

# **PROYECTO TRANSVERSAL DE EMPRENDIMIENTO Y TECNOLOGIA**

**YESICA LORENA FUNEME ARIAS**

**NICOLAS MIRQUEZ RODRIGUEZ**

**DOCENTES**

**INSTITUCION EDUCATIVO COLEGIO MARIA MONTESSORI**

**ESPINAL-TOLIMA**

**2025**

<b>TECNOEMPRENDE</b> <b>“Innovación y futuro en acción”</b>					
<b>PROYECTO TRANSVERSAL DE EMPRENDIMIENTO Y TECNOLOGIA</b>					
<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA:</b>		<b>INSTITUCION EDUCATIVA COLEGIO MARIA MONTESSORI</b>			
<b>JORNADA:</b>	<b>MAÑANA</b>	<b>GRADO:</b>	<b>LOS NIVELES PRE-ESCOLAR, PRIMARIA, SECUNDARIA Y MEDIA.</b>		
<b>DOCENTE RESPONSABLE:</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• YESICA LORENA FUNEME ARIAS</li> <li>• NICOLAS MIRQUEZ RODRIGUEZ</li> </ul>			
<b>ESTRUCTURA DEL PPA</b>					
<b>1. CONTEXTUALIZACIÓN</b>					
<b>Introducción</b> <p>El área de Emprendimiento y Tecnología tiene como objetivo planear, diseñar y ejecutar actividades que fomenten en los niños y jóvenes un espíritu empresarial y social. Esto busca favorecer la generación de ideas, de negocio e iniciativas productivas, comerciales o de prestación de servicios. Además, se pretende brindar a los estudiantes las herramientas necesarias para crear y administrar una empresa, contribuyendo así a que puedan soñar y preservar en sus objetivos.</p> <p>Este enfoque no solo se centra en el desarrollo empresarial, sino también en el crecimiento personal de los educandos, potenciando habilidades como el liderazgo y el trabajo en equipo. La formación para el emprendimiento, se orienta hacia el desarrollo de competencias básicas, laborales, ciudadanas y empresariales dentro del sistema educativo formal. Se busca articular esta formación con el sector productivo para que, al finalizar sus estudios de educación media, los estudiantes cuenten con los conocimientos necesarios para generar sus propios ingresos mediante la creación de su propia empresa o para desempeñarse eficientemente en una unidad productiva.</p>					

Para lograrlo, se deben generar estrategias que garanticen la adquisición de estas habilidades a través del uso de herramientas didácticas e interactivas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estas herramientas no solo favorecen el aprendizaje, sino que también estimulan a niños y jóvenes a alcanzar su máximo potencial.

Las TIC pueden considerarse instrumentos dinamizadores que facilitan la gestión del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, la enseñanza del emprendimiento desde la educación preescolar puede beneficiarse enormemente al integrar proyectos transversales que utilicen estas tecnologías.

## **1. Entorno Institucional y Objetivos del Proyecto**

### **1.1. Filosofía y Enfoque del Colegio**

El Colegio María Montessori, ubicado en Espinal, Tolima, se basa en los principios Montessori, que promueven la autonomía, el aprendizaje activo y la exploración del entorno. Este enfoque es ideal para la implementación de un proyecto que integra el emprendimiento y la tecnología, permitiendo que los estudiantes desarrollen habilidades prácticas y teóricas en un ambiente que fomenta la creatividad y la innovación.

### **1.2. Propósitos Específicos del Proyecto**

El área de Emprendimiento y Tecnología tiene como objetivo planificar, diseñar y ejecutar actividades que despierten en los niños y jóvenes un espíritu empresarial y social. Este enfoque favorece la generación de ideas de negocio y la creación de iniciativas productivas, de comercialización y de prestación de servicios. Además, busca el crecimiento personal de los estudiantes, potenciando su liderazgo y capacidad de trabajo en equipo.

## **2. Formación para el Emprendimiento y su Relevancia**

### **2.1. Cultura Emprendedora en el Sistema Educativo**

La formación en emprendimiento en el sistema educativo formal tiene como meta el desarrollo de competencias básicas, laborales, ciudadanas y

empresariales. Estas competencias se articulan con el sector productivo, de modo que los estudiantes, al finalizar sus estudios de educación media, puedan generar sus propios ingresos a través de la creación de empresas o desempeñarse eficientemente en unidades productivas.

## **2.2. Habilidades y Competencias Desarrolladas**

El proyecto busca no solo el desarrollo de habilidades empresariales, sino también el fortalecimiento del liderazgo, el trabajo en equipo y el crecimiento personal. Los estudiantes adquieren conocimientos para la creación y administración de empresas, lo que les permite soñar y perseverar en sus objetivos, y los prepara para enfrentar retos futuros de manera autónoma y colaborativa.

## **3. Estrategias de Implementación y Metodologías Activas**

### **3.1. Uso de las TIC en la Educación Emprendedora**

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se utilizan como herramientas didácticas e interactivas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el contexto del emprendimiento, las TIC son instrumentos dinamizadores que estimulan a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial, desde la educación preescolar hasta la media.

### **3.2. Metodologías Activas y Proyectos Transversales**

El proyecto se fundamenta en metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Design Thinking, adaptadas a cada nivel educativo. Estas metodologías permiten que los estudiantes aprendan mediante la práctica y la resolución de problemas reales, lo que fomenta el desarrollo de habilidades críticas y creativas.

### **3.3 Integración de la Tecnología en la Formación para el Emprendimiento**

La tecnología desempeña un papel fundamental en el desarrollo de proyectos de emprendimiento, ya que potencia las capacidades creativas, organizativas y de gestión en los estudiantes. En el marco de la formación emprendedora, se promueve el uso de herramientas digitales que permiten planificar, diseñar y ejecutar una idea de negocio de manera más eficiente y profesional.

A través del uso de programas informáticos y aplicaciones digitales, los estudiantes podrán elaborar documentos claves para la creación de su empresa como la misión, visión, logotipo y eslogan, utilizando editores de texto, presentaciones, plataformas de diseño gráfico como Canva, Adobe Express, entre otras. Asimismo, la estructura publicitaria de los servicios que ofrece la empresa se desarrollará en medios digitales, utilizando herramientas de difusión como redes sociales, páginas web escolares o videos promocionales.

En cuanto al control administrativo y contable, se implementarán hojas de cálculo (Excel o Google Sheets) para registrar y calcular ingresos, egresos, costos, utilidad y necesidades de inversión. Esta digitalización permitirá un mejor manejo de la información, facilitando el análisis financiero del proyecto y fomentando habilidades tecnológicas fundamentales para el mundo empresarial actual.

De igual forma, todo el proyecto empresarial se gestionará de manera digital: desde la planificación de actividades y cronogramas hasta la presentación de informes, almacenamiento en la nube y uso de plataformas colaborativas como Google Drive, Trello o Notion. Esta organización basada en tecnología no solo permite una mejor comunicación entre los integrantes del grupo, sino también el desarrollo de competencias digitales esenciales para la vida profesional

## **2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

**¿Cómo desarrollar en los estudiantes del colegio María Montessori de grado preescolar al grado undécimo actitudes positivas frente a las competencias laborales y empresariales para el emprendimiento de acuerdo con su edad, necesarias que le ayuden a identificar claramente sus actitudes y aptitudes para su buen desempeño en la sociedad, mejorando así la calidad de vida?**

Para fomentar la cultura del emprendimiento es preciso que se inicie un proceso desde los primeros años de vida de las personas. Este proceso debe contemplar estrategias encaminadas a llevar al educando al convencimiento que mediante la creación de proyectos transversales se puede llegar a triunfar tanto en lo personal como lo económico.

No obstante, para que las normativas desarrollen de manera exitosa, se debe contar con docentes dispuestos a impartir la enseñanza del emprendimiento, usando diferentes estrategias y metodologías, así como los canales digitales y/o materiales necesarios que permitan adquirir habilidades dentro de cualquier área del saber, siendo la educación una de las principales herramientas por medio de las cuales se puede impartir el conocimiento de manera inmediata y temprana en los niños en edad escolar.

Adicionalmente, existen muchas dificultades que no permiten que la enseñanza del emprendimiento sea efectiva dentro de las instituciones educativas tanto públicas como privadas de nuestro país que pueden ser:

- No hay respaldo de políticas educativas claras.
- La educación emprendedora se deriva de la autoformación.
- Falta de disciplina.
- Falta de organización y comunicación.

Es por esa razón, que nuestro sistema educativo pretende a través de la aplicación del proyecto transversal de emprendimiento junto con tecnología, formar estudiantes que desde preescolar reciban unos elementos que le sirvan, para generar ideas y empoderarse de su vida.

### **3. JUSTIFICACIÓN**

El emprendimiento se define como la actitud y aptitud que permite a las personas asumir nuevos retos y proyectos, impulsándolas a avanzar más allá de sus logros actuales. Esta búsqueda de superación es lo que genera insatisfacción con el estado actual y motiva a las personas a alcanzar mayores objetivos.

En la actualidad, nos enfrentamos a una sociedad cada vez más competitiva y capacitada en comparación con hace dos décadas. Los jóvenes que finalizan su educación básica, bachillerato e incluso su formación profesional se encuentran con la dura realidad de un mercado laboral con escasas vacantes. Muchos optan por iniciar sus propios negocios, pero a menudo estos solo tienen éxito temporalmente, generando pérdidas en lugar de

ganancias. Esta situación contribuye al desempleo y subempleo entre los jóvenes, lo que acarrea altos costos sociales y económicos.

Ante este panorama, es crucial fomentar una articulación efectiva entre la educación y el desarrollo de competencias emprendedoras. Para lograr este objetivo, se implementará un Ambiente Virtual de Aprendizaje. Esta herramienta no solo rompe las barreras del espacio y del tiempo, sino que también motiva significativamente a los estudiantes y se vuelve indispensable para enfrentar los desafíos actuales del emprendimiento.

#### 4. COMPETENCIAS

- **Intelectuales:** Comprenden aquellos procesos de pensamiento que el estudiante debe usar con un fin determinado, como toma de decisiones, creatividad, solución de problemas, atención, memoria y concentración.
- **Personales:** Se refieren a los comportamientos y actitudes esperados en los ambientes productivos, como la orientación ética, dominio personal, inteligencia emocional y adaptación al cambio.
- **Interpersonales:** Son necesarias para adaptarse a los ambientes laborales y para saber interactuar coordinadamente con otros, como la comunicación, trabajo en equipo, liderazgo, manejo de conflictos, capacidad de adaptación y pro actividad.
- **Organizacionales:** Se refieren a la habilidad para aprender de las experiencias de los otros y para aplicar el pensamiento estratégico en diferentes situaciones de la empresa, como la gestión de la información, orientación al servicio, referenciarían competitiva, gestión y manejo de recursos y responsabilidad ambiental.
- **Tecnológicas:** Permiten a los jóvenes identificar, transformar e innovar procedimientos, métodos y artefactos, y usar herramientas informáticas al alcance. También hacen posible el manejo de tecnologías y la elaboración de modelos tecnológicos.
- **Empresariales y para el emprendimiento:** Son las habilidades necesarias para que los jóvenes puedan crear, liderar y sostener unidades de negocio por cuenta propia. Por ejemplo, la 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 y mercadeo y ventas.

## 5. OBJETIVOS

### **Objetivo General.**

Desarrollar en los estudiantes un espíritu empresarial, tecnológico y social, capacitándolos para generar ideas de negocio, elaboración de productos tecnológicos e iniciativas productivas, de comercialización y prestación de servicios.

El proyecto también busca brindar las herramientas necesarias para que los estudiantes aprendan a crear productos tecnológicos como: prototipos, energía renovables y productos en base a circuitos electrónicos y administrar empresas, fomentando su capacidad de soñar y perseverar en sus objetivos.

### **Objetivos específicos:**

- Fomentar la creatividad y la innovación: Promover el desarrollo de ideas tecnológicas innovadoras que resuelvan problemas reales del mercado y contribuyan al crecimiento de nuevas empresas.
- Desarrollar habilidades tecnológicas: Capacitar a los participantes en el uso de herramientas y plataformas tecnológicas clave para el desarrollo de productos, servicios y soluciones empresariales.
- Impulsar el emprendimiento digital: Apoyar a los emprendedores en la creación de modelos de negocio digitales, a través del uso de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, el blockchain y el Internet de las Cosas (IoT).
- Fomentar la colaboración interdisciplinaria: Crear un entorno de trabajo que reúna conocimientos y habilidades de distintas disciplinas (tecnología, marketing, finanzas, etc.) para abordar proyectos emprendedores de forma integral.
- Desarrollar un plan de negocios tecnológico: Guiar a los participantes en la creación de un plan de negocios que integre estrategias de tecnología y emprendimiento, asegurando su viabilidad en el mercado actual.
- Promover la sostenibilidad en el emprendimiento: Incentivar el uso de la tecnología para crear negocios con impacto positivo en la sociedad y el medio ambiente, promoviendo prácticas empresariales sostenibles.

## 6. CONCLUSION

El Proyecto Transversal de Emprendimiento y Tecnología del Colegio María Montessori del Espinal, Tolima, se plantea como una estrategia educativa integral que prepara a los estudiantes para los retos del futuro. Este proyecto combina teoría y práctica, tecnología y creatividad, centrando a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje y fomentando el desarrollo de competencias, tecnológicas y empresariales claves para la vida y el trabajo en el siglo XXI.

### FASES

<b>Fase</b>	<b>Periodo</b>	<b>Actividad</b>
1. Ideación	Feb - Mar	Lluvia de ideas, DOFA, plan de negocio
2. Diseño	Abril - Junio	Marca, logo, prototipos tecnológicos
3. Producción	Jul - Ago	Elaboración productos, ensayo de ventas
4. Exposición	Semana Cultural	Feria de emprendimiento y tecnología

Distribución de productos				
GRADO	PRODUCTO	PRECIO	RECOLECCION	GANANCIA
Preescolar:	Conos de Helado	2.500	50 unidades	33.500
Primero A:	Chocolatinas	500 a 2.000	80 unidades	25.000
Primero B:	Postres de oreo	3.000	50 unidades	55.000
Segundo A:	Maíz pira	1.000	50 unidades	35.000
Segundo B:	Arroz con leche	5.000	30 unidades	100.000
Terceros	Obleas	2.000 a 5.000	100 unidades	160.000
Cuarto:	Gelatinas	2.000	65 unidades	110.000
Quinto A:	Postres de frutas	1.500	50 unidades	25.000
Quinto B:	Mango Biche	2.500	50 unidades	64.000
SEDE 2, TOTAL: 607.500				
Sexto:	Fresas con crema	3.500	40 unidades	120.000
Séptimo A:	Salchipapa	6.500	35 unidades	Pendiente
Séptimo B:	Figuras en cemento	8.000	10 unidades	Pendiente
Octavo A:	Flan	4.500	20 unidades	30.000
Noveno A:	Conos de helados	4.500	30 unidades	12.600
Noveno B:	Gomitas enchiladas	6.500	30 unidades	44.000
Decimo:	Mango biche	1.500 a 2.000	50 unidades	50.000
Once:	LOGISTICA			

## 7. CRONOGRAMA DE ACCIONES Y EVIDENCIAS

ACCION	PARTICIPANTE	FECHAS DE EJECUCION	RECURSOS UTILIZADOS
Abarcar conceptos del emprendimiento y la Tecnología.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes</li> <li>• Docentes</li> </ul>	Desde el 27 de febrero al 28 de marzo del 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TIC</li> <li>• Material didáctico</li> </ul>
Inicialización de proyectos empresariales y tecnológicos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes</li> <li>• Docentes</li> </ul>	Se desarrolla en el transcurso del 1° periodo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TIC</li> <li>• Material didáctico</li> </ul>
Realización artesanal de herramientas tecnológicas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes</li> <li>• Padres de familia</li> <li>• Docentes</li> </ul>	Se desarrolla en el transcurso del 2° y 3° periodo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales reciclables</li> <li>• Recurso económico de los padres de familia</li> <li>• Recursos audio visuales</li> </ul>
Elaboración y construcción de las micro empresa, como la misión, visión, logotipo, eslogan, objetivos, DOFA, introducción, justificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes</li> <li>• Docentes</li> </ul>	Se ejecuta en el transcurso del 2° y 3° periodo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos audiovisuales</li> <li>• Recursos de clase</li> </ul>
<b>Muestra y selección de productos empresariales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiantes</li> <li>• Docentes</li> <li>• Padres de familia</li> </ul>	Se ejecuta en el transcurso del mes de agosto la distribución, de los productos que se encargara cada grado,	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso económico de la institución</li> </ul>

<p>Exaltación y muestra, de feria tecnológica- empresarial de todo lo visto y elaborado de los dos proyectos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docentes</li> <li>• Administrativos</li> <li>• Estudiantes</li> <li>• Padres de familia</li> </ul>	<p>Se ejecuto en la semana cultural, miércoles, 02 de octubre.</p>	<p>Recurso económico de los padres de familia.</p>
---	---	--	--

**DISTRIBUCION DE UBICACION SEDE 2 PRIMIARIA**



## ANEXOS







