

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS ORIENTADAS AL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EMPREENDEDORAS EN EL NIVEL PREESCOLAR A TRAVÉS DE LA POSTURA DE PIAGET Y GARDNER

Directores:

María Piedad Acuña-Educación y lenguaje

José Daniel Cabrera- Pensamiento sistémico

REALIZADO POR:

Yorleny Flórez Sepúlveda

Amparo Lizeth García Ramírez

Laura Andrea Suárez Torres

Natalia Andrea Pinilla Franco

**Trabajo de grado para optar el título de Licenciada en Educación
Preescolar**

ESQUEMA DE TRABAJO

PROBLEMA

OBJETIVOS

MARCO REFERENCIAL

METODOLOGÍA

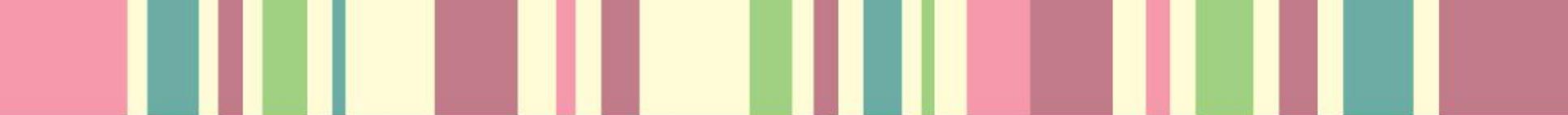
RESULTADOS

CONCLUSIONES

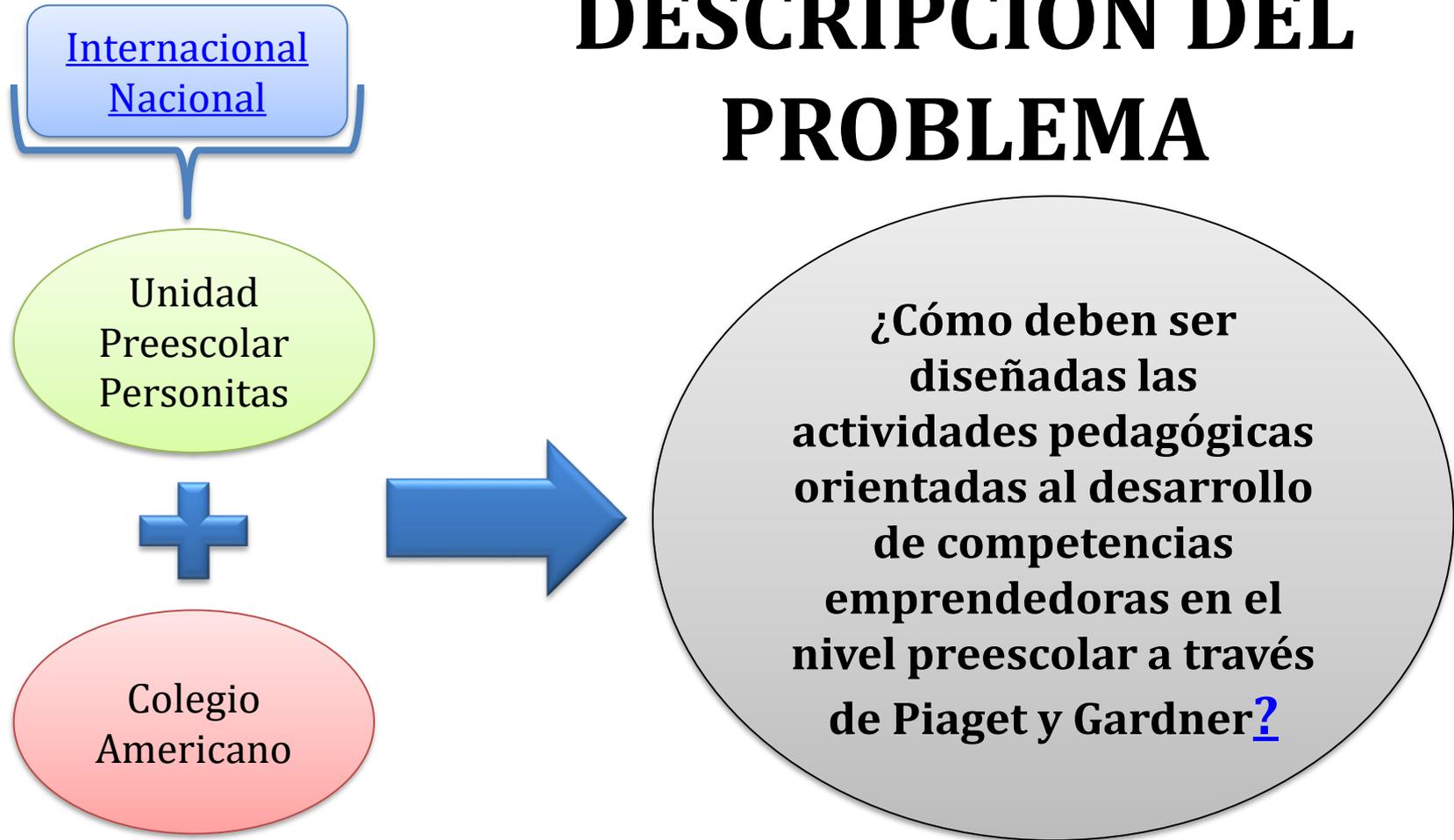
RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA





DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA





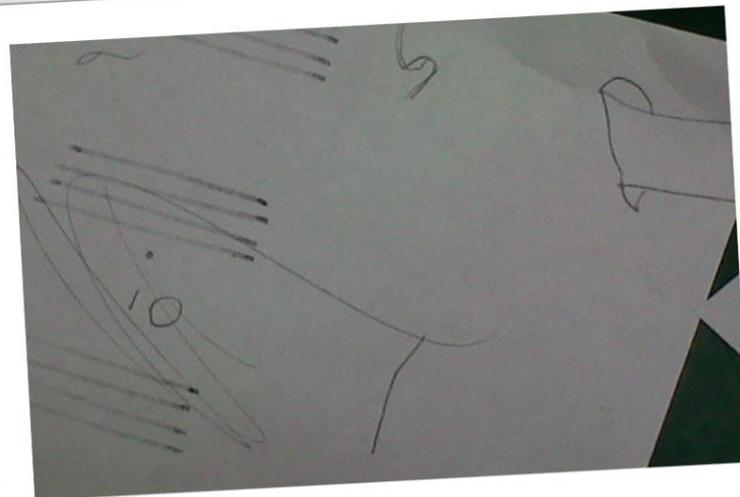
Desorden en las actividades



Mal uso de los materiales



Falta de iniciativa en las actividades

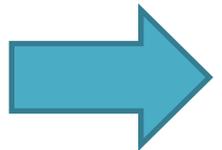


Dificultad para realizar las actividades

OBJETIVOS

General

Diseñar e implementar actividades pedagógicas para favorecer el desarrollo de competencias emprendedoras, en niños de 3 a 5 años en la Unidad Preescolar Personitas y en Colegio Americano a partir de las teorías de Piaget y Gardner



ESPECÍFICOS

1. Diagnosticar el estado en que se encuentran las competencias emprendedoras por medio de un estudio en los colegios referenciados.
2. Proponer estrategias pedagógicas orientadas al desarrollo de las competencias emprendedoras basado en la postura de Piaget y Gardner.
3. Diseñar e implementar actividades que permitan el avance de habilidades y destrezas emprendedoras en el pre-escolar, teniendo en cuenta las posturas teóricas de los autores estudiados.
4. Elaborar una cartilla donde se incluyan las actividades efectivas implementadas en términos de competencias emprendedoras.

MARCO CONCEPTUAL



CREATIVIDAD



**TRABAJO
EN EQUIPO**



JUEGO



EMPRENDIMIENTO



LIDERAZGO



**COMPETENCIAS
EMPRENDEDORAS**



INNOVACIÓN

MARCO TEÓRICO

PIAGET

TEORÍA DEL JUEGO



MOTIVACIÓN

GARDNER

**INTELIGENCIAS
MÚLTIPLES**



**-INTELIGENCIA
INTERPERSONAL
-INTELIGENCIA
INTRAPERSONAL**

TEORÍA DEL JUEGO DE PIAGET



EL JUEGO

- Según Piaget (1981) los juegos de reglas y el uso de códigos de reglas en la actividad lúdica pone a los niños en relación con el grupo e incide en el proceso de socialización. (p.17)



JUEGO SÍMBOLICO

- Es una de las etapas por las que atraviesa la evolución del juego, Piaget (1981) la ubica en el “Estadio II 4-7 años caracterizado por desaparición de la deformación de la realidad, representación colectiva de la realidad; comienzo del simbolismo colectivo”.(p.78)

Motivación

Intrínseca:



Extrínseca:



INTELIGENCIA INTERPERSONAL

- Gardner (1987) plantea: “La sensibilidad propia hacia otros individuos como tales, la capacidad para establecer íntima relación con un solo mentor, la habilidad propia para llevarse bien con otros, de leer sus señales y responder en forma apropiada tiene menos importancia ahora que en siglos pasados” (pág. 223).

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL

- Gardner (1987) afirma “Para que un individuo se dedique a hacer muchos planes acerca de su vida (o las de otros), es necesario proponer una inteligencia intrapersonal muy desarrollada, o, más simplemente, un sentido maduro del yo” (pág. 81).



ESTADO DEL ARTE

**Instituciones educativas que trabajan
emprendimiento**

Páginas web relacionadas con emprendimiento

Investigaciones sobre emprendimiento

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA	IDEA CENTRAL	APORTE AL PROYECTO
<p>Colegio: Gimnasio superior “Gestores del espíritu empresarial”.</p>	<p>Contribuye en la formación de buenos ciudadanos, competentes, con espíritu empresarial y cultura solidaria, que le permitan liderar su propia transformación y la de su entorno.</p>	<p>Se puede observar que si se puede enseñar y dar los primeros destellos del emprendimiento en la educación inicial, que está se da a partir de juegos y de actividades en donde el niño tenga que pensar y analizar cuál es el papel que cumple en una determinada actividad, como llegar a finalizarla y los pasos que asume dicha actividad.</p>

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA	IDEA CENTRAL	APORTE AL PROYECTO
Bogotá emprende: programa de emprendimiento temprano	Programa de Emprendimiento que brinda herramientas prácticas para desarrollar habilidades claves como la innovación y la creatividad, y así fortalecer su proyecto de vida acorde a las necesidades y exigencias del mundo laboral.	<p>Procuran concientizar e impulsar la cultura del emprendimiento en los niños, buscando por medio de la lúdica, que se apropien de conceptos básicos, desarrollen competencias y reconozcan habilidades de un empresario trabajando temáticas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Liderazgo -Trabajo en equipo -Responsabilidad -Innovación -Creatividad

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA	IDEA CENTRAL	APORTE AL PROYECTO
<p>Vergara Otero Andrés Felipe (2005) Diseño de un modelo para promover emprendimiento en estudiantes de secundaria en grados 10° y 11° de estratos 1, 2 Y 3 en Colombia.</p>	<p>Diseñar un modelo para desarrollar habilidades de emprendimiento en estudiantes de educación secundaria en grados 10° y 11° en estratos 1, 2 y 3 de Colombia.</p>	<p>Contribuye a que hay que sensibilizar a los estudiantes para promover el emprendimiento, facilitando la interacción por medio del aprendizaje y la pedagogía activa, buscando abordar necesidades pedagógicas.</p>

ENFOQUE METODOLOGICO

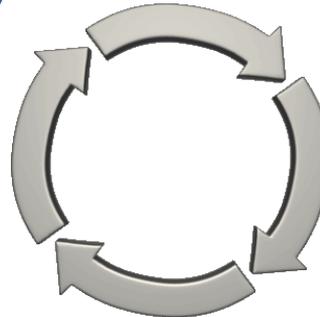
Pensamiento sistémico



Investigación Acción

Gardner

Piaget



Investigadoras

Población

Instrumentos

POBLACIÓN



Instituciones	Población			
	Pre-Jardín	Jardín		Transición
	2012-2	2012-2	2013-1	2013-1
Unidad Preescolar Personitas	18	12	18	9
Colegio Americano	10	19	20	24

Población total 2012-2: 59

Población total 2013-1: 71

DIARIO PEDAGÓGICO

DIARIO PEDAGÓGICO N 3

FECHA: Semana del 5 al 8 de Marzo de 2013

HORA: 7:30-11.30

LUGAR: Unidad Preescolar Personitas.

ACTIVIDAD

Actividad N° 1: Tema: Mis cinco sentidos

LOGRO. DE LA ACTIVIDAD:

- N .1. Identificar las partes del cuerpo en si mismo y en los demás.
- N.2 Memorizar poesía, adivinanzas, relacionadas con el cuerpo humano.

INDICADORES DE LOGRO:

- N° 1. Establece relaciones entre las funciones de los cinco sentidos
- N° 2. Aprende la poesía de los sentidos.

VALORACIÓN OBJETIVA:

REFLEXIÓN PEDAGÓGICA:

Categorías

Niño:

Maestra:

Recursos: Imágenes, poesía, juego de preguntas

Estrategias:

REGISTRO DE LA INFORMACIÓN

Actividad N° 1

La actividad se inició motivando a los niños con una canción para saludarnos, luego para recordar lo visto la semana pasada, les presente una serie de imágenes, previamente preguntando que creen que puede haber allí, los niños dieron múltiples respuestas, pase a un niño el que estaba mas juicioso a escoger una imagen y mostrarla a sus compañeros, les pregunté que observan allí?, de acuerdo a lo que salía los niños respondía la partes del cuerpo que observaban la ubicaban en si mismos, luego preguntaba ¿y para que sirve, cual es su función? Así los niños daban su respuesta, los ojos para ver la boca para comer, luego hicimos el juego de pato pato, ganso, pero los niños tenia que estar cubriendo sobre la mesa, y el que la profe dijera ganso debería pasar al frente y escoger una ficha y mostrarla a sus amigos para describirla, luego los niños debería decir que sentidos usamos para comer helado, los niños estaban atentos y todos querían participar, así finalizamos cuando logramos ver todas las imágenes.

VALORACIÓN SUBJETIVA

Fortalezas y debilidades

ENCUESTA

El siguiente instrumento está diseñado para conocer su opinión acerca los programas complementarios en su institución.

Nombre Institución educativa

¿Que sabe usted sobre el emprendimiento?

¿Ha recibido alguna capacitación entorno al emprendimiento?

¿que tópicos trataron en dicha capacitación?

¿Cuánto tiempo dedican a la práctica del emprendimiento?

¿En que usan ese tiempo?

¿Realiza proyectos pedagógicos de aula relacionados con el emprendimiento?

¿Que tipo estrategias utilizan y que actividades desarrollan?

¿Que tan exitosas han sido esas actividades con los niños y porque?

¿Qué dificultades se le han presentado y de que forma las ha solucionado?

¿De que manera responden los niños a las actividades?

¿Ha notado cambios significativos en los niños después de realizar las actividades?

¿Que tipo de problemas enfrenta cuando realizan actividades de emprendimiento?

¿Conoce casos de niños que hayan continuado con el camino del emprendimiento?

RESULTADOS

OBJETIVOS	ACTIVIDADES	RESULTADOS
Diagnosticar el estado en que se encuentran las competencias emprendedoras por medio de un estudio en los colegios referenciados.	<ul style="list-style-type: none"> -Realización de una encuesta para conocer el estado en que se encuentran el emprendimiento en los colegios referenciados -Indagación de los estudios realizados que hacen parte del estado de arte. 	<ul style="list-style-type: none"> - Resultados de la encuesta. -Estado de arte
Proponer estrategias pedagógicas orientadas al desarrollo de las competencias emprendedoras basado en la postura de Piaget y Gardner.	<ul style="list-style-type: none"> -Revisión y comparación de la teoría de Piaget y Gardner para aplicar a la practica. -Propuesta de estrategias que favorezcan el desarrollo orientadas al desarrollo de competencias emprendedoras -Diseño de actividades que favorezcan el emprendimiento en la edad preescolar 	<ul style="list-style-type: none"> -Cuadro comparativo de las teorías de Piaget y Gardner . -Cuadro de estrategias -Documento de las actividades.
Diseñar e implementar actividades que permitan el avance de habilidades y destrezas emprendedoras en el pre-escolar, teniendo en cuenta las posturas teóricas de los autores estudiados.	<ul style="list-style-type: none"> -Implementación de las actividades diseñadas. -Análisis y selección de las estrategias que favorecieron el desarrollo de actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> -Selección de las mejores estrategias desarrolladas en actividades que apuntaron a favorecer el lenguaje oral.
Elaborar una cartilla donde se incluyan las actividades efectivas implementadas en términos de competencias emprendedoras.	<ul style="list-style-type: none"> -Elaboración de una cartilla pedagógica con donde se incluyen las actividades mas efectivas aplicadas durante el proceso investigativo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Una cartilla pedagógica para docentes donde se evidencia las actividades efectivas enfocadas al emprendimiento con su respectiva planeación.

Diagnóstico de las Competencias Emprendedoras

Para conocer el estado en el que se encuentran las competencias emprendedoras en los colegios referenciados, se aplicó una encuesta a las docentes titulares, la cual arrojó los siguientes resultados:

- El 80% de las docentes desconocen acerca del emprendimiento y por tanto se evidencia poca aplicabilidad en las aulas de clase, aunque uno de los colegios en donde se lleva a cabo este proyecto tiene como énfasis el emprendimiento.
- El 10% de las docentes conocen el tema, han recibido capacitación, sin embargo carecen de la pedagogía necesaria para integrar el emprendimiento y aplicarlo en el aula de clase.
- El 10% trabaja tópicos relacionados con el emprendimiento sin planearlos adecuadamente, por lo cual surgen espontáneamente en el desarrollo de las actividades de clase

CARTILLA



INTRODUCCIÓN

La educación emprendedora hoy por hoy se ha convertido en una forma importante de desarrollar en los niños la capacidad de ser un gran líder, de tener la habilidad de trabajar en equipo, de ser creativo, innovador, tener iniciativa para así poder lograr un mayor bienestar tanto personal como familiar.

La ley 1014 “de fomento a la cultura del emprendimiento” establece la formación en competencias básicas y empresariales a través de una cátedra de emprendimiento en los niveles de educación preescolar. Es por medio de esta cartilla como el docente da un primer paso al enriquecimiento de diversos conocimientos y habilidades que le permitan ser un formador de esa cultura emprendedora en los niños de edad preescolar, por eso se hace necesario fomentar desde esta etapa una cultura emprendedora con el fin que cada niño pueda ir descubriendo por medio de las competencias emprendedoras lo que realmente quiere llegar a ser en un futuro.

En el campo del emprendimiento se ven diversas maneras de trabajar, por lo tanto esta cartilla brinda actividades que fomentan la cultura emprendedora integrando en ellas lectoescritura, matemática, ciencias, entre otras.



OBJETIVOS

- *Desarrollar competencias emprendedoras en los niños de edad preescolar.*
- *Brindar estrategias a los docentes para el desarrollo de competencias emprendedoras.*
- *Potencializar los pre-saberes de los niños, por medio de las actividades aquí planteadas*



¿COMO SE TRABAJA ESTA CARTILLA?

La cartilla "soy emprendedor" fue elaborada para que usted como docente pueda trabajar los temas de medio ambiente, el cuidado del cuerpo y los animales de una manera más fácil y divertida. Con esta cartilla usted podrá trabajar por medio de proyectos de aula con una duración de un mes por cada uno. Se puede trabajar cada actividad con una duración de 45 min aproximadamente.

Cada uno de los proyectos se trabaja con las siguientes secciones:



Para usted: en esta sección usted encontrara fundamentación conceptual, concerniente al tema a trabajar.



Para los niños: en esta parte se describirá las actividades para desarrollar con los niños.



¿Sabias que?: podrás encontrar tips enfocados al emprendimiento y al tema a trabajar.



LECTURA DE CUENTOS



DESCRIPCION Y COMPARACION DE IMAGENES



Las Profesiones

Animales de la granja



Mis cinco sentidos



JUEGOS DE MESA



Comparto, juego y aprendo

Mi mascota favorita



Creando figuras geométricas

MANUALIDADES



Animales domésticos



Creando mi palo de lluvia



Mi balón de futbol



Viviendo la navidad

PERSONIFICACIONES



Los pollos de mi cazuela



Historias bíblicas



Baile de la ranita



Jugando a ser medico.

JUEGO DE ROLES



Roles en la familia



Personajes fantásticos



DIMENSIÓN COMUNICATIVA

Estrategia	Descripción	Fuente	Actividad	Descripción
Lectura de cuentos	Consiste en brindar herramientas para que los niños tengan la capacidad de resolver problemáticas; elevar la autoestima; transmitir valores, respeto por el otro y por sí mismo; solidaridad; tolerancia a la frustración y desarrollar la creatividad.	Según Gardner citado por Armstrong (2006) plantea: "La inteligencia lingüística es la capacidad de utilizar las palabras de manera eficaz, ya sea oralmente o por escrito" (p. 18)	Cuentos para enseñar a los niños a respetar el punto de vista, esperar el turno: Mi amigo el policía. El tigre sin color Caperucita roja. La cebra Camila	La cebra Camila se trabajó como cuento participativo, el cual consistió en narrar el cuento incorporando los personajes y las partes que lo conforman poco a poco, dándole la oportunidad al niño que participe de manera activa en el cuento.

Estrategia	Descripción	Fuente	Actividad	Descripción
Observación y comentario de videos	Permite promover los procesos básicos cognitivos, a través del reconocimiento de las imágenes que emiten	Piaget citado por Stassen (2006) afirma: "el niño utiliza el pensamiento simbólico, que incluye el lenguaje para entender el mundo, el pensamiento es egocéntrico y eso hace que el niño entienda el mundo desde una sola perspectiva" (p. 47)	Profesiones: Los niños observan y describen los personajes Veterinario, futbolista, bombero, medico.	La profesión de médico se trabaja por medio de un video, donde los niños reconocían e identificaban los diferentes instrumentos, que este utiliza en su labor diaria.

Estrategia	Descripción	Fuente	Actividad	Descripción
Descripción y comparación de imágenes	Permite la formulación de hipótesis, capacidad de proponer y resolver posibles preguntas.	Piaget citado por Stassen (2006) dice: “La imaginación florece y el lenguaje se convierte en un medio importante de autoexpresión y de influencia de otros” (p. 47)	Proyecto de las profesiones, y la naturaleza, las imágenes se han utilizado como estrategia para hacer diferencias y reconocimiento de las cosas que observamos.	Estas imágenes se trabajaron para realizar diferencias entre el vestuario y los utensilios que utilizaban los personajes que encarnaban ese proyecto; permitiendo que el niño formulara preguntas, propusiera y de la misma manera pudiera resolver preguntas problematizadoras.

DIMENSIÓN SOCIO-AFECTIVA

Estrategia	Descripción	Fuente	Actividad	Descripción
Juego de roles	Promueve la creatividad, la imaginación, permitiendo asumir papeles diferentes.	“El juego de roles es una de las etapas por las que atraviesa la evolución del juego, Piaget la ubica en el “Estadio II 4-7 años caracterizado por desaparición de la deformación de la realidad, representación colectiva de la realidad; comienzo del simbolismo colectivo”.(p.78)	Profesiones: médicos, policía, bombero.	Las profesiones se trabajaron por medio del juego de rol, en el cual el niño creaba su propio personaje para poder darle vida, logrando así que el niño asumiera este papel que se ve en su diario vivir.

Estrategia	Descripción	Fuente	Actividad	Descripción
Personificaciones	Permite ubicarse en el lugar del otro, realizando actividades que implican pensar como otras personas.	El hecho de proponer juegos colectivos representa en principio una forma de fomentar la capacidad de romper con el egocentrismo y valorar las formas ajenas de percibir la realidad.	Los niños se disfrazan, se pintan y desfilan caracterizando a un personaje elegido. Establecen vínculos entre dos o más personajes. Se crea una historia grupal y se le pone música y sonido.	Esta actividad permitió por medio de una canción llamada “sinfonía inconclusa de la mar”, que los niños encarnaran un personaje.

DIMENSIÓN CORPORAL

Estrategia	Descripción	Fuente	Actividad	Descripción
Representaciones con el cuerpo	Permite identificar las diferentes partes del cuerpo y a su vez poderlas representar, de igual modo exige utilizar la imaginación para así apropiarse de lo que se esta representando, reforzando la identidad y esquema corporal.	Gardner citado por Armstrong (2006) dice: "Dominio del propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos... y facilidad para utilizar las manos en la creación o transformación de objetos..." (p. 19)	Esta estrategia ayuda a que el niño además de reconocer su esquema corporal, utilice su cuerpo como medio para expresar sus sentimientos, pensamientos y desarrollar también su creatividad por medio de las siguientes temáticas: Marinero, flamenco, ciclo de vida.	La actividad del Marinero permitió al niño que a través de esta profesión representara por medio de su cuerpo, toda lo que hace esta persona. Por medio de una canción los niños identificaron la profesión, utilizaron la imaginación para luego representarlo.

DIMENSIÓN COGNITIVA

Estrategia	Descripción	Fuente	Actividad	Descripción
Juegos de Mesa	Permiten desarrollar el pensamiento científico y crítico de los niños, brindando herramientas para que atraviesen las etapas del pensamiento que plantea Piaget.	Para Piaget (2003) “el número es una síntesis de dos relaciones: la clasificación y la seriación. Estas relaciones constituyen estructuras lógico-matemáticas indispensables para la conceptualización del número ” (p.63)	Actividades donde se resalta la capacidad de clasificar dándole al niño la posibilidad de pensar. De igual modo se evidencian actividades de memoria por medio de rompecabezas donde el niño debe analizar y pensar para así ubicar las fichas en el lugar correcto.	La actividad del juego y aprendo por medio del sentido del gusto consistió en aprender a clasificar y diferenciar entre las frutas y los dulces, para así poder seriar los elementos dando como resultado que los niños desarrollen un pensamiento más científico.

CONCLUSIONES

Se Incorporaron de diversas estrategias y actividades que permitieron enriquecer el desarrollo de competencias emprendedoras.

Los aportes teóricos de **Piaget**, permitieron consolidar las bases para el desarrollo de nuevas alternativas partiendo, de las etapas del desarrollo en la que el niño se encuentra.

Lo planteado por **Gardner** en cuanto a las inteligencias múltiples, permitieron fortalecer el desarrollo integral a través de nuevas alternativas de trabajo.

La utilización de material didáctico en la ejecución de las estrategias permitió captar la atención y el interés de los niños y niñas en las actividades, para que estas fueran exitosas.

Las actividades deben ser diseñadas teniendo en cuenta la edad, la cultura y las competencias que se van a fomentar, utilizando estrategias donde el niño sea protagonista de sus ideas

RECOMENDACIONES

Para el colegio:

- Las instituciones deben capacitar a los docentes para que así adquieran habilidades y competencias, que les permitan mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje sobre las competencias emprendedoras.
- Los docentes deben planear actividades en donde las estrategias permitan fomentar el desarrollo de competencias emprendedoras.

Para futuras investigadoras:

- Que involucren a los padres de familia para que sean parte activa del proceso de desarrollo y adquisición de habilidades emprendedoras en los niños.

BIBLIOGRAFÍA

Andre, Christophe (2008) *Practicas de autoestima*. Kairós, Barcelona España, ICBN 978-84-7245-648-8

Antunes, C.(2006) *Estimular las inteligencias múltiples: que son, como se manifiestan, como funciona*. Narcea, Madrid, España. Quinta edición

Armstrong, Thomas, (2006) *Inteligencias múltiples en el aula: Guía práctica para educadores*, Book print, España.

Bonals Jhon, Sanchez Manuel *Manual del asesoramiento psicopedagógico* Editorial grao 2007, España

Castañeda, Luis (2002) *Pensar tarea especial de líderes y gerentes*, Poder, México.

Civarolo, M. M. (2010). *Bleichmar, Gardner y Piaget : apreciaciones sobre la inteligencia*. Villa maria.

Congreso de la Republica de Colombia. (2006). *Ley 1014 De Fomento a la Cultura Del Emprendimiento*. Gobierno Nacional de Colombia.

Elliott, J(2000) *El cambio educativo desde la investigación acción*, Edición 3, Morata, Madrid.

Elliott, Jhon (2005) *La investigación acción en educación* , Edición 5, Morata, Madrid.

Gardner, H. (1993). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. University of Michigan Press.

Gardner, H. (2003). *La inteligencia emocional en el aula*, Edicion 1, Argentina, Troquel

Gardner, H (2005) Las cinco mentes del futuro. Paidós, Barcelona, España

Gardner, H (1998) *Mentes líderes: Una anatomía del liderazgo*, Paidos, Barcelona

González, E. G. (1999). *Piaget la formación de la inteligencia*. México: Trillas .

Kohan, Walter y Vera Washam (2000) *Filosofía para niños* discusiones y propuestas, Novedades educativas, Brasil.

Mcelwee, G. (2006). *Farmers as entrepreneurs: developing competitive skills*. Journal of Developmental Entrepreneurship, Syracuse University, USA.

Navarro, Vicente (2002) *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*, INO Producciones, S.A, Barcelona España.

O'connor, Joseph. 1997, *Introducción al pensamiento sistémico*, 1998, Ediciones Urano, Barcelona, España.

Ortiz de Maschwitz, E. (1999) *Inteligencias multiples en la educación de la persona*. Bonum, Buenos Aires, Argentina

Piaget, Jean (1976): *Investigaciones sobre la contradicción*. Siglo XXI. Madrid.

Piaget, J. (1978). *The psychology of intelligence*. New Jersey: Littlefield Adams

Piaget, J (1981). *Infancia y aprendizaje*. Recuperado: 01-09-2012 En:
http://scholar.google.com/scholar?as_vis=0&q=piaget++estadios&hl=es&as_sdt=0

Rao Jao, Chuan Fran (2012) *Innovacion 2.0 ¿Porque cuando hablamos de innovación nos olvidamos de las personas?* Profic, Barcelona.

Ruiz, Jesús V & Omeñaca, Raúl (2005) *Juegos cooperativos y educación física*, A&M graphic, Barcelona España.

Sagi, Luis, (2006) *Gestión por competencias*, Esic, Madrid, España

Senge Peter (1999) *Dialogue and the Art of Thinking Together: A Pioneering Approach to Communicating in Business and in*, Editorial, Doubleday.

Stassen, Kathleen, (2007) *Psicología del desarrollo: Infancia y adolescencia*, Panamericana, España.

Uribe, A. & otros(2006) . *Niños empresarios en la costa Caribe colombiana*. Universidad del Norte (Barranquilla)

Weinten Wayne 2008) *psicología temas y variaciones Cegage learnig escritor*



Comparación de la Actividad Emprendedora Total en el GEM.

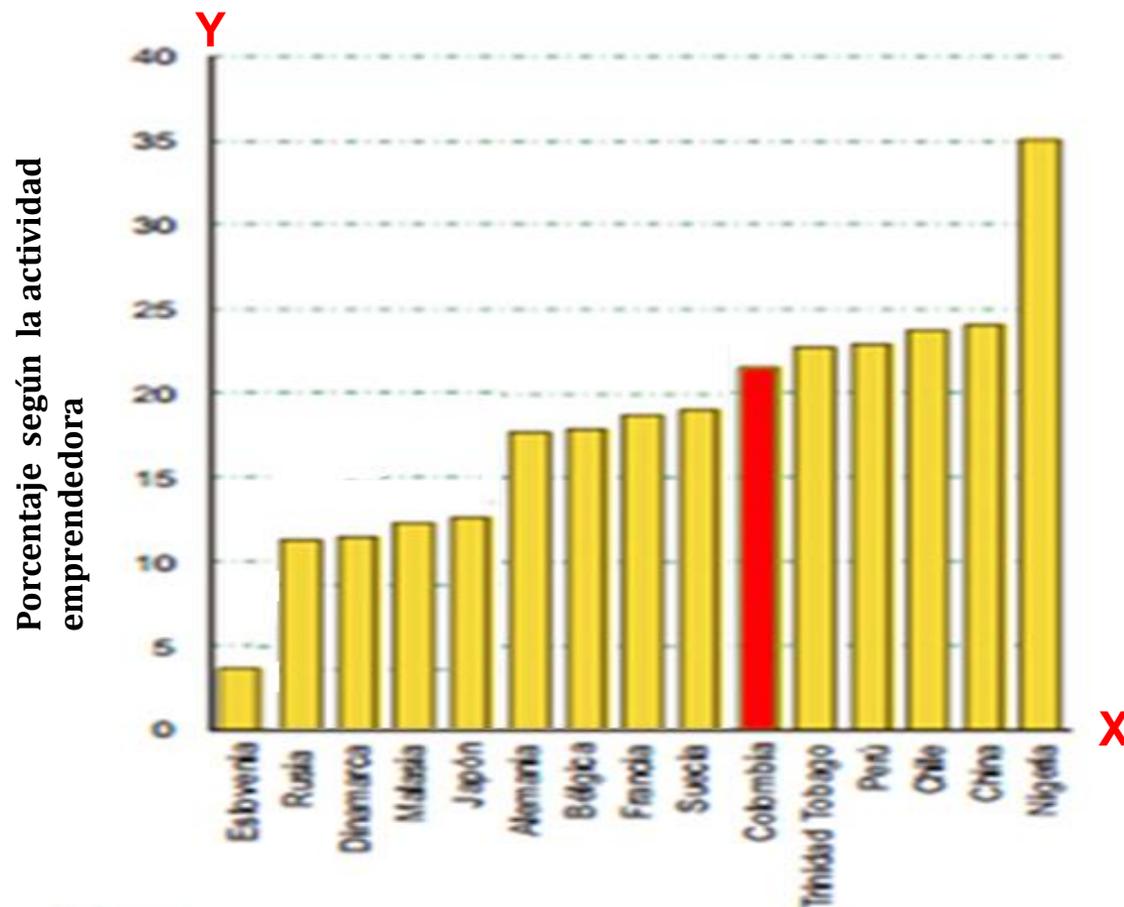


GRÁFICO 1. TEA (2011).

Países que participaron en la investigación

Emprendimiento por niveles de educación

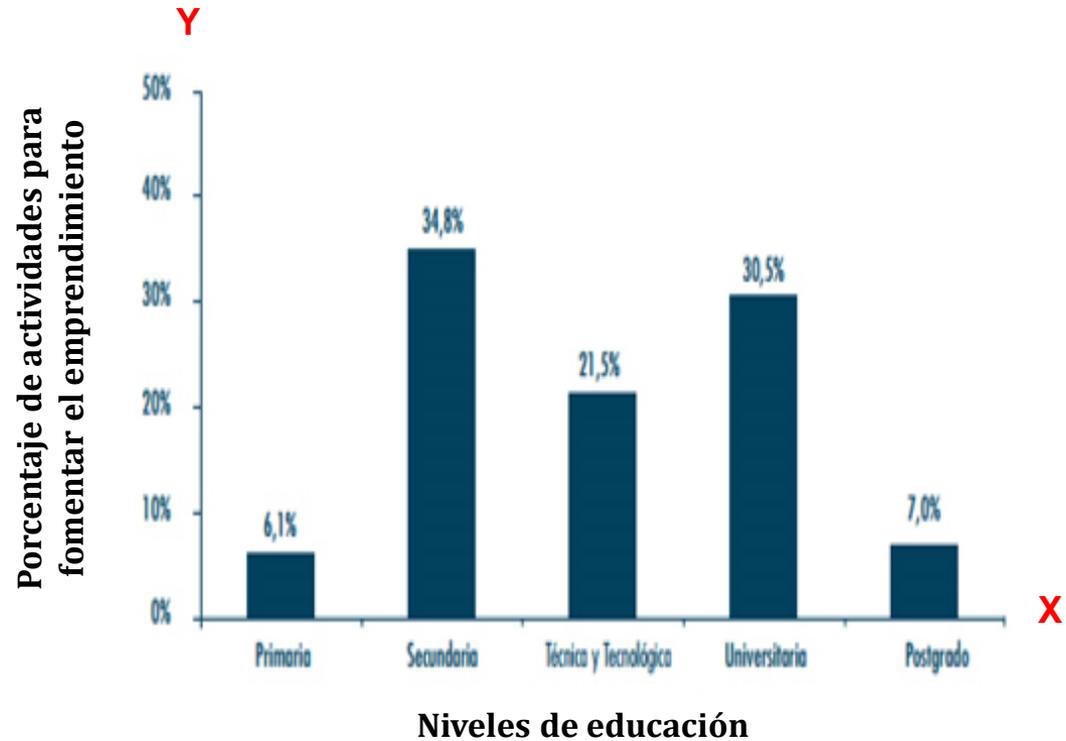


Grafico 8. GEM (2011)

COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS

Martínez F (2008): “hacen referencia a características individuales (aptitudes y rasgos de personalidad) que puestas en práctica facilitan la adquisición de conocimientos, por medio de la educación, dando lugar a comportamientos que permiten resolver con éxito las diferentes problemáticas, tanto laborales como sociales que presenta la vida en sociedad”. (p.256)

EMPRENDIMIENTO

Marulanda, J (2009) “es una de las características que determina el crecimiento, la transformación y el desarrollo de una región o un país, siendo el ser humano el principal pilar”. (pág.. 1)