



Esp. Pablo Joaquín Galeano Sarmiento
Director Centro de desarrollo Empresarial
Esp. Carmen Elisa Mateus Pérez
Coordinadora Unidad de Emprendimiento
UNIVERSIDAD LIBRE – COLOMBIA- SECCIONAL
BOGOTÁ

HABILIDADES EMPRENDEDORAS

EN POBLACIÓN INFANTIL

«EMPRENDIMIENTO INFANTIL»

MATERIAL
DIDACTICO:
Claudia Correa
Diseñadora
Industrial



EMPRENDIMIENTO

- Creación de empresa?
- Desarrollo de habilidades?

TRANSVERSALIDAD

Lúdica para niños primeros
grados (7 a 9 años)

Cátedras de emprendimiento para
jóvenes de educación media y
superior





HABILIDADES EMPRENDEDORAS EN POBLACIÓN INFANTÍL



Bibliografía

Objetivos



General
Específico

Conclusiones



Metodología

Principales Resultados



Aplicación del Instrumento

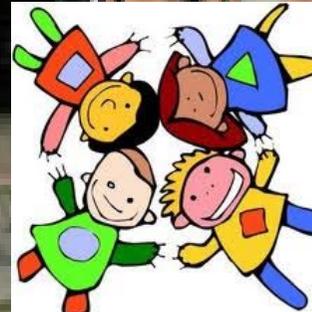


Definiciones

Selección de la muestra



Desarrollo



1. Indudablemente el estímulo de las competencias se debe generar desde el pre escolar, teniendo en cuenta ya que desde esta edad se tiene contacto, desde el punto de vista del sector educativo.
2. Los niños que poseen debilidades relacionadas con comportamiento y deficiencias de atención, están logrando mantener su interés en actividades lúdicas relacionadas con el emprendimiento.



3. Los niños con problemas de inseguridad y timidez están participando más en las clases propias de su cotidianidad (resultado obtenido por parte de los docentes de la muestra)
4. Los padres de familia se han integrado con el proyecto, lo que conlleva a que tengan una mejor relación con sus hijos.
5. Teniendo en cuenta que el proyecto se viene realizando en una zona marginal de Bogotá, cuyo contexto social está permeado por violencia, los estudiantes denominados "muestra" tienden a innovar en sus ideas, las cuales van dirigidas, en su gran mayoría a preveer o solucionar (desde su grado de percepción) el problema.





PARAMETROS

CURSO, GENERO, EDAD, ESTADO CIVIL DE LOS PADRES, NIVEL DE EDUCACION DE LOS PADRES, DE ACUERDO A LA ACTIVIDAD LABORAL QUE REALIZAN, VISULIZACION DEL HIJO COMO EMPRESARIO O COMO EMPLEADO.





PROYECTO HABILIDADES EMPRENDEDORAS EN POBLACION INFANTIL
CONVENIO INTERINSTITUCIONAL - CENTRO DE DESARROLLO EMPRESARIAL
UNIVERSIDAD LIBRE - UNIDAD DE EMPENDIMIENTO - COLEGIO DE PATIO BONITO

PLANEACION SEMANAL DE TRABAJO DE LAS ACTIVIDADES DIDACTICAS PARA
EL FOMENTO DE LAS ACTIVIDADES DE LOS ESTUDIANTES

ESTUDIANTES SELECCIONADOS PARA SER LA MUESTRA DEL PROYECTO
DENOMINADO EMPRENDIMIENTO INFANTIL, HABILIDADES EMPRENDEDORAS EN
POBLACION INFANTIL

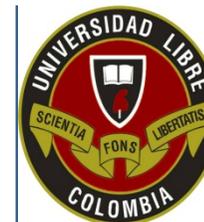
PARAMETROS: La selección de la muestra se llevó a cabo bajo los siguientes
parámetros:

- CURSO, GENERO, EDAD, ESTADO CIVIL DE LOS PADRES, NIVEL DE EDUCACION DE LOS PADRES, DE ACUERDO A LA ACTIVIDAD LABORAL QUE REALIZAN, VISULIZACION DEL HIJO COMO EMPRESARIO O COMO EMPLEADO.

Grupo 1

NOMBRE	GRADO	GENERO	EDAD/ESTADO CIVIL DE LOS PADRES	ACTIVIDAD LABORAL DE LOS PADRES	VISUALIZACION A FUTURO
LAURA JIMENEZ	3a	FEMENINO	SOLTEROS	INDEPENDIENTE	EMPRESARIO
JEAMY DIAZ	3A	FEMENINO	UNION LIBRE	EMPLEADOS	EMPRESARIO
CRISTIAN REY	3A	MASCULINO	DIVORCIADO	PENSIONADO	NS/NR
NIXON ALVAREZ	3A	MASCULINO	SOLTEROS	EMPLEADO	EMPRESARIO
LAURA CAMILA BOHORQUEZ	3A	FEMENINO	CASADOS	EMPLEADO	LO QUE ELA QUIERA
NATALIA MARTINEZ	3B	FEMENINO	DIVORCIADOS	EMPLEADOS	EMPRESARIO
JAIDES RODRIGUEZ X	3B	MASCULINO	UNION LIBRE	EMPLEADO	EMPLEADO
LINA TIMOTE	3B	FEMENINO	NS/NR	OFICIOS VARIOS	EMPRESARIO
ESTEBAN ARANGO	3B	MASCULINO	SOLTEROS	EMPLEADO	EMPRESARIO

CARLOS VICENTE FERNAN	3B	MASCULINO	CASADOS	INDEPENDIENTE	EMPRESARIO
JULIANA ORJUELA	3C	FEMENINO	NS/NR	ESTUDIANTE	EMPRESARIO
ANDERSON YATE	3C	MASCULINO	CASADOS	INDEPENDIENTE	EMPRESARIO
SANTIAGO GUTIERREZ	3C	MASCULINO	NS/NR	EMPLEADOS	EMPLEADO
NATALIA PEÑA	3C	FEMENINO	UNION LIBRE	INDEPENDIENTE	EMPRESARIA
SEBASTIAN CORREDO	3C	MASCULINO	SOLTERO	EMPLEADOS	EMPRESARIO
JAIDER MORENO	2A	MASCULINO	CASADOS	EMPLEADOS	EMPLEADO
ALEJANDRO MONTENEGRO	2A	MASCULINO	CASADOS	DOCENTES	EMPRESARIO
CARLOS ANDRES NAVARRO	2A	MASCULINO	DIVORCIADO	EMPLEADO POLICIA Y ESTUDIANTE UNIVER.	EMPLEADO DE LA FUERZA AEREA
JUAN ESTEBAN MARTINEZ	2A	MASCULINO	CASADOS	EMPLEADOS	EMPRESARIO
NICOLAS NAIZAQUE	2A	MASCULINO	UNION LIBRE	EMPLEADOS	EMPRESARIO
ANGIE DANIELA MURILLO	2C	FEMENINO	UNION LIBRE	EMPLEADOS	EMPRESARIO
ELSA NIYEIDI	2C	FEMENINO	CASADOS	EMPLEADO	NS/NR
ELSA NITEIDI CARRILLO	2C	FEMENINO	CASADOS	EMPLEADOS	NS/NR
DAVIEL RAMIREZ	2C	MASCULINO	CASADOS	EMPLEADOS	EMPRESARIO
KEVIN SIEBAN GARCIA	2C	MASCULINO	UNION LIBRE	INDEPENDIENTES	EMPRESARIO
NATALIA VARGAS MATIZ	2B	FEMENINO	UNION LIBRE	EMPLEADOS	EMPRESARIO
SARA CASTELLANOS	2B	FEMENINO	CASADOS	EMPLEADOS	EMPRESARIO
PAULA VIRQUEZ	2B	FEMENINO	UNION LIBRE	EMPLEADOS	EMPRESARIO
LUISA F REYES	2B	FEMENINO	CASADOS	EMPLEADOS	EMPRESARIO
NICOLL RUBIANO	2B	FEMENINO	DIVORCIADOS	INDEPENDIENTE	EMPRESARIO





Nombre de los Padres:

Nombre del Estudiante:

Fecha:

Verificación de Uso e Interactividad	Si	No
¿Evidenció cambios en la actitud de su hijo desde que inicio con el juego?		
¿Evidenció interés de su hijo en los juegos y actividades?		
¿Su hijo le conto algo del juego?		Que?
¿Usted intervino de alguna manera en el juego?		
¿Según lo que puede inferir, que fue lo que ha estado haciendo su hijo con el juego?		
De acuerdo a las actividades desarrolladas, usted que opinion tiene de este proyecto?		
De acuerdo a los resultados que arroje el proyecto, en que esataria Usted dispuesto a apoyar a su hijo?		
Usted siente que puede decir por que profesion o negocio se inclina su hijo?		
Según Usted cuales son las habilidades que ha desarrollado su hijo?		
Verificación del Desarrollo del juego		
¿Su hijo hablo de su personaje y el cuento?	Si	No
¿Considera que un cuento es adecuado estimular a los niños?		
¿Alguna vez su hijo le mostro las ilustraciones?		
¿Su hijo se vio satisfecho y feliz por el juego?		
¿Observo un aumento en el grado de expectativa mientras avanzaba el juego?		
¿Nota que su hijo intentara llamar más la atención desde que inicio el juego?		
¿Cree que su hijo aprendio algo nuevo?		
¿Considera que su hijo ha mejorado su concentración con el juego?		
¿Considera que su hijo desde que inicio la actividad ha mejorado académicamente?		
Verificación de competencias		
A evidenciado de alguna manera que...		
¿Su hijo mejoro su trabajo de equipo?	Si	No
¿Su hijo mejoro la toma de decisiones?		
¿Su hijo mejoro su creatividad?		
¿Su hijo mejoro en la busqueda de la solución de conflictos?		
¿Su hijo mejoro su orientación ética?		
¿Su hijo mejoro su dominio personal?		
¿Su hijo mejoro su comunicación?		
¿Su hijo mejoro su Liderazgo?		
¿Su hijo mejoro su manejo de conflictos?		
¿Su hijo aprendio sobre gestión de información?		
¿Su hijo mejoro su orientación al servicio (ayudar a otros)?		
¿Su hijo aprendio sobre Gestión y manejo de recursos?		
¿Su hijo aprendio sobre responsabilidad ambiental?		
¿Su hijo aprendio a identificar oportunidades de negocio?		
Su Ha tenido un mejor desarrollo academico ?		

Cada Docente responde de la encuesta en general



Nombre del Docente:

Fecha:

Grado:

Verificación de Uso e Interactividad	Si	No		
¿El juego se acoplo a los espacios donde se desarrollo?				
¿Para usted fue claro el sistema de ensamble y configuración del juego?				
¿Fue confortable su postura al usar el juego?				
¿El alcance visual de los tableros fue suficiente?				
¿El alcance y manipulación de la fichas sobre el tablero fue adecuada?				
¿Considera adecuado el sistema de imán los accesorios?				
¿Fue fácil desarmar el juego?				
¿Evidenció interés de los estudiantes en los juegos y actividades?				
¿Todos los estudiantes intervinieron en el juego?				
¿El juego es estéticamente atractivo?				
¿El juego es lo suficientemente llamativo para usted y los estudiantes?				
Verificación de Comprensión de las temáticas y desempeño dentro del juego.				
Mi Comunidad	Tablero 1	Tablero 2	Tablero 3	Tablero 4
	Si	No	Si	No
¿Se entendieron las instrucciones del juego?				
¿Los estudiantes empezaron a jugar solos?				
¿Evidenciaron interés de los estudiantes de seguir jugando?				
¿Los estudiantes realizaron preguntas?				
¿Los estudiantes dudaron al realizar acciones?				
¿Los estudiantes comentaron opiniones entre ellos?				
¿Los estudiantes pidieron mayor explicación?				
¿Los estudiantes se vieron perdidos en algún momento?				
Mi Ciudad	Tablero 1	Tablero 2	Tablero 3	Tablero 4
	Si	No	Si	No
¿Se entendieron las instrucciones del juego?				
¿Los estudiantes empezaron a jugar solos?				
¿Evidenciaron interés de los estudiantes de seguir jugando?				
¿Los estudiantes realizaron preguntas?				
¿Los estudiantes dudaron al realizar acciones?				
¿Los estudiantes comentaron opiniones entre ellos?				
¿Los estudiantes pidieron mayor explicación?				
¿Los estudiantes se vieron perdidos en algún momento?				
Verificación del Desarrollo del juego	Si	No		
¿Para usted los personajes fueron aceptados correctamente por los estudiantes?				
¿Considera que el cuento fue adecuado para hilar los juegos?				
¿El cuento usaba palabras muy enredadas?				
¿Las ilustraciones son demasiado complejas?				
¿Considera que los contenidos tratados son pertinentes a la edad de los estudiantes y al emprendimiento?				
¿Vio si los estudiantes se vieron satisfechos por su desempeño?				
¿Observo un aumento en el grado de expectativa mientras avanzaba el juego?				
¿Nota que algunos estudiantes buscaran llamar más la atención?				
¿Fue fácil sacar conclusiones y aplicaciones del emprendimiento en el juego?				
¿El juego requirió una demanda alta de su tiempo y atención?				
¿Cree que se cumplió el objetivo de aprender jugando?				
¿Considera que los estudiantes ses mantuvieron concentrado con el juego?				
¿Considera que es una buena experiencia académica?				
Verificación de Seguridad	Si	No		
¿Las piezas plásticas tienen filos cortantes?				
¿Las partes impresas tenían filos cortantes?				
¿Existen orificios, aberturas, etc. que puedan generar el aprisionamiento de dedos?				
¿Considera que el juego es pesado?				
¿Considera que el juego es seguro para los estudiantes y para usted?				
Verificación Duración	Si	No		
¿Cree que el tiempo usado para los juegos fue suficiente?				
¿Una hora semanal es suficiente?				
¿Piensa que se perdió el tiempo en muchas actividades aparte de los juegos?				
¿Considera que deben haber mas juegos?				
Verificación de competencias	Si	No		
¿Cree que los estudiantes mejoraron su trabajo de equipo?				
¿Cree que los estudiantes mejoraron la toma de decisiones?				
¿Cree que los estudiantes mejoraron su creatividad?				
¿Cree que los estudiantes buscaron la solución de conflictos?				
¿Cree que los estudiantes mostraron su orientación ética?				
¿Cree que los estudiantes mejoraron su dominio personal?				
¿Cree que los estudiantes mejoraron su comunicación?				
¿Cree que los estudiantes mejoraron su Liderazgo?				
¿Cree que los estudiantes mejoraron su manejo de conflictos?				
¿Cree que los estudiantes aprendieron sobre gestión de información?				
¿Cree que los estudiantes mejoraron su orientación al servicio (ayudar a otros)?				
¿Cree que los estudiantes aprendieron sobre Gestión y manejo de recursos?				
¿Cree que los estudiantes aprendieron sobre responsabilidad ambiental?				
¿Cree que los estudiantes identificación de oportunidades de negocio?				

Cada Docente responde de la encuesta en general





Nombres de los Docentes:
Fecha:
Nombre del Estudiante

Grado:

Verificación de Comprensión de las temáticas y desempeño dentro del juego.	Tablero 1		Tablero 2		Tablero 3		Tablero 4	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Mi Comunidad								
¿El estudiante entendió rápidamente las instrucciones?								
¿El estudiante se mostro confundido?								
¿El estudiante se mostro interesado?								
¿El estudiante comento sus opiniones?								
¿El estudiante intervino muchas veces en el juego?								
¿El estudiante mejoro sus capacidades con el juego?								
Mi Ciudad								
¿El estudiante entendió rápidamente las instrucciones?								
¿El estudiante se mostro confundido?								
¿El estudiante se mostro interesado?								
¿El estudiante comento sus opiniones?								
¿El estudiante intervino muchas veces en el juego?								
¿El estudiante mejoro sus capacidades con el juego?								

Verificación del Desarrollo del juego	Si	No
¿El estudiante adopto a su personaje?		
¿El estudiante comprendió y se intereso por el cuento?		
¿El estudiante comprendió las ilustraciones?		
¿El estudiante se mostro satisfecho por su trabajo con el juego?		
¿El estudiante se mostro a la expectativa a medida que avanzaba el juego?		
¿El estudiante buscaba llamar la atención?		
¿El estudiante se mostro extenuado con el juego?		
¿El estudiante se mantuvo concentrado con el juego?		
¿El estudiante aprendio?		

Verificación de competencias	Si	No
¿El estudiante mejoro su trabajo de equipo?		
¿El estudiante mejoro su toma de decisiones?		
¿El estudiante mejoro su creatividad?		
¿El estudiante busco la solución de conflictos?		
¿El estudiante mostro su orientación ética?		
¿El estudiante mejoro su dominio personal?		
¿El estudiante mejoro su comunicación?		
¿El estudiante mejoro su Liderazgo?		
¿El estudiante mejoro su manejo de conflictos?		
¿El estudiante aprendió sobre gestión de información?		
¿El estudiante mejoro su orientación al servicio (ayudar a otros)?		
¿El estudiante aprendió sobre Gestión y manejo de recursos?		
¿El estudiante aprendió sobre responsabilidad ambiental?		
¿El estudiante pudo identificar oportunidades de negocio?		



Nombre del Estudiante:
Fecha:

Grado:

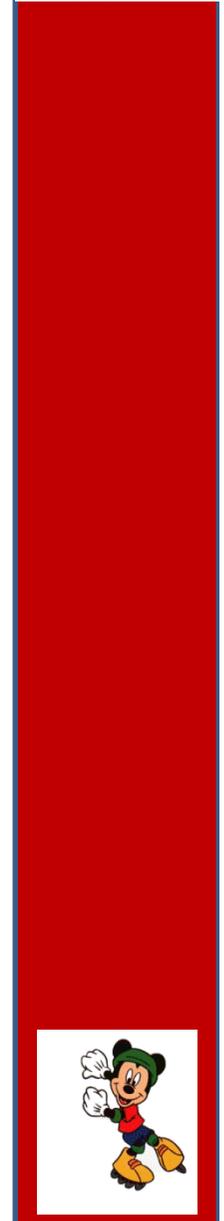
Verificación de Uso e Interactividad	Si	No
¿Armaste el juego fácilmente?		
¿Jugar te genero algún tipo de dolor?		
¿Pudiste ver bien todos los juegos?		
¿Mover las fichas dentro del tablero fue fácil?		
¿Te gustaron las piezas imantadas?		
¿Fue fácil desarmar el juego?		
¿Te pareció interesante el juego y las actividades?		
¿Participaste activamente en el juego?		
¿Te pareció el juego bonito?		
¿Cuándo seas grande quieres tener un negocio?		
¿Te pareció el juego llamativo?		
¿Comentaste sobre el juego a otras personas?		A quienes?

Verificación de Comprensión de las temáticas y desempeño dentro del juego.	Tablero 1		Tablero 2		Tablero 3		Tablero 4	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
Mi Comunidad								
¿Entendiste el juego?								
¿Cuál juego te gusto más?								
¿Tuviste dudas al momento de jugar?								
¿Hablaste con tus compañeros mientras jugabas?								
Mi Ciudad								
¿Entendiste el juego?								
¿Cuál juego te gusto más?								
¿Tuviste dudas al momento de jugar?								
¿Hablaste con tus compañeros mientras jugabas?								

Verificación del Desarrollo del juego	Si	No
¿Entendiste que hacia tu personaje?		
¿Entendiste el cuento?		
¿Te parecieron bonitos los dibujos?		
¿Te sentiste feliz y satisfecho por haber jugado?		
¿Cada semana querias jugar?		
¿Aprendiste nuevas cosas con el juego?		
¿Quieres seguir jugando?		

Verificación Duración	Si	No
¿El tiempo fue suficiente para jugar?		
¿Fueron buenas las actividades diferentes a jugar?		
¿Deben haber mas juegos?		

Verificación de competencias	Si	No
¿Trabajaste de equipo?		
¿Tuviste que tomar de decisiones?		
¿Fuieste creativo?		
¿Solucionaste conflictos?		
¿Mostraste lo que te ha enseñado tu familia?		
¿Mostraste lo que te ha enseñado tu colegio?		
¿Te sentiste malgeniado en algún momento?		
¿Te hiciste entender claramente?		
¿Pudiste verte como líder de tu grupo?		
¿Buscaste trabajar de forma agradable?		





TABULACION

ENCUESTA





TABULACION ENCUESTA A LOS PADRES

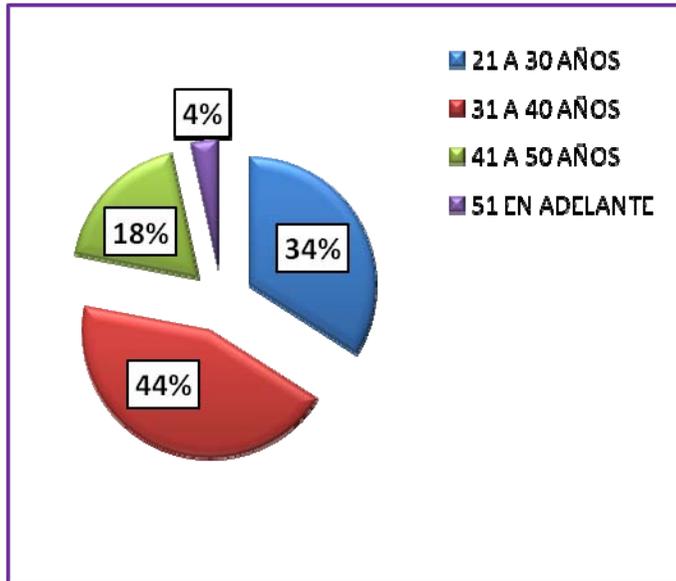




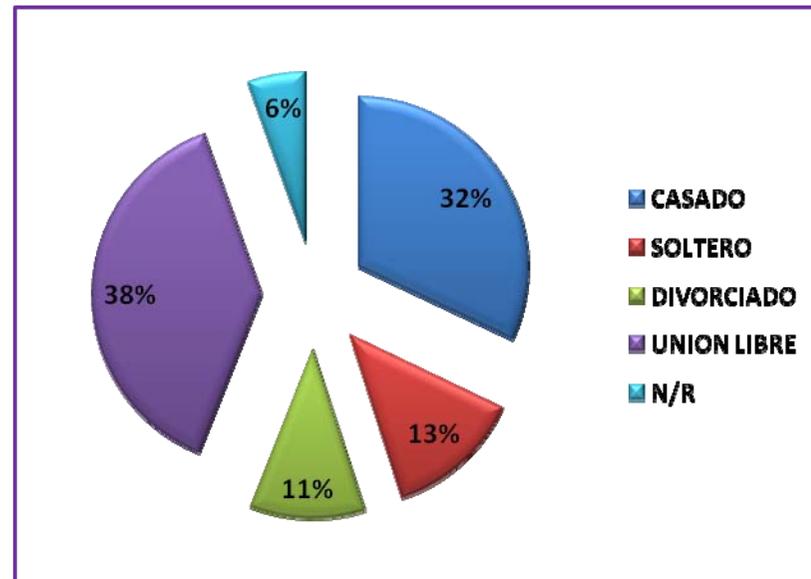
TABULACION ENCUESTA A LOS PADRES



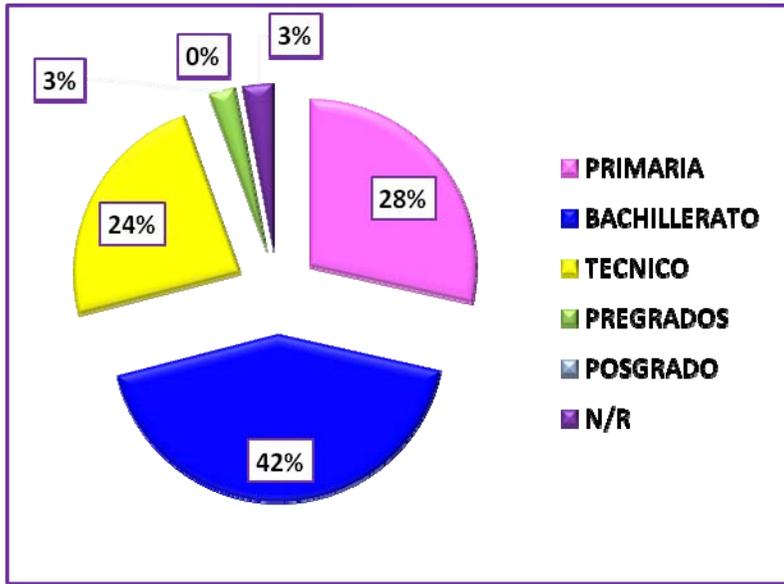
EDAD



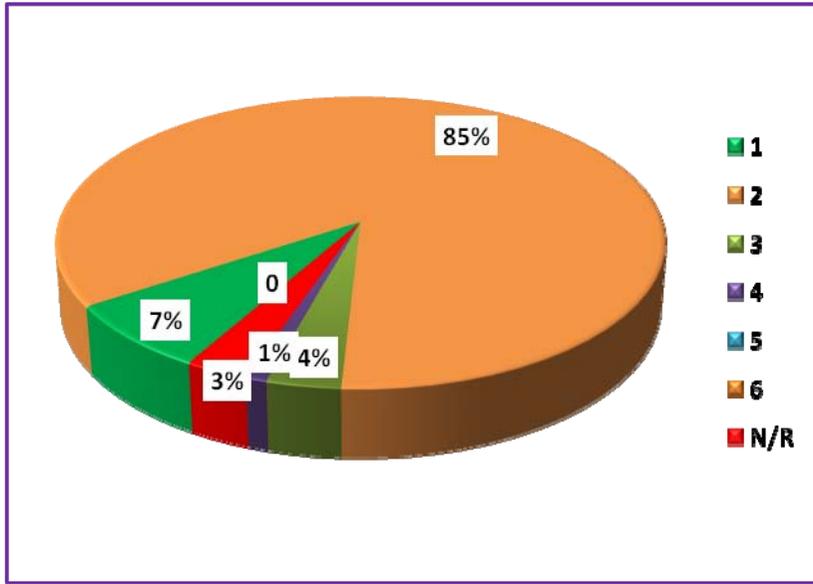
ESTADO CIVIL



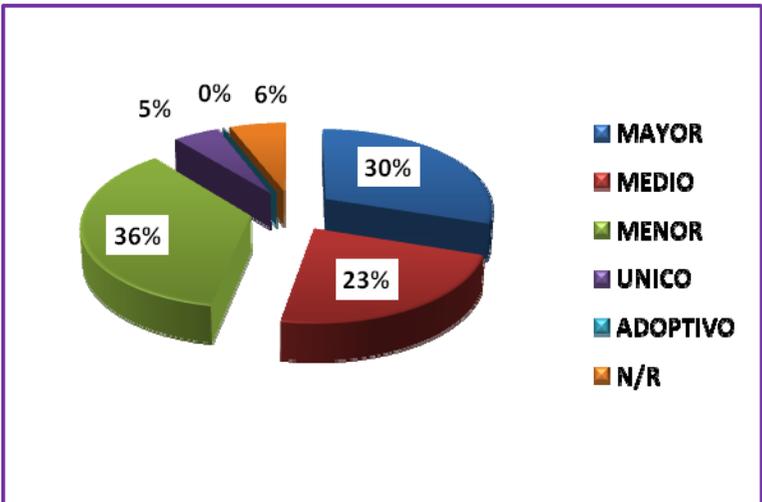
NIVEL ACADÉMICO



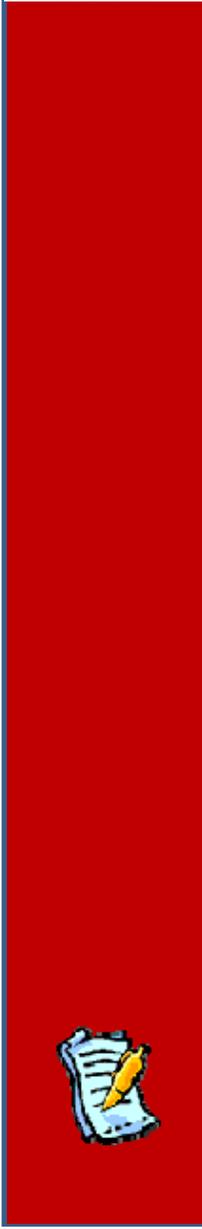
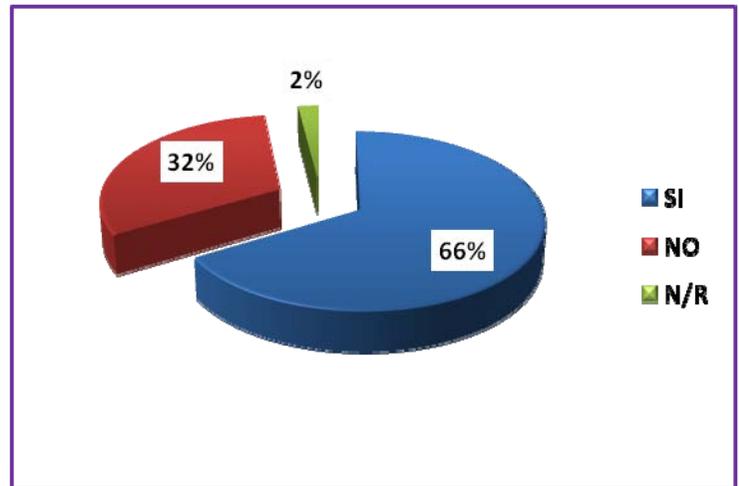
ESTRATO ECONÓMICO



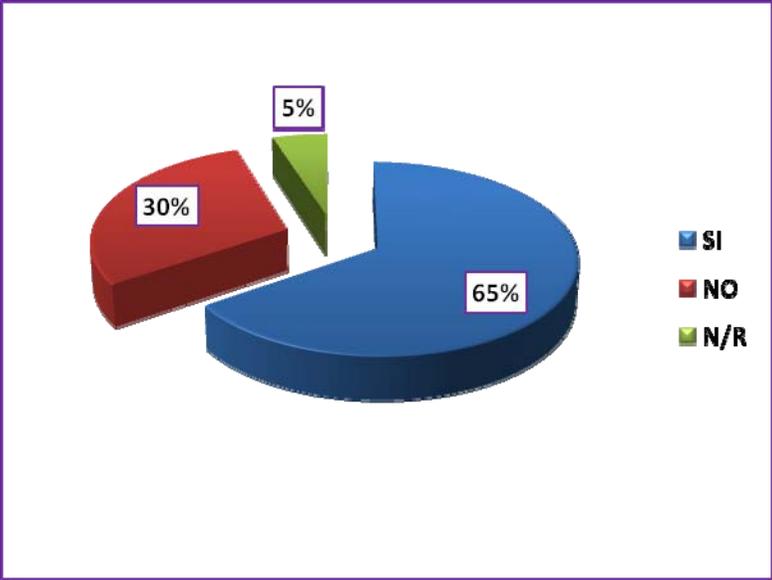
LUGAR QUE OCUPA EL NIÑO CON RELACIÓN A SUS HERMANOS



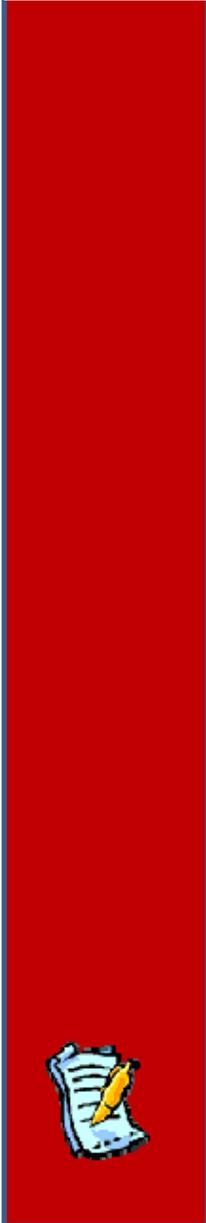
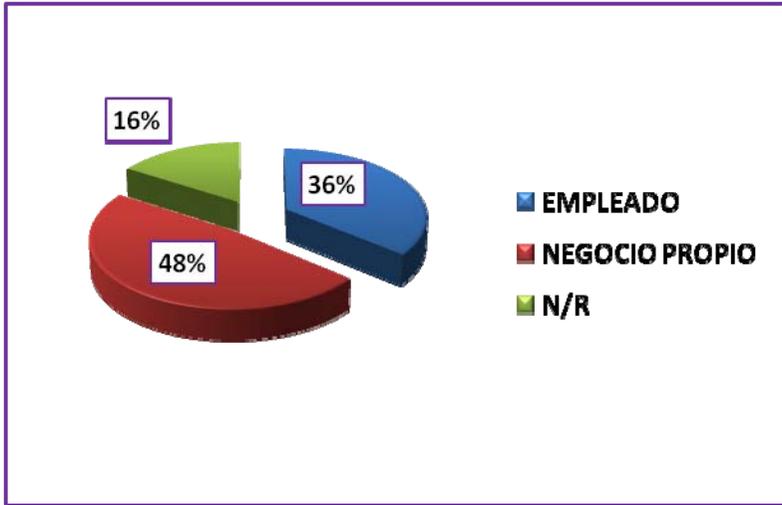
FUÉ PLANIFICADO?



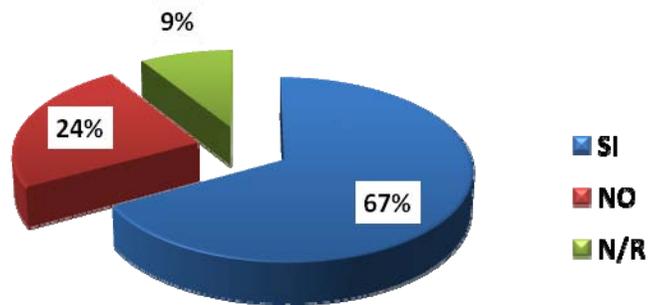
VIVEN JUNTOS?



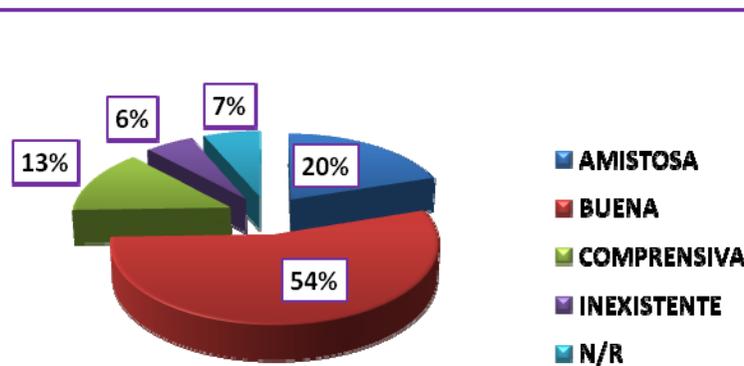
ORIGEN DE LOS INGRESOS

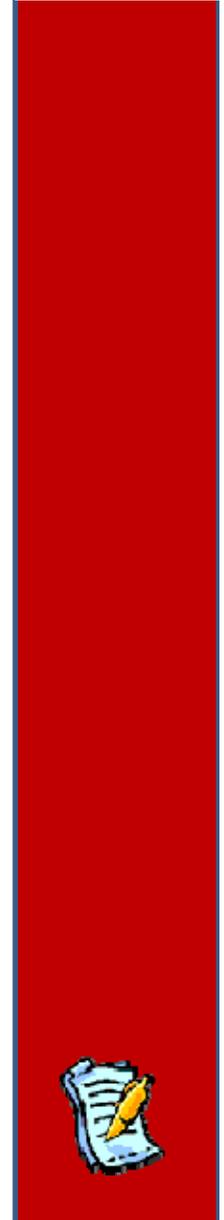


HAN PENSADO EN CREAR EMPRESA?

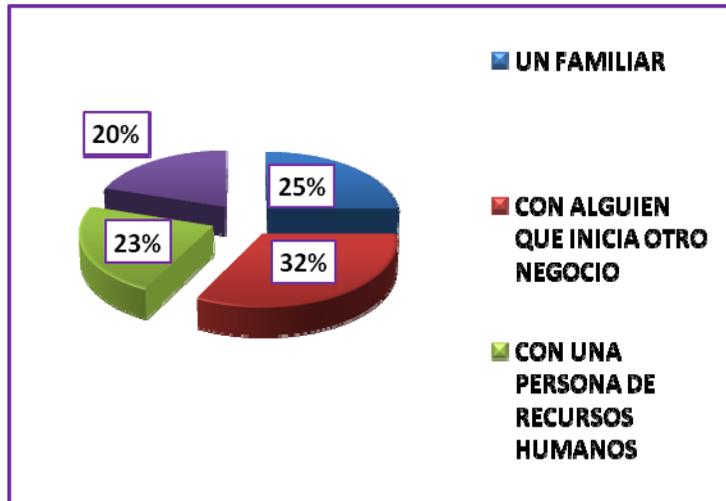


DESCRIBA RELACIÓN DE SU HIJO CON EL PADRE QUE APORTA LA MAYOR PARTE DEL GASTO FAMILIAR:

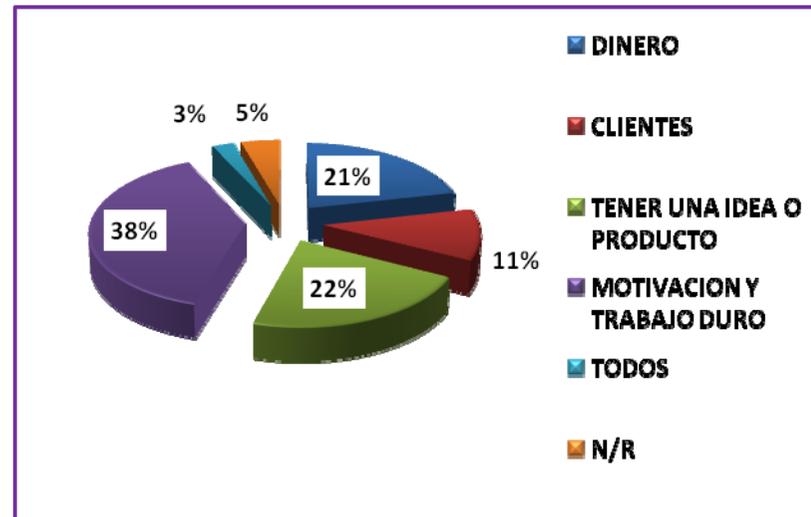




CON QUÉ PERSONAS CONTARÍA COMO CONSEJERO EN CASO DE INICIAR UN NEGOCIO?

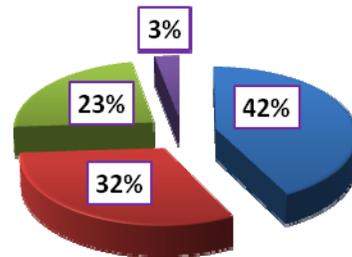


NOMBRE EL FACTOR IMPRESCINDIBLE PARA INICIAR UN NEGOCIO:



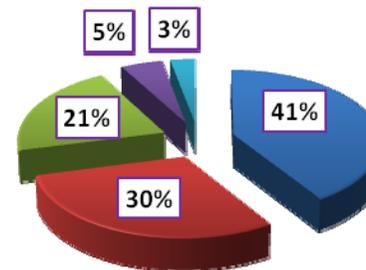
¿POR QUÉ RAZÓN HACE USTED MEJOR SU TRABAJO EN COMPARACIÓN CON LOS DEMÁS?

- CUMPLIR SUS COMPROMISOS
- ORGANIZA BIEN SUS COSAS
- TIENE LA COSTUMBRE DE HACER ADELANTE
- N/R

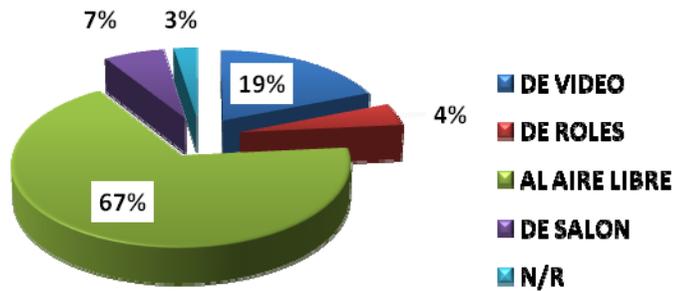


QUÉ TIEMPO LE DEDICA USTED A JUGAR CON SU HIJO?

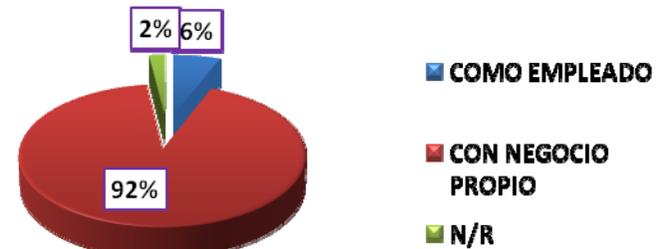
- ENTRE 20 A 30 MINUTOS DIARIOS
- ENTRE 30 Y 60 MINUTOS DIARIOS
- MAS DE 60 MINUTOS DIARIOS
- FINES DE SEMANA
- N/R



QUÉ TIPO DE JUEGOS SON LOS QUE MÁS LE GUSTAN A SUS HIJO?



¿CÓMO VISUALIZA A SU HIJO DE ADULTO?



OBJETIVOS

GENERAL

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

ESPECIFICOS

1. Realizar el diagnóstico con los padres de familia del Colegio Ciudad Patio Bonito, con el fin de determinar el origen emprendedor del estudiante en su etapa de educación básica primaria.

2. Seleccionar la muestra de los niños, teniendo en cuenta parámetros específicos.

3. Realizar las actividades lúdicas necesarias para evaluar el desarrollo de competencias.

4. Evaluar de manera independiente las actividades realizadas por los niños y el desarrollo de la competencia específica trabajada. (Docente)



METODOLOGÍA

INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA



CONCEPTO

OBJETIVOS

TIPOS

DESCIFRAR
ENIGMAS
DEL
UNIVERSO

DESCUBRIR
LA VERDAD.
ENSEÑARLA

RESOLVER
PROBLEMAS
DEL
HOMBRE

EN
FUNCIÓN
DE
OBJETIVOS

EN
FUNCIÓN
DE LA
FUENTE DE
DATOS





**PROYECTO HABILIDADES EMPRENDEDORAS EN POBLACION INFANTIL
CONVENIO UNIVERSIDAD LIBRE- COLEGIO PATIO BONITO**

Objetivo: El Centro de Desarrollo Empresarial de la Universidad Libre a través de la Unidad de Emprendimiento, desarrolla un proyecto para reforzar e incentivar en los estudiantes desde el Pre-escolar hasta su última etapa del Colegio, habilidades relacionadas con el emprendimiento.

Este objetivo se puede cumplir si encontramos compromiso de parte de las familias y colaboración para llevar a cabo nuestro propósito, iniciando con esta encuesta.

FECHA _____

NOMBRE DEL PADRE _____ EDAD _____

- a) de 21 a 30 años c) de 41 a 50 años
b) de 31 a 40 años d) de 51 en adelante

Estado Civil

- a) Casado b) Soltero c) Divorciado d) Unión Libre

PROFESION U OFICIO _____ TELEFONO _____

ESTRATO _____

¿Hasta qué nivel de estudio hizo?

- a) Primaria b) Secundaria c) Técnico d) Pregrado e) Posgrado

NOMBRE DE LA MADRE _____ EDAD _____

- a) de 21 a 30 años c) de 41 a 50 años
b) de 31 a 40 años d) de 51 en adelante

PROFESION U OFICIO _____ TELEFONO _____

ESTRATO _____

¿Hasta qué nivel de estudio hizo?

- a) Primaria b) secundaria c) Técnico d) Pregrado e) Posgrado

NOMBRE DEL ESTUDIANTE _____ CURSO _____

NUMERO DE HERMANOS _____ LUGAR QUE OCUPA ENTRE LOS HERMANOS _____

- a) El primogénito c) El más joven
b) De los hermanos del medio d) Adoptivo u otra clase de hijo

Su hijo fue planificado SI _____ NO _____

LOS PADRES DEL ESTUDIANTE VIVEN JUNTOS SI _____ NO _____

1. ¿Qué tipo de empleo han ejercido?

- a) Los dos han trabajado por su cuenta casi toda la vida c) Uno de ellos ha trabajado la mayor parte de su vida
b) Los dos han trabajado por su cuenta una parte de su vida d) Ninguno de los dos ha trabajado nunca por su propia vida

2. ¿Ha sido despedido usted de algún empleo?

- a) Sí, más de una vez b) Nunca c) Si, una vez

3. ¿Cuándo usted participa en competencias, que le preocupa más?

- a) La forma como usted juega b) Ganar o perder c) Las dos cosas d) Ni la una ni la otra

4. Describa donde ha trabajado

- a) Principalmente en pequeñas empresas (menos de 100 empleados)
b) Principalmente en empresas medianas de (100 a 500 empleados)
c) Principalmente en grandes empresas (más de 500 empleados)

5. ¿Ha administrado usted alguna empresa antes de tener 20 años? (Como por ejemplo una cafetería, un taller, etc)

- a) Muchas b) Algunas b) Ninguna

¿Alguna vez ha pensado en crear empresa?

Si _____ No _____

Porque? _____

6. Describa el tipo de relación de su hijo con el padre que aporta la mayor parte del gasto familiar.

- a) Amistosa c) Compresiva
b) Buena d) Inexistente

7. ¿Cuál sería su elección entre trabajar duro y trabajar independiente?

- a) Trabajar duro b) Las dos c) Trabajar independiente

8. ¿Con que personas contaría como consejero en caso de querer iniciar una empresa?

- a) Con un familiar c) Con una persona de recursos humanos
b) Con alguien que inicia otra empresa d) Con usted mismo y nadie mas

9. ¿Al participar en una carrera de caballos, que tipo de apuesta haría usted?

- a) Apostar todo, con oportunidad de dar un golpe de dar un golpe excepcional c) Apostar 3 contra 1
b) Apostar 10 contra 1 d) Apostar 2 contra 1

10. Nombre el factor que considera usted necesario e imprescindible para emprender un negocio.

- a) Dinero c) Una idea o producto
b) Clientes d) Motivación y trabajo duro





11. Si fuera un jugador de tenis talentoso que tuviera la oportunidad de jugar con un contrincante profesional de primer orden, que haría usted?

- a) Rehusar el ofrecimiento, dado que él lo derrotaría fácilmente
- b) Aceptar el desafío sin apostar dinero en el torneo
- c) Apostar una semana de paga sobre su victoria
- d) Apostar lo más posible para ganar una fortuna y tratar de destruir al campeón

12. ¿Cuál de las situaciones siguientes le convencería a usted más rápidamente si tuviera una empresa?

- a) Nuevas ideas de productos
- c) Nuevas ideas de manufacturas
- d) Nuevos planes financieros
- e) Todas
- b) Nuevos empleados

13. ¿De las siguientes personalidades que tipo es el mejor preparado para que llegue a ser su brazo derecho?

- a) Inteligente y enérgico
- b) Torpe y enérgico
- c) Inteligente y perezoso

14. ¿Porqué razón hace usted mejor su trabajo en comparación con los demás?

- a) Porque le gusta cumplir con los compromisos
- c) Porque tiene la costumbre de salir adelante bien
- b) Porque siempre organiza bien sus cosas

15. ¿Qué puntos de los siguientes no le gusta a usted discutir?

- a) Problemas referentes a las personas
- c) Problemas de organización
- b) Problemas de dinero
- d) El futuro

16. Si estuviera en sus manos, ¿cuál de las profesiones siguientes escogería?

- a) Deportista profesional
- a) Consultoría profesional
- b) Ventas
- b) La enseñanza

18. ¿Con que socio preferiría usted trabajar?

- a) Con un viejo amigo
- b) Con el experto

19. ¿En qué situación le gusta a usted encontrarse con un grupo de personas?

- a) Cuando el grupo tiene algo importante que hacer
- c) Cuando el grupo no tiene nada específico planeado
- b) Cuando usted puede hacer algo nuevo y diferente

Con relación a su hijo:

Usted le dedica para actividades relacionadas con el juego:

- a) Entre 20-30 minutos diarios
- b) Entre 30-60 minutos diarios
- c) Más de 60 minutos diarios
- d) Otro Cuanto _____

¿Qué tipo de juegos son los que más le gustan a su hijo?

- a) Juegos de Video
- b) Juego de Rolles
- c) Juegos al aire libre Cuales _____
- d) Juegos de Salón Cuales _____

¿Cuándo piensa en su hijo como adulto, como lo visualiza?

- a) Siendo empleado
- b) Con negocio propio

OBSERVACIONES





Es la búsqueda metódica, racional y objetiva de conocimientos universales y trascendentes que permiten describir, explicar, controlar, generalizar y predecir los fenómenos que se producen en la naturaleza y en la sociedad. (López, 2002)

Es un tipo de investigación “sistemática, controlada, empírica y crítica, de proposiciones hipotéticas sobre las presumidas relaciones entre fenómenos naturales” (kerlinger, 1975).



SISTEMÁTICA Y CONTROLADA

Implica que hay una disciplina constante para hacer investigación científica y que no se dejan los hechos a la casualidad





EMPÍRICA

Se basa en fenómenos observables de la realidad



CRÍTICA

QUIERE DECIR QUE SE JUZGA CONSTANTEMENTE DE MANERA OBJETIVA Y SE ELIMINAN LAS PREFERENCIAS PERSONALES Y LOS JUICIOS DE VALOR.

LLEVAR A CABO INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA ES HACER INVESTIGACIÓN EN FORMA CUIDADOSA Y PRECAVIDA.





EN FUNCIÓN DE LA FUENTE DE DATOS

DOCUMENTAL

DE CAMPO

MIXTA

ES LA QUE SE EFECTÚA EN EL LUGAR Y TIEMPO EN QUE OCURREN LOS FENÓMENOS OBJETO DEL ESTUDIO.
EN ESTE CASO, EL INVESTIGADOR ENTRA EN CONTACTO DIRECTO CON LA REALIDAD EXPLORADA



PROCESO DE INVESTIGACIÓN

Planeación



Recopilación



Procesamiento



Interpretación



Comunicación



DEFINICIONES

Actitud:



Aptitud:



Cultura Empresarial:



Cultura Emprendedora:



Espíritu Empresarial:



Espíritu Emprendedor:





BIBLIOGRAFÍA

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

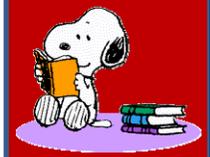
Herrera, J., Koliatic, M. y Silva, M. (2009). *Empleados Ya: A head Hunter for the Poor.* Bogotá: Universidad de los Andes.

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

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

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

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



¡Gracias!



PRINCIPALES RESULTADOS

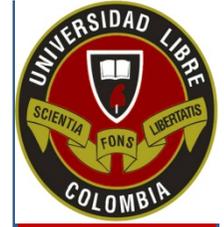
1. Niños tímidos en actividad escolar, son los que más participan en actividades promovidas por el juego.
2. Ubicados por género son mas disciplinados y se concentran más en generar respuestas asertivas, se destaca:
 - a) Las niñas prestan más atención y son más comprometidas,
 - b) Los niños tienden a perder su concentración con mayor facilidad, su desarrollo es más lento.
3. En grupos mixtos, los niños buscan recalcar los errores de sus compañeros, buscando con esto ejercer un liderazgo dentro del grupo.





TABULACIÓN TRABAJO GRUPO MUESTRA





VERIFICACIÓN DE COMPRENSIÓN DE LAS TEMÁTICAS Y DESEMPEÑO DENTRO DEL JUEGO



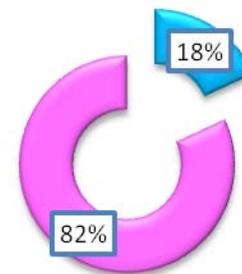
¿El juego fue entendible para los niños?

■ Si ■ No

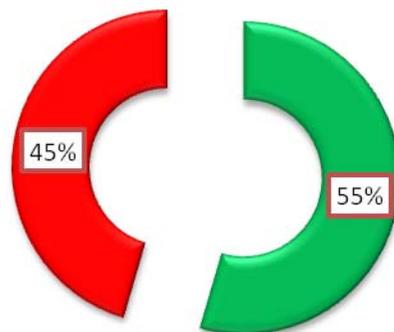


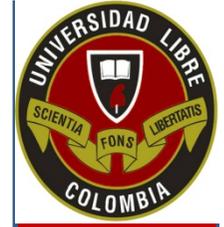
¿El niño tuvo dudas al momento de jugar?

■ Si ■ No



¿El niño socializaba a través del lenguaje con su compañero mientras jugaba?



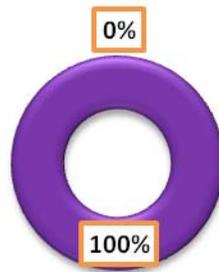


VERIFICACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUEGO



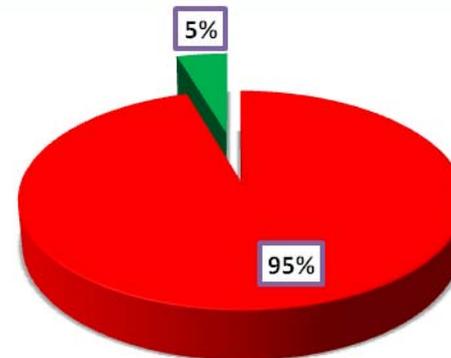
¿El niño entendió lo que hacía su personaje en el juego?

■ Si ■ No



¿El niño entendió la lectura del cuento?

■ Si ■ No

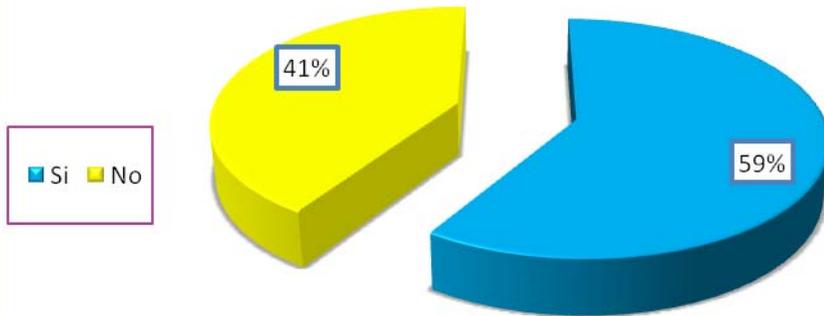




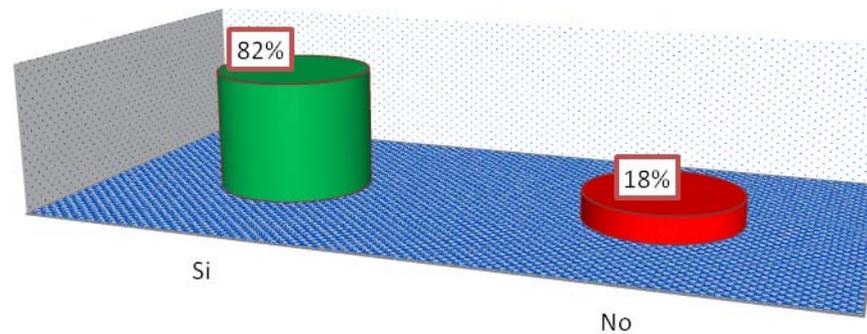
VERIFICACIÓN DURACIÓN



¿El tiempo fue suficiente para jugar?

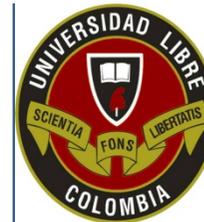


¿Fueron buenas las actividades alternas al juego?



¿Deben haber más juegos?

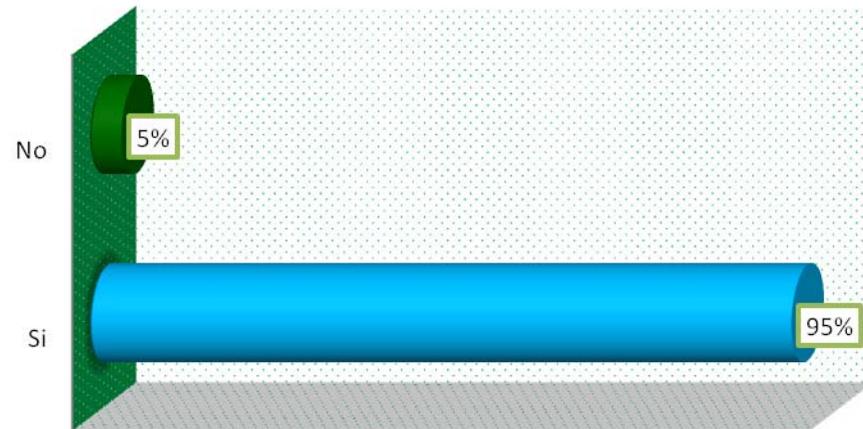




VERIFICACIÓN DE COMPETENCIAS

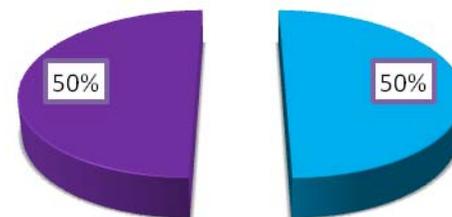


¿Hubo trabajo en equipo?

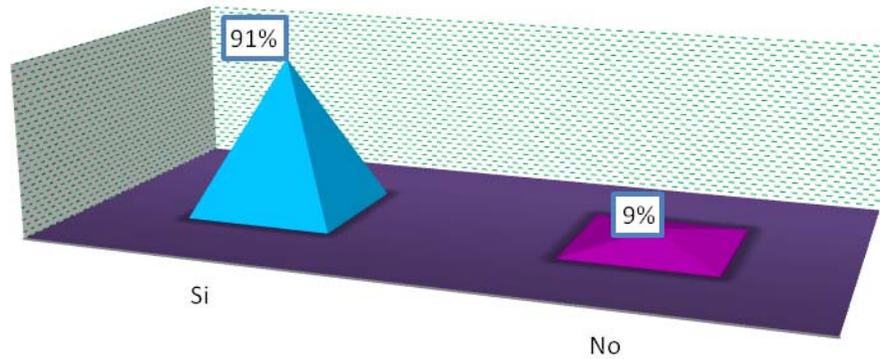


¿Hubo toma de decisiones en los niños?

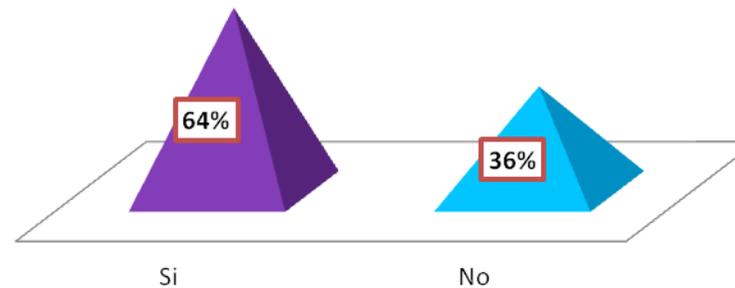
■ Si ■ No



¿Hubo creatividad en los niños?

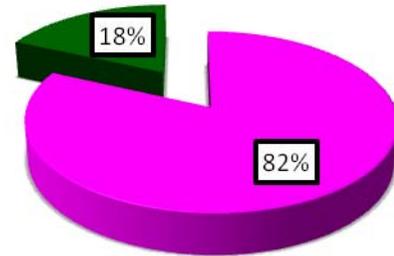


¿Los niños tuvieron que solucionar conflictos?



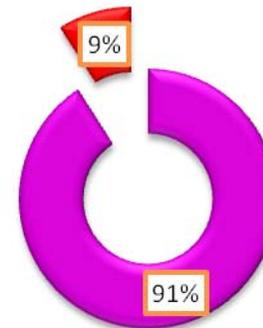
¿Los niños mostraron las nuevas enseñanzas de esta innovación a su familia?

■ Si ■ No

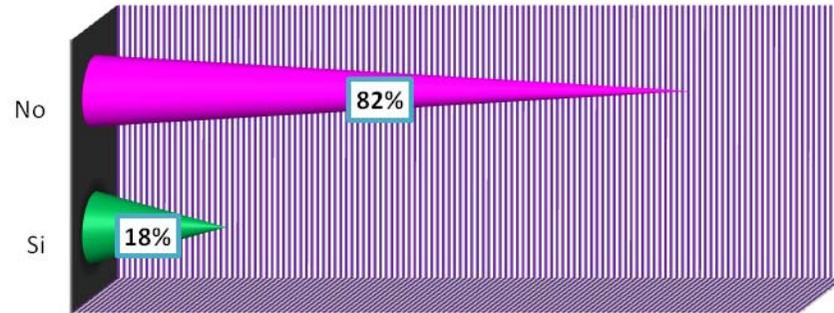


¿Los niños han mostrado las nuevas enseñanzas en el colegio?

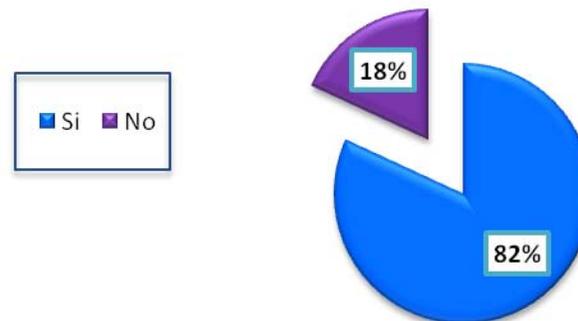
■ Si ■ No



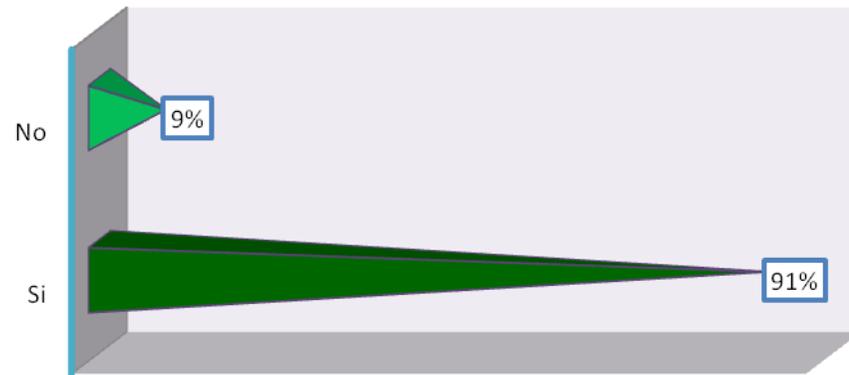
¿Hubo alguna incomodidad en los niños (malgenio, disgusto, fastidio, etc.)?



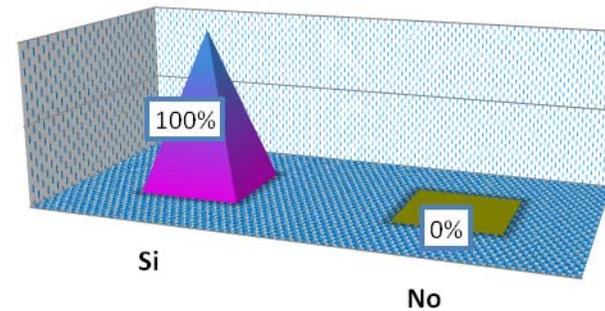
¿Los niños pudieron entender claramente el juego?



¿El niño en algún momento ejerció liderazgo en el juego?

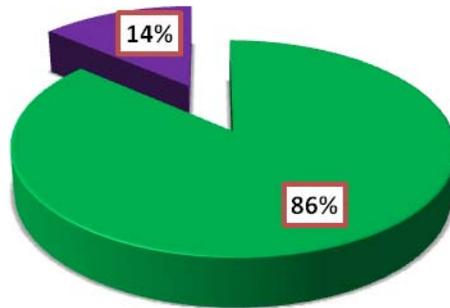


¿El niño buscó las mejores alternativas para que este juego fuera agradable?

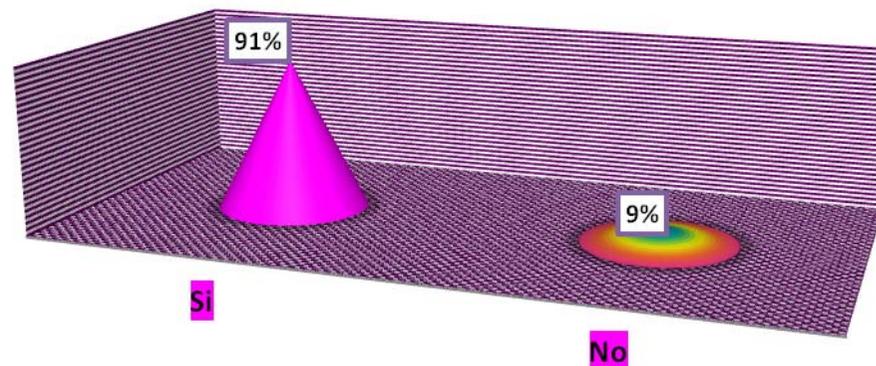


¿El niño tuvo la información necesaria de este juego?

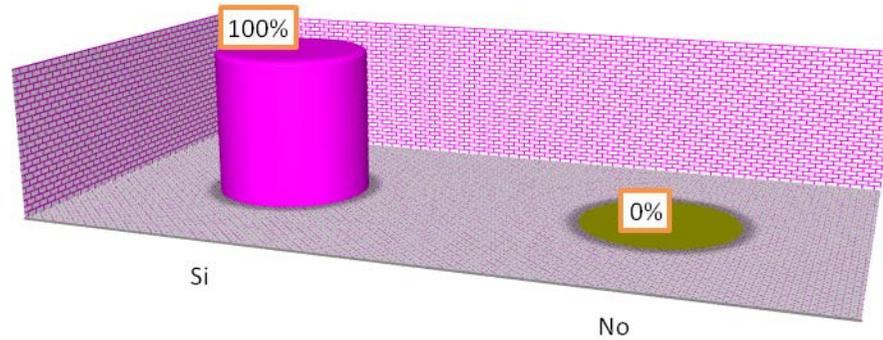
■ Si ■ No



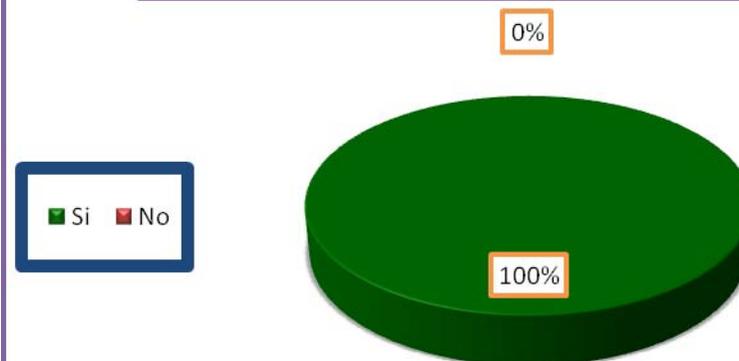
¿El niño colaboró con los demás ?



¿El niño aprendió a utilizar el manejo de recursos?

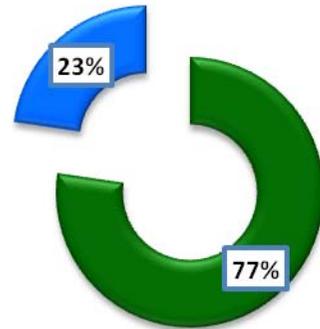


¿El niño aprendió la importancia sobre responsabilidad ambiental?



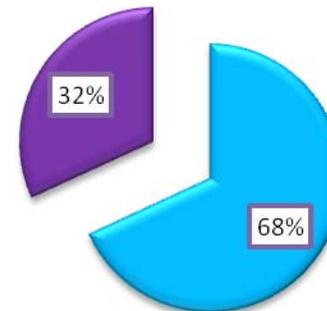
¿El niño siempre creó ideas para usarlas a futuro?

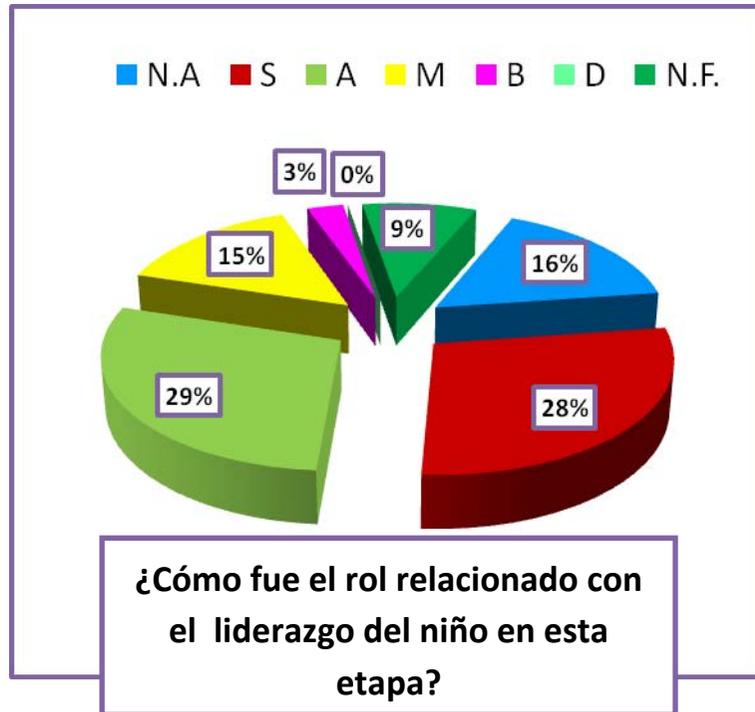
■ Si ■ No



¿El niño cuando sea adulto quiere tener un negocio?

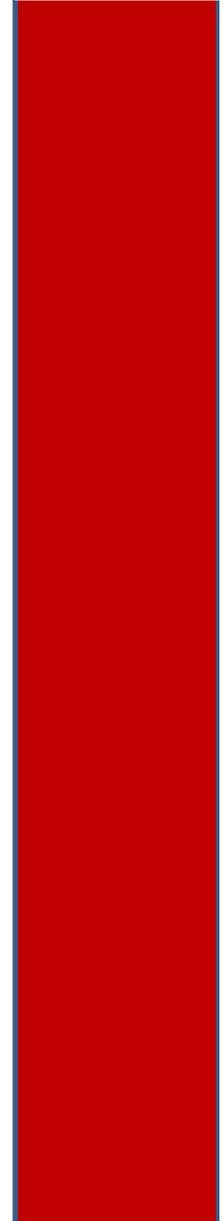
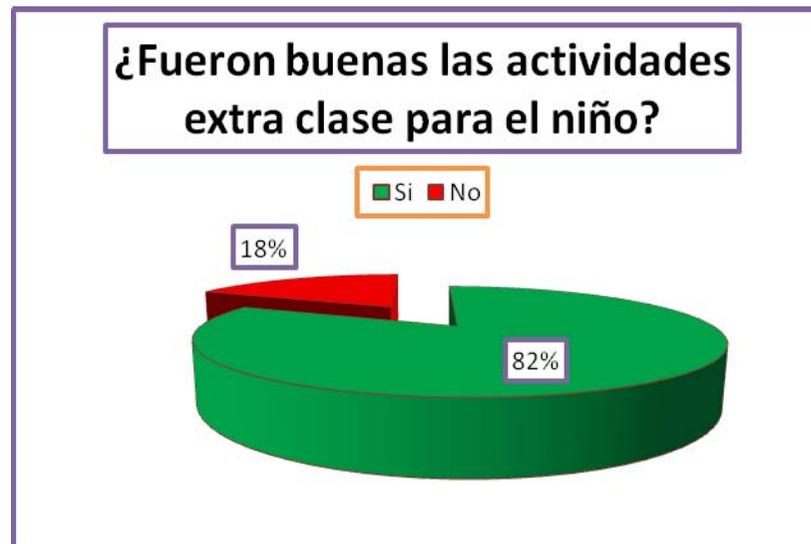
■ Si ■ No





N.A	No Aplica
S	Superior
A	Alto
M	Medio básico
B	Bajo
D	Deficiente
N.F.	NO TIENE FORMULARIO







Es aquella disposición anímica del ser humano expresada de algún modo en particular





Se refiere a las características psicológicas que permiten pronosticar diferencias interindividuales en las situaciones futura de aprendizaje.





Es la forma de ser una empresa,
cómo reacciona, cómo actúa
ante determinadas situaciones,
cómo se adapta a los cambios.





Está estrechamente ligada a la iniciativa y a la acción. Las personas dotadas de espíritu emprendedor poseen la capacidad de innovar; tienen voluntad de probar cosas nuevas o hacerlas de manera diferente.





Aquella persona que identifica una oportunidad y organiza los recursos necesarios para ponerla en marcha.

Crear mi empresa

Es aquella persona que se atreve a llevar a cabo su idea empresarial teniendo un espíritu especial que debe cultivar y fortalecer a través de su estudio, de su vida.

