

INSTRUMENTOS PEDAGOGICO DE PROYECTO

Fecha de elaboración: Enero 10 del 2019

Nombre del proyecto: PROYECTO GESTICS CAH

Docentes responsables del proyecto: Tecnología e informática; Gestión Empresarial y comunidad Educativa

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

CAMPO DE PENSAMIENTO	PROYECTO: GESTICS	CARLOS ALBÁN HOLGUÍN
----------------------	-------------------	----------------------

Título del Proyecto (Tema General a Desarrollar en todos los ciclos)

GESTIC`S

El proyecto propone crear una cultura emprendedora consolidando una unidad de gestión empresarial soportada por la Tecnología e informática, asignatura que se convierte en la síntesis de los conocimientos adquiridos en otras disciplinas. El diseño y la implementación de talleres empresariales dinamizan el proceso educativo, constituyéndose en un escenario de aprendizaje permanente caracterizado por la transferencia de conocimiento tácito en explícito y viceversa. Se enfatiza en el trabajo autónomo y colaborativo, desarrollando y potenciando competencias empresariales en los estudiantes.

Planteamiento del problema:

Los estudiantes no tienen la habilidad de solucionar los problemas de su entorno haciendo uso adecuado de las tics y con una visión empresarial.

Objetivo general (redactado con la finalidad de solucionar el problema planteado):

Formar estudiantes para participar en un mundo cambiante y con habilidad para el uso de la información mediante el manejo adecuado de las tics, contribuyendo creativamente a la solución de problemas de su entorno en procura de una mejor calidad de vida, apuntando a una visión empresarial.

Objetivos específicos (su logro permite alcanzar el objetivo general)

- Desarrollar en los estudiantes la habilidad para la solución de problemas.
- Promover el uso responsable, eficiente y eficaz de las tics.
- Generar en los estudiantes la actitud empresarial que le permita contribuir al fortalecimiento de su proyecto de vida y al desarrollo de su comunidad.

Ejes transversales:

GESTIONANDO MI PROYECTO DE VIDA

Temáticas a desarrollar por ciclo:

CICLO UNO

EXPLORANDO MI ENTORNO TECNOLÓGICO Y LAS TIENDAS DE MI BARRIO

CICLO DOS

RECONOZCO LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y ACTIVIDAD COMERCIAL DE MI BARRIO

CICLO TRES

DIFERENCIO LAS NUEVAS FORMAS DE COMUNICACIÓN Y MANEJO DE LA INFORMACIÓN, RECONOZCO LA ESTRUCTURA DE UNA EMPRESA

CICLO CUATRO

UTILIZA DE MANERA ADECUADA Y RESPONSABLE DE LAS TICS, RECONOCE LAS NORMAS LEGALES PARA LA CREACIÓN DE EMPRESA

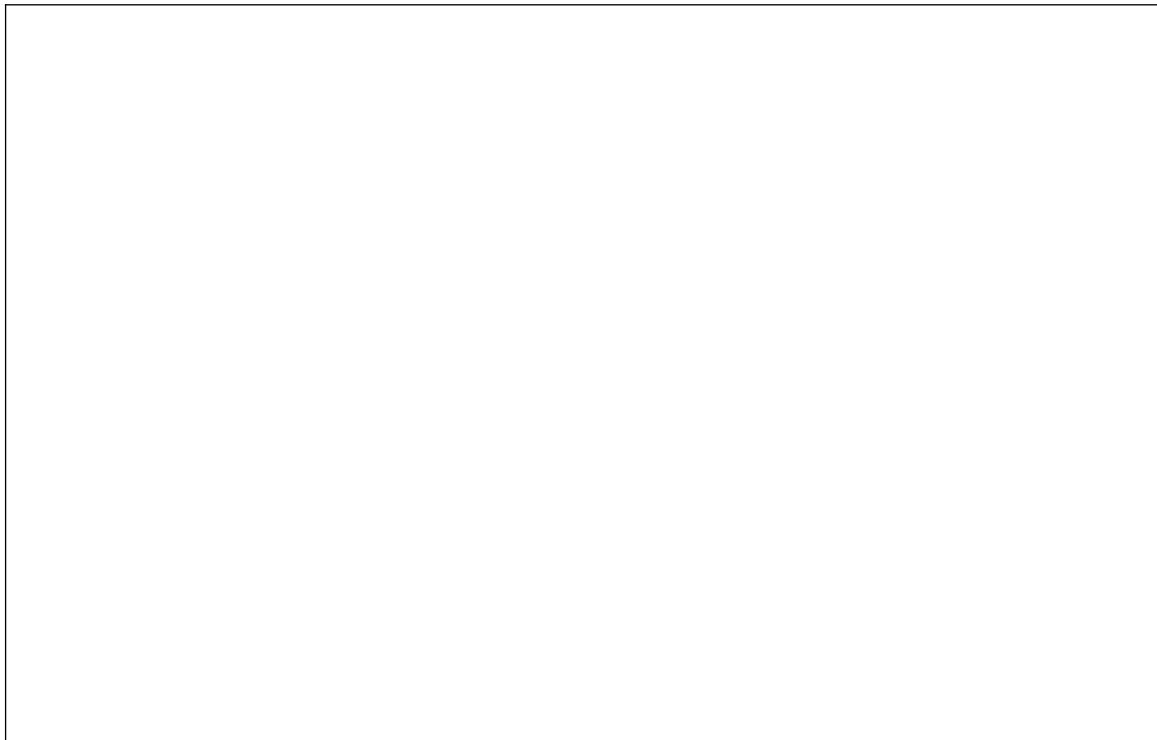
CICLO CINCO

PLANTEA LA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA DE SU ENTORNO APLICANDO EL USO DE LAS TICS Y PROPONIENDO UNA ALTERNATIVA DE GENERACIÓN DE EMPRESA QUE MEJORE LA CALIDAD DE VIDA DE SU COMUNIDAD.

El proyecto sigue las pautas de autonomía y trabajo colaborativo en el que estudiante

incrementa la necesidad y la capacidad de auto dirigirse, de utilizar experiencias previas, de identificar su propia disposición para aprender y de organizar su aprendizaje en función de sus propios problemas e intereses, aprende del compañero con el que interactúa día a día, o él mismo le puede enseñar, en la medida en que se poseen diferentes medios de interacción, el grupo puede enriquecerse, aumentar sus esfuerzos para construir aprendizaje, a través de la discusión, la reflexión y la toma de decisiones; proceso en el cual los recursos informáticos actúan como mediadores. El conocimiento tácito es de origen eminentemente personal (es el fruto de la experiencia, la sabiduría, la creatividad, los valores y emociones de cada persona). El conocimiento explícito, se encuentra registrado, ya que puede ser “procesado”, transmitido electrónicamente o guardado en una base de datos y está expresado como código, en forma verbal, gráfica, digital, etc. El tácito, sin estar codificado, se puede observar a través del comportamiento de una persona que desarrolla diferentes tareas. La aplicación práctica de la Gestión del Conocimiento, implica convertir permanentemente el conocimiento tácito en explícito, generando un ambiente de trabajo centrado en la cooperación y en el aprovechamiento continuo de la experiencia. Peter Drucker, considerado el padre de la administración moderna, opina, “ El recurso económico básico de una sociedad ya no es el capital ni los recursos naturales, ni el trabajo. Es y seguirá siendo, el “conocimiento”. Por su parte, Bill Gates, el empresario de mayor éxito en el mundo afirma: “ la educación es la gran palanca de la sociedad y toda mejora que se produzca en ella significa un gran paso adelante en la igualdad de oportunidades.

Desarrollar competencias para la vida implica la formación de competencias laborales, es decir, competencias asociadas a la productividad y la competitividad. La experiencia del país muestra que los jóvenes necesitan mejores herramientas conceptuales y metodológicas que les posibiliten desempeñarse con éxito en su quehacer laboral y una propuesta educativa que los prepare para enfrentar con seguridad el desafío y la responsabilidad de ser productivos para sí mismos y para quienes los rodean. Esta necesidad se acrecienta en la actualidad cuando los cambios sociales, económicos, culturales y tecnológicos plantean cada día nuevas exigencias al mundo productivo. Las Competencias Laborales Generales son aquellas que se aplican a cualquier clase de trabajo y sector económico, mientras que las específicas se relacionan con el saber propio de una ocupación; unas y otras se enmarcan en la política de “Articulación de la Educación con el Mundo Productivo”. En las Competencias Laborales Generales, que se utilizan en cualquier espacio laboral y que preparan para cualquier clase de trabajo, independientemente de su nivel o actividad; ellas permiten que nuestros estudiantes se formen para superar dificultades, organizar y mantener en marcha iniciativas propias y colectivas, saber manejar y conseguir recursos, trabajar con otros, tener sentido de responsabilidad personal, colectiva y social, obtener los mejores resultados y, algo esencial, seguir aprendiendo. Estas competencias hacen parte de las que el sistema educativo colombiano debe desarrollar en los estudiantes y, al igual que las competencias básicas y ciudadanas, constituyen un punto de referencia para el urgente mejoramiento de la calidad de la educación que el país se ha propuesto desde la educación Básica y Media. Se muestra quiénes son los protagonistas del proceso y cómo propiciar su desarrollo, teniendo en cuenta que requieren del aporte de todas las áreas y asignaturas de la institución.



DIDACTICA

El proyecto tiene una naturaleza práctica y un sustento teórico que posibilita en el estudiante el desenvolvimiento de sus propias habilidades y el desarrollo de competencias. Las situaciones que le dan sentido a éste proyecto nacen de las necesidades del entorno, articulado al PEI y al currículo de allí que la estrategia didáctica parte del acercamiento a dicha realidad para su proyección empresarial. Implica estimular la inventiva y la creatividad en el diseño, elaboración e implementación de un proyecto productivo con nuevos ambientes de aprendizaje mediante la utilización e implementación de las Tics.

RECURSOS: Los solicitados en el anexo 4

Además se requieren salidas pedagógicas a empresas donde se observe el funcionamiento consolidado de una empresa y a partir de la observación crear diversas empresas.

APRENDIZAJES ESPERADOS

CAMPO	LOGICO	PRACTICO	CREATIVO
<p style="text-align: center;">NIVEL DE COMPLEJIDAD (1, 2, 3, 4, 5)</p>	<p>Proyecto de aula “Desarrollo del pensamiento empresarial” Observaciones pedagógicas empresariales: Es una estrategia pedagógica que permite a los estudiantes comprender lo que es una organización productiva, mediante su vinculación a una empresa, durante un tiempo determinado, en condición de observadores de los procesos, actividades y funciones que allí se desarrollan.</p>	<p>Emprendedora: el espectro de propuestas de proyectos productivos por parte de los estudiantes implica la articulación de diferentes fuentes de información (expertos, técnicos, libros, internet) y conocimientos, además orientación, asesoría y acompañamiento de las ideas emprendedoras, lo cual exige permanente orientación y asesoría.</p>	<p>Creativas Cambiar y transformar procesos con métodos y enfoques innovadores. Identifico las necesidades de cambio de una situación dada y establezco nuevas rutas de acción que conduzcan a la solución de un problema.</p>
<p>COMPETENCIAS A DESARROLLAR</p>	<p>Gestión de la información Gestión y manejo de recursos Orientación al servicio Referenciación competitiva Manejo tecnológico Liderazgo Comunicación Manejo de conflictos Responsabilidad ambiental Toma de decisiones Solución de problemas Creatividad Competencia</p>	<p>Laborales Gestión de la tecnología y las herramientas informáticas Transformar e innovar elementos tangibles e intangibles del entorno utilizando procesos ordenados. Identificar, adaptar y transferir tecnologías de distinto tipo. Selecciono y utilizo herramientas tecnológicas en la solución de problemas y elaboro modelos tecnológicos teniendo en cuenta los</p>	<p>Creatividad e Innovación EDUCACIÓN BÁSICA Observo una situación cercana a mi entorno (mi casa, mi barrio, mi colegio) y registro información para describirla. Analizo las situaciones desde distintos puntos de vista (mis padres, mis amigos, personas conocidas, entre otras). Identifico los elementos que</p>

	<p>personal Competencia moral</p>	<p>componentes como parte de un sistema funcional.</p> <p>Ciudadanas. Teniendo en cuenta que requieren del aporte de todas las áreas y asignaturas de la institución.</p> <p>Personales Orientación ética Dominio personal Inteligencia emocional Adaptación al cambio</p> <p>Intelectuales Toma de decisiones Creatividad Solución de problemas Atención Memoria Concentración</p> <p>Empresariales y para el emprendimiento Identificación de oportunidades para crear empresas o unidades de negocio Elaboración de planes para crear empresas o unidades de negocio Consecución de recursos Capacidad para asumir el riesgo Mercadeo y ventas</p> <p>Interpersonales Comunicación Trabajo en equipo Liderazgo Manejo de conflictos Capacidad de adaptación Proactividad</p> <p>Organizacionales Gestión de la información Orientación al servicio Referenciación competitiva</p>	<p>pueden mejorar una situación dada. Invento nuevas formas de hacer cosas cotidianas. Analizo los cambios que se producen al hacer las cosas de manera diferente.</p> <p>EDUCACIÓN MEDIA Analizo el contexto del problema para determinar variables que se pueden cambiar. Identifico ideas innovadoras para resolver problemas de variados contextos (sociales, culturales, económicos, entre otros). Pongo a prueba las ideas innovadoras mediante mecanismos de observación y contraste. Modifico y adapto métodos y procedimientos ya conocidos (estadísticos, descriptivos, comparativos). Utilizo métodos no necesariamente conocidos para solucionar problemas.</p>
--	---------------------------------------	--	---

		<p>Gestión y manejo de recursos</p> <p>Responsabilidad ambiental</p> <p>Tecnológicas</p> <p>Identificar, transformar, innovar procedimientos Usar herramientas informáticas Crear, adaptar, apropiar, manejar, transferir tecnologías Elaborar modelos tecnológicos</p>	
<p>METAS DE COMPRENSIÓN RELACIONADAS</p>	<p>El manejo de información requiere desarrollar un conjunto de habilidades que permiten definir la información necesaria, obtenerla y aprovecharla; exige lograr un dominio de las herramientas informáticas para lograr rapidez, reducir el esfuerzo, representar y comunicar la información; y desarrollar un aprendizaje del que se pueda tener control, independientemente del ritmo con que las tecnologías o la información se transforman.</p>	<p>Habilidad para determinar los medios a usar en la búsqueda, registro, procesamiento, organización, representación y comunicación de la información</p> <p>Habilidad para determinar los medios a usar en la búsqueda, registro, procesamiento, organización, representación y comunicación de la información.</p>	<p>Los programas de aplicación contribuyen a tener metas de comprensión claras se dividen en muchos tipos, entre los cuales se pueden nombrar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. De procesadores de texto Lotus Word Pro, Microsoft Word, Corel WordPerfect, OpenOffice.org Winter. 2. De hoja electrónica de cálculo Quattro Pro, Lotus 1-2-3, OpenOffice.org Calc, Microsoft Excel. 3. De manejo de base de datos MySQL, Microsoft Access, Visual FoxPro, débese . 4. Comunicación de datos Safari, Mozilla Firefox, MSN Explorer, Internet Explorer, Netscape Navegador, Kazaa, MSN Messenger Yahoo! Messenger, ICQ, AOL Instant Messenger. 5. Multimedia XMMS,

			<p>Mplayer, Windows Media Player, Winamp, RealPlayer, QuickTime, DVX. 6. De presentaciones Microsoft Power Point, OpenOffice.org Impress, Corel Presentations, Windows Movie Maker. 7. De diseño Corel Draw, GIMP, Corel PHOTOPAINT, Corel Painter, Adobe Photoshop, Microsoft Photo Editor, Microsoft Paint, Microsoft Publisher, AutoCAD. 8. De edición Corel Ventura, QuarkXPress, Adobe PageMaker, Adobe InDesign, FrameMaker, Adobe Acrobat. 9. De cálculo Maple. 10. De finanzas Microsoft Money. 11. De compiladores Visual Basic, C++, Pascal, Visual FoxPro. 12. De correo electrónico Outlook Express. 13. De comprensión de archivos WinZip, gzip. Winrar 11. De compiladores * Microsoft Excel. Es una potente hoja de cálculo con interface gráfico .</p>
<p>DESCRIPCIÓN DE LOS DESEMPEÑOS ESPERADOS (EXPLORACIÓN, GUÍADOS O SÍNTESIS)</p>	<p>Evaluación: es el resultado de etapas como: a. Autoevaluación, que consiste en evaluar los objetivos o metas planteadas en el proyecto y así tomar</p>	<p>Evaluación: es el resultado de etapas como: a. Autoevaluación, que consiste en evaluar los objetivos o metas planteadas en el</p>	

	<p>correctivos si son necesarios.</p> <p>b. Evaluación entre pares académicos y profesores, cada uno de los equipos de trabajo presenta ante la comunidad académica el proyecto productivo el cual es sustentado públicamente, evidenciando manejos conceptuales y metodológicos en torno al temático objeto de estudio.</p> <p>c. Presentación de los proyectos a la comunidad educativa a través de la feria empresarial, dónde cada grupo expone el bien o servicio resultado del proceso de aprendizaje e investigación en torno al proyecto productivo.</p>	<p>proyecto y así tomar correctivos si son necesarios. b. Evaluación entre pares académicos y profesores, cada uno de los equipos de trabajo presenta ante la comunidad académica el proyecto productivo el cual es sustentado públicamente, evidenciando manejos conceptuales y metodológicos en torno al temático objeto de estudio.</p>	

ACTIVIDADES GUIADAS: Aplicación de Encuestas: Otro mecanismo de análisis consiste en la aplicación de encuestas a los estudiantes, se consulta el impacto del sistema de aprendizaje de la gestión empresarial y la integración de las áreas.

Visitas de Observación a empresas virtuales a través del uso del Internet

Identificación de la conformación y estructura de una empresa.

Feria empresarial Octubre 30-31 del 2019

Consultas a fundaciones y /o Asociaciones como Acodi que patrocina los proyectos de niños inventores.

Elaboración de diseños, slogan, logotipos, publicidad ,tarjetas, folletos , volantes para la formación del stand de las diversas empresas.

El sistema de aprendizaje en torno a la gestión de proyectos ha permitido a los estudiantes la generación de ideas emprendedoras que de una u otra manera les permite mejorar su calidad de vida y se ha convertido en muchos casos en fuente de ingresos personales y familiares. En éste sentido la percepción de los estudiantes respecto a la institución, ha cambiado positivamente ya que ésta les proporciona una nueva perspectiva de trabajo asociada con el aprendizaje. La Institución educativa viene respondiendo a las necesidades de la comunidad al brindar una experiencia pedagógica que articula los diferentes dominios de conocimiento y la generación de proyectos productivos.

RESULTADOS. Los resultados se observan desde varias dimensiones tanto en los estudiantes como en los docentes que lideran el proceso en el sistema de aprendizaje. Estudiantes: •**Dimensión conceptual y metodológica:** en la medida en que los estudiantes integran y articulan diferentes dominios de conocimiento en torno a la informática, evidencian el desarrollo de habilidades cognitivas y meta cognitivas, en la búsqueda, selección y organización de la información, tendiente a la solución del problema objeto del proyecto productivo.

Por otro lado muestran manejos metodológicos al abordar la secuencia lógica en el diseño, planeación y ejecución de actividades tanto en tiempo como en recursos para la presentación de su proyecto empresarial en concordancia con el proyecto de vida.

• **Dimensión emprendedora:** la implementación de la Gestión Empresarial como área optativa en el sistema de aprendizaje diseñado, permitió el desarrollo de las siguientes competencias empresariales:

Desarrolla habilidad para planear y diseñar proyectos productivos, es capaz de realizar prospectivas, puede establecer mecanismos para adquirir y compartir conocimiento, tiene capacidad para proponer estrategias para el marketing de su producto o servicio, es capaz de aplicar los recursos tecnológicos para generar ventaja competitiva en su producto o servicio, tiene capacidad de comunicación fluida y empática, posee iniciativa y capacidad para tomar decisiones.

• **Dimensión autónoma:** los estudiantes desarrollan habilidades en el aprendizaje autónomo en la medida en que son capaces de buscar, organizar y seleccionar la información desde diferentes fuentes y formatos, así como de establecer capital relacional con expertos y técnicos entre otros, que posean conocimiento tácito o explícito en relación con su proyecto productivo. Es decir el estudiante no actúa como espectador frente al proceso de aprendizaje sino que se convierte en un agente con una dinámica diferente en su proceso de aprendizaje y consulta o busca asesoría específica con los orientadores del proceso de aprendizaje es decir los docentes.

• **Dimensión colaborativa:** los estudiantes desarrollan habilidades colaborativas, y las manifiestan al trabajar en equipo sobre la base de la negociación de saberes en el momento de diseñar el proyecto productivo, así como también trabajar cooperativamente para su ejecución y validación. El trabajo colaborativo ha permitido

dar soluciones a necesidades sentidas de la comunidad de forma estructurada, en la medida que se integren los diferentes capitales que posee el equipo de trabajo, ya sea capital relacional, capital tecnológico o capital estructural; situación que ha permitido enriquecer el proyecto y tener una capacidad de oferta de productos o servicios generados al interior de la institución.

- **Dimensión Relacional:** la feria empresarial es el medio que vivencia en la institución la capacidad creadora e innovadora de los estudiantes, mediante la exposición de bienes o servicios que satisfagan una necesidad determinada. A través de ella se demuestran las competencias adquiridas, su motivación, entusiasmo, dedicación y la capacidad para aplicar los conocimientos en la solución de problemas. El periódico empresarial como medio de socialización y divulgación agrupa personas cuyos intereses y expectativas son comunes; brinda información, expone situaciones empresariales de diversa índole y ofrece una formación empresarial integrada.

Profesores: El sistema de aprendizaje diseñado e implementado en la institución ha exigido que los docentes a cargo del proyecto reorienten su quehacer pedagógico en el aula de clase. Estas se identifican a continuación:

- **Dimensión integradora:** ya que los proyectos productivos exigen la integración de diferentes dominios de conocimiento en el momento de dar solución a las necesidades detectadas, situación que se evidencia en el diseño de los diferentes niveles de trabajo y en la asesoría y acompañamiento a los grupos de trabajo. Los profesores de las áreas involucradas, se reúnen, toman decisiones y llegan a acuerdos en relación con las metas y objetivos propuestos en las diferentes unidades temáticas abordadas.

- **Dimensión orientadora:** El sistema de aprendizaje le ha implicado un cambio de rol respecto de la clase tradicional en el sentido en que abandona sus clases magistrales para hacer asesorías y acompañamientos sobre temáticas específicas y de diferente orden conceptual, dependiendo del proyecto productivo o cada equipo de trabajo; en éste sentido el profesor se convierte en un observador sistemático de los procesos de aprendizaje, situación que le exige tomar decisiones para la implementación de estrategias en la solución de problemas que respondan a las necesidades de cada grupo.

- **Dimensión emprendedora:** Las propuestas de proyectos productivos por parte de los estudiantes implica la articulación de 8 diferentes fuentes de información (expertos, técnicos, libros, internet) y conocimientos, además orientación, asesoría y acompañamiento de las ideas emprendedoras, lo cual exige permanente capacitación.