

SOCIALIZACIÓN DE ESTÍMULOS PEDAGÓGICOS INTERDISCIPLINARIOS EN MENTES EMPRENDEDORAS “SEPIME”

Mi experiencia docente me ha llevado a reflexionar en torno al quehacer en el aula, son interesantes los cambios y elementos con los que contamos los maestros para desarrollar nuestra labor. Una de esas herramientas son los proyectos como estrategia didáctica que permite trabajar desde la pedagogía horizontes como la investigación, la ciencia y la tecnología. Dentro de mi quehacer pedagógico me he preguntado: ¿De qué manera insertar en el aula estrategias pedagógicas que combinen lo académico con lo laboral y que contribuyan a la realización de proyectos empresariales innovadores que trasciendan a la comunidad y formen estudiantes en el campo ocupacional? Surge la idea del proyecto de aula llamado “Socialización de Estímulos Pedagógicos Interdisciplinarios en Mentes Emprendedoras SEPIME”, basado en la ciencia, la investigación, la tecnología y la comunidad; con un enfoque interdisciplinario, multidisciplinario y transdisciplinario, atravesando el plan de estudio y el proyecto educativo institucional. Dentro de este proceso se busca un perfil ocupacional en los estudiantes, que se evidencie en el desarrollo de las competencias del Saber, Hacer y Saber Hacer, vinculando competencias laborales generales y específicas. **1º componente** del proyecto es la ciencia, entendida como el dialogo de saberes insertos en el plan de estudios que enriquecen el Área de Comerciales. **2º componente** es la investigación basada en el paradigmas cuantitativo y cualitativo; el primero apoyado en el método científico sirve para la elaboración del proyecto; el segundo apoyado en la cartografía social-etnográfica el cual hace que el proyecto trascienda el aula. **3º componente** es la tecnología como ciencia aplicada que se concibe como un proceso creativo que da como resultado el producto innovador. **4º componente** es la comunidad educativa, quienes poseen conocimientos empíricos que durante el proceso se transforman en saberes fundamentados en la investigación e inmersos en el plan de estudios. Las bases del proyecto se sustentan en el aprendizaje significativo que permite el desarrollo de competencias laborales y de emprendimiento para la formación de un estudiante autónomo, crítico, creativo con bases para vincularse al mundo laboral. Las propuestas de los estudiantes integran las asignaturas del área comercial, química, lengua castellana, artística y otras. El proyecto se inicia desde el grado 6º, motivando a los estudiantes a ser emprendedores y aportándoles bases para que en los grados 10º y 11º desarrollen su empresa innovadora. En el grado 6º se trabaja el eje **“La Vida es la empresa más maravillosa”**, con énfasis en el proyecto de vida y reconocimiento de grandes empresarios que con su esfuerzo propician el desarrollo humano y social; en el grado 7º el eje es **“Lo nuestro es lo más valioso”** construyendo visión de colegio, ciudad, región, país y del emprendedor como ciudadano solidario; en el grado 8º el eje es **“Historias de ciencia ficción”** involucrando la fantasía, la imaginación la creatividad, inventos; en el grado 9º el eje es **“La unión hace la fuerza”** permite construir redes de amigos y aliados en la creación de empresas exitosas. En los *grados 10º y 11º*, los estudiantes se reúnen en grupos llamados

empresas y durante el proceso se hace acompañamiento. Para socializar los resultados del trabajo se organiza un evento donde participan integrantes de la comunidad educativa e invitados especiales, con el propósito de resaltar la innovación, organización y motivación de los estudiantes de la media técnica que tienen emprendimiento, la evaluación maneja diferentes instrumentos tales como: actas de reuniones, carpetas de evidencia de cada empresa, informe semanal del desarrollo de su proyecto. **Fases del proyecto.****1ª fase:** Se trabaja la autoestima que permite al estudiante reconocerse, amarse y aceptarse, y le da confianza para actuar y enfrentar desafíos es la fase en que el corazón y el sentimiento se arraigan.**2ª fase:** Los estudiantes se familiarizan con conceptos como creatividad e innovación; analizan diferentes contextos para buscar un problema o una necesidad que se pueda satisfacer desde el ámbito empresarial; conforman equipos de trabajo teniendo en cuenta criterios de afinidad y compromiso.**3ª fase:** Al ser detectado el problema o la necesidad se tiene en cuenta que la solución sea una propuesta innovadora; se realiza el estudio de factibilidad (estadística), y si el resultado es viable, inician la fase de investigación. **4ª fase:** Se introduce al estudiante en el campo investigativo ¿qué es investigar? ¿Cómo investigar? **5ª fase:** El equipo de trabajo (estudiantes empresarios) define jurídicamente el tipo de sociedad que van a constituir, la razón social, cargos dentro de la empresa, objetivos, misión, visión, organigrama, manejo de la contabilidad, plan de negocios; los estudiantes empresarios son asesorados por los maestros de otras áreas que desde su saber disciplinar los orienta en la elaboración de su producto innovador; y complementariamente, buscan y rastrean información en instituciones de educación superior. **6ª fase:** Presentación del anteproyecto, se revisa y se hacen las observaciones de ajuste para que se avance en la propuesta. **7ª fase:** Los estudiantes de manera paralela a sus avances teóricos y prácticos muestran a la maestra el producto innovador donde generalmente se integra la asignatura de química y/o otras disciplinas o saberes. **8ª fase:** Preparación del lanzamiento con estrategias publicitarias innovadoras, creando el logo, el slogan, la marca, la etiqueta con el apoyo del área de artística; el proyecto desde su inicio involucra a la familia y en esta fase se acentúa su intervención en la organización del stand. **9ª fase:** Entrega del proyecto empresarial con una muestra del producto innovador. **10ª fase:** Al finalizar el año lectivo, se realiza la expo-muestra empresarial donde cada equipo presenta su investigación, muestra el problema o necesidad, el proceso de investigación y el producto innovador que da solución al problema o necesidad. Para la evaluación de los proyectos y la selección de los más viables se tiene en cuenta que de respuesta a una necesidad o problema, que sea innovador, que sea viable financiera, rentable y sostenible en el tiempo y que no cause daño ecológico; los proyectos clasificados como los mejores representan a la Institución, encuentros académicos, foros y medios de comunicación. **CLG Intelectuales:** a partir de una necesidad o problema los estudiantes Simonianos buscan una solución desde su creatividad. **Personales:** aportan su talento en la creación de una empresa innovadora para beneficio de la comunidad. **Interpersonales:** conforman equipos

de trabajo, toman decisiones, interactúan dialogan y reflexionan y surge el liderazgo. **Organizacionales:** mediante iniciativa propia gestionan recursos para crear su empresa. **Tecnológicas:** es la realización física del producto innovador. **Empresariales:** es la capacidad de liderazgo que adquieren los estudiantes en la realización de su empresa innovadora. **Evidencias: de Conocimiento:** apropiación del saber para el trabajo interdisciplinario; **de Emprendimiento:** elaboración de proyectos de aula enfocados en la generación de empresas innovadoras; **de Desempeño:** fundamentada en el Saber, el Hacer y el Saber Hacer. **Logros:** La institución ha visionado un arraigo creciente del proyecto, pues de manera sistemática se está introyectando la innovación y la creatividad como uno de sus ejes; el consejo académico ha coadyuvado a la evolución de SEPIME legitimando un ajuste al plan de estudios para intensificar la asignatura de emprendimiento en la media técnica; fortalecimiento de la capacidad investigativa de los estudiantes para identificar problemas o necesidades y buscar soluciones innovadoras; contamos con una revista propia donde difundimos nuestro quehacer y publicamos nuestro proyecto; la Institución ha sido visitada por colegios de la ciudad todos con el mismo interés ¿cómo se trabaja el emprendimiento?; los egresados reconocen que la experiencia los fortaleció en su decisión de querer ser exitosos en la vida. **Reconocimientos:** Primer puesto área de tecnología en Expo Educación, Ciencia y Cultura 2005 Secretaría de Educación Departamental. Publicación del proyecto por la Secretaría de Educación Municipal en el libro *Proyectos de Investigación en el Aula* pág. 89-100. Publicación revista *Correo Pedagógico* N° 3 abril/06 pág. 7- 8. Invitación a socializar el proyecto: *VI Encuentro de Emprendimiento* realizado por la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales USC; grupo de investigación de CTS Escuela de Ingeniería Industrial Universidad del Valle; *IV Congreso Nacional de Institutos Técnicos Ocaña Norte de Santander*; *V Foro Educativo Municipal "Hacia un Proyecto Educativo de Ciudad"*; expusimos el proyecto a maestros en el CEID. Estamos en (Google) gracias a la Comisión Vallecaucana por la Educación que nos registro, tenemos página Web elaborada por un estudiante de la Institución www.sepime.es.tl Mención de Honor Maestro Compartir 2007, invitación a la reunión de validación preliminar del Documento de Orientaciones para la Formación en Emprendimiento, con el equipo técnico de Competencias Laborales del MEN; (es de anotar que hemos cualificado cada una de las etapas del proceso). En este año se están trabajando proyectos empresariales innovadores como: Ecotintex Ltda. (Tinte textil a base de mancha de plátano). Si queremos que nuestros alumnos estén motivados en emprendimiento como actividad formativa, llena de experiencias agradables y significativas, debemos desarrollar proyectos empresariales tecnológicos que les ofrezcan oportunidades y los enriquezcan, que se diseñen teniendo en cuenta sus características, posibilidades, inquietudes, intereses, necesidades, que los involucren y comprometan desde el momento de la planeación hasta la evaluación. Esta es la gran labor y semilla sembrada desde mi saber pedagógico como maestra, con confianza que desde la enseñanza en las aulas podemos empezar a crear una mejor Colombia, esta imaginada por los

jóvenes y reflejada en sus proyectos de vida para tener un mejor futuro para todos.