

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ EUSEBIO CARO Emprendimiento
Docente	Jesús Eduardo Madroñero Ruales
Propósito del taller	Entender los aspectos básicos de la planeación. Aplicar los aspectos de la planeación, para la realización de tareas o proyectos escolares.
Competencias	Desarrollo de tareas y proyectos de emprendimiento a partir de la planeación.

La Planeación de proyectos

¿Qué es hacer un plan?

Un **plan** es definir los **pasos** o **tareas** que se deben realizar para llevar a cabo una **actividad** o un **proyecto**. Un plan se puede aplicar a muchas ideas o actividades:

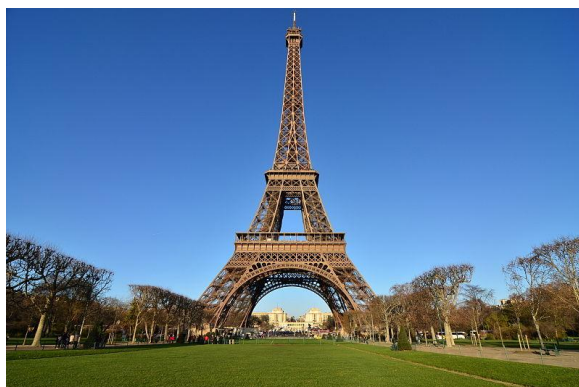
- **Actividades Personales:** Como elaborar una cometa, construir un pequeño motor, diseñar una maqueta u organizar un paseo para el fin de semana.
- **Actividades Escolares:** Como el desarrollo de tareas, la participación en el día de la familia o el desarrollo de actos culturales.
- **Actividades Ambientales:** Como organizar una siembra de árboles en un parque o una campaña de limpieza en el colegio o en el barrio.
- **Actividades Económicas:** Como el manejo de recursos físicos, naturales, tecnológicos, técnicos y financieros.
- **Actividades de Salud:** Como actividades enfocadas en la comunidad, como una campaña de vacunación.
- **Actividades Empresariales:** como la búsqueda de nuevos mercados o la ampliación o apertura de una sucursal.

Elementos de un plan

Todo proyecto tiene un **inicio** y un **final** definidos. El éxito de su desarrollo depende de la buena planeación. Los elementos de un proyecto son los siguientes:

1. **Objetivos:** Son las intenciones concretas o propósitos claros que se pretenden alcanzar.
2. **Metas:** Los pasos intermedios para lograr un objetivo.
3. **Recursos:** Son los medios o requerimientos que se necesitan para cumplir con un proyecto.
4. **Cronograma:** Es la organización de las actividades o tareas de un proyecto en el tiempo.

Ejemplo de proyecto: Construcción de la torre Eiffel



Para llevar a cabo la edificación de la Torre Eiffel, se realizó un proyecto con los elementos que se detallan en la tabla 1:

Tabla 1 - Proyecto para la construcción de la Torre Eiffel

OBJETIVO	RECURSOS	METAS	CRONOGRAMA
Construir una torre de 330 metros de altura, con una estructura de hierro que sirva como presentación a la Exposición Universal de París de 1889 y se convierta en un emblema de París.	Para la base de la torre: hormigón, grava, acero. Para el primer nivel: hierro pudelado. Para el segundo nivel: Hierro pudelado.	Montaje metálico de las pilas	18 de julio de 1887
		Montaje de la parte inferior sobre los postes de armazón	7 de diciembre de 1887
		Montaje de las vigas horizontales sobre el andamiaje de en medio	20 de marzo de 1888
		Montaje de los pilares por encima del primer piso	15 de mayo de 1888
		Montaje de la segunda plataforma	21 de agosto de 1888
		Montaje de la parte superior	26 de diciembre de 1888
		Montaje del campanil	15 de marzo de 1889
		Vista general de la obra terminada	Marzo de 1889

Según el tiempo, los planes pueden ser:

- **A corto plazo:** Los que se desarrollan en horas o días. **Ejemplo:** Realizar las tareas escolares.
- **A mediano plazo:** Los que se desarrollan en semanas o meses. **Ejemplo:** Pintar un cuadro para adornar un cuarto.
- **A largo plazo:** Se desarrollan en varios años. **Ejemplo:** Ser médico especialista o crear una gran empresa.

Tipo de recursos

Los recursos pueden ser: **naturales, humanos, financieros, físicos, técnicos o tecnológicos**. Esto depende de cada proyecto.

- **Recursos naturales:** Son los que se encuentran en la naturaleza. Pueden ser utilizados como Insumos para elaborar o fabricar bienes. Por ejemplo, el carbón, la madera, el algodón, entre otros.
- **Recursos humanos:** Son las capacidades, actitudes, destrezas y conocimientos con los que cuenta una persona y pueda aportarlos para el desarrollo de una tarea o proyecto.
- **Recursos financieros:** Es el dinero que se requiere para iniciar una actividad económica, con el cual se pagan los recursos, el trabajo de las personas, los servicios públicos y, en algunos casos, el arriendo del sitio en el que se trabaja.
- **Recursos físicos:** Son los elementos que facilitan la realización de un trabajo, como los edificios, las oficinas o los locales.
- **Recursos técnicos:** Son las herramientas e instrumentos que sirven para el uso y la coordinación de otros recursos; por ejemplo, una máquina, una caldera, una impresora, entre otros.
- **Recursos tecnológicos:** Están constituidos por el soporte de sistemas, informática e internet o aparatos de alta tecnología que se necesitan para el buen funcionamiento de un negocio.

Insumos: Son productos o bienes que se utilizan en el proceso productivo de otros. Ejemplo: la madera, las puntillas, la sierra y el pegamento, son los insumos que se necesitan normalmente para hacer muebles.

Actividad

1. ¿Qué entiendes por hacer un plan o proyecto?
2. ¿Cuáles son los aspectos básicos de la planeación? Describir cada uno de ellos.
3. ¿Qué puede suceder si nunca se planifica lo que se quiere hacer? Argumentar la respuesta con un ejemplo.
4. Describir los diferentes tipos de recursos mencionados en el texto.
5. Para una actividad o proyecto, ¿Por qué son importantes los recursos? Argumentar la respuesta.
6. Imagina un escenario, en el cual tienes un proyecto de preparación de jugos naturales para su venta en un parque, en los fines de semana. Realiza el siguiente esquema en tu cuaderno y complétalo con los elementos de tu planeación.

Objetivos	Metas	Recursos	Cronograma

7. Elabora un ejemplo de proyecto, similar al de la Torre Eiffel, por ejemplo: construir una maqueta, pintar un cuadro, plan una exposición en clase, describiendo los cuatro aspectos de la planeación: objetivos, metas, recursos y cronograma.
8. ¿Cuál es la importancia de un cronograma en el desarrollo de un proyecto?

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ EUSEBIO CARO Emprendimiento
Docente	Jesús Eduardo Madroñero Ruales
Propósito del taller	Comprender los diferentes tipos de Emprendimiento en la sociedad.
Competencias	Desarrollo de tareas y proyectos de emprendimiento a partir de la planeación.

Tipos de emprendimiento

El **emprendimiento** 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 la gestión de un **riesgo calculado**, su resultado es la **creación de valor** que beneficia a la empresa, la economía y la sociedad.

Cultura en emprendimiento

La **cultura** es entendida como un conjunto de valores, creencias, ideologías, hábitos, costumbres y normas, que comparten los individuos en la organización y que surgen de la interrelación social, los cuales generan patrones de comportamiento colectivos que establece una identidad entre sus miembros y los identifica de otra organización.

Tipos de emprendimiento



Científico y/o tecnológico: Implica la investigación y apropiación de conocimiento conducente al desarrollo, adaptación o mejoramiento de sistemas, artefactos o procedimientos para satisfacer necesidades, en los diversos ámbitos de la actividad humana y social, ya sea: alimentación, vestido, salud, vivienda, recreación, comunicaciones, transporte, entre otras actividades.

Ejemplos: Desarrollo de la fibra óptica como de comunicación de datos.

Mejoramiento de las redes móviles: 4G a 5G.

Ambiental: El emprendimiento ambiental o verde son las formas de pensar, de sentir y de actuar desde una conciencia ambiental, a través de la generación de iniciativas e ideas que favorezca el desarrollo de la creatividad y la innovación para hacer buen uso de los recursos del medio y generar desarrollo sostenible con una visión sistémica. Corresponde a propuestas de mejoramiento del entorno y el medio ambiente en un enfoque de desarrollo humano sostenible.

Ejemplos: Proyectos gubernamentales de reforestación. Planes locales de reciclaje.



Deportivo: Es entendido como una forma de pensar y actuar centrada en las oportunidades que brinda el contexto para la realización de programas o eventos deportivos, recreativos y/o de actividad física, planteada con una visión global y llevada a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado. Se desarrolla en el campo de las manifestaciones corporales, motrices y sociales, considerando que son innumerables las invenciones de juegos, deportes, olimpiadas o múltiples modalidades de competencia física y expresión motriz, propias de cada cultura en cada sociedad en un momento histórico determinado.

Ejemplos: Torneo de microfútbol.

Planes de adecuación y mejoramiento físico.

Cultural y/o artístico: Procesos educativos intencionalmente orientados a la creación, participación y

liderazgo de actividades y proyectos artísticos y culturales a partir del desarrollo de competencias básicas y ciudadanas en los estudiantes. Se expresa en actividades o proyectos diversos: musicales (sean de creación o interpretación instrumental o coral), teatrales, danza y pintura, audiovisuales o de animación; periodísticos; literarios; entre otros. Hoy han ganado relevancia las industrias culturales y creativas, que incluyen la edición impresa y multimedia, la producción cinematográfica y audiovisual, la industria fonográfica, la artesanía y el diseño.

Ejemplos: Venta de obras de arte.
Producciones musicales.



Social: Está asociado tanto a la concepción y desarrollo de todo proyecto educativo, como a la proyección social que todo establecimiento debe realizar como compromiso con la comunidad educativa y con la comunidad circundante. Desde este punto de vista se articula directamente con la misión, visión, objetivos, entre otros componentes del horizonte institucional, y desde allí genera un despliegue de acciones y responsabilidades centradas en responder a las necesidades e intereses de la comunidad educativa y su región.

Ejemplos: Comedores sociales.
Proyectos de energía renovable en comunidades rurales.

Empresarial: El Emprendimiento Empresarial Escolar (EEE) corresponde a un proceso educativo intencionalmente orientado a la creación, liderazgo y fortalecimiento de actividades, procesos o proyectos pedagógicos, económicamente productivos. Se promueve fundamentalmente en la educación media e implica experiencias de aprendizaje conducentes al desarrollo, la promoción y comercialización de productos o servicios que satisfagan expectativas y necesidades de las personas.

Ejemplos: Empresa de confección de prendas de vestir.
Empresa de turismo de aventura.



Actividad

1. Registrar en su cuaderno el significado de cada tipo de emprendimiento mencionado en la lectura.
2. Consultar las características principales, ventajas y desventajas de cada tipo de emprendimiento.
3. Describir tres ejemplos de cada tipo de emprendimiento mencionado en la lectura.
4. En sus propias palabras, comente la necesidad del Emprendimiento o de una cultura emprendedora en nuestra sociedad actual. En caso de ser necesario, consulte información adicional en la web.
5. Completar la información de la columna derecha de la tabla, con el tipo de emprendimiento al cual corresponde cada ejemplo.

Ejemplo de emprendimiento	Tipo de emprendimiento	Justificación
Feria del libro		
Torneo de microfútbol		
Semillero de inglés		
Empresa de manejo de basuras y reciclaje		
Venta de cargadores de energía solar		
Microempresa de confección de uniformes		
Proyectos de educación ambiental en los colegios		
IA (Inteligencia Artificial) aplicada en los procesos educativos		

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ EUSEBIO CARO Emprendimiento
Docente	Jesús Eduardo Madroñero Ruales
Propósito del taller	Comprender la diferencia entre el mercado tradicional y virtual. Diferenciar los bienes de los servicios.
Competencias	Identificación de los aspectos básicos del mercado.

El mercado

Es un contexto, lugar o espacio en donde se venden y se compran bienes y servicios. Dicho contexto puede ser una plaza, un supermercado, una tienda, un local, una oficina, un centro comercial, entre otros. Actualmente, también existe el mercado virtual (o en línea), es decir, el que se realiza a través de medios electrónicos como internet.

Los mercados electrónicos o e-Marketplaces son plataformas en línea creadas por una empresa que actúa como un tercero neutral para poner en contacto a compradores y vendedores. Por medio de internet se pueden comprar bienes y servicios. Los vendedores y compradores se encuentran en una página web. Estos lugares actúan como punto de encuentro y deben cumplir al menos una función comercial, ya sea ofrecer catálogos de contacto de las empresas (directorios), ofrecer catálogos de productos anuncios clasificados, petición de presupuestos en línea, servicios de licitaciones o incluso permitir la compra en línea de productos de las empresas participantes. Los compradores o clientes pagan sus compras con una tarjeta débito o de crédito, que son formas de utilizar el dinero que tiene disponible en un banco.

Existen varias tipologías distintas de mercados electrónicos:

- **Verticales:** Según se dirijan únicamente a una industria concreta.
- **Horizontales:** Cuando engloban varios sectores.
- **Abiertos:** Cuando están abiertos a la participación de cualquier empresa.
- **Cerrados:** Cuando son exclusivos para determinadas empresas.
- **Orientados:** Si están enfocados a los compradores o a los vendedores.

Bienes y servicios

En economía, los **bienes y servicios** son el resultado de los esfuerzos humanos para satisfacer las necesidades y deseos de las personas. La producción económica se divide en **bienes físicos** y **servicios intangibles**.

Los bienes son objetos que pueden ser vistos y tocados, tales como libros, plumas, sal, zapatos, sombreros, y carpetas. Algunos bienes se pueden mover y se les llama *bienes muebles* (por ejemplo: carros, motos, bicicletas, entre otros). Otros son inmuebles o fijos (por ejemplo: casas, edificios, entre otros).

Los servicios son realizados por otras personas, tales como doctores, jardineros, dentistas, peluqueros o camareros. Se asume que el consumo de bienes y servicios provee de utilidad (satisfacción) al consumidor. En la tabla 1 se detallan algunas semejanzas y diferencias entre el mercado tradicional y el virtual.

Tabla 1 - Semejanzas y Diferencias entre el mercado tradicional y virtual

Semejanzas	Diferencias
Los dos sirven para comprar bienes y servicios.	En el primero, se utiliza el efectivo, en el segundo se utiliza un medio de pago virtual.
Intervienen los mismos actores: compradores y vendedores.	El entorno físico es necesario en el mercado tradicional. En el virtual no.
En los dos mercados se pueden comprar productos similares.	La manera en la que se desarrolla la compra-venta, hace que en el mercado tradicional sea más complicado e inseguro realizar las compras que en el mercado virtual.

Recursos complementarios

[1] Educatina (2013, 23 de diciembre). ¿Qué es mercado? [video]. <https://youtu.be/kKsgzNVu-e0>

[2] Steps genius (2020, 28 de septiembre). Bienes y servicios [video]. <https://youtu.be/7DDSrMhyoI>

Actividad

1. Describir en tus propias palabras, los conceptos de: **mercado**, **mercado tradicional**, **mercado virtual**, **bienes y servicios**.
2. Plantear tres ejemplos de mercados **tradicionales** y mercados **virtuales**.
3. Consultar semejanzas y diferencias entre los mercados tradicionales y virtuales.
4. Describir el significado y consultar un ejemplo de los mercados: **verticales**, **horizontales**, **abiertos**, **cerrados**, **orientados**.
5. ¿Cuál es la diferencia entre los **bienes** y los **servicios**?
6. Plantear tres ejemplos de bienes y servicios.