

**IDENTIFICACIÓN:**

**FACULTAD: CIENCIAS SOCIO ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES.**

**PROGRAMA ACADÉMICO: MODULO DE FACULTAD**

**NOMBRE DEL MÓDULO/CURSO: EMPRENDIMIENTO**

**Modalidad: Presencial:**  **Virtual:**

<b>Tipo módulo/curso:</b> General	<b>Teórico.</b> <input checked="" type="checkbox"/>	<b>Práctico.</b> <input type="checkbox"/>	<b>Teórico Práctico.</b> <input type="checkbox"/>	<b>Semestre académico:</b>	<b>VI</b>
--------------------------------------	---	---	---	----------------------------	-----------

**CRÉDITOS: 3**

**TTD: 24 Horas**

**TTI: 120 Horas**

**Código Módulo/curso: FCS025V**

**Requisitos y Correquisitos: NINGUNO**

**FECHA DE ELABORACIÓN:**  
Septiembre del 2019

**VERSIÓN: 01**

**FECHA DE ACTUALIZACIÓN:**

**JUSTIFICACIÓN:**

El Módulo Virtual de Emprendimiento de las Unidades Tecnológicas de Santander, hace parte del componente obligatorio del área socio - humanística, y será ofrecido a todos los programas académicos de la Facultad de Ciencias Socioeconómicas y Empresariales del nivel Tecnológico y Profesional Universitario.

El emprendimiento es una forma de pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades, planteada con visión global y se llevará 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. (Ley 1014 de 2006, art. 1º).

En los últimos años, el enfoque del emprendimiento y las competencias para el emprendimiento, harán parte de un conjunto de instrumentos, que los educandos podrán usar en todas las esferas de la vida; además de la creación de empresas, este concepto se ha venido promoviendo paulatinamente en las Unidades Tecnológicas de Santander; de igual forma, en los espacios académicos que se vienen abriendo en las facultades, programas, semilleros de investigación, opción de grado entre otros, los estudiantes se han venido enriqueciendo con experiencias emprendedoras, y teorías para apostarle a promover el espíritu emprendedor.

Se podrá decir entonces que, existe en las Unidades Tecnológicas de Santander, un capital humano potencialmente sensible para ser formado como líder emprendedor, que utilizará todo el potencial de sus conocimientos y preparación académica, para el desarrollo de habilidades individuales y colectivas, que le permitirá, generar acciones en todos los ámbitos de su vida en pro de su progreso y bienestar.

Es así que, ser emprendedor, es una decisión personal que se formará permanentemente, cuando el individuo en sus estructuras de pensamiento, ha sido capaz de clarificar su propio proyecto de vida, reflexión que no se podrá disgregar en el ámbito académico, dado que los individuos se capacitarán y se formarán para ser capaces de tener claridad sobre sus quehaceres, el para qué hacerlo, y cómo hacerlo. Se quiere decir entonces, que el emprendimiento es partícipe en el desarrollo integral, de la persona.

Por lo tanto, el desarrollo del Módulo Virtual de Emprendimiento, responderá a las necesidades detectadas y expuestas en los diferentes planes de desarrollo, a escala nacional y regional. De igual manera, atenderá, a los avances, actualización y pertinencia del conocimiento, al considerar las principales tendencias, sociales y disciplinares en el mundo, caracterizando a esta área de formación, desde su perspectiva cognitiva.

**PROBLEMA(S) A RESOLVER:**

¿Cómo el estudio de teorías y prácticas sobre el proceso de emprendimiento, estimulará al educando en la formulación de su proyecto de vida, y en la realización de una visión compartida, que contribuirá, con el desarrollo local y regional, permitiéndole diseñar y ejecutar modelos de crecimiento emprendedores, y empresarialidad?

<b>COMPETENCIA(S) ESPECÍFICA(S):</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN:</b>
<p>1. Desarrolla sus conocimientos, habilidades, actitudes y valores en emprendimiento, para ser usados en todas las esferas de la vida; comercial, social, cultural y ambientalmente, teniendo en cuenta, los parámetros establecidos por el ministerio de educación y el gobierno nacional.</p>	<p>1.1. Construir conocimientos y desarrolla hábitos, actitudes y valores necesarios, para generar acciones orientadas al mejoramiento personal, y a la transformación del entorno, y de la sociedad.</p> <p>1.2 Dar soluciones a las necesidades humanas presentes en la comunidad, con un sentido de ética y responsabilidad social, y una perspectiva de desarrollo sostenible.</p> <p>1.3. Promover la cooperación y el trabajo en equipo, en todos los miembros de la comunidad.</p> <p>1.4. Fortalecer la capacidad de conseguir y conservar un empleo, acceder a diferentes alternativas laborales, y a posibilidades de autoempleo.</p> <p>1.5. Diferenciar y relacionar los conceptos claves de emprendimiento, y su aplicación en diferentes campos de acción, tanto en lo personal, y profesional.</p> <p>1.6. Preparar y aplicar las herramientas de emprendimiento, teniendo en cuenta, las metodologías y modelos, que tienen vigencia, en los diferentes escenarios de la vida.</p> <p>1.7. Contribuir, presentar y justificar, la idea emprendimiento, en la cotidianidad mediante, la aplicación de los conocimientos adquiridos.</p> <p>1.8. Ejecutar planes siguiendo una ruta metodológica, a través de un cronograma de cumplimiento.</p>

COMPETENCIA(S) GENÉRICA(S):	CRITERIOS DE EVALUACIÓN:
<p>2. <b>Capacidad para formular y gestionar proyectos.</b> Gestiona nuevos proyectos personales, sociales y/o económicos, para afrontar nuevos retos, con perseverancia hasta alcanzar las metas propuestas, teniendo en cuenta, las oportunidades establecidas.</p> <p>3. <b>Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes.</b> Fomenta un ambiente agradable, para desarrollar tareas con compromiso, incentivando la culminación de las metas, propuestas.</p>	<p>2.1 Identificar problemas en el contexto que convertirá en oportunidades, para establecer nuevos proyectos sociales o económicos pertinentes.</p> <p>2.2 Diseñar nuevos planes acordes, con los requerimientos de su entorno.</p> <p>2.3 Gestiona y ejecuta los planes con referencia a las metas propuestas, el proceso administrativo definido y las condiciones del entorno.</p> <p>2.4 Actuar éticamente, en los procesos de emprendimiento, considerando los diversos retos del contexto.</p> <p>3.1 Identificar la importancia de la motivación, para el desarrollo de su proyecto de vida, de acuerdo a las cualidades intrínsecas, y extrínsecas que posee.</p> <p>3.2 Reconocer que las capacidades, no son cualidades invariables, sino desarrollables, mediante el trabajo y el esfuerzo, herramientas necesarias, para la culminación de sus metas.</p>
ESTRATEGIA METODOLÓGICA:	
<p>El plan de curso propuesto, se desarrollará para la modalidad de estudios virtuales, y para los diferentes programas académicos, en las Unidades Tecnológicas de Santander. Los medios didácticos a utilizar, se enfatizarán en la utilización de herramientas, que desarrollen aprendizajes significativos, colaborativos e investigativos, y el uso de estrategias que potenciarán su alcance, enmarcando las metodologías activas dentro de ellas. No se recurrirá a un método único, sino a una combinación de técnicas diseñadas, en función de las competencias específicas, los contenidos, y los sujetos de aprendizaje.</p> <p>Para efectos de este curso virtual, se adoptará la Metodología Basada en Proyectos, debido a que la realidad concreta de los mercados se encontrará en los contextos sociales que deberán ser indagados e investigados, los que definirán la necesidad de los consumidores de bienes y servicios, consumidores tecnológicos, y consumidores industriales.</p> <p>EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP), constituirá una categoría de aprendizaje más amplia, que el aprendizaje por problemas. El ABP, pretenderá atender un problema específico, pero puede ocuparse además de otras áreas. que no son problemas. El proyecto no se enfocará sólo en aprender acerca de algo, sino en hacer una tarea que resuelva un problema en la práctica, mostrando al estudiante, el camino para la obtención de los conceptos emprendieristas.</p> <p>Las contradicciones que surgen y las vías para su solución, contribuyen a que este objeto de influencias pedagógicas se convierta en un sujeto activo. Este modelo de aprendizaje permite crear una guía, que estimule a los estudiantes a aprender, a descubrir y sentirse satisfecho por el saber acumulado.</p>	

El ABP aplicado en los cursos, proporcionará una experiencia de aprendizaje, que involucrará al estudiante, en un proyecto complejo y significativo, mediante el cual desarrollará integralmente sus capacidades, habilidades, actitudes y valores. (Pérez, 2008).

El Módulo/curso constará de ejes conceptuales, que deberán ser abordados de manera integral a partir de la propuesta de las actividades de aprendizaje, las cuales estarán dispuestas a detalle, en la ruta formativa.

Este módulo se llevará a cabo, con una metodología de aprendizaje por proyectos, en el que se definen las siguientes Unidades:

UNIDADES:	Tipo de evaluación.	Descripción	Porcentaje	HTT	HTI	HTC	CRÉDITOS
<b>UNIDAD 1. Reconocimiento</b> 1 semana.	<b>Autoevaluación.</b>	Se reconoce el curso, y la organización, del mismo.	<b>2%</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>2 créditos</b>
<b>UNIDAD 2. Desarrollo</b> 7 semanas.	<b>Heteroevaluación Coevaluación.</b>	Desarrollo, de ideas emprendedoras, en los diferentes escenarios de la vida, individual o grupal.	<b>60%</b>	<b>10</b>	<b>24</b>	<b>32</b>	
<b>UNIDAD 3. Consolidación</b> 2 semanas.	<b>Heteroevaluación.</b>	Se presenta el producto final.	<b>38%</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	
.Total de horas académicas del curso				<b>16</b>	<b>48</b>	<b>32</b>	<b>96 horas</b>

#### CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN:

- La evaluación se hará teniendo como referente, los criterios de evaluación definidos para cada competencia, los cuales serán comunicados a los estudiantes, antes de valorar su desempeño.
- Se hará uso de diversas estrategias para recoger, como mínimo, tres evidencias de aprendizaje en cada uno de los momentos de evaluación que establece el calendario académico.
- Para garantizar un seguimiento efectivo del aprendizaje, será necesario realizar una evaluación diagnóstica, al comienzo del trimestre, con el fin de evidenciar el nivel de conocimiento que tendrán los estudiantes, para iniciar el nuevo proceso de aprendizaje.
- Igualmente, se propondrán actividades de aprendizaje y evaluativas, para observar progresos, en el proceso de los estudiantes.
- Es importante que la evaluación integre la valoración, desde las diferentes dimensiones: heteroevaluación, coevaluación, y la autoevaluación.
- Al finalizar cada Unidad, se aplicará una evaluación de saberes, una autoevaluación, evaluación del módulo/curso, que comprende contenidos, actividades y atención por parte del docente, mediante una valoración mixta, que incluirá un juicio y una calificación, en una escala de 0.0 a 5.0.

SABERES POR UNIDAD/SECCIÓN/UNIDAD			
Unidad / tiempo	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<p style="text-align: center;">Unidad 1.</p> <p>Perfil del Emprendedor, desarrollo de destrezas para la elaboración de proyectos personales, profesionales, y/o de negocios.</p> <p style="text-align: center;">(4 Semanas).</p>	<p>1.1. Concepto del perfil del emprendedor.</p> <p>1.2. Análisis de la perspectiva estructural de un emprendedor sus cualidades y competencias.</p> <p>1.3. explicación de los errores inherentes a un emprendedor.</p> <p>1.4. Planifica proyectos donde, organiza, analiza, comunica, hace, informa, evalúa y registra, desarrollando habilidades para trabajar de forma cooperativa y flexible como parte de un equipo.</p> <p>1.5. Identifica las capacidades, las virtudes y debilidades de sí, desarrollando habilidad para evaluar los riesgos y asumirlos de la forma y en el momento necesario.</p>	<p>Construye el perfil del emprendedor basado en un modelo.</p> <p>Construye la lógica algorítmica de los componentes del proceso emprendedor. desde la teoría del Triángulo invertido propuesta por Andy Freire*,</p> <p>Demuestra las cualidades y competencias de un emprendedor.</p> <p>Representa los errores inherentes a un emprendedor.</p> <p>Planifica, organiza, analiza, comunica, hace, informa, evalúa registra, desarrolla e implementa proyectos.</p> <p>Trabaja de forma cooperativa como parte de un equipo</p> <p>Identifica virtudes y debilidades de sí mismo.</p> <p>Evalúa los riesgos y toma acciones en consecuencia.</p>	<p>Valora el perfil del emprendedor basado en un modelo.</p> <p>Valora la Importancia de los componentes del proceso emprendedor desde la teoría del Triángulo invertido propuesta por Andy Freire*,</p> <p>Interioriza las características y el perfil de un emprendedor.</p> <p>Resalta cualidades y competencias de un emprendedor.</p> <p>Toma conciencia de los errores inherentes a un emprendedor.</p> <p>Disposición para mostrar iniciativa.</p> <p>Actitud positiva ante el cambio y la innovación.</p> <p>Disposición para identificar áreas en las cuales uno pueda demostrar la totalidad de sus capacidades emprendedoras (en la familia, trabajo y la comunidad).</p>

<p style="text-align: center;">Unidad 2. Estructuración, de un Modelo de Emprendimiento.  (3 semanas):</p>	<p>2.1. Elementos estructurales, en los que se fundamenta, la construcción de un plan de emprendimiento.</p> <p>2.2. Articulación y socialización, de planes emprendedoras, en los diferentes escenarios, de la vida.</p>	<p>Descripción de la idea, la meta, la misión y la visión, de su proyecto de emprendimiento.</p> <p>Realiza los elementos faltantes, según el instrumento guía, para elaborar, su proyecto de emprendimiento.</p>	<p>Comparte los elementos estructurales iniciales, en los que se fundamenta, la construcción de un proyecto emprendedor, teniendo en cuenta, el Instrumento guía.</p> <p>Valora su proyecto de emprendimiento, su importancia, y el aporte significativo, que le da a su vida.</p>
--	---	---	--

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

##### **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA Y COMPLEMENTARIA:**

Ariza, M. R., & Ferra, M. P. (2009). Cómo motivar a aprender en la universidad: una estrategia fundamental contra el fracaso académico en los nuevos modelos educativos. *Revista iberoamericana de educación*, 51(1), 87-105.

<https://www.redalyc.org/pdf/761/76111716009.pdf> (Cartillas Ser Empresario, 2010 - 2018, pág. 56) .

Arciniegas, C. M. A., & Builes, E. C. (2011). La educación para el emprendimiento y empresarismo virtual: potencialidades. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (32).

Congreso de la República de Colombia. (26 de enero de 2006). (Ley 1014 de 2006, Artículo 1°, numeral C, República de Colombia). Recuperado el 8 de 12 de 2018, de LEY 1014 DE 2006. de fomento a la cultura del emprendimiento:

<http://www.mincit.gov.co/loader.php?IServicio=Documentos&IFuncion=verPdf&id=2331&name=Ley1014de2006.pdf>

Marina, J. A. (2010). La competencia de emprender The entrepreneurship competence. *Revista de educación*, 351, 49-71

Longenecker, J. G., & Petty, J. (2012). *Administración de Pequeñas Empresas: Lanzamiento y Crecimiento de iniciativas de emprendimiento*. Cengage Learning Editores. empresarial. *Pensamiento & gestión*, (26), 94-119.

Pérez, M. M. (28 de noviembre de 2008). [PDF] Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. una experiencia en educación superior. recuperado el 07 de 12 de 2018, de aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una experiencia en educación:

Rodríguez Ramírez, A. (2009). Nuevas perspectivas para entender el emprendimiento

Rogers, C. A. R. L., & Maslow, A. (2009). La psicología humanista. *Recuperado en mayo, 1.*

**WEBGRAFÍA:**

CÁMARA DE COMERCIO BUCARAMANGA, Soy Ciudadano y Empresario.  
<https://www.camaradirecta.com>

SUPERINTENDENCIA DE SOCIEDADES, Consulta General.  
[www.supersociedades.gov.co](http://www.supersociedades.gov.co)

**MEDIOS AUDIOVISUALES:**

**SOFTWARE, AULAS VIRTUALES Y OTROS ESPACIOS ELECTRÓNICOS:**

Preguntas y respuestas en correo institucional  
Distribución de material de lectura por correo institucional.  
Tutorías según horario pactado

**LABORATORIOS Y/O SITIOS DE PRÁCTICA:**

Practica virtual en el módulo, basada en ejercicios prácticos y pruebas diagnósticas periódicamente.

**EQUIPOS Y MATERIALES:**

Canva: Aplicación de diseño gráfico con la cual se pueden crear carteles, mapas mentales, cubiertas, wallpapers, flyers, banners, carteles, publicaciones para Facebook, etcétera.  
<https://www.canva.com/>

Powtoon: Se utiliza para crear presentaciones y vídeos animados a fin de mejorar las presentaciones y compartirlas fácilmente en redes sociales. <https://www.powtoon.com/home/?>

StormBoard: Es una herramienta web que permite realizar brainstorming de forma colaborativa. Su versión gratuita admite hasta un grupo de cinco usuarios. <https://www.stormboard.com/>

MindMap: Permite crear mapas mentales de apariencia ordenada en el navegador sin necesidad de una conexión a internet. Se pueden agregar imágenes, enlaces y videos.  
<https://mindmapmaker.org/>

Audacity: Permite editar gratis archivos de audio en todos los formatos multimedia. Con este programa se pueden importar archivos de sonido y música, así como agregar efectos a las pistas de audio y unir, por ejemplo, canciones o podcasts. Existe una versión de Audacity Portable, y el programa también está disponible para Mac. <https://www.audacityteam.org/>

Filmora: Programa para editar vídeos de YouTube con más de 300 efectos y música libre de derechos de autor.  
<https://filmora.wondershare.com/es/youtube-video-editing/youtube-banner-makers.html>