispositivos que se quiera acceder.

Fase 3: Polinización

Etapas 3 Lanzar Piezas gráficas finales

9. Testeo pieza gráfica final (Anexo 21)

Tras realizar los reajustes con las diferentes apreciaciones de los estudiantes, docente de la institución y jurados sobre la segunda solución gráfica, se pone a disposición nuevamente el material creado al público en mención.

Módulos de enseñanza (Anexo 22)

El interés mostrado por los estudiantes cuando el docente aplicó las actividades de los módulos fue muy positivo, ya que se acogió de buena manera cada una de las secciones, además que se cumplió con el objetivo de motivar y dinamizar más las clases, con ello el profesor obtuvo temáticas con una secuencia coherente para sus diferentes clases.

Apoyo Metodológico: Página Web (Anexo 23)

El apoyo metodológico logro su cometido dentro del testeo, ya que tanto sus objetivos de navegación como su parte gráfica funcionaron muy bien, el público a quien se presentó la página web manifestó que su navegabilidad es muy buena ya que se encuentra fácilmente los diferentes puntos a llegar, además la parte grafica realiza un papel importante a la hora de amenizar el tiempo en que se está realizando las diferentes búsquedas.

Por otra parte, el docente manifiesta que es una muy buena herramienta, ya que, al estar el material subido en una plataforma, servirá de referencia a personas de otros lugares, además al tener una vista de los diferentes productos y servicios que se han realizado con el proyecto, también existe la opción de contactos por personas que visiten la web y adquieran los diferentes productos de los proyectos de emprendimiento.

Conclusiones

Tras la falta de motivación y herramientas educativas en el área de emprendimiento para los estudiantes de básica secundaria del colegio Juan Ignacio Ortiz, se buscó desde el diseño gráfico y su importante aporte en la sociedad, crear un material que cumpla con los objetivos del proyecto.

1. Dentro del trabajo de grado realizado, se logró con satisfacción lo planteado inicialmente, ya que los estudiantes aumentaron el interés dentro del aula de clases, además a través del primer módulo reforzaron, conocieron y se enteraron cosas que no tenían presente de la región.
2. Para el docente fue de gran ayuda la creación de las herramientas educativas INPLANTA, ya que, al tener la oportunidad de ser incluido dentro del programa educativo de emprendimiento, se notó el cambio de actitud por parte de los estudiantes, y por ende genero una gran acogida a tal punto de convertirse en una de las herramientas primordiales en este curso optativo.
3. Al ser empleadas las herramientas educativas, genero un gran impacto dentro del grupo emprendedor, ya que se aumentaron los estudiantes para el nuevo año escolar, en un principio se contaba con 24 estudiantes, ahora son 52.
4. Unos de los resultados más importantes que ha dado el material educativo INPLANTA, se refleja en uno de los egresados del colegio Juan Ignacio Ortiz perteneciente al grupo de emprendimiento, ya que al conocer las bases de este material actualmente brinda paquetes turísticos y es uno de los guías de la región.
5. Para finalizar este proyecto de grado, se tiene una gran satisfacción como equipo de trabajo, pues el docente manifiesta con emoción que el material está muy bien planeado y su estructura es buena, por ende, será utilizado con las futuras generaciones, además

Bibliografía

Gutiérrez, A & Jaramillo, A. 2015. ¿ Es posible enseñar emprendimiento? (archivo PDF). Colombia, Medellín. Recuperado de https://repository.eafit.edu.co/bitstream/handle/10784/7744/Catalina_GutierrezMolina_Alejandro_JaramilloAngel_2015.pdf?sequence=2

GHK Consulting Ltd.2013.guia del educador (archivo PDF).Unión Europea. Bruselas. Recuperado de <https://pagina.jccm.es/europa/pdf/PUBLICACIONES/2014%20Guia%20del%20Educador%20en%20emprendimiento.pdf>

Universidad de la salle facultad de ciencias económicas y sociales finanzas y comercio internacional. 2016. El emprendimiento agrícola como promotor de desarrollo rural en Colombia (archivo PDF). Colombia, Bogotá. Recuperado de http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/20637/63112080_2016.pdf?sequence=1

Coral, A. 2006. Sueña con exportar sus vinos. Colombia, Nariño, San José de Albán: IPITIMIES. Recuperado de <http://www.ipitimes.com/vinos06106.htm>

Romero, P. 2012. Ventajas y desventajas de la agricultura intensiva. Chile: SCRIBD. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/291357679/ventajas-y-desventajas-de-la-agricultura-intensiva>

Dont Miss, 2016. Ventajas e inconvenientes de la agricultura intensiva. Ecuador: Presicion Agriculture. Recuperado de <http://precisionagricultu.re/es/las-ventajas-e-inconvenientes-de-la-agricultura-y-la-ganaderia-intensivas/>

FAO. 2003. Agricultura orgánica (archivo PDF). Costa Rica, Turrialba. Recuperado de <http://www.fao.org/3/a-at738s.pdf>

Rodríguez, S. 2017. La agricultura industrial sufrirá con el cambio climático: ojo al clima. Recuperado de <https://ojoalclima.com/la-agricultura-industrial-sufriria-cambio-climatico-alternativas/>

FAO. 2018. Agroecología y agricultura familiar: Organización de las naciones unidas para alimentación y la agricultura. Recuperado de

<http://www.fao.org/family-farming/themes/agroecology/es/>

Salazar, M. 2015. La agricultura industrial están en crisis: una solución la agroecología: Millones contra Monsanto. Recuperado de

<http://millonescontramonsanto.org/la-agricultura-industrial-esta-en-crisis-una-alternativa-la-agroecologia/>

Albán. 2009. Reseña histórica – San José de Albán: Unidos por Albán. Colombia, Nariño. Recuperado de <http://juntossanjoseddealban.blogspot.com.co/2009/10/resena.html>

SENA. 2015. El emprendimiento agrícola como promotor de desarrollo rural en Colombia (archivo PDF). Colombia, Bogotá. Recuperado de

<http://www.uao.edu.co/emprendimiento/wp-content/uploads/2011/03/FONDO-EMPRENDER.pdf>

Entrepreneur. 2015. Brasil es líder mundial en emprendedores: soy entrepreneur. Colombia. Recuperado de: <https://www.entrepreneur.com/article/268069>

Vinos para exportar. 2010. San José de Albán.SCRIBT. Recuperado de: <http://www.alban-narino.gov.co/index.shtml?apc=I-xx--2070691&x=1406805>

Edured. 2018. Surgimiento de los métodos de enseñanza. Endured. Recuperado de https://www.ecured.cu/M%C3%A9todos_de_ense%C3%B1anza

Gaston, M. 2017. 8 metodologías que todo profesor del siglo XXI debe conocer.

Realinfluencers. <https://www.realinfluencers.es/2017/03/02/8-metodologias-profesor-siglo-xxi-deberia-conocer/>

López, M. 2015. ¿Qué es una aula invertida. Nubemia. <https://www.nubemia.com/aula-invertida-otra-forma-de-aprender/>

Romero, J. 2015. Claves del aprendizaje cooperativo. Realinfluencers.

<https://www.realinfluencers.es/magazine?p=16286>

Anexos

Anexo 1 Unidad de análisis

Anexo 2 Metodología Agroemprender



Anexo 3 Etapa 2 Trabajo de campo – Entrevista semi estructurada



PREGUNTAS REALIZADAS A AGRICULTORES

- ¿Usted cree que el emprendimiento puede ser útil en su vida laboral y familiar?
- **¿Ha recibido charlas o capacitaciones en emprendimiento?**
- ¿Ha trabajado en proyectos de emprendimiento?
- **¿Que piensa acerca del emprendimiento en un entorno laboral?**
- ¿Cree que el emprendimiento es una buena alternativa para generar recursos económicos?
- **¿Usted cree que generar emprendimiento serviría para ayudar a su familia?**
- ¿De qué manera los ayudaría?
- **¿Alguno de sus familiares se ha interesado en proyectos de emprendimiento? ¿Si, no por qué?**
- ¿Qué opina de las clases del emprendimiento recibidas en el colegio Juan Ignacio Ortiz?
- **¿Usted cree que lo aprendido por los jóvenes en el colegio los ayudaría a futuro? ¿De qué manera ?**

ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA

PREGUNTAS REALIZADAS AI DOCENTE

- ¿De qué manera toman los estudiantes el curso de emprendimiento?
- ¿Con que materiales cuenta usted para abordar el curso de emprendimiento?
- ¿Qué temáticas se aplican en los estudiantes?
- ¿Usted cree que, con las clases recibidas en emprendimiento, los estudiantes puedan potencializar ideas a futuro? ¿Si, no por qué?
- ¿Usted cree que los métodos de enseñanza empleados actualmente si motivan a los estudiantes y adquieren suficientes conocimientos?
- ¿Existe actualmente algún egresado de la institución que haya creado un sustento monetario con ideas de emprendimiento?



Anexo 4 Etapa 2 Trabajo de campo – Observación directa



OBSERVACIÓN DIRECTA

PREGUNTAS PLANTEADAS

- ¿Cómo es la atención y participación dentro de la clase de emprendimiento por parte de los estudiantes?
- ¿De qué manera imparte sus conocimientos el docente?
- ¿Qué materiales de refuerzo existen para llevar a cabo las clases de emprendimiento?
- ¿Los estudiantes sienten motivación con las clases?

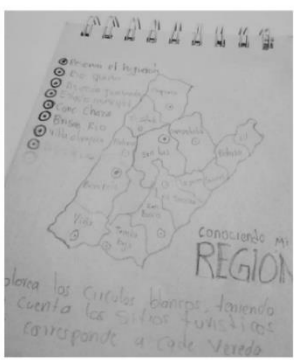
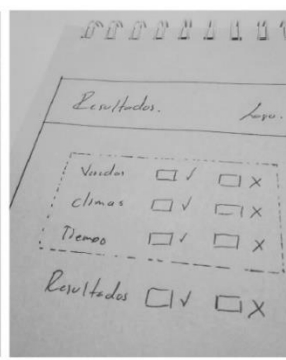
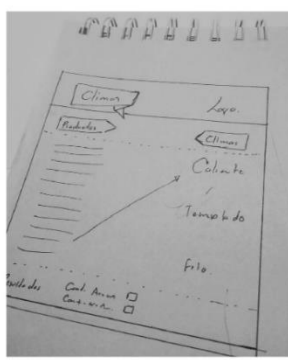
Anexo 5 Bocetación y digitalización

Bocetación y digitalización

Plantillas productos



Mapa sitios turísticos



Anexo 7 Mapa de contenido



Anexo 8 Mapa de usuario



Anexo 9 Bocetación y digitalización

Bocetación y digitalización

Anexo 3

Navegación

The image displays the digital navigation interface for 'AGRO EMPRENDER' alongside its hand-drawn sketches. The digital interface features a navigation menu with 'INICIO', 'ALBÁN', 'COLEGIO', 'METODOLOGÍA', and 'PROYECTOS'. The main content area includes a cartoon boy reading a book, surrounded by icons of a hand holding a pencil, a clock, a lightbulb, and a person at a desk. Text on the page reads 'EN AGRO EMPRENDER ENCONTRARÁS, HERRAMIENTAS PARA LLEVAR A CABO PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO.' and 'METODOLOGÍAS'. Below this are social media icons and a 'METODOLOGÍAS' button. The bottom section has two tabs: 'ALBÁN' and 'METODOLOGÍAS'. The 'ALBÁN' tab shows a 'Historia' section with text and a photo of a building. The 'METODOLOGÍAS' tab shows a grid of six colored boxes representing different methodologies. The hand-drawn sketches on the right side of the image mirror these elements: a flowchart with a line graph, a page with text and a line graph, and a grid of six boxes labeled 'M.M. 1' through 'M.M. 6'.

Anexo 10 Bocetación y digitalización

Bocetación y digitalización Primer imagotipo

Nombre: AGROEMPRESAR

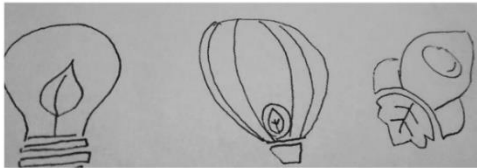
Slogan: Activa tus capacidades en el aula

Oportunidades y escenarios

Elección de oportunidad

Descripción de oportunidad

Bocetos



Imagotipo elegido



Digitalización y Paleta Cromática



Propuestas Imagotipo



Anexo 11 Etapa 1 Testear



Anexo 12 Imagotipo

IDENTIFICADOR



SLOGAN
Emprendimiento rural

IMAGOTIPO

Para la creación del imagotipo y su esencia se tuvo en cuenta 3 ejes importantes: emprendimiento rural, educación y motivación. Teniendo en cuenta estos 3 ejes se crea el nombre para su identificación, INPLANTA.

INPLANTA se crea a partir de significados etimológicos de la palabra implanta y por otro lado se fusiona con el prefijo IN.

ETIMOLOGÍA

Implanta según su etimología está formada por raíces latinas, y significa establecer algo nuevo en un lugar, acompañada por componentes léxicos como in que significa idea o hacia dentro y plantare, que significa plantar. Teniendo en cuenta lo anterior se crea el nombre de la marca, destacando que remite objetivos que se bene en el proyecto.

NOMBRE Idea

INPLANTA

Establecer algo nuevo en un lugar



INPLANTA

Emprendimiento rural



INPLANTA

Emprendimiento rural

Anexo 13 Herramienta 1 Ruleta



Con ayuda de los agricultores y profesores de emprendimiento del colegio Juan Ignacio Ortiz, se reúne información sobre los productos de la región y los sitios turísticos para la creación de esta primera fase, teniendo en cuenta las falencias gráficas encontradas en el primer testeo.

El objetivo principal de la sección 1: apropiación, además de evaluar conocimientos previos que tienen los estudiantes sobre los lugares turísticos y productos de Albán, es abrir la visión sobre todas las posibilidades que se encuentran en la región para emprender y aumentar la motivación e interés dentro del aula.

GIRA
LA AGRICULTURA



Función

- 1 El estudiante deberá girar la ruleta hasta que se detenga en un producto

- 2 El estudiante escoge una o unas de las 5 preguntas formuladas en las tarjetas al azar

- 3 El profesor verifica la respuesta del estudiante a través de las tarjetas de contenido.

Anexo 14 Creación de Iconos

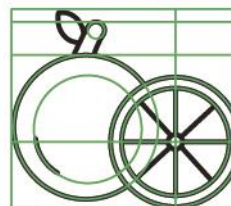
Creación de Iconos



En la creación de los iconos se tuvo en cuenta elementos realizados por los estudiantes en el brainstorming, reestructurándolos para adecuarlos a gira gira la agricultura.

Por otro lado, la información que se encuentra en las tarjetas de respuestas, fue brindada por los agricultores de la región.

Información brindada
por agricultores



Anexo 15 Herramienta 2 Mapa

Sección 1
Apropiación

Herramienta 2
Mapa

Conociendo mi
REGIÓN



Anexo 16 Diseño Web Adaptativo



Diseño web adaptativo

Teniendo en cuenta los diferentes dispositivos móviles que existen en la actualidad, INPLANTA dentro del diseño web le apuesta al diseño dispositivo, para que el usuario tenga una buena experiencia a la hora de navegar en los diferentes dispositivos que se quiera acceder.



Anexo 17 Testeo Segunda Pieza Gráfica



Anexo 18 Estructura Módulos de Enseñanza



Iconos de contenido

Segunda solución



Finales

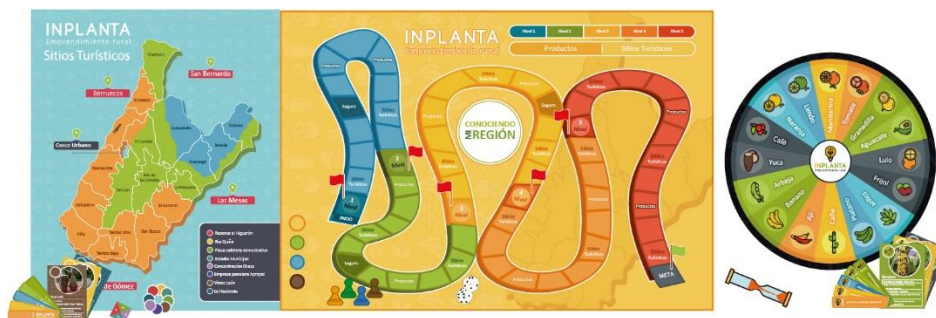


Tabla de contenido

Tabla de contenido

Introducción	4 Págs
1 Objetivos	4 Págs
2 Instrumentos	4 Págs
3 Tiempo de sesión	5 Págs
4 Primera explicación: Actividades dinámicas y resultados	5 Págs
A Ejemplos	6 Págs
B Dinámica 1: Mis habilidades	8 Págs
B Dinámica 2: Mi equipo emprendedor	12 Págs
C Resultados	16 Págs

Anexo 19 Módulo 1: Recordando y reforzando



Dinámica

- Los estudiantes avanzan en el tablero a través de fichas
- A medida que avanza se encuentran con preguntas
- El nivel de dificultad aumenta a medida que se avanza
- Gana el primer equipo en llegar a la meta

Anexo 20 Módulo 2: Emprender no es cosa del otro mundo



- Introducción en emprendimiento
- Ejemplos de éxito- Videos
- Importancia de trabajo en equipo



Dinámicas

30 Minutos - Explicación
20 Minutos - Evaluación

Actividades

¿Qué es?

Mis habilidades

¿A qué me gusta hacer? ¿Qué me gusta hacer por hacer? ¿Qué me gusta hacer por hacer? ¿Qué me gusta hacer por hacer?

Instrumentos: 1. Ficha de análisis de las habilidades
2. Ficha de análisis de las habilidades
3. Ficha de análisis de las habilidades
4. Ficha de análisis de las habilidades

Anexo 21 Módulo 3: Explora el contexto



Introducción

Esta segunda fase tiene como finalidad, despertar las destrezas de los estudiantes para identificar las diferentes oportunidades que se presentan en la región.

1 Objetivos

- Entender que las oportunidades son parte de muchas actividades que realizamos de forma rutinaria.
- Reconocer que el lugar donde se vive puede ser un gran aliado para pretenciar una idea de emprendimiento.

2 Instrumentos

- 3 ejemplos escritos
- 1 planilla "Oportunidades y necesidades"
- 1 planilla "Acción de oportunidades"
- 1 planilla "Resúmenes"



- Detección de oportunidades
- Aplicar lo aprendido en el módulo 1
- Actividades para detección de oportunidades

Anexo 22 Módulo 4: Búsqueda de soluciones



Módulo 4

Búsqueda de soluciones

Módulos de Enseñanza

Lluvia de ideas | Ejemplo para el profesor

Recolectando los cítricos para realizar jugo

Haciendo secar los cítricos y realizar conservas con las cascarras

Invirtiendo la receta para que sean consumida

Reto

¿Cómo podemos aprovechar los cítricos despendidos por la sobreproducción de los alimentos?

Verificar en el mercado los frutos que se cosechan y después los que quedan en el árbol

Secar las cascarras y realizar conservas

Recoger los frutos y realizar jugo

Perocar los frutos y desecarlos en otros lugares para que no se desperdicien

Quitar algunas bebidas para que en ambientes rústicos, frías

INPLANTA
Emprendimiento rural




- Comienzo de búsqueda de soluciones
- Aplicación de talleres de ideación
- Solución de emprendimiento

Anexo 23 Módulo 5: Conociendo el territorio



Módulo 5

Conociendo el territorio

Módulos de Enseñanza



Actividades

Guía de Observación

Es la primera forma de contacto o de relación con los objetos que va a hacer actualizados. Contribuye al proceso de atención, para el cual el investigador se sustraen en sus sentidos vista, oído, olfato, tacto, sentidos kinestésicos, y conscientes, para captar el fenómeno de los sucesos y analizarlos los eventos ocurridos en una visión global, en todo un contexto natural.

De este modo no se limita al uso de la vida. La observación es una actividad de ser humano y además es un elemento fundamental para las investigaciones. Permite observar los hechos tal como ocurren y sobre todo aquel que la intención y conductas significativas el investigador.

Se emplean, básicamente para recolectar datos del comportamiento o conducta del sujeto o grupo de sujetos hechos e fenómenos. En toda observación intervienen elementos muy prácticos como son el observador, persona que se encarga de captar los sucesos o eventos ocurridos, el instrumento de registro, que puede ser directamente los interesados o instrumentos mecánicos como cámaras de video, fotografías, sermómetro, cinta métrica, escala de color, grabador entre otros, o la situación observada, que es un conjunto de múltiples eventos y relaciones, del cual hay que seleccionar o que se pretende estudiar.




- Exploración de dudas
- Plantear ideas desconocidas
- Guías para realizar trabajo de campo

Anexo 24 Módulo 6: La creatividad en tus manos



Módulo 6

La creatividad en tus manos

Módulos de Enseñanza

Brainwriting | Ejemplo para el profesor

Brainwriting | Impedir la creatividad con Brainwriting dependence: si el trabajo de actividades que ocurren en el grupo.

¿Qué bebida fermentada podríamos realizar con los cítricos que se pierden?

	Precisión	Eficiencia	Viabilidad	Total
1. Surojo	4	2	4	10
2. Chirle	3	3	3	9
3. Vico	4	4	4	12
4. Japocí rpicobos	3	3	3	10
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

La idea seleccionada es: **Vico**

Encuentra el material en www.inplanta.com/seccion/herramientas/vicobio

INPLANTA
Emprendimiento rural




- Aclaradas las dudas del trabajo de campo, se realiza actividades para mejorar la solución
- Talleres Brainwriting y SCAMPER

Anexo 25 Módulo 7: Manos a la obra



Módulo 7

Manos a la obra

Módulos de Enseñanza

Business Canvas | Ejemplo para el profesor

Diseño de prototipo | Impedir a planta Canvas de prototipo dependencia el número de espacios

Importante guardar la plantilla para el combinado posterior

Nombre	Cítricos	Descripción
Nombre de producto	Cítricos	¿Qué es? ¿Qué ofrece?
		<p>Es un valor añadido elaborado a partir de los cítricos que se encuentran en el campo.</p> <p>Elaborado de una manera tradicional y que se produce durante el año, por lo que se debe tener en cuenta la estacionalidad.</p>
Elementos clave		<p>Identificar esos valores con los clientes (por ejemplo: precio, sabor, calidad, etc.)</p> <p>Precio: 100 ml</p> <p>Alimento: 100 ml</p> <p>Capacidad: 100 ml</p> <p>Alimento: 100 ml</p> <p>Capacidad: 100 ml</p> <p>Alimento: 100 ml</p> <p>Capacidad: 100 ml</p>
Proceso de producción		<p>¿Qué pasos realiza hasta ser producido?</p> <p>¿Cómo se realiza? ¿Qué se necesita? ¿Qué se necesita?</p> <p>Identificación de recursos, materiales, etc.</p> <p>Identificación de recursos, materiales, etc.</p> <p>Identificación de recursos, materiales, etc.</p>
Especifica		<p>Diseñar la campaña, tener un modelo que se debe realizar</p> <p>Elaborar la campaña de marketing</p>

Encuentra el material en www.inplanta.com/seccion/herramientas/Modulo7

INPLANTA
Emprendimiento rural




- Prototipo de producto o servicio
- Contacto con clientes para corregir errores
- Corrección de errores
- Venta de producto o servicio final

Anexo 26 Apoyo Metodológico



Anexo 27 Diseño Web Adaptativo



Anexo 28 Testeo Pieza Gráfica Final



Anexo 29 Módulos de Enseñanza



Anexo 30 Apoyo Metodológico: Página Web



