

**Tesina – Julia Alejandra Pérez**



**Universidad Tecnológica Nacional  
Facultad Regional Resistencia  
Licenciatura en Tecnología Educativa**

**Tesina**

***“Implementación del software de simulación “Plan de Negocios” y su afectación en la motivación y el aprendizaje de contenidos (conceptuales y procedimentales) referidos al diseño de la componente financiera de Proyectos de Microemprendimiento en los estudiantes de 6to año 1era división del Instituto Kid’s School”***

**Tesista**

**Julia Alejandra Gabriela Pérez**

**Director**

**Juan Carlos Centurión**

**Resistencia, Año 2016-2017**

**Tesina de Investigación presentada dentro de  
la normativa del Programa de Estudios de la  
Universidad Tecnológica Nacional como requisito  
obligatorio para la obtención del Título de  
Licenciado en Tecnología Educativa.**

*AGRADECIMIENTO*

Quisiera expresar mis sentimientos de gratitud hacia todas aquellas personas que me apoyaron de distintas maneras en la ejecución y finalización de este trabajo.

Debo agradecer de manera especial al Profesor Juan Carlos Centurión por aceptarme para realizar esta tesis bajo su dirección. Su apoyo y confianza en mi trabajo y su capacidad para guiar mis ideas ha sido un aporte invaluable, no solamente en el desarrollo de esta tesis, sino también en mi formación como investigador.

A mis compañeros de carrera que transcurrimos juntos todo este proceso y que compartimos momentos muy agradables.

A mi familia, mi esposo y mi hija que me apoyaron y alentaron para cumplir con este objetivo tan caro para satisfacción personal y desarrollo profesional.

A mis amigos y colegas docentes por estar allí, escuchándome y compartiendo conmigo mis ilusiones y preocupaciones.

Y a mis estudiantes que cada día me permiten ser mejor docente, aportando con pequeños granos de arena mi formación y mis expectativas futuras.

## ÍNDICE

AGRADECIMIENTO.....	3
INTRODUCCIÓN.....	7
JUSTIFICACIÓN.....	9
JUSTIFICACIÓN TEÓRICA .....	9
JUSTIFICACION METODOLÓGICA .....	10
JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
ENUNCIADO DEL PROBLEMA.....	11
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	11
OBJETO DE ESTUDIO .....	12
PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN .....	12
PREGUNTA GENERAL .....	12
PREGUNTAS ESPECÍFICAS .....	12
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
OBJETIVO GENERAL .....	13
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	14
CAPÍTULO 1: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BASADAS EN APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS .....	14
1.1 La Motivación Como Condición Indispensable Para El Aprendizaje Significativo.....	16
1.2 El aprendizaje de diversos contenidos curriculares.....	17
CAPÍTULO 2: LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN .....	20
2.1 Revoluciones Tecnológicas .....	21
2.2 Las Competencias Informacionales Y Digitales .....	25
2.2 Nativos Digitales De La Generación Z.....	26
2.3 El Lugar De Las Nuevas Tecnologías En La Escuela .....	26
CAPÍTULO 3: COMPORTAMIENTO ORGANIZACIONAL.....	28
3.1 Elementos Básicos .....	29
3.2 Las Decisiones Estratégicas Y El Desempeño De La Organización.....	32

## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

3.3 Agentes Que Intervienen En Las Actividades De Las Organizaciones (Stakeholders)	33
CAPÍTULO 4: LOS MICROEMPRESIMIENTOS .....	34
4.1 Antecedentes. Conceptos Fundamentales .....	34
4.2 ¿Qué Son Las Microempresas? .....	36
4.3 Clasificación De Las Microempresas .....	39
CAPÍTULO 5: PLAN DE MICROEMPRESIMIENTO O PLAN DE NEGOCIO .....	40
5.1 Contenidos Del Plan De Negocio .....	41
5.2 Cronograma De Actividades Planificadas .....	42
CAPÍTULO 6: COMPONENTE FINANCIERA DEL PLAN DE NEGOCIO .....	43
6.1 El Sub Sistema Financiero .....	43
6.2 La Gestión Financiera En La Empresa .....	46
6.3 Planeamiento Financiero: Presupuesto .....	46
6.4 Planes Y Presupuestos De Los Microempresimientos .....	49
CAPÍTULO 7: LOS SIMULADORES .....	52
7.1 Implementación De Los Simuladores Como Herramienta Pedagógica .....	52
7.2 Simuladores En La Construcción De Planes De Negocios .....	53
7.3 Software Simulador Económico Financiero De Plan De Negocio K2 Software .....	55
CAPÍTULO 8: PROPUESTA TPACK: INTEGRACIÓN DE LAS DIMENSIONES CURRICULAR, PEDAGÓGICO-DIDÁCTICA Y TECNOLÓGICO .....	56
8.1 El PCK De Shulman .....	56
8.2 El Modelo TPACK De Koehler Y Mishra .....	58
MARCO METODOLÓGICO .....	61
ENFOQUE Y TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	61
POBLACIÓN Y MUESTRA .....	63
MÉTODOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN .....	64
CRONOGRAMA, RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES .....	66
CRONOGRAMA .....	66
RECURSOS HUMANOS .....	66
RECURSOS MATERIALES .....	66
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	67

## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

RESULTADOS OBSERVACIÓN .....	67
Conclusión Observación: .....	72
RESULTADOS TABULACIÓN ENTREVISTAS.....	73
Conclusión Entrevistas.....	75
RESULTADOS TABULACIÓN ENCUESTA.....	77
GRÁFICOS ESTADÍSTICOS .....	81
Conclusión Encuestas .....	89
RESULTADOS FINALES.....	91
BIBLIOGRAFÍA.....	94
<b>ANEXO</b> .....	97
MODELO DE OBSERVACIÓN.....	98
MODELO DE ENTREVISTA .....	99
MODELO DE ENCUESTA.....	101
COMPONENTE FINANCIERA DEL PLAN DE NEGOCIO .....	104
Costos Fijos .....	104
Costos Variables.....	105
PUNTO DE EQUILIBRIO .....	108
PRESUPUESTOS.....	108
IMAGENES DE PANTALLAS DEL PROGRAMA K2 SOFTWARE.....	110
Sobre Krukke .....	111
Nombre del emprendimiento.....	111

## **INTRODUCCIÓN**

La presente investigación se desarrolla en el área de la Tecnología Educativa dentro de la temática de la implementación del Software de simulación “Plan de Negocio” de K2 Software en la confección de la componente financiera de Proyectos de Microemprendimiento.

Sobre el cuál se plantea el siguiente problema: la implementación del software de simulación “Plan de Negocios” y su afectación en la motivación y el aprendizaje de contenidos (conceptuales y procedimentales) referidos al diseño de la componente financiera de Proyectos de Microemprendimiento en los estudiantes de 6to año 1era división del Instituto Kid’s School.

El objetivo general es describir el modo en que la utilización de este software de simulación afecta la motivación de los estudiantes favoreciendo la asimilación de contenidos (conceptuales y procedimentales) referidos al diseño de la componente financiera de Proyectos de Microemprendimiento.

Dentro de la Fundamentación Teórica se analiza el modelo didáctico constructivista y como se llega al aprendizaje significativo. Aquí se detalla los aportes de las teorías de Piaget, Vigotsky y Ausubel. Dentro de este marco de referencia se describen aportes realizados por otros autores como Díaz y Hernández al realizar estudios en situaciones escolares y destacan los momentos didácticos que deben cumplirse en el aula para que se produzca el autoaprendizaje.

La motivación juega un papel muy importante, como lo destaca Sprinthall, y propone que los docentes deben generar este tipo de situación en sus clases.

Como el enunciado del problema de esta investigación es la afectación y motivación en el aprendizaje de contenidos conceptuales y procedimentales se analizan los mecanismos en los aprendizajes de los diferentes contenidos enunciados y como ellos se complementan para lograr el aprendizaje significado.

Aquí llegamos al sujeto de esta investigación, jóvenes de la generación Z que viven en lo que varios autores como Trejo Delarbre y Castells denominan “La Sociedad de la Información”. Caracterizada por la revolución tecnológica de las TIC y su influencia en la sociedad y, por lo tanto, en la educación. Con una breve reseña histórica se describen las tres revoluciones tecnológicas que dieron la base de los conocimientos y habilidades con que contamos hoy.

También se abordan los cambios producidos en la forma de enseñar y aprender, y las nuevas formas que aparecen y se perfilan como consecuencia del avance tecnológico. Además la nueva figura del docente, que renueva y afirma su presencia en el proceso educativo.

Este Proyecto expone la necesidad de la implementación de esta tecnología en el hacer docente, como por ejemplo el uso de software de simulación para el aprendizaje de determinados contenidos tanto conceptuales como procedimentales.

## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

Se puede apreciar en uno de los capítulos las ventajas de los juegos de simulación como herramienta pedagógica justificando con casos testigo en diferentes áreas del conocimiento y haciendo hincapié en la construcción de planes de negocio.

Se incluyen además en la fundamentación teórica todo lo que se refiere al ámbito organizacional, ya que este sector está muy vinculado al área donde se concretará la aplicación de los conocimientos y procedimientos adquiridos.

Conocimiento sobre la estructura de las organizaciones, su clasificación y los agentes externos que condicionan su funcionamiento. Allí se analiza el planeamiento estratégico a seguir para el logro de los objetivos organizacionales.

Dentro del ámbito de las organizaciones, se profundiza en los microemprendimientos, una breve revisión de la importancia que tienen en nuestra sociedad y en las actividades productivas del país.

Para finalizar la componente teórica se describe al contenido que se va a enseñar, en este caso la gestión financiera de los Proyectos de Microemprendimiento y en qué consiste un Plan de Negocio, el cual es el proyecto que se lleva a cabo y que se prepara con el objetivo de participar en la Feria Provincial de Emprendimientos Educativos en la provincia de Corrientes.

Además se agrega un capítulo donde se integra todo lo analizado bajo la Propuesta TPACK, integrando las dimensiones curriculares, pedagógico – didáctica y tecnológico.

Para que esta propuesta se convierta en un soporte educacional efectivo se requiere complejos procesos de innovación del currículo, la pedagogía, la evaluación, la administración, la organización y el desarrollo profesional de los profesores.

Los aspectos metodológicos de esta investigación estarán centrados en la metodología cualitativa y se utilizarán como métodos de recolección de información, observaciones, encuestas y entrevistas a estudiantes y docentes.

Como la información va a surgir de los mismos escenarios naturales del fenómeno a investigar, apoyados en la inducción, obtendremos una investigación de tipo descriptiva. Las conclusiones se van a basar en las situaciones concretas observadas y en las propias palabras habladas o escritas de sus protagonistas.

La muestra de esta investigación está compuesta por los 23 estudiantes de 6to año 1era división del Instituto Privado Kid's School y docentes que dictan espacios curriculares en el área de las ciencias económicas tanto en este establecimiento como en otros.

Se llevará a cabo durante un mes de clase, dividido en 5 horas cátedras semanales tanto en el salón de clase como en la sala de informática.

Los estudiantes aprenderán a utilizar el software y de manera grupal (de acuerdo al Proyecto que están llevando a cabo) aplicarán los contenidos y los procedimientos para diseñar la componente financiera de su proyecto.



## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

En resumen, el objetivo del presente Proyecto es implementar este software de simulación para poder describir como estimula el uso de las TIC en los proceso de enseñanza aprendizaje. Con esta tecnología los profesores y estudiantes pueden analizar los resultados académicos en comparación con la clase tradicional.

Esta herramienta mejorará el aprendizaje e implementación de los contenidos para que amplíen sus capacidades de recetores críticos del conocimiento y que aprendan a convivir en la sociedad de la información aprovechando la diversidad de fuentes de saberes.

## **JUSTIFICACIÓN**

Toda investigación está orientada a la resolución de algún problema, por ello es necesario justificar o exponer los motivos que merece hacer la investigación: el “¿por qué?” y el “¿para qué?”. Por lo tanto debe determinarse su cobertura o dimensión para conocer su viabilidad (Gallardo, 2006).

Manuel Galán Amador justifica la investigación desde los aspectos teórico, metodológico y práctico (Amador, 2010).

### *JUSTIFICACIÓN TEÓRICA*

La investigación educativa constituye un campo complejo en el cual se integran distintas disciplinas como la psicología, sociología, antropología, pedagogía, etc. En él conviven varias posturas teóricas metodológicas que tratan de explicar, describir e interpretar los fenómenos educativos. En esta perspectiva, la naturaleza de lo educativo es muy diferente de los fenómenos físico-naturales, dado que no estamos ante una realidad fija. Su carácter inacabado significa que los sujetos co-construimos nuestra realidad (Pievi, 2008).

Nuestra sociedad seguirá realizando descubrimientos para comprender mejor nuestro comportamiento social. La educación debe reforzar sus funciones de servicio a la sociedad y orientar sus actividades a la resolución de problemas. Para ello hay que replantear los objetivos, la pedagogía y la didáctica para cumplir esa misión (Amador, 2010).

Desde el punto de vista de la teoría, esta investigación centra su justificación en el avance de las TIC en el campo de la Educación y que los docentes no pueden estar ajenos a este hecho. La importancia de la incorporación de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje se ha comprobado en muchos trabajos realizados en diferentes disciplinas, por lo tanto no se puede permanecer al margen de esta revolución.

## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

El beneficio que otorga el uso de estas tecnologías en el aula está sustentado por las teorías de la experimentación y del descubrimiento por varios motivos:

- Permite un aprendizaje activo, dinámico e interactivo movido por la experimentación y el juego.
- Los estudiantes pertenecen a la generación Z, por lo tanto nacieron rodeados de esta tecnología y basan todas sus actividades en ella.
- La asimilación de los contenidos mejora al aumentar la motivación y el entusiasmo.

De acuerdo a los motivos señalados esta nueva didáctica y herramienta pedagógica permite que los aprendizajes sean significativos por lo que pueden ser aplicados en cualquier ámbito tanto escolar como en la vida cotidiana.

### *JUSTIFICACION METODOLÓGICA*

La metodología utilizada en esta investigación sienta sus bases en el Paradigma Interpretativo Constructivista o fenomenológica. Este paradigma según Nestor Pievi y Clara Bravin (Pievi, 2008) entiende que *“la realidad es múltiple, heterogénea y compleja constituida a través de procesos sociales e individuales”*. Este paradigma busca comprender más que predecir por lo que va de los hechos a la teoría y de la teoría a los hechos en una lógica inductiva y circular.

En este caso en particular, para lograr los objetivos de estudio, se acude al empleo de técnicas de investigación como la encuesta, la entrevista y la observación que describe los hechos que están en las actividades que se realizan y la manera de sentir de los sujetos sometidos a la investigación. La observación y la encuesta se realizarán a los estudiantes con respecto a la aplicación del software de simulación. También se realizará entrevistas a docentes del espacio curricular. Con ello se pretende describir cómo cambia la motivación por parte de los estudiantes para adquirir los conocimientos y aplicarlos en la confección de la componente financiera de planes de negocios al utilizar las TIC.

### *JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA*

En lo que a la forma de aprender se refiere hay dos métodos que tradicionalmente se han confrontado. El primero es el método más utilizado y popular desde hace siglos “la clase magistral” y el segundo es más sofisticado e incluye actividades prácticas, estudio de casos y también los juegos de simulación. La utilización de simuladores ha sido un procedimiento habitual para la adquisición y entrenamiento de habilidades y competencias en muchas disciplinas. El manejo de simuladores en educación puede ser usado como motivador para el desarrollo del pensamiento lógico y creativo y para afianzar conceptos.

## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

La funcionalidad de esta investigación es la aplicación del software de simulación “Plan de negocio” de manera didáctica complementando conceptos del espacio curricular Proyecto de Microemprendimiento confeccionando la componente financiera de planes de negocio.

Asimismo aportará a confirmar que el uso de estas herramientas, en este caso un recurso técnico, ayudará a construir nuevos conocimientos y aplicaciones didácticas y mejorará la predisposición del estudiante al estudio. Además afianzará una nueva visión del uso de las TICs en cualquier disciplina como una herramienta innovadora de la didáctica.

Esta investigación será útil para que los estudiantes encuentren relaciones entre los aprendizajes y saquen un mejor provecho de ello.

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### *ENUNCIADO DEL PROBLEMA*

Implementación del software de simulación “Plan de Negocios” y su afectación en la motivación y el aprendizaje de contenidos (conceptuales y procedimentales) referidos al diseño de la componente financiera de Proyectos de Microemprendimiento en los estudiantes de 6to año 1era división del Instituto Kid’s School.

### *DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA*

Muchas veces las herramientas informáticas aprendidas se mantienen aisladas de los contenidos de otros espacios curriculares o la incorporan muy superficialmente. Al mismo tiempo se evidencia en los estudiantes falta de estimulación por la monotonía de su metodología de estudio y muchas veces terminan fracasando en el alcance de los objetivos.

El planteamiento de este problema es mostrar en la práctica la importancia y el beneficio de tener a las tecnologías de la información y la comunicación como herramienta didáctica en el proceso de aprendizaje y aplicación de la componente financiera de los planes de negocio. De esta manera se pretenderá mejorar la incorporación de los contenidos con el uso de software de simulación. Esto permitirá a los estudiantes ver de una manera palpable la integración de los contenidos y los procedimientos que se llevan a cabo para obtener mejores resultados en sus planes de negocio.

## **OBJETO DE ESTUDIO**

La respuesta de los estudiantes de 6to año 1era división de la Modalidad Economía y Gestión de las Organizaciones del Instituto Privado Kid's School de la ciudad de Corrientes, Provincia de Corrientes, con respecto a la implementación de software de simulación para la comprensión e implementación en la construcción de la componente financiera de los Proyectos de Microemprendimiento.

Grupo constituido por 23 estudiantes, varones y mujeres, de clase media alta, con poder adquisitivo que le permiten disponer de medios tecnológicos e informáticos de última generación en sus domicilios. Asimismo la Institución es de gestión privada y cuenta con sala de informática equipada con sistemas en red acorde a las necesidades educativas presentes. Por lo que beneficiará el desarrollo de las actividades propuestas en esta investigación tanto en la escuela como fuera de ella.

## **PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

### *PREGUNTA GENERAL*

¿De qué modo la implementación del software de simulación “Plan de Negocios” afecta la motivación y el aprendizaje de contenidos (conceptuales y procedimentales) referidos al diseño de la componente financiera de Proyectos de Microemprendimiento en los estudiantes de 6to año 1era división del Instituto Kid's School?

### *PREGUNTAS ESPECÍFICAS*

1. ¿Los cambios en las estrategias de enseñanza al hacer uso de las herramientas informáticas favorece la apropiación de conocimientos vinculados al diseño de la componente financiera de los proyectos de microemprendimiento?

2. ¿La implementación de simuladores digitales constituye un incentivo con efecto positivo en la motivación del estudiante?

3. ¿La implementación de procedimientos tecnológicos en comparación con métodos tradicionales propicia una mejor comprensión de los contenidos conceptuales sobre la componente financiera de un plan de negocio?

## **OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### *OBJETIVO GENERAL*

Describir el modo en que la implementación del software de simulación “Plan de Negocios” afecta la motivación para el aprendizaje de contenidos (conceptuales y procedimentales) referidos al diseño de la componente financiera de Proyectos de Microemprendimiento en los estudiantes de 6to año 1era división del Instituto Kid’s School.

### *OBJETIVOS ESPECÍFICOS*

1. Analizar los cambios que las estrategias de enseñanza, al hacer uso de las herramientas informáticas provocan en el aprendizaje de procedimientos de diseño de la componente financiera de los proyectos de microemprendimiento.
2. Caracterizar los cambios en la motivación del estudiante al implementar las simulaciones digitales.
3. Cotejar los cambios en los niveles de comprensión de los contenidos conceptuales sobre la componente financiera de un plan de negocio al implementar procedimientos tecnológicos en contraste con los métodos tradicionales sin el uso de las TIC.

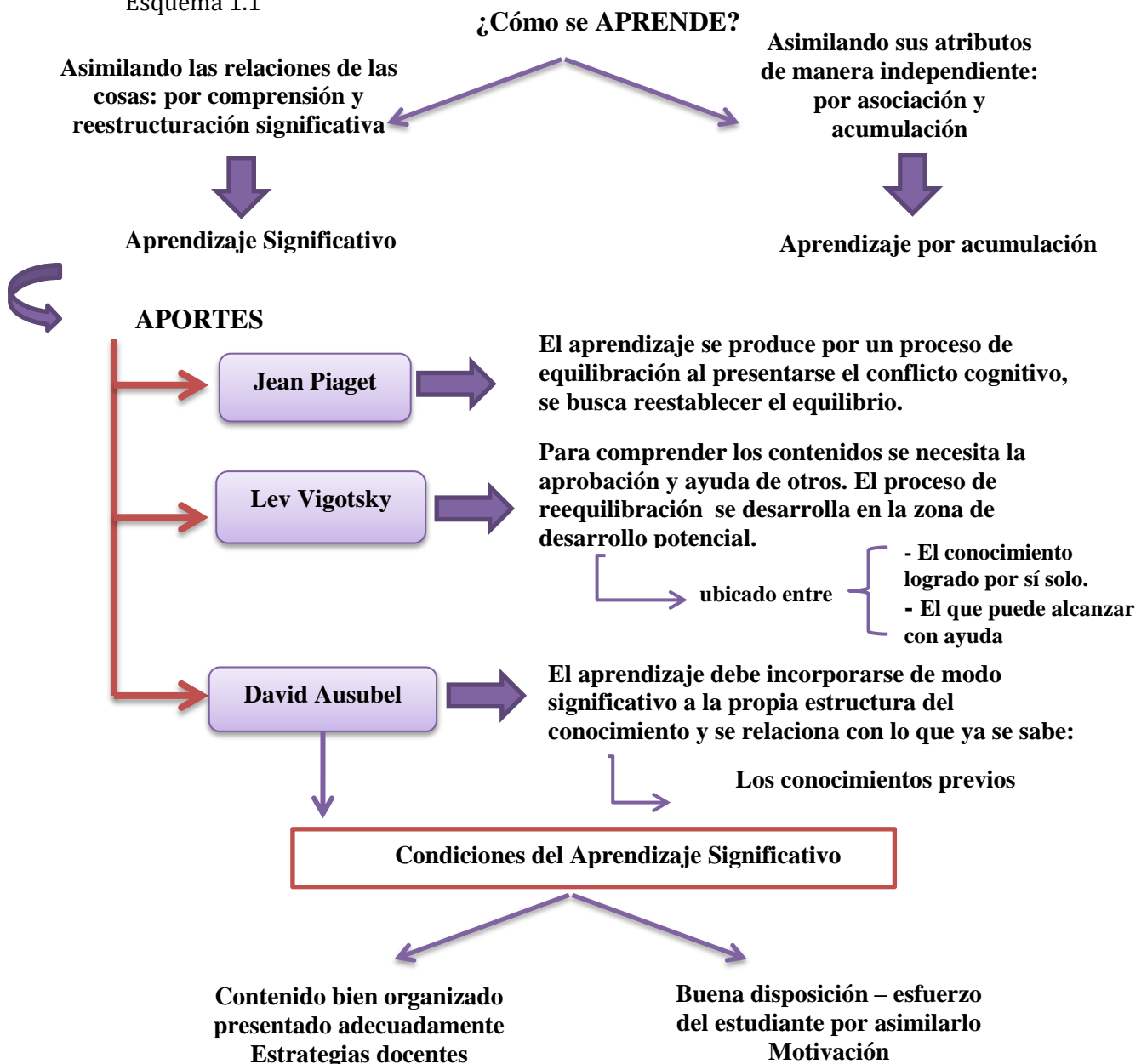
**Tesina – Julia Alejandra Pérez**  
**FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

*CAPÍTULO 1: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA BASADAS EN APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS*

Dentro de los modelos didácticos utilizados a través de los tiempos, la más reciente teoría es la del Modelo Crítico que se basa en la Didáctica Constructivista. Las corrientes pedagógicas que sustentan este modelo son la Teoría Genético Cognitiva de Jean Piaget, la Teoría Genético Dialéctica de Lev Vigotsky y el Aprendizaje Significativo de David Ausubel (Sprinthall, 1996).

El esquema 1.1 representa como se relacionan cada una de las Teorías y como deben presentarse para que pueda lograrse aprendizajes significativos:

Esquema 1.1



## Tesina – Julia Alejandra Pérez

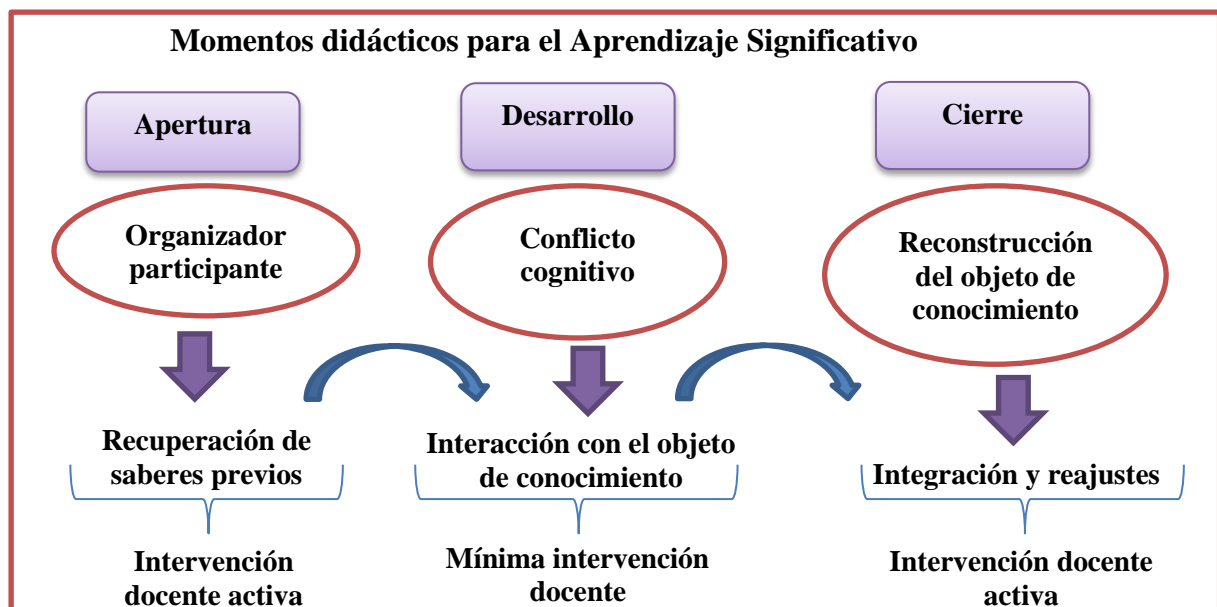
En el aprendizaje significativo se realiza una intensa actividad por parte del estudiante, el cual debe hacer una reflexión sobre la acción y distinguir entre lo que puede aprender solo y lo que puede aprender con ayuda. Aquí nos encontramos con el conflicto cognitivo (Piaget), proceso de reequilibración que se desarrolla en la Zona de Desarrollo Potencial (Vigotsky).

Díaz, A y Hernández, R (Díaz & Hernández, 2015), en su artículo “Constructivismo y Aprendizaje Significativo” realizan un análisis del aprendizaje en situaciones escolares, donde señalan que Ausubel concebía al aprendizaje como una reestructuración activa de ideas, conceptos y esquemas. Este tipo de aprendizaje es sistemático y organizado, es complejo, no se recurre a métodos memorísticos, más bien es un aprendizaje por descubrimiento. El estudiante descubre nuevos hechos, forma conceptos, infiere relaciones, etc.

Aprender significativamente supone modificar los esquemas de conocimiento que el estudiante posee, desde el conflicto cognitivo hasta la reequilibración, con ayuda del docente.

Decir que el aprendizaje debe incorporarse de modo significativo quiere decir que este nuevo conocimiento se debe relacionar con lo que ya se sabe, a lo que se conoce como conocimientos previos (Ausubel, 1976). Aquí deben presentarse tres situaciones muy bien definidas y planificadas. Primero están las estrategias del docente, quien debe presentar el contenido organizado adecuadamente. Segundo está la motivación por parte del estudiante, que debe tener predisposición para asimilar el nuevo conocimiento. Y por último esos conocimientos previos deben estar activados. La activación se consigue utilizando distintos métodos o estrategias para incentivar el autoaprendizaje.

Todo el desarrollo de estas actividades se realiza en tres momentos bien definidos de interacción en el aula, analizados aquí en el esquema 1.2:



Esquema 1.2

## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

Ausubel creó esta teoría hace casi 50 años, y a lo largo de su historia tuvo muchas contribuciones que han permitido su evolución y enriquecido su significado. Pero aún su conceptualización inicial sigue siendo válida. Hoy en día la interpretación del aprendizaje significativo tiene en cuenta la psicología cognitiva.

Los estudios realizados por María Luz Rodríguez Palmero (Palmero, 2011), donde hace una revisión de esta teoría en el contexto de las escuelas actuales, indica que se le han incorporado modelos mentales y esquemas de asimilación para ampliarla. Haciendo referencia a Rodríguez, Caballero y Moreira (2010), Rodríguez Palmero expresa que *“estos esquemas y modelos mentales establecen una relación dialéctica, de tal manera que cuando construimos un modelo mental recurrimos a los esquemas que ya tenemos en la estructura cognitiva”*. De este modo explica cómo se produce la reequilibración que da lugar al aprendizaje significativo.

El aprendizaje significativo permite producción y aplicación de ese nuevo conocimiento ya que hubo una reconstrucción de los esquemas cognitivos, por lo tanto esa información se retiene por más tiempo. Caso contrario, en el aprendizaje mecanicista, solo le damos un uso reproductivo y dura un corto periodo de tiempo.

Según Rodríguez Palmero al efectuarse este tipo de aprendizaje se estimula el interés del estudiante a aprender, lo que le da satisfacción y mejora su autoestima. En cuanto al docente, ésta teoría es provechosa porque encuentran una respuesta positiva en el estudiante, ya que estos se concentran en el trabajo y en aprender. Así logra un alto rendimiento escolar y excelentes resultados de aprendizaje.

### **1.1 LA MOTIVACIÓN COMO CONDICIÓN INDISPENSABLE PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

El psicólogo estadounidense Jerome Bruner (Sprinthall, 1996) desarrolló en la década de los 60 una teoría del aprendizaje de carácter constructivista, conocida como Aprendizaje por descubrimiento o aprendizaje heurístico. La característica principal de esta teoría es que promueve que el estudiante adquiera los conocimientos por sí mismo. Esto implica necesariamente un cambio en los paradigmas tradicionales. Bruner considera que el descubrimiento de los nuevos saberes debe estar motivado por la curiosidad. Por lo tanto el docente debe proporcionar el material adecuado para estimular a sus estudiantes mediante diferentes estrategias.

El objetivo final del aprendizaje por descubrimiento es que los estudiantes lleguen a descubrir cómo funcionan las cosas de un modo activo y constructivo. El material dado por el docente constituye lo que Bruner denomina andamiaje.

El primer principio de esta teoría es la motivación. Este principio especifica cuáles son las condiciones que tiene un individuo para aprender. El autor dice que los niños tienen una *“tendencia innata que les lleva a aprender”*.



## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

El interés por el aprendizaje solo se mantiene cuando existe una motivación intrínseca, como por ejemplo: la curiosidad. ¿Cómo puede el docente generar este tipo de motivación en la clase? Bruner propone que los profesores deben facilitar y al mismo tiempo regular en sus estudiantes la exploración de soluciones alternativas ante la presencia de un problema.

### **1.2 EL APRENDIZAJE DE DIVERSOS CONTENIDOS CURRICULARES**

Los contenidos que se encuentran en los currículos de todos los niveles educativos pueden agruparse en tres áreas básicas:

- Los contenidos conceptuales
- Los contenidos procedimentales
- Los contenidos actitudinales

En esta sección se revisarán brevemente los procesos implicados en los contenidos conceptuales y procedimentales, ya que estos están presentes en el problema de esta investigación.

#### **1.2.1 El aprendizaje de los contenidos conceptuales**

Díaz, A y Hernández, R (Díaz & Hernández, 2015) definen el *saber que* como aquella competencia referida al conocimiento de datos, hechos, conceptos y principios. Estos conocimientos pueden ser factuales y conceptuales.

El conocimiento factual se refiere a datos, hechos que proporcionan información verbal y que los estudiantes deben aprender en forma literal. Por ejemplo el nombre de las capitales de distintos países, etc.

El conocimiento conceptual es construido a partir de aprendizajes de conceptos, principios y explicaciones, los cuales no tienen que ser aprendidos en forma literal, sino subrayando su significado esencial o identificando las características definitorias y las reglas que la componen.

El autor diferencia estos tipos de conocimientos en base a los mecanismos que utiliza para los aprendizajes y expone que los hechos y el aprendizaje de conceptos son cualitativamente diferentes.

El aprendizaje factual, analiza el autor, se logra por una asimilación literal sin comprensión de la información, bajo una lógica reproductiva o memorística y donde poco importa los conocimientos previos de los estudiantes. Mientras que en el caso del aprendizaje conceptual, ocurre una asimilación sobre el significado de la información nueva, se comprende lo que se está aprendiendo, para lo cual es imprescindible el uso de conocimientos previos que posee el estudiante.

## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

Debido a que los mecanismos de adquisición del conocimiento factual y del conceptual son diferentes entre sí, las actividades de instrucción que el docente debe realizar tienen que ser igualmente diferenciadas.

Para promover el aprendizaje conceptual, como es el caso de esta investigación, es necesario que los materiales de aprendizaje se organicen y estructuren correctamente, lo cual les provee de una riqueza conceptual que pueda ser explotada por los estudiantes. También es necesario hacer uso de los conocimientos previos y hacer que estos se impliquen cognitivamente, motivacional y afectivamente en el aprendizaje.

El profesor debe planear actividades donde los estudiantes tengan oportunidades para explorar, comprender y analizar los conceptos, ya sea mediante una estrategia expositiva o por descubrimiento.

### 1.2.2 El aprendizaje de contenidos procedimentales

El *saber hacer* o saber procedimental es aquel conocimiento, según Díaz y Hernández, que se refiere a la ejecución de procedimientos, estrategias, técnicas, habilidades, destrezas, métodos, etc. A diferencia con el *saber que*, que es de tipo declarativo y teórico, el saber procedimental es de tipo práctico, porque está basado en la realización de varias acciones u operaciones.

Díaz y Hernández hacen referencia a Coll y Vall (1992) al decir que los procedimientos pueden ser definidos como un conjunto de acciones ordenadas y dirigidas hacia la consecución de una meta determinada. Algunos ejemplos de procedimientos pueden ser: la elaboración de resúmenes, gráficos estadísticos u operaciones matemáticas, el uso correcto de algún instrumento o un programa informático.

En el aprendizaje de procedimientos deben considerarse varias dimensiones:

1. Etapa inicial de ejecución insegura, lenta e inexperta que pasa a una ejecución rápida y experta.
2. Ejecución del procedimiento realizada con un alto nivel de control consciente, hasta la ejecución con un bajo nivel de atención consciente y una realización casi automática.
3. Ejecución con esfuerzo, desordenada y sujeta al tanteo por ensayo y error de los pasos del procedimiento hasta una ejecución articulada, ordenada y regida por representaciones simbólicas.
4. Comprensión incipiente de los pasos y de la meta que el procedimiento pretende conseguir, hasta una comprensión plena de las acciones involucradas y del logro de una meta plenamente identificada.

La idea es que el estudiante aprenda un procedimiento, y lo haga de la manera más significativa posible. Para esto dicen Díaz y Hernández, el profesor deberá considerar la anterior

### **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

dimensión y promover intencionalmente que la adquisición del procedimiento sea en forma comprensiva, pensante, funcional y generalizable a variados contextos.

Los autores proponen ver a estos dos tipos de conocimientos (conceptual y procedimental) como complementarios.

La enseñanza de alguna competencia procedimental debe enfocarse en un doble sentido:

1. Para que el estudiante conozca su forma de acción, uso y aplicación correcta.
2. Para que al utilizarla enriquezca su conocimiento conceptual.

La enseñanza de procedimientos desde el punto de vista constructivista, puede basarse en una estrategia general: el traspaso progresivo del control y responsabilidad en el manejo de la competencia procedimental, a través de la participación guiada y con la asistencia continua, pero paulatinamente decreciente del profesor, la cual ocurre al mismo tiempo que se genera la creciente mejora en el manejo del procedimiento por parte del estudiante.

*CAPÍTULO 2: LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN*

En esta era en la que transcurrimos y a la cual algunos han denominado la “era digital”, los procesos de educación y de formación de la cultura fueron influenciados por acontecimientos relacionados con la capacidad creadora del hombre; como ha sucedido con la construcción del alfabeto, la aparición del libro, la invención de la imprenta y más recientemente con el surgimiento de la televisión y de los medios audiovisuales así como de la computación y de la Internet.

En esta era, gracias a la Revolución tecnológica, vivimos en un mundo pletórico de datos, se cancelan las fronteras y límites en las distancias y en el tiempo, se potencia la velocidad en la clasificación y acceso a la información para la toma de decisiones.

A esto llama Raúl Trejo Delarbre (Trejo Delarbre, 2016) la Sociedad de la Información y la definen las siguientes características: exuberancia, omnipresencia, irradiación, velocidad, multilateralidad, heterogeneidad, desorientación, etc.

En esta sociedad de la información, los medios de información se han convertido en el espacio de interacción social por excelencia, lo cual implica mayores facilidades para el intercambio de preocupaciones e ideas.

Estamos en presencia de grandes avances de la tecnología de la información que están alterando el trabajo, la educación y en consecuencia cómo funcionarán las instituciones educativas.

Manuel Castells, uno de los más reconocidos especialistas en el tema, menciona en su libro “La era de la información: economía, sociedad y cultura” (Castells, 1997) tres características de la Sociedad de la Información:

- **La globalización** de la Economía, es decir, la facilidad de realizar operaciones de comercio a nivel mundial y el desarrollo de grandes corporaciones que operan en muchos países simultáneamente.
- **Las organizaciones que funcionan en red.**
- **La revolución tecnológica**, que ha permitido los desarrollos y aplicaciones actuales como por ejemplo los videos, sonidos y textos que se han podido comprimir en soporte de almacenamiento como los discos compactos o a través de señales que no podrían conducir todos esos datos si no hubieran sido traducidos a formatos digitales. La digitalización de la información es el sustento de la nueva revolución tecnológica.

Lo importante, según Castells, es que estos factores no se dan de manera aislada, sino que cada uno es condición de existencia de los otros dos. La Sociedad de la Información surge de la combinación y la interacción entre ellos.

## **2.1 REVOLUCIONES TECNOLÓGICAS**

A lo largo de la historia de la humanidad se produjeron cambios en los que se trastocan de manera profunda los procesos productivos, permitiendo una modificación de los patrones sociales. A partir de la revolución neolítica, alrededor de 8.000 A.C., algunos pueblos se establecieron en un territorio fijo. De allí el nacimiento de las grandes civilizaciones. Los teóricos como Aquiles Gay y Miguel Angel Ferregas (Aquiles, G., & Ferregas, M. 2002), mencionan tres revoluciones científico-tecnológicas que modifican los patrones de la organización social:

### **2.1.1 REVOLUCIÓN INDUSTRIAL**

La primera es la Revolución Industrial que se desarrolló en Inglaterra en el siglo XVIII. La invención y puesta en funcionamiento de máquinas que permitieron la mecanización de actividades: la hiladora mecánica y al telar mecánico, produjeron la mecanización de actividades, lo que resultó en una mayor producción.

La máquina de vapor de James Watt (1736-1819), permitió que estos productos o que los insumos o recursos puedan llegar a los centros de producción, atravesando mayores distancias en menos tiempo, a su vez también disponer de mayor cantidad de energía mecánica.

El convertidor Bessemer, que posibilitó la producción de acero de manera industrial, esto dio como resultado el surgimiento de las fábricas industriales y con ellas la industria moderna.

Nuevos paradigmas tecnoproductivos que transformaron la estructura social y las formas de producción, concentrando la población en las ciudades industrializadas, haciendo “migrar” a las personas de las áreas rurales hacia estas ciudades en busca de oportunidades laborales. Se pasó de la producción artesanal en el campo, al obrero sujeto a la disciplina-explotación de la fábrica, en donde se marcó el paso de la manufactura a la industria y el nacimiento del capitalismo industrial.

Gay y Ferregas concluyen que este proceso de industrialización no sólo separó al hombre como trabajador individual de su familia, sino que alteró toda la estructura familiar y más aún cambió al hombre, modificando muchas veces su ritmo de vida cotidiano y sus condiciones de trabajo. En el campo de la producción, se pasó del artesano, al obrero sujeto a la disciplina de la fábrica

### **2.1.2 LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA**

La segunda revolución fue a finales del XIX y principios del siglo XX. La irrupción de la electricidad, del petróleo y los motores de combustión interna, preanuncian el comienzo de lo que podemos llamar Revolución Tecnológica, en donde esto trajo aparejado grandes cambios en los medios de transportes (terrestres, marítimos y aéreos), en las comunicaciones, en el empleo del tiempo libre, en la producción, etc.

## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

Gay y Ferregas afirman que la segunda revolución industrial estuvo basada en la electricidad y el petróleo y esto representó el triunfo de la energía eléctrica.

Se creía en un crecimiento social y sin límites para la producción, que al fin colapsó debido a una serie de problemas sociales y ambientales como resultado de este sistema productivo irresponsable llamado capitalismo, y la sobreexplotación de los recursos naturales no renovables.

Durante esta época hubieron dos hombres clave del capitalismo industrial: Frederic Winslow Taylor (1856-1915) y Henry Ford (1863-1947).

En su libro, Gay y Ferregas analizan el estudio de Taylor que trata de determinar la máxima cantidad de trabajo sostenido que se le puede exigir a un buen obrero, sin perjudicarlo, reemplazando la fuerza en las labores, por tareas fragmentarias y monótonas, separando por un lado los jefes que piensan y planean y por el otro los obreros ejecutantes. Pero este método, llamado organización científica del trabajo, no tomó en cuenta cómo estas actividades afectaban de manera psicológica y fisiológica a los obreros.

Henry Ford por su parte introdujo la metodología de trabajo marcada por su línea de montaje, la cual contaba con una capacidad de producción en masa, al ritmo del Taylorismo. Pero la sociedad no estaba preparada para este nivel de consumo, para solventar este aspecto iba a proveer de mayores salarios a aquellos obreros que aceptasen sus normas de trabajo, para que sus mismas familias sean capaces de consumir sus productos, marcando así los primeros rasgos del nuevo fenómeno social para la época, la sociedad del consumo.

Este período puso al hombre en una relación enteramente nueva con la naturaleza y con los valores humanos en general; a partir de entonces, toda nuestra vida se ha visto particularmente condicionada por el desarrollo tecnológico. Es imposible concebir la evolución de la sociedad en estos dos últimos siglos sin el desarrollo tecnológico, es decir, sin la tecnología

### **2.1.3 LA REVOLUCIÓN CIENTÍFICO-TECNOLÓGICA**

Desde la segunda parte del siglo XX hasta la actualidad. En esta revolución se puede decir que los avances en la microelectrónica, la informática, la biotecnología, la robótica, la inteligencia artificial y los avances en comunicaciones permiten a las máquinas realizar, las tareas repetitivas y rutinarias del hombre, permitiendo a éste disponer de un tiempo mayor para realizar tareas intelectuales creativas.

En este nuevo escenario interconectado, la información, en cualquiera de sus formatos disponibles toma un papel central, al igual que la energía en anteriores etapas históricas.

La conciencia social ecológica por las fuentes energéticas no renovables y finitas crece debido al conocimiento de un próximo agotamiento de las mismas, a causa del consumo que se siguió dando desde tiempo atrás, lo que llevó al estudio de nuevas fuentes de energía alternativas y renovables, en conjunto con la búsqueda por parte de ingenieros de nuevos

## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

materiales como el cemento portland, plásticos, aleaciones, materiales cerámicos y orgánicos que cumplan las mismas prestaciones o que superen a las disponibles en los materiales ya conocidos.

La constante y acelerada transformación científico-tecnológica y su carácter invasivo a casi la totalidad de los aspectos de la vida diaria de las personas y las instituciones están vinculados a la aparición de fenómenos socioculturales nuevos, que requieren respuestas diferentes de la sociedad en general y del sistema educativo en particular.

En las sociedades actuales la incorporación de las nuevas **tecnologías de información y comunicación (TICs)** amplían las capacidades físicas y mentales de las personas pues permiten acceder, recuperar, almacenar, organizar, manejar, producir, presentar e intercambiar información. Las TICs facilitan la realización de diversos trabajos porque, sean estos los que sean siempre requieren una cierta información para realizarlos, un determinado proceso de datos y también la comunicación con otras personas.

Las áreas que hacen posible esto son: la **informática**, las **telecomunicaciones** y las **tecnologías audiovisuales** cada una de ellas con sus propias herramientas.

La siguiente línea de tiempo muestra la evolución de la tecnología y sus acontecimientos más importantes que dieron la clasificación analizada por Gay y Ferregas.

### Revolución Industrial (1750 – 1870)

#### Cambio económico

- Se pasa de una economía basada en lo agrario a una economía basada en la industria
- Potencia marítima
- Avanza la ciencia y la medicina
- Aumenta la población
- Técnica de mejoramiento de la tierra
- Máquina a vapor
- Impulsa la producción textil



### Revolución de las TICs

(1960 – actualidad)

#### Cambio económico

Automatización industrial

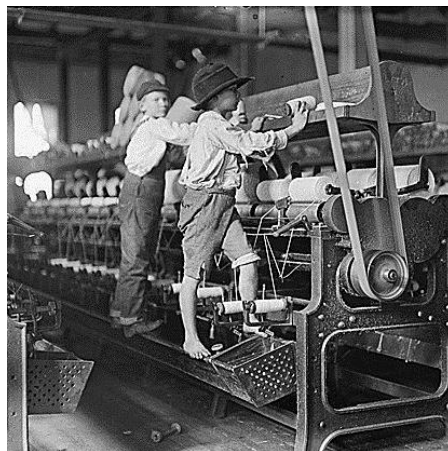
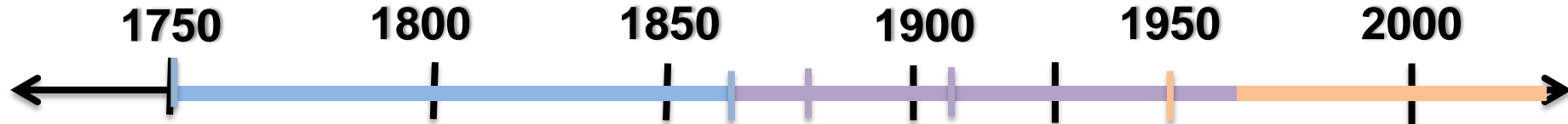
Avances en

- Microelectrónica
- Informática
- Biotecnología
- Robótica
- Inteligencia artificial

Principales inventos

- Generación de energías renovables
- Cohete
- Computadora
- Telefonía móvil
- Internet

Avances en las comunicaciones



### Revolución tecnológica (1880 – 1960)

Desarrollo de la industria siderúrgica:

- Hierro
- Carbón
- Acero

Se crea el ferrocarril y el barco a vapor

Favorece el comercio exterior

Nuevas formas de energía:

- Electricidad
- Petróleo

Las fábricas se agrandan y se instalan maquinarias:

Se crea la línea de montaje

Se produce en masa

Los obreros se especializan





## 2.2 LAS COMPETENCIAS INFORMACIONALES Y DIGITALES

El empleo de estos nuevos medios requiere de destrezas que van más allá de saber prender o apagar un equipo informático. Se necesitan aprendizajes específicos, hacer de la computadora un objeto de estudio y al mismo tiempo un instrumento de aprendizaje.

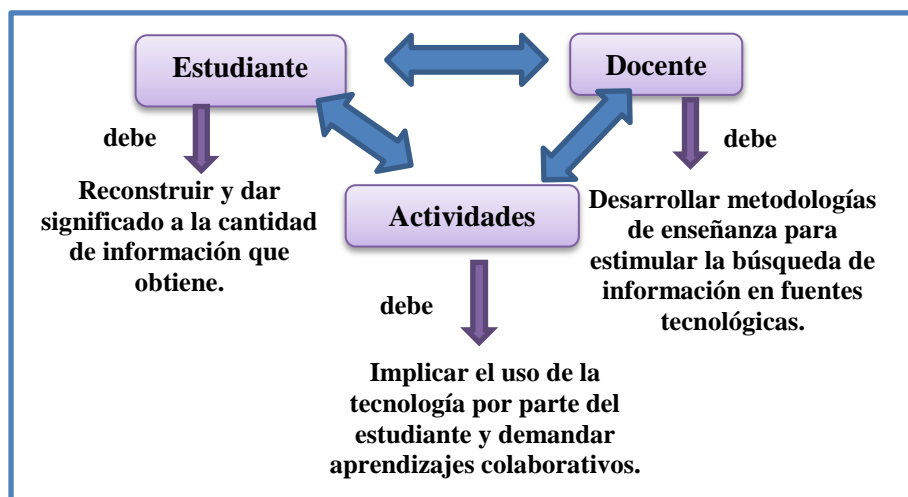
Estas nuevas competencias básicas se han agrupado en un conjunto de saberes que se denominan “Alfabetización tecnológica o digital”, como lo define Manuel Área Moreira (Moreira, 2008) “es la adquisición de destrezas de uso inteligente de las nuevas tecnologías junto con el dominio instrumental del mismo...”. Ser un “alfabetizado digital” implica también ser capaz de utilizar de manera eficiente y crítica la tecnología. Área Moreira agrega que “a estos ámbitos formativos también hay que añadir el cultivo y desarrollo de actitudes y valores que otorguen sentido y significado moral”.

Todas estas competencias formativas están incorporadas de manera formal en nuestro sistema educativo. La Ley de Educación Nacional N° 26.206/06 en sus artículos 11, 30, 88 y otros, reconoce oficialmente la indudable trascendencia de estos conocimientos y capacidades para el desenvolvimiento de los futuros ciudadanos en un contexto social en el que la información y la comunicación a través de tecnologías digitales es un fenómeno y realidad omnipresente en todos los ámbitos de la sociedad del S XXI.

Para cumplir con estos objetivos se necesita modificar las prácticas educativas e incorporar las TIC en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Área Moreira establece cuatro características importantes que se deben cumplir:

Esquema 2.2



El uso pedagógico innovador de las TIC, en las prácticas docentes del aula y el desarrollo de la alfabetización digital del estudiante son retos, para Área Moreira, a corto y medio plazo. Este autor expresa que si la escuela pretende satisfacer el requerimiento de esta Sociedad de la Información es de suma urgencia abordar esta perspectiva transformadora de la práctica escolar.

## **2.2 NATIVOS DIGITALES DE LA GENERACIÓN Z**

La generación z está comprendida por todas aquellas personas que nacieron entre finales del siglo XX y la primera década del siglo XXI. Gran parte de ellos están cursando la escuela secundaria, ya que en promedio tienen hoy entre 10 y 20 años.

La tecnología es una parte esencial de sus vidas. A esta generación también se las llama “nativos digitales”, expresión creada por Marc Prensky (Prensky, 2011) que los define como aquellos individuos que nacieron en la era digital y son usuarios permanentes de tecnología. Sus necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información e, incluso, formación las satisfacen con las TICs.

Sus características más sobresalientes es que captan rápidamente la información multimedia de imágenes y videos, de igual manera que si fuera un texto. Además consumen datos de muchas fuentes, navegan con fluidez, son habilidosos en el uso de diferentes dispositivos, utilizan reproductores de audio y video digitalizados, capturan fotos que editan y envían, crean sus propios videos, presentaciones multimedia, música, etc.

Este es el tipo de estudiante que encontramos hoy en las aulas, y presentan un gran desafío para la escuela. Una escuela creada en el S XIX con docentes y curriculas del S XX pero con estudiantes del S XXI. Díaz, Caro y Gauna (Días, Caro, & Gauna, 2015) realizaron una experiencia con distintos tipos de estrategias para motivar y captar la atención de estos estudiantes. La propuesta de estas docentes es aprovechar al máximo las aptitudes tecnológicas y creativas en beneficio de comprender, asimilar y aplicar los contenidos de la disciplina que se estudia. Como por ejemplo herramientas web, redes sociales, blogs, wikis, entre otras.

Las autoras señalan que “esta nueva generación requiere de un cambio de paradigma académico importante, que tiene que ver con modificar realmente la forma de cómo se enseña y rediseñar los recorridos del aprendizaje”.

## **2.3 EL LUGAR DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA ESCUELA**

Las nuevas tecnologías se imponen sobre la escuela, ésta no puede seguir desconociendo este hecho porque en realidad ya la atraviesa. Silvina Gvirtz, en su libro “La educación ayer, hoy y mañana” (Gvirtz, S., Grinberg, S., & Abregú, V., 2008) plantea que en el debate sobre las nuevas tecnologías sí o no, es más importante cuestionarse sobre: las nuevas tecnologías, ¿para qué?

En Latinoamérica, la política educativa desde los años 90 fue incorporar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en las instituciones educativas. El proyecto consistió en suministrar a cada uno de los estudiantes una computadora personal, pero,

¿estaba preparada la vieja institución del S XVII para estar a la altura de los tiempos digitales vigentes?

Por lo general, una o dos veces por semana, los estudiantes asisten a las clases de computación en el laboratorio de informática, con lo cual muchos educadores se sienten aliviados porque creen que así preparan trabajadores del siglo XXI. Pero la verdad es, como la manifiesta Gvirtz, que la existencia de un laboratorio informático no garantiza el acceso a las nuevas tecnologías. Si la escuela se llena de computadoras sin una visión estratégica de su inclusión, no podrá incorporarse los avances tecnológicos recientes a la transmisión de los saberes.

Las nuevas tecnologías ocupan un lugar fundamental como estrategia de mejoramiento escolar, siempre y cuando su implementación responda a criterios pedagógicos y didácticos claros, atraviese las situaciones de enseñanza y aprendizaje reales, y no se conviertan en una innovación en sí misma, desarticulada del resto de las actividades escolares.

Silvina Gvirtz propone tres funciones fundamentales dentro de las instituciones escolares para las nuevas tecnologías:

- Que se conviertan en herramientas para ser utilizadas en las áreas curriculares. Se transformen en un instrumento didáctico más, aprovechando sus potencialidades específicas y combinándolas con todas las herramientas disponibles para favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este caso, la estructura curricular entiende que la computadora es un medio, y no, un fin en sí mismo.
- Que formen usuarios críticos e inteligentes, capaces de discernir lo relevante de lo superfluo, que puedan transferir esa información adquirida en la escuela a su vida cotidiana y a su futuro.
- Que formen a los sujetos en competencias cognitivas, que se les enseñe a convertirse en usuarios activos, y no, en meros consumidores o ejecutores de lo que fue diseñado por otros.

Gvirtz, Grinberg y Abregú proponen la inclusión de las nuevas tecnologías para favorecer una cultura de pensamiento y cita a Litwin: *“Cultura que no emerge automáticamente por esa mera inclusión, pero que sí podría verse favorecida por una didáctica donde prevalezca la coherencia entre aquello que se enseña y como se lo enseña, más allá del nuevo artefacto que se utilice”* (Litwin, 1997).

Así, las nuevas tecnologías se convierten en un medio para el trabajo pedagógico. Al incorporar las nuevas tecnologías como herramientas para mejorar la calidad, deberá tener en cuenta la propuesta didáctica que la incluya, la forma de organización de la clase, los objetivos planteados, los contenidos a ser trabajados y el contexto en el que se lleva a cabo. Con todo esto se tiene que pensar en una organización diferente en la que la utilización de las nuevas tecnologías sea algo natural y necesario.

*CAPÍTULO 3: COMPORTAMIENTO ORGANIZACIONAL*

El comportamiento de una organización es sumamente importante y está orientado a cumplir con las metas que la empresa ha planeado para su subsistencia.

Idalberto Chiavenato plantea en su libro “Comportamiento Organizacional” (Chiavenato, I., 2010), que uno de los pilares fundamentales de toda empresa son los recursos humanos, el comportamiento de cada individuo es de vital importancia, aunque la suma de estos comportamientos individuales es lo que hace que una empresa pueda alcanzar sus metas, ser productiva, obtener éxito o definitivamente fracasar.

Por lo anterior mencionado, dentro del comportamiento organizacional también se estudia como los individuos pueden afectar el status de la organización.

Chiavenato toma el concepto que Stephen P. Robbins hace del Comportamiento organizacional y dice que *“es el campo de estudio que investiga el impacto que los individuos, los grupos y la estructura tienen sobre el comportamiento dentro de las organizaciones, con el propósito de aplicar tal conocimiento al mejoramiento de la eficacia de la organización”*.

Agrega que el Comportamiento Organizacional se ocupa del estudio de lo que las personas hacen en las empresas, y de la manera en que dicho comportamiento afecta el desempeño de una empresa. Y como el comportamiento organizacional se interesa específicamente en los ambientes relacionados con el empleo, no debe sorprendernos descubrir que se centra en el comportamiento en cuanto éste se relaciona con las funciones, el trabajo, el ausentismo, la rotación de personal, la productividad, el rendimiento humano y la administración.

Cuando concebimos el Comportamiento Organizacional como una forma de observar las relaciones de causa efecto, tenemos que llegar a conclusiones basándonos en evidencia científica, de esta manera decimos que es un estudio sistemático y reemplaza a la intuición.

Su importancia radica básicamente en los diez puntos siguientes:

- Ayuda a predecir lo que hará la gente, en el seno de las empresas.
- Estudia la forma de predecir la conducta de los individuos y los grupos.
- Busca la eficacia en los resultados a través del estudio de los individuos, los grupos y la estructura de la empresa.
- Posee buenas habilidades en el trato con la gente.
- Incluye la capacidad de entender a los empleados.
- Se retroalimenta con los resultados del comportamiento organizacional.
- Tiene conocimiento de las habilidades de los individuos y los grupos para que trabajen con mayor eficiencia y productividad.
- Es un requisito básico para poder tener éxito en el cargo de gerente.
- Reemplaza la intuición por el estudio sistemático.
- Busca adaptar los recursos humanos con la tecnología de punta.

### **3.1 ELEMENTOS BÁSICOS**

Para el estudio del comportamiento de una organización Chiavenato indica que es necesario subdividirla en 4 elementos que son:

#### **3.1.1 PERSONAS**

Las personas llegan a formar parte de una organización llevando sus propias metas, de la misma manera la organización persigue sus metas y objetivos organizacionales. "Las personas son una Totalidad integrada, son cuerpo, mente, emociones o sentimientos y espíritu, tienen una vida personal, emocional, familiar, etc. Las empresas quisieran contratar sólo la mente y las manos de las personas, sin embargo, reciben el paquete completo. Un problema en cualesquiera de las áreas de nuestra vida o en uno de nuestros sistemas, afecta el desempeño de las otras partes de nuestro ser" (Stephen P. Robbins, 2009).

El comportamiento de las personas siempre obedece a la motivación por satisfacer sus necesidades. Podemos desconocer la necesidad que se esconde detrás de su conducta pero eso no quiere decir que no exista.

Ahora bien, las personas se motivan no por lo que piensan que deben hacer o tener, sino por lo que en verdad desean o necesitan, material, emocional o espiritualmente. Las personas deben ser tratadas en forma diferente al resto de los elementos de la producción, por la simple y sencilla razón de que pertenecen a un orden más elevado en el Universo.

Para lograr las metas de la organización se necesita a las personas de la misma forma que éstas requieren de las organizaciones para satisfacer sus metas individuales.

El interés de ambas partes debe encontrar un punto de coincidencia, convertirse en un interés mutuo donde ambos ganen a través de las metas superiores que se generen con la integración de personas y organización.

#### **3.1.2 ESTRUCTURA**

La estructura es la distribución formal de los empleos dentro de una organización. Cuando los gerentes desarrollan o cambian la estructura organizacional participan en el diseño organizacional, este involucra decisiones sobre 5 elementos claves:

- *Especialización del trabajo:* Adam Smith fue el primero en identificar la división del trabajo y concluyó que ésta contribuía a aumentar la productividad. A principios del siglo XX, Ford aplicó este concepto en una línea de ensamblaje en la que a cada trabajador se le asignaba una tarea específica y repetitiva. En la actualidad este término se utiliza para describir el grado en el que las actividades de una organización se dividen en tareas separadas. La esencia de la especialización del trabajo es que un individuo no realiza todo el trabajo, sino que éste se divide en etapas y cada etapa lo concluye una persona diferente.

## Tesina – Julia Alejandra Pérez

- *Departamentalización*: una vez que los trabajos se dividen por medio de la especialización del trabajo, deben agruparse de nuevo para que las tareas comunes se puedan coordinar. El fundamento mediante el cual se agrupan las tareas se denomina departamentalización. Existen la funcional, geográfica, por productos, por procesos y por clientes.
- *Cadena de mando*: la cadena de mando es la línea continua de autoridad que se extiende de los niveles organizacionales más altos a los más bajos y define quien informa a quien. Los términos importantes son: autoridad, responsabilidad y unidad de mando.
- *Amplitud de control*: la amplitud de control es el número de empleados que puede dirigir un gerente de manera eficaz y eficiente.
- *Centralización y descentralización*: la centralización describe el grado en el que la toma de decisiones se concentra en un solo punto de la organización. Si los gerentes de alto nivel toman las decisiones claves de la organización con una participación escasa o nula de niveles inferiores, entonces esta organización está centralizada. En contraste, cuanto más información proporcionen o las decisiones sean tomadas por los empleados de niveles inferiores, habrá más descentralización.

### 3.1.3 TECNOLOGÍA

En este siglo se ha dado gran importancia a la tecnología, ya que ésta puede simplificar de manera impresionante procesos que llevamos a cabo en forma manual.

El vocablo tecnología denota cómo una organización transforma sus recursos en producción, tiene una o varias tecnologías para convertir los recursos financieros, humanos y físicos en productos o servicios. Al hablar de simplificación esta puede reflejarse en una reducción en tiempo, actividades y costos.

Los grandes avances y el auge de la tecnología, sumado a su incorporación en las diferentes actividades de la vida, son hoy una necesidad y una tendencia irreversible hacia la cual están abocadas las personas, las organizaciones y las sociedades. Las empresas día a día se automatizan con mayor intensidad, y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs), como Internet, cambian los hábitos de las personas y la dinámica de las organizaciones.

Gracias a los desarrollos tecnológicos de las TICs cada día será mayor en número de empresas virtuales, el trabajo virtual y el desarrollo de los llamados *e-business*, actividades que realizan las organizaciones mediante enlaces electrónicos (por Internet) con sus principales grupos de interés o *stakeholders* (empleados, inversionistas, clientes, proveedores, asociados, etc), *e-commerce* o comercio electrónico que, en esencia, es el marketing por Internet. Otras tendencias en este campo son las redes empresariales y el trabajo en red.

#### 3.1.4 AMBIENTE

El ambiente es también un elemento que afecta de manera benéfica o perjudicial, porque ésta determina las condiciones bajo las cuales vamos a realizar todas nuestras actividades. Hay dos tipos de ambientes que afectan el comportamiento organizacional:

**AMBIENTE INTERNO:** Es el que se da dentro de la organización, y se refiere a la relación entre el ambiente y la estructura, que ha sido objeto de abundantes trabajos de análisis y estudio, la razón de ésta es muy sencilla, las organizaciones han de adaptarse a su ambiente si quieren sobrevivir, deben identificar y seguir sus ambientes, percibir los cambios en ella y hacer los ajustes que vayan exigiendo las circunstancias.

Pero los ambientes cambiantes provocan incertidumbre si la gerencia no está en condiciones de predecir qué dirección seguirá el ambiente. Y a la gerencia no le gusta la incertidumbre. Por ello tratará de eliminar o, por lo menos, de reducir al mínimo el influjo de esa inseguridad ambiental.

**AMBIENTE EXTERNO:** De una organización es todo aquello que está fuera de la organización propiamente dicha. El ambiente externo está integrado por las instituciones o fuerzas que afectan a su desempeño, pero sobre las cuales no tiene mucho control. Entre esas fuerzas se cuentan los competidores, los proveedores, bancos, clientes, organismos reguladores del gobierno, etc. Los competidores observarán aspectos relacionados con la competitividad de la organización; un proveedor evaluará a la organización de si le va a pagar lo que le compre y cuánto le comprará en un futuro, un banco revisará sus aspectos económicos – financieros para evaluar cómo le presta dinero y cómo se lo presta. Esta diferencia de percepción está basada en el tipo de intercambio que se tiene con la organización.

Quienes están en contacto con personas del entorno ingresan información, opiniones, inquietudes y otros datos del medio, que cambian o pueden cambiar relaciones, políticas o decisiones dentro de la organización. Por ejemplo, si un cliente se queja por maltrato, pueden sancionar o despedir a quien lo atendió, modificar normas de atención al cliente, compensarlo económicamente, destinar recursos para capacitar mejor al personal de atención al cliente, etc.

### **3.2 LAS DECISIONES ESTRATÉGICAS Y EL DESEMPEÑO DE LA ORGANIZACIÓN**

El desempeño de la organización refleja su estrategia, tanto en términos de formulación como de aplicación. Las decisiones estratégicas determinan los objetivos, la asignación de recursos y las tareas críticas de la organización como lo establece en su libro “Introducción a la Administración de las Organizaciones” Augusto Bernal Torres (Torres, C. A. B., 2007).

Las decisiones estratégicas influyen en el diseño organizacional, lo que significa que el diseño depende de la estrategia y se ajusta a ella. Los cambios estratégicos implican cambios en la estructura.

La estrategia organizacional está vinculada con las relaciones de poder, la política y los conflictos entre personas y grupos de la organización. La relación entre estrategia y poder es circular, porque a medida que un grupo se vuelve más poderoso, puede influir más en la definición de la estrategia.

Las decisiones individuales, grupales o sistémicas son interdependientes y se combinan para determinar la eficacia de una organización. Una estrategia con elevado potencial de éxito podría fallar si el diseño de la organización es deficiente, si los grupos no funcionan bien o si las personas no están motivadas. De igual manera si una organización aplica una estrategia incorrecta, podría no ser eficaz aun cuando tuviera personas motivadas y grupos con atribuciones.

En el contexto actual, en el cual los cambios ocurren con extrema rapidez, las empresas debieron enfrentar situaciones caracterizadas por una marcada inestabilidad económica, competencia extranjera, tecnologías obsoletas y características cambiantes en el mercado y la sociedad, factores que fueron incrementando la incertidumbre sobre los pasos a seguir.

Hector Fainstein (Fainstein, 2006) analiza sobre este tema, que los empresarios o los ejecutivos de las empresas que logran sobrevivir y progresar en este contexto cambiante, utilizan el planeamiento estratégico para asegurar que ofrecen el producto o servicio adecuado y en el momento preciso, con una visión de futuro.

Fainstein define al planeamiento estratégico como un proceso por el cual los empresarios definen el modelo de negocio a seguir a través de investigaciones sobre diferentes factores: la situación del mercado, las necesidades de los consumidores, las condiciones sociopolíticas, legales, económicas y de los desarrollos tecnológicos. Esto les permite identificar las fortalezas y debilidades competitivas que posee la empresa para poder así utilizar los recursos disponibles anticipando las oportunidades y amenazas que puedan presentarse.

Planificar estratégicamente significa obtener información del entorno, definir la misión, establecer objetivos y especificar las estrategias.

El esquema 3.2 muestra como el desempeño de una organización es un reflejo de la manera en que funciona la estrategia.



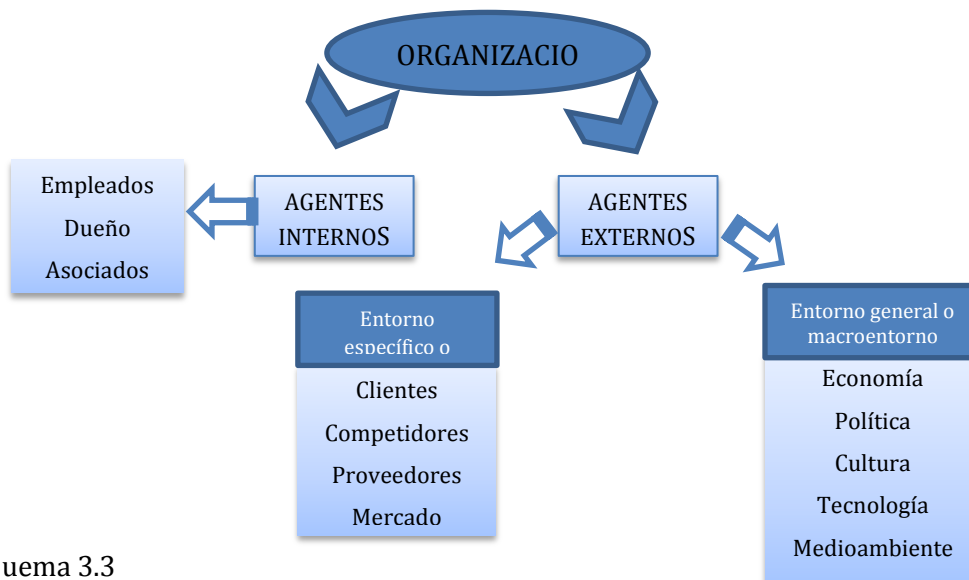


Esquema 3.2

### 3.3 AGENTES QUE INTERVIENEN EN LAS ACTIVIDADES DE LAS ORGANIZACIONES (STAKEHOLDERS)

Augusto Bernal Torres define el término *stakeholders* como los diversos grupos que participan de las actividades de las organizaciones y que son responsables, además de sus propietarios. Dichos grupos son todas las personas, organizaciones y empresas que tienen interés en una empresa u organización dada. Ejemplos de stakeholders de una compañía serían: los empleados, los clientes, los proveedores de bienes y servicios, los proveedores de capital, la comunidad, y la sociedad.

Las organizaciones para desarrollar sus diferentes actividades mantienen relaciones con distintos agentes, tanto internos como externos. El siguiente esquema 3.3 refleja la clasificación y ubicación de estos agentes.



Esquema 3.3

## **CAPÍTULO 4: LOS MICROEMPRESARIOS**

El rápido proceso de evolución de los productos, los mercados, las estructuras, etc. que se registra actualmente, obliga a las organizaciones y/o a los individuos a diseñar, implementar y gestionar Proyectos de diversa índole y envergadura.

Cabe destacar que la mayor parte de los bienes y servicios generados por el hombre se originan a partir de un Proyecto que, definido en forma general, constituye la búsqueda de una solución inteligente al planeamiento de un problema o necesidad humana. Es decir, la elaboración de Proyectos adquiere importancia en la medida que exista la necesidad humana de un Proyecto o servicio.

Por ello, desde la modalidad Economía y Administración y en particular a través del espacio curricular “Proyecto y Gestión de Emprendimientos” se intenta brindar a los estudiantes la oportunidad de desarrollar competencias para la elaboración de Proyectos viables en situaciones y circunstancias reales. De esta manera, la asignatura se concibe como una propuesta de síntesis en la que los estudiantes integran conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales trabajando para operar efectivamente en el contexto socioeconómico regional.

Se intenta fundamentalmente, realizar en un tiempo determinado, un proyecto productivo de bienes y/o de servicios que involucre la mayor parte de los aspectos de una organización y su gestión. En este marco, se hace especial hincapié en desarrollar capacidades tales como proyectar, planear, decidir, ejecutar, operar y controlar (de manera efectiva y responsable) aspectos relacionados con los diferentes momentos en la elaboración de un Proyecto.

Conscientes de las limitaciones que implica una labor con las características mencionadas, las acciones podrán realizarse simulando una operatoria real. Aunque los emprendimientos organizacionales admiten múltiples formas de realización, sus posibilidades de ejecución e implementación dependen básicamente del contexto, de los medios disponibles y de la Institución en que se realiza. En el caso que se decida implementar el proyecto deberán tomarse los recaudos necesarios para prever los recursos humanos, materiales y de capital necesario, como así también considerar la elevada cuota de compromiso del personal docente y de la comunidad en general.

### **4.1 ANTECEDENTES. CONCEPTOS FUNDAMENTALES**

#### **4.1.1 HISTORIA DE LA MICROEMPRESA EN LA REPÚBLICA ARGENTINA**

En el libro “La microempresa en el aula”, Pedro Valsecchi y otros (Valsecchi, 2005), analizan la historia de las microempresas en Argentina indicando que se remonta a fines del siglo XIX y principios del XX cuando miles de inmigrantes sobre todo provenientes de Europa

se instalaron en nuestro país atraídos por las interesantes propuestas que se les ofrecían. Algunos optaron por la agricultura, otros se inclinaban por las artesanías y otros por el comercio.

Los inmigrantes luego de muchos años de trabajo llegaron a progresar convirtiéndose en progresistas microempresarios que luego de haber comenzado con las rudimentarias herramientas y experiencia que pudieron traer de su tierra natal fueron adaptando sus pequeñas empresas a la evolución tecnológica que se produjo en esa época.

Con las sucesivas crisis que vivió el país a partir del año 1930 hasta la actualidad, se produjo, con algunos altibajos, un paulatino aumento del desempleo y de la precariedad del empleo existente, que originaron la necesidad de dedicarse a efectuar tareas por cuenta propia, naciendo de esa forma el cuentapropismo y, consecuentemente, la necesidad del autoempleo, que a su vez, dio origen a importante cantidad de microempresas.

#### 4.1.2 LA MICROEMPRESA EN LA ACTUALIDAD

Acercándonos a la actualidad, Valsecchi analiza la influencia de la globalización económica en los últimos años. Indica que: el aumento de la población económicamente activa, el necesario ajuste de las economías regionales, la evolución tecnológica que disminuyó la cantidad de puestos de trabajo y las constantes políticas de ajuste económico que paulatinamente disminuyeron el número de agentes del estado, prolongaron la edad para que los trabajadores obtengan su jubilación, originaron la mayor tasa de desempleo del país a lo largo de su historia. Ante esta brusca disminución de las posibilidades de empleo reapareció como una esperanza de progreso la posibilidad de emprender mediante la producción y el comercio a través de la microempresa.

La promoción de los microemprendimientos se considera como una herramienta válida para potenciar la generación de autoempleo y, por medio de esto, también potenciar la generación de empleo, posibilitando de esta forma el mejoramiento del nivel de ingresos de sectores que difícilmente puedan incorporarse, al menos en el corto plazo, a las actividades productivas más avanzadas.

Si bien la opción de la microempresa es una alternativa muy positiva en la búsqueda de soluciones para enfrentar al desempleo, debemos tener en cuenta que las estadísticas demuestran que alrededor del 40% de las microempresas que se inician tienden al fracaso. Y ello ocurre, en gran medida, por falta de la realización de un proyecto a conciencia que permita analizar con cierto grado de seguridad la factibilidad de la microempresa.

#### 4.1.3 IMPORTANCIA DE LA MICROEMPRESA.

Actualmente las microempresas son generadoras de un aumento sostenido de la riqueza productiva de un número importante de países posibilitando la disminución de los desequilibrios regionales.

La microempresa en la actualidad no se caracteriza por ser un sistema de oferta de bienes o servicios para satisfacer las necesidades de los demandantes, sino más bien como un sistema que tiene como objetivo inmediato la generación de autoempleo, siendo la meta final la satisfacción de ciertas necesidades existentes pero a precios más bajos que logra recurriendo a estrategias de reducción de costos y a la economía informal.

#### 4.2 ¿QUÉ SON LAS MICROEMPRESAS?

Las organizaciones con fines lucrativos, conocidas formalmente con el nombre de Empresa, se crean con el propósito de garantizar un beneficio económico a sus inversionistas mediante el desarrollo de sus actividades orientadas a satisfacer las necesidades de sus clientes, ya sea produciendo o comercializando bienes o por medio de la prestación de servicios.

Las Empresas se clasifican, según Bernal Torres, en diferentes formas:

- Por sector económico
- Por tamaño de las empresas
- Por el origen del capital
- Por la explotación y formación del capital
- Según la responsabilidad legal
- Por la conformación jurídica
- Por el número de socios
- Por el grado de formalización
- Por el grado de uso de tecnología
- Por el grado de cubrimiento territorial

Los microemprendimientos se hallan en la clasificación según el tamaño, el cual depende del total de activos y/o del número de trabajadores. En esta clasificación encontramos:

- Empresas grandes
- Empresas medianas
- Empresas pequeñas
- Microempresas
- Fami-empresas

Una microempresa es una pequeña unidad económica, de producción y/o comercialización que tiene posibilidades de autodesarrollarse, autoabastecerse y de crecimiento.

Ariel Chibli Yammal (Chibli Yammal, 2003), muestra en el siguiente esquema 4.2 dónde está ubicada la microempresa en cuanto a su clasificación dentro del grupo de las organizaciones.



Esquema 4.2

#### 4.2.1 LA MICROEMPRESA Y EL AUTOEMPLEO

El autoempleo consiste en crear el propio puesto de trabajo. Generalmente el camino más común hacia el autoempleo es la microempresa. El autoempleo se puede llevar a cabo de forma individual o colectiva, pero siempre es una alternativa eficaz para personas que tienen un perfil dinámico y con disposición a asumir los riesgos propios de la actividad empresarial.

#### 4.2.2 CARACTERÍSTICAS DE LA MICROEMPRESA

La amplitud del mundo de las microempresas se caracteriza por la falta de parámetros estrictos que permitan catalogar si una empresa está dentro del concepto de microempresa o no.

Generalmente la definición de la microempresa surge a partir del cumplimiento de determinadas características cuantitativas y cualitativas. Sin embargo, ni aun así hay unanimidad de criterios en relación al encuadre de la microempresa, por ejemplo para la ley una microempresa es la que tiene menos de 10 empleados, mientras que las ONGs en base a la experiencia sostienen que hay microempresa cuando posee menos de 5 trabajadores.

Pedro Valsecchi toma como criterio coherente para calificar a la microempresa las siguientes características:

## Tesina – Julia Alejandra Pérez

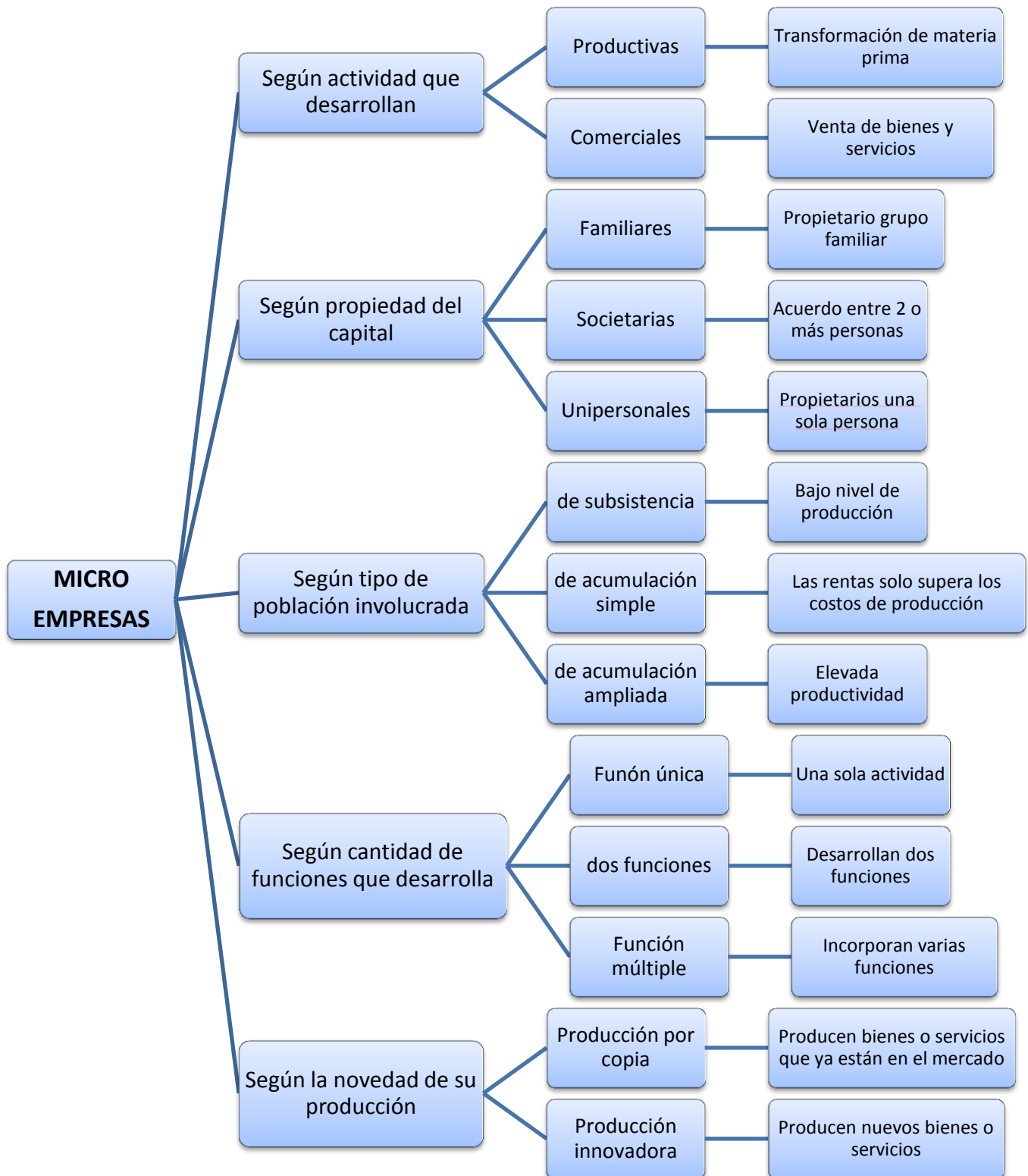
- *Generalmente son de propiedad de pocas personas:* no más de 10 personas.
- *Se concentran en determinadas ramas de actividad:* su actividad generalmente está centrada en la producción y/o comercialización de productos artesanales, o servicios personalizados.
- *No tienen más de 2 niveles jerárquicos en su estructura organizacional.*
- *Por lo común tienden a crecer:* cuando la microempresa logra una adecuada combinación de factores de producción y un posicionamiento comercializados, comienza una etapa de crecimiento, que en muchos casos permite dejar de ser microempresas para pasar a ser pequeñas o medianas empresas.
- *No poseen más de 10 empleados:* así como tienen un número pequeño de propietarios, las microempresas operan con un pequeño número de empleados.
- *Sus ventas anuales son limitadas en cuanto al monto y el volumen:* el monto y el volumen de las ventas anuales para calificar a una empresa como microemprendimiento es limitado y está determinado por disposiciones legales e impositivas.
- *Fuerte adaptabilidad de las unidades productivas:* ante la falta de recursos, la microempresa tiene creatividad suficiente para adaptar los escasos recursos disponibles a cada una de las nuevas situaciones que le plantea la realidad, principalmente desde el punto de vista tecnológico.
- *Su capital está destinado, principalmente, a la satisfacción de necesidades de supervivencia.*
- *La superficie afectada a la actividad no supera los 200 m<sup>2</sup>:* se desenvuelven en espacios reducidos con bajos costos de alquiler y de propiedad.

### 4.2.4 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS MICROEMPRESAS

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite una distribución más democrática de los ingresos.</li> <li>• Facilita una mayor transparencia de los mercados.</li> <li>• Permite el desarrollo estable de las economías regionales.</li> <li>• Generan fuentes de empleo.</li> <li>• Se adaptan con mayor facilidad a los cambios económicos.</li> <li>• Permite una dirección más centralizada, y, en consecuencia, agiliza la toma de decisiones.</li> <li>• Simplifica y disminuye los costos de la estructura administrativa.</li> <li>• Incentiva la colaboración entre quienes la integran.</li> <li>• Posibilita la creatividad e inventiva personal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aislamiento.</li> <li>• Dificultades en la gestión de créditos.</li> <li>• No poseen poder de decisión en el medio.</li> <li>• Limitaciones para acceder a la información y a la investigación.</li> <li>• Excesiva dependencia hacia el/los propietarios.</li> <li>• Limitaciones para acceder al mercado externo.</li> <li>• Dificultades en la inserción en mercados competitivos.</li> </ul>

### 4.3 CLASIFICACIÓN DE LAS MICROEMPRESAS

Clasificación de la microempresa según Francisco Bernal Torres.



## *CAPÍTULO 5: PLAN DE MICROEMPRESA O PLAN DE NEGOCIO*

El plan de microemprendimiento es un documento de trabajo que posibilita el desarrollo de la idea empresarial para convertirla en un proyecto empresarial que se pueda llevar a la práctica con posibilidades reales de éxito.

El plan es muy necesario para alcanzar los objetivos que se han fijado, y a la vez sirve como carta de presentación de la microempresa cuando debemos recurrir a terceros ajenos en calidad de inversores, acreedores, proveedores, etc.

Este documento es abierto y dinámico, se actualiza a medida que avanza la idea, es sintético y claro y debe atraer constantemente a quien lo lee.

Planear, en pocas palabras, es tomar decisiones hoy para una situación futura que la empresa considere como la más probable.

El plan de microemprendimiento debe tener las siguientes características:

- Debe presentar en forma resumida los aspectos más importantes del proyecto de microempresa para que sirva no solo para la puesta en marcha de la empresa, sino también para su desarrollo.
- Debe presentar los distintos ítems en forma clara y precisa para que pueda ser entendido no solo por los propietarios de la microempresa, sino también por terceros ajenos a la misma que lo requieran para otorgar préstamos, participar como accionistas, evaluar la posibilidad de negocio, etc.
- Debe servir como documento ayuda memoria.
- Debe constituir un sistema que permita convertir “la idea” en realidad.

El plan de microemprendimiento nos debe permitir responder:

*¿Qué vamos a hacer?*

*¿Cómo lo vamos a hacer?*

*¿Cuándo lo vamos a hacer?*

*¿Por qué lo vamos a hacer?*

Para la elaboración del plan de negocio es muy útil la participación de testimonios de personas expertas en microemprendimientos y entidades relacionadas tales como AFIP, Municipalidad, Bancos, Secretaría de Industria y Comercio, Dirección General de Rentas, Cámara de Comercio, familiares de los integrantes de la microempresa que tengan experiencia en el tema, etc.



## **5.1 CONTENIDOS DEL PLAN DE NEGOCIO**

El Plan de Negocio como mínimo debe contener los siguientes apartados:

### “Descripción General de la idea de negocio”

- ✓ Nombre del emprendimiento. Descripción. Fundamentación.
- ✓ Plan estratégico: misión—visión—objetivo.
- ✓ Innovación aplicada. Características del producto.
- ✓ Ventajas competitivas. Análisis de la competencia de Michael Porter.
- ✓ Mercado destinatario.
- ✓ Tecnologías aplicadas.
- ✓ Análisis F.O.D.A.

### “Estructura organizacional”

- ✓ Análisis de la estructura organizacional del emprendimiento. Elementos.
- ✓ Organigrama. Cargos y funciones.
- ✓ Creación de curriculum vitae.

### “Planeamiento del trabajo en equipo”

- ✓ Plan de actividades. Cronograma. Diagrama de Gantt.

### “Investigación de mercado”

- ✓ Mercado destinatario. Variables a investigar. Investigación previa.
- ✓ Instrumentos de recolección de información. Creación de modelos.
- ✓ Tabulación de los resultados de la investigación.
- ✓ Análisis y conclusión de la investigación de mercado.

### “Costos de producción y precios”

- ✓ Costos. Concepto. Clasificación.
- ✓ Ejercicios de determinación de costos.
- ✓ Proceso de producción. Costos fijos y variables del emprendimiento.
- ✓ Punto de equilibrio.
- ✓ Determinación del precio de venta.

### “Componente financiero”

- ✓ Financiamiento ajeno o propio.
- ✓ Presupuesto de compras. Presupuesto de egresos (gastos y costos).
- ✓ Presupuesto de ingreso. Ejercicios de aplicación.

## Tesina – Julia Alejandra Pérez

- ✓ Presupuesto financiero del emprendimiento.

### “Plan de comercialización”

- ✓ El proceso de marketing. Mezcla comercial de 4 P.
- ✓ Gestión de marcas. Nuevas tendencias de marketing.

### “RSE y Desarrollo sustentable”

- ✓ Responsabilidad Social Empresarial. La ética empresarial.
- ✓ Desarrollo sustentable.

### “Formalización”

- ✓ Formalización de emprendimientos y pymes. Naturaleza jurídica: inscripción y obligaciones. Aspectos impositivos y contables. Organismos recaudadores.
- ✓ Registro de marcas. Registro de patentes.
- ✓ Modelos de Facturas. Modelo de Contrato.

## 5.2 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PLANIFICADAS

Actividades	Meses																																			
	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre							
	Semanas																																			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Presentacion de idea	■	■	■																																	
Plan estrategico				■	■	■	■	■																												
Analisis de la competencia y del mercado							■																													
Análisis FODA									■	■	■	■																								
Estructura organizacional											■	■																								
Investigacion de mercado													■	■																						
Componente financiero													■	■	■																					
Plan de comercialización																	■	■																		
Formalizacion de la empresa																					■	■	■	■												
Presentacion del Proyecto																									■	■	■	■								
Produccion																													■	■	■	■				
Feria de microemprendimientos																																				■

## **CAPÍTULO 6: COMPONENTE FINANCIERA DEL PLAN DE NEGOCIO**

Para realizar la prestación de un servicio o realizar un proceso productivo de un bien precisamos de elementos materiales e inmateriales a los que llamamos recursos. Domínguez, Sergio; Luna, Roxana y Villagran, Javier (Domínguez, Luna y Villagran, 2015) los separan en tres grandes grupos: físicos, humanos y financieros.

- Recursos físicos: son bienes tangibles necesarios para lograr el objetivo del emprendimiento (local, mobiliario, equipamiento, maquinaria y herramientas).
- Recursos humanos: son las personas integrantes del negocio que realizan actividades intelectuales y físicas.
- Recursos financieros: son los recursos monetarios propios y ajenos necesarios para el funcionamiento y desarrollo del emprendimiento. Primeramente se debe saber cuánto será la inversión inicial, para lo cual se debe tener en cuenta:
  - Gastos de constitución: sellados, servicios públicos, etc.
  - Activos fijos: bienes de uso, maquinarias.
  - Activos circulantes: stock inicial de materia prima y/o productos.
  - Gastos de publicidad: folletos.
  - Gastos menores de administración: papelería, impresiones y útiles.
  - Reserva: para gastos no previstos.

Cuando se tienen bien definidos los recursos, se inicia las acciones necesarias para poder adquirirlos diseñando un plan estratégico de gestión financiera. Domínguez, Luna y Villagran definen a la gestión financiera así:

*“La gestión financiera es una de las áreas tradicionales funcionales a la cual le compete el análisis, decisiones y acciones relacionadas con los medios financieros necesarios a la actividad de la organización”*

Agregan además que: *“la gestión financiera permite identificar y cuantificar los medios necesarios, los disponibles y los que se deben adquirir de fuentes externas”*.

### **6.1 EL SUB SISTEMA FINANCIERO**

El subsistema financiero, se encarga de la captación, administración y control de los medios financieros con que cuenta la empresa. Así lo indican Alicia Cortagerena y Claudio Freuedo en su libro Tecnologías de Gestión (Cortagerena, C. F. A. B., & Freuedo, C. F., 2000). Indican que este sistema aporta criterios para la valoración de la rentabilidad de los proyectos y el costo de las diferentes fuentes de financiación.

La organización cumple sus objetivos produciendo y vendiendo sus productos o servicios. Así satisface a los consumidores y obtiene una ganancia.

En todo este proceso, la gestión financiera tiene un importante papel, ya que, en buena medida el éxito o fracaso, de la gestión global de la organización, depende de una adecuada gestión financiera.

Esta gestión tiene como función una correcta administración de los recursos financieros (el dinero, los créditos y las deudas), siempre escasos, que constituyen la contrapartida de los bienes y servicios circulantes en la organización, todo en concordancia con los objetivos estratégicos de la organización.

La administración financiera se lleva a cabo en un área o departamento financiero. El tamaño y dotación del área debe tener relación con las proporciones de la organización.

En una PYME, el departamento de finanzas, probablemente, esté a cargo de una persona y cuente, o no, con una pequeña dotación de personal.

Más allá de las dimensiones relativas del área, lo que debe quedar muy en claro, es la necesidad de llevar a cabo la gestión financiera para la supervivencia de la organización. Esta es la que prepara los cálculos de ingresos, gastos e inversiones, en el largo y corto plazo, para todas las eventuales situaciones en la que se requieran fondos.

La gestión financiera toma decisiones en dos grandes áreas –las de administración de inversiones y del financiamiento.

#### 6.1.1 DECISIONES DE INVERSIÓN

La organización tiene muchas posibilidades de inversión. Todas deben ser analizadas cuidadosamente en el área de finanzas, porque comprometen en forma *irreversible y durante un plazo*, una determinada cantidad de recursos.

Las decisiones sobre el cuál es el proyecto de inversión más rentable deben ser estudiadas y analizadas detalladamente y, si son varias las posibilidades de inversión, deben ordenarse en una jerarquía.

Si el contexto es de *certeza*, lo que la gestión financiera debe buscar de un proyecto de inversión, es la rentabilidad.

Si el contexto es de *riesgo*, la búsqueda estará signada por el binomio rentabilidad-riesgo.

Aquí, el riesgo que debe tener en cuenta la gestión financiera no es el *individual* del proyecto en sí, sino el *incremental* de la organización, es decir, *el riesgo que los proyectos bajo estudio añaden al riesgo total de la organización* (Cortagerena, C. F. A. B., & Freuedo, C. F., 2000).

Debido a la estrecha relación entre las decisiones de inversión y el valor de la organización, sólo deben aceptarse proyectos de inversión que aumenten el valor de la organización, o sea, de las acciones o del patrimonio de sus dueños.

La organización maximizará su valor de mercado cuando las inversiones que tome le den un rendimiento tal que, comparado con el costo del capital, sea positivo.

6.1.2 DECISIONES DE FINANCIAMIENTO

Las gestiones de producción, de comercialización y de recursos humanos, requieren la disponibilidad de fuentes de fondos suficientes y con un adecuado costo, en un ambiente de riesgo.

Asimismo, en lo que se llama la estructura de financiamiento y, siguiendo una postura ortodoxa en materia de gestión financiera, debe existir coordinación entre activos circulantes (no inmovilizados, por ej.: créditos por venta, materias primas, etc.) y el pasivo de corto plazo (proveedores, documentos a pagar, crédito bancario, etc.) y entre el activo fijo (inmovilizado, por ej.: instalaciones, maquinarias, etc.) y el pasivo de largo plazo (deudas a largo plazo, capital de los propietarios –accionistas o dueños–, etc.)

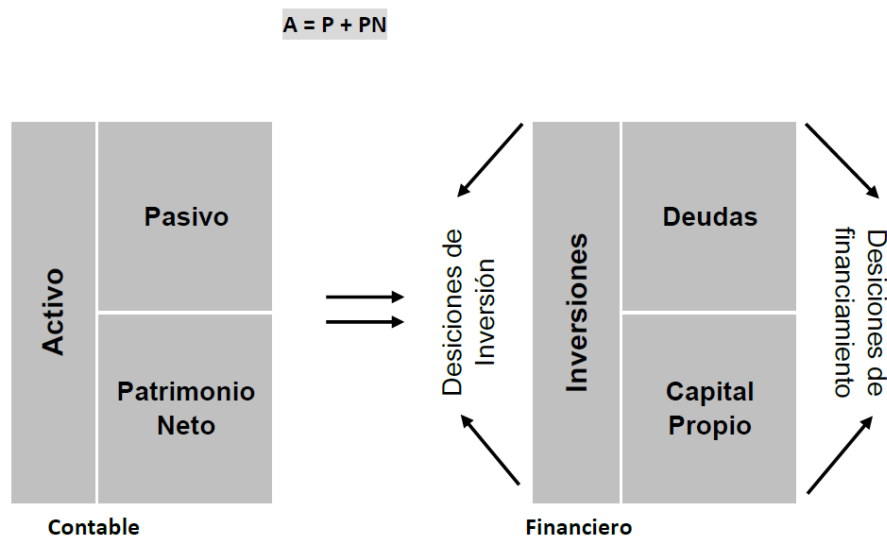
Conocidas las distintas fuentes de financiación debe determinarse la correcta composición del pasivo, el nivel de endeudamiento y la distribución de resultados. Todo esto de modo que se maximice el valor de mercado de la organización.

Las **decisiones financieras** están relacionadas por un lado con las decisiones de **inversión**, es decir, permiten conocer en qué hay que invertir y la forma de concretarlo, y por el otro con las decisiones de **financiación**, cuyo componente relaciona las distintas fuentes u orígenes de los recursos financieros que necesita la organización para aplicarlas a sus operaciones estratégicas y operativas.

En las decisiones financieras relacionadas con las de inversión, el análisis debe considerar la vinculación entre el **costo del capital** y la **rentabilidad**; y en las fuentes de financiación es importante que se mantenga una coordinación entre los **activos circulantes** y **el pasivo de corto plazo** y **el activo fijo** y **el pasivo a largo plazo**.

Por lo tanto, es el área financiera la que debe buscar la forma más adecuada y óptima de financiamiento para la organización. Es decir, determina qué es más conveniente, en qué porcentaje se puede endeudar, a qué tasa de interés, etc.

La estructura financiera de una organización está representada por:



A simple vista se observa que los componentes PASIVO y PATRIMONIO NETO financian el componente ACTIVO. Pero expresándolo al área de las finanzas, los fondos con que se financian los recursos (Activos) que las empresas utilizan para desarrollar su actividad provienen de distintas fuentes financieras: internas (capital y/o patrimonio neto) y externas (deudas o pasivo).

## **6.2 LA GESTIÓN FINANCIERA EN LA EMPRESA**

Para alcanzar los objetivos organizacionales, en una organización no basta cumplir exitosamente con los procesos productivos o de comercialización, sino que es fundamental ejecutar una correcta gestión financiera.

Toda organización necesita de recursos para llevar adelante su actividad, entre ellos los recursos humanos, materiales e inmateriales; y dentro de éstos últimos están los financieros.

En la gestión financiera es esencial mantener tres pilares, sobre los que gira la eficiencia del sector: **a) la retención de los recursos humanos capacitados, b) la actualización permanente en materia de tecnología y c) la información de herramientas financieras** que dan origen a las ventajas competitivas.

## **6.3 PLANEAMIENTO FINANCIERO: PRESUPUESTO**

Para mejorar la gestión financiera, actualmente las organizaciones que realizan planes de negocios a corto y mediano plazos, necesitan incorporar a sus análisis económicos, políticos, administrativos, comerciales, etc., determinados instrumentos de planificación y control que generalmente se utilizan para el análisis de las inversiones en activos fijos, de capital de trabajo a corto plazo y largo plazo, de proyectos de inversión, etc.

Estas herramientas, motivan a determinar cuidadosamente los recursos humanos y materiales que se necesitarán para llevar a cabo la actividad, siendo imprescindible un adecuado **planeamiento financiero**.

El planeamiento permite conocer las estrategias que se van a utilizar, para efectivizar las acciones, y el control de la gestión evalúa si se han cumplido y en qué medida los objetivos planteados. Es decir, que el proceso de planificación va acompañado de un proceso de control, existiendo una relación directa entre ambos.

Para llevar a cabo un Micro-emprendimiento, es imprescindible contar con un buen Plan Financiero, lo que implicará para el emprendedor la elaboración de un PRESUPUESTO GENERAL, instrumento que le permitirá determinar el dinero que necesitará para comenzar el emprendimiento, y luego, cuando el mismo esté en funcionamiento, cómo solventar las erogaciones y los faltantes de dinero que se vayan produciendo en el tiempo.

En primer lugar, deberá:

(1) Determinar las condiciones de pago

(2) Estimar las cantidades a vender, a partir del estudio de mercado realizado en el Análisis de viabilidad

(3) Estimar los gastos, tanto los relativos al costo de producción como los otros gastos necesarios para operar el emprendimiento.

Con esta información, podremos elaborar el PRESUPUESTO GENERAL, que va a contener distintas herramientas, las que nos permitirán, en definitiva, confeccionar un diagnóstico adecuado, permitiendo anticiparse, predecir los resultados o mejorar la gestión actual.

Es importante contar con información histórica correcta para elaborar informes confiables y eficaces.

### 6.3.1 EL PRESUPUESTO

El presupuesto permite evaluar la marcha de la organización. Es una herramienta muy eficaz para la planificación y la gestión empresarial.

En la elaboración de un presupuesto es necesario considerar tres elementos:

#### **El proceso de elaboración.**

Que se inicia desde la fijación de los objetivos o metas organizacionales hasta los distintos elementos o variables que será necesario considerar para presupuestar, por ejemplo, inversiones, ventas, etc.

#### **Puesta en marcha del sistema presupuestario.**

En esta etapa, es muy importante contar con la información globalizada, teniendo una visión general de los objetivos organizacionales. Los responsables son los directivos y gerentes. Se realiza con un trabajo en equipo y participando todos los actores. Es fundamental elaborar un diseño del sistema presupuestario.

#### **Control presupuestario.**

Es muy eficaz en el análisis de la información presupuestaria el control que se realiza. El control presupuestario permite comparar los resultados reales u obtenidos con las metas u objetivos planeados. Para esto es esencial contar con información adecuada y responsable.

Entre los distintos tipos de presupuestos, se citan dos de los más importantes, que se utilizan como instrumentos de gestión fundamentales en el desarrollo de los planes financieros de los Micro-emprendimientos, y son:

### **El Presupuesto Económico (u Operativo)**

Son los planes operacionales expresados como resultados esperados en términos numéricos y manejados en determinado período. Los presupuestos generalmente abarcan un año. Ahora bien, cuando los valores financieros y los períodos se amplían, se presenta la planeación financiera, con dimensiones y efectos más amplios que los presupuestos.

*Este tipo de presupuesto permite analizar el resultado del emprendimiento, independientemente del dinero que ingrese o egrese.*

El presupuesto económico incluye los presupuestos de, ventas, costos y gastos de la organización; y ellos son:

(1) Armar el **Presupuesto de Ventas** para el primer año de actividad, teniendo en cuenta:

- la cantidad estimada de ventas
- el precio del producto elegido

(2) Armar el **Presupuesto de Costos** para el primer año de actividad, teniendo en cuenta:

- la cantidad estimada de ventas
- el precio de las materias primas
- el gasto en mano de obra
- los otros gastos relacionados con el proceso productivo.

(3) Armar el **Presupuesto de Gastos** para el primer año de actividad, teniendo en cuenta la estimación de gastos diferentes al costo tales como alquileres, honorarios, impuestos, etc.

### **El Presupuesto Financiero**

Contiene información de caja, como consecuencia de los programas o planes de inversión o presupuestos operativos. Permite conocer la posibilidad de la autofinanciación o de la financiación externa, además de recabar información acerca de desviaciones o elementos que imposibilitan la obtención de un préstamo; es decir, da a conocer cuánto y cómo se obtendrán los fondos que se necesitan para concretar un proyecto.

*Para este formato de presupuesto, lo que interesa es ver si el emprendimiento produce superávit o déficit de dinero.*



Incluye los presupuestos de, ingresos y gastos; y ellos son:

(1) Armar el **Presupuesto de Ingresos de Fondos** para el primer año de actividad, que tenga en cuenta:

- las ventas estimadas en el Presupuesto de Ventas;
- las condiciones de venta.

En definitiva, este presupuesto nos mostrará *las entradas de dinero que ingresan por ventas de la empresa -al contado- más los montos a cobrar por ventas a créditos anteriores.*

(2) Armar el **Presupuesto de Egresos de Fondos** para el primer año de actividad, que tenga en cuenta:

- el pago de los gastos previstos en los Presupuestos de Costos y de Gastos;
- las condiciones de pago previstas para con los proveedores y acreedores.

Este presupuesto nos mostrará *las salidas de dinero por los pagos o cancelaciones de deudas comerciales, bancarias, impositivas, pagos de sueldos, de alquileres, etc.*

Lo importante aquí es proponer en la forma más resumida posible el detalle de las ventas, costos, gastos, utilidades proyectadas y los presupuestos de ingresos y de egresos de fondos, para permitir una evaluación rápida de los inversionistas interesados en invertir en la compañía.

#### **6.4 PLANES Y PRESUPUESTOS DE LOS MICROEMPRESARIOS**

Dado que todo plan de Microempresarios se basa en el desarrollo de una idea empresarial que, luego se debe llevar a la práctica, es por ello que quienes van a emprender la idea, sea la producción o fabricación de un producto o la ejecución de un servicio, además de los objetivos o propósitos que se han fijado al inicio, el plan debe tener las siguientes características (Cortagerena, C. F. A. B., & Freudedo, C. F., 2000):

- Debe presentar en forma resumida los aspectos más importantes del proyecto; tanto en su faz inicial como así también en su desarrollo;
- Debe presentar los distintos ítems en forma clara y precisa para que pueda ser entendido no solo para los emprendedores, sino también para los terceros ajenos al mismo;
- Debe servir como documento ayuda memoria;
- Debe constituir un sistema que permita convertir “la idea” en realidad;
- Es el primer resultado que obtienen los postulantes a emprendedores.

En definitiva, el plan de Microempresarios debe permitir responder el *¿qué vamos a hacer?, ¿cómo lo vamos a hacer?, ¿cuándo lo vamos a hacer? Y ¿Por qué los vamos a hacer?*

Es variada la bibliografía, artículos, sitios de internet, diarios y revistas especializadas que hacen referencia a cómo crear Microemprendimientos productivos y cuáles son los pasos necesarios que deberán tener en cuenta los emprendedores a la hora de concretar los proyectos:

Brevemente, estos pasos son:

**1)** Definir *Objetivos y Valores*, que es detallar lo más posible la idea empresarial a los potenciales clientes e inversores del proyecto, y respecto a los valores es fundamental destacar que pretende o en que se compromete la empresa emprendedora en relación con su comunidad o región.

**2)** *Análisis del producto o servicio* a emprender, destacando el valor agregado que generará el emprendimiento –en relación con el empleo, etc.- y quienes beneficiará dicha producción.

**3)** *Estudio de mercado*, llamado también *plan de marketing*, que es averiguar qué compra la comunidad o región dónde se pretende establecer el proyecto, luego decidir cuándo comprar para el proyecto –si al inicio todo o en forma periódica-, a qué proveedor o centros de distribución hay que recurrir para proveerse de las materias primas, materiales y demás elementos; además de todo esto, en esta etapa se deberán diseñar las estrategias de promoción; averiguar cómo trabaja la competencia, las posibles vinculaciones con el gobierno u organismos descentralizados; y no olvidar incluir en este punto la inversión en diseño web. Es importante recordar que aunque en algunos casos las ventas se concretan personalmente, los clientes buscan referencias del producto o servicio en Internet antes de comprar.

*Análisis FODA*, del Microemprendimientos, identificando las principales amenazas y las fortalezas principales para contrarrestar dichas amenazas; detectar en todo momento las oportunidades que dará el mercado y las fortalezas que ayudarán a aprovechar esas oportunidades; también se deberán tener muy en cuenta aquellas debilidades que hacen susceptibles ante las amenazas y de las debilidades que limitan frente al aprovechamiento de tales oportunidades.

**5)** *Análisis administrativo*, de cómo se trabaja dentro de la organización para lograr los objetivos propuestos definiendo organigrama, funciones, departamentos o áreas del emprendimiento, canales de comunicación permanente entre sus miembros y los procedimientos administrativos necesarios a tales efectos.

**6)** *Análisis de Costos*, este paso puede estar incluso antes de iniciar la idea empresarial o antes de fijar la política de comercialización y de precios de ventas, dado que es fundamental conocer qué gastos afrontará el emprendimiento durante la inversión inicial y durante los primeros meses de vida del proyecto, el impacto de los mismos deberá ser analizado en conjunto con los otros planes de la empresa como el plan de ventas, el de inversiones, de marketing y el flujo de caja.

7) *Plan Financiero*, no es ni más ni menos que ejecutar una correcta gestión financiera, implicará definir las fuentes de financiamiento (ajena o propia), las inversiones a realizar (activos fijos y circulantes), correlacionar adecuadamente la estructura de financiamiento con el tipo de inversiones a realizar, elaboración previa de todos los presupuestos operativos de ventas, gastos y costos junto con la elaboración del presupuesto financiero de caja o también denominado flujo de caja o de entrada y salida de fondos, y por último controlar periódicamente los desvíos que se pudieran producir en la ejecución real de estos planes y presupuestos por parte de los administradores o encargados de cada área responsable de los mismos.

Por último, y a pesar de que no está mencionado como un paso formal, es indudable que para concretar el funcionamiento final del Microemprendimientos es muy necesario analizar que ciertos productos o servicios que se encuentran regulados por algún organismo del Estado o deben cumplir ciertas normas legales para poder comercializarse, como por ejemplo la fabricación de alimentos o cosméticos, por lo tanto es importante conocer la legislación que regula nuestra actividad antes de comenzar a vender, para evitar inconvenientes legales.

Por otro lado, es sumamente importante en este punto conocer *qué impuestos* corresponde pagar según la actividad desarrollada.

## **CAPÍTULO 7: LOS SIMULADORES**

Las simulaciones son una representación controlada de fenómenos del mundo real, es considerada como una modelación de la realidad actual, así lo explica Santiago Castro (Castro, 2008) en un estudio que realiza sobre si los juegos y las simulaciones en un entorno educativo potencian el proceso de enseñanza aprendizaje.

Estos programas permiten que el participante llegue al conocimiento por medio de la exploración, la inferencia y el aprendizaje por descubrimiento. En la simulación se modela una réplica idéntica a la realidad con situaciones que resultarían difíciles de acceder en la realidad. Aquí ellos pueden tomar decisiones y adquirir experiencia directa sin tener una consecuencia negativa.

Castro enfatiza en las ventajas de este tipo de estrategia ya que son muy útiles para motivar al estudiante para obtener los resultados esperados. Pero destaca, en su investigación la pobre utilización de esta estrategia en los distintos niveles y modalidades del sistema educativo. Esta situación se da por docentes que carecen de conocimientos y destrezas técnicas, condiciones de trabajo que crean pocas oportunidades para su uso o por la concepción que se tiene que este tipo de actividad rompe con la estructura rígida del aula.

### **7.1 IMPLEMENTACIÓN DE LOS SIMULADORES COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA**

Desde la teoría constructivista se pretende que el aprendizaje en cualquier campo disciplinar, sea significativo para el estudiante, quiere decir que pueda hacer uso de ese contenido en su vida cotidiana. Los simuladores virtuales permiten que los estudiantes experimenten situaciones reales y resolverlas mediante la construcción de su conocimiento.

El beneficio de estos softwares lo describe Blázquez Jiménez (Blázquez Jiménez, 2014) en su investigación de estos programas donde afirma que *“estos métodos utilizan la experiencia como elemento esencial para conseguir los objetivos de aprendizaje”*.

En la actualidad, el desarrollo de las tecnologías favorece la utilización de estos métodos. Blázquez Jimenez en su trabajo realiza una comparación entre las clases magistrales tradicionales con el aprendizaje experimental utilizando herramientas de simulación y pretende comprobar que estos últimos tienen una ventaja a la hora de transmitir conceptos y desarrollar habilidades y competencias.

El trabajo está basado en la Teoría del Aprendizaje Experimental (Bruner) y se realizó en el Grado de Marketing y Dirección Comercial. El objetivo fue comprobar empíricamente si en la actividad de dirección de marketing el aprendizaje y desarrollo de competencias se logra mejor con métodos basados en la experiencia como el uso de simuladores o con la enseñanza teórica tradicional. Sus resultados fueron *“para obtener las competencias necesarias para*

*llevar a cabo con éxito las funciones principales de un Director de Marketing es más efectiva la enseñanza mediante el uso de simuladores que la enseñanza mediante clases magistrales”.*

## **7.2 SIMULADORES EN LA CONSTRUCCIÓN DE PLANES DE NEGOCIOS**

De acuerdo a todo lo analizado hasta aquí, se trata de establecer una relación entre la teoría de Ausubel y de Bruner y la mejor manera de llevarla a cabo en el aula de la mano de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Y sabiendo que los sujetos del aprendizaje pertenecen a la generación “Z” es ineludible utilizar esa ventaja con la que se cuenta, en base a sus preferencias e inclinaciones, para favorecer el proceso de enseñanza de los contenidos.

Los simuladores, como herramientas pedagógicas, permiten al estudiante comprender mejor los conceptos teóricos de los temas que se está tratando. Al desarrollar mejor su interés y motivación se puede llegar a mejores resultados.

Un simulador de negocios, es una herramienta lúdica de aprendizaje, que pretende la reproducción de un sistema económico, financiero y/o empresarial.

El simulador de negocios permite reproducir las situaciones mercantiles, financieras y de inversión, que se simulan en un entorno similar al real, pero sin que estas en realidad ocurran.

### **Usuarios**

Los principales usuarios de este tipo de software son hombres y mujeres:

- Empresarios
- Emprendedores iniciando un negocio
- Emprendedores a punto de iniciar un negocio
- Estudiantes

El simulador de negocios es una herramienta de apoyo en el proceso de aprendizaje, dado que permite establecer un ambiente empresarial virtual, permitiendo que los usuarios tengan la oportunidad de participar, a través de un conjunto de decisiones, en el proceso de dirección de una empresa propia o franquiciada, así como probar otros instrumentos de inversión.

Este simulador, logra recrear virtualmente la realidad otorgando al usuario la posibilidad de operar Empresas reales, y replicando su funcionamiento. A este entorno virtual también se le conoce como “Entorno Sintético”.

Las situaciones que podrán experimentarse van desde, la creación de negocios, su promoción, contratación de empleados, pago de impuestos, créditos e hipotecas, hasta la caída de la bolsa, robos de mercancías, incendios y emergencias médicas.

En general, se puede decir que el simulador de negocios es un modelo que se construye a partir de la especificación de un número de variables relevantes internas y también externas, las cuales deben permitir simular la operación de una empresa en un contexto cambiante y de competencia, así como el uso de modelos adicionales de inversión.

### **¿Para qué sirve el simulador?**

Los simuladores de negocios son herramientas que ofrecen a los estudiantes y a los empresarios una innovadora forma de:

- Perfeccionar sus habilidades,
- Aplicar conceptos estratégicos, y
- Evaluar estrategias en un entorno competitivo actual.

A continuación se presenta el resultado de un estudio realizado por el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, realizado a 500 participantes en diferentes simulaciones empresariales.

En un ambiente de constante cambio, los jóvenes emprendedores y las escuelas necesitan contar con herramientas que incrementen las capacidades gerenciales y de toma de decisiones profesionales, así como el fortalecimiento de su espíritu competitivo.

Los simuladores de negocios permiten recrear las principales operaciones de las empresas en el mundo real, tales como producción, finanzas, mercadotecnia y recursos humanos. Además, los participantes se ven sujetos a la competencia de compañías reales y a cambios en el entorno, representando todo un reto a vencer y a la oportunidad de practicar y descubrir habilidades ejecutivas que difícilmente se desarrollan durante los estudios.

Es usado en las carreras de:

- Administración,
- Mercadotecnia,
- Economía,
- Contabilidad y
- Negocios Internacionales, por mencionar a las más representativas.

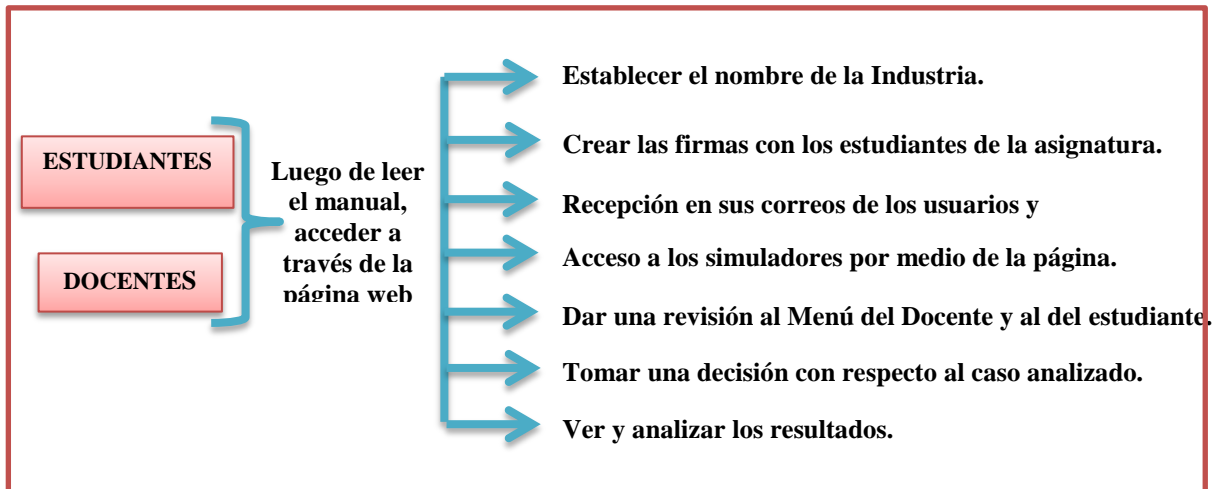
El propósito de este programa es solamente educativo y busca apoyar a las principales universidades del mundo en el proceso de formación de profesionales de excelencia que se requieren en este momento.

### **Análisis de caso**

En la Licenciatura de Negocios Internacionales de la Universidad Politécnica de Gómez Palacio, los docentes Delgado De los Santos, Sergio y Camargo Ramírez, Aroldo (Delgado-De los Santos, 2014) implementaron esta herramienta con el objetivo de favorecer las habilidades y competencias. La experiencia se enfocó en las áreas de Finanzas, Marketing, Publicidad, entre otras. Estos docentes señalan que *“en el caso de la Contabilidad Financiera, la aplicación del simulador de Finanzas permite a los estudiantes ver de una manera palpable la integración de la misma y el procedimiento que se lleva a cabo para llegar a ellos”*. Los estudiantes pueden tomar decisiones en base al análisis de la información que le devuelve el programa.

El objetivo que se plantea esta Universidad es que sus egresados no solo tengan una formación teórica, sino que también puedan manejar los problemas cotidianos del mundo de los negocios (formación experimental) y así contribuir a una mejor inserción laboral.

El esquema 7.2 detalla el proceso de manera general que se lleva a cabo para la aplicación de los simuladores en las distintas asignaturas.



Esquema 7.2

### **7.3 SOFTWARE SIMULADOR ECONÓMICO FINANCIERO DE PLAN DE NEGOCIO K2 SOFTWARE**

El software de plan de negocios es un simulador a cuatro años de la situación económica financiera de una empresa, esté en funcionamiento o sea de nueva creación. Permite de una forma fácil ver los resultados de las estimaciones realizadas por un emprendedor a la hora de gestionar un negocio.

Con este programa se puede planificar la situación económica financiera y proyectar casi todos los datos en un espacio de tiempo de cuatro años.

Para usar el Plan de negocio debes registrarte, crear tu usuario y contraseña.

*CAPÍTULO 8: PROPUESTA TPACK: INTEGRACIÓN DE LAS DIMENSIONES CURRICULAR, PEDAGÓGICO-DIDÁCTICA Y TECNOLÓGICO*

La preparación de los profesores en los usos educativos de la tecnología es un punto clave para el desarrollo de las buenas prácticas educativas con TIC (Valverde Berrocoso, 2010). En los últimos años, las administraciones educativas se han ocupado de formar tecnológicamente a los profesores, pero todavía en la actualidad son muchos los que carecen de estas competencias para integrar las TICs a sus enseñanzas. Por lo tanto, Valverde concluye que los programas fallan en la preparación adecuada del profesor para que se establezcan conexiones pedagógicas entre la tecnología y el contenido curricular.

Para Koehler y Mishra (2008), profesores y técnicos viven en mundos diferentes. Los técnicos ven a los profesores como conservadores, resistentes al cambio e inconscientes del poder transformador de las tecnologías. Los profesores ven a los técnicos desconectados de la educación y de las teorías de aprendizaje e inconscientes de las realidades del aula y la escuela.

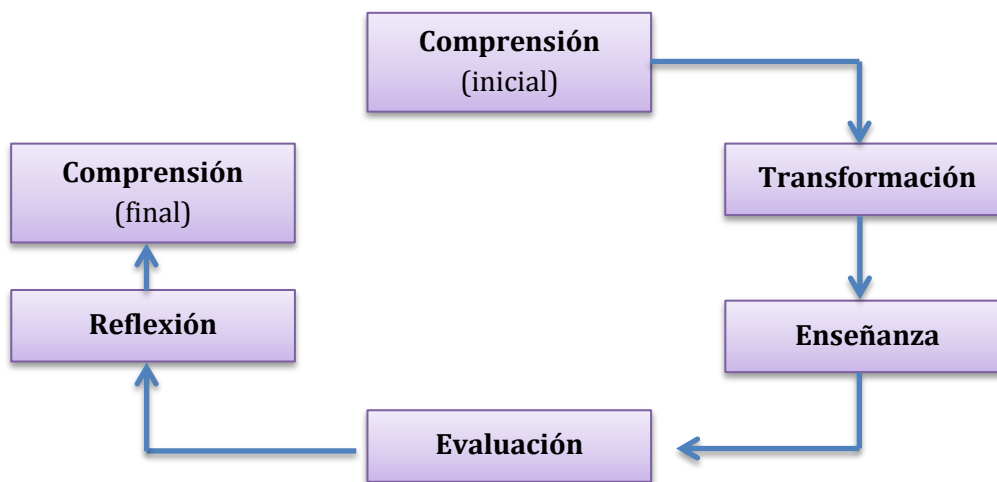
Para Valverde Berrocoso, entre los conocimientos que debe manejar un profesor para integrar las TICs en sus buenas prácticas están las observaciones y el análisis de los diferentes contextos de aplicación en los que cada uno enseña. No existe una solución única para resolver la introducción de las tecnologías en el curriculum. Se exige el esfuerzo de rediseñar continuamente el uso de los medios para adaptarse a realidades cambiantes.

### **8.1 EL PCK DE SHULMAN**

En 1987, Shulman, crea una teoría conocida como PCK (*Pedagogical Knowledge*) (Valverde Berrocoso, 2010) donde define los conocimientos que el profesor debe dominar: la formación académica en la disciplina a enseñar, los materiales y el contexto del proceso educativo institucionalizado, etc. En este modelo Shulman no incluyó a la tecnología y su relación con el contenido, la pedagogía y los estudiantes y, por consiguiente, no explicó cómo los docentes deben usar esta tecnología.

Para Shulman (2005), *“enseñar es, en primer lugar, comprender. Le pedimos al maestro que comprenda críticamente un conjunto de ideas que van a enseñarse. Esperamos que entienda lo que enseña y, cuando sea posible, que lo haga de diversas maneras”*. Pero no basta con su comprensión, el profesor debe orientar su conocimiento hacia la *“intersección de la materia y la didáctica”* y desarrollar capacidades para *“transformar su conocimiento de la materia en formas que sean didácticamente impactantes y aun así adaptables a la variedad que presentan sus estudiantes en cuanto a habilidades y bagajes”* (Shulman, 2005). Su modelo de acción y razonamiento pedagógico es un ciclo que se compone de actividades de comprensión, transformación, enseñanza, evaluación y reflexión.





- El proceso de **transformación** implica considerar los conceptos, ideas previas, conceptos erróneos y dificultades de aprendizaje, idioma, cultura y motivaciones, clase social, género, edad, capacidad, aptitud, intereses, conceptos de sí mismos y atención.
- La **enseñanza** implica la organización y gestión del aula, la presentación del contenido curricular, el establecimiento de interacciones profesor – estudiante – medios y la puesta en práctica de metodologías y estrategias didácticas para el aprendizaje.
- En la **evaluación** se verifica la comprensión de los estudiantes al finalizar la enseñanza de un contenido y el propio desempeño del profesor y su adaptación a las experiencias del aula.
- La **reflexión** supone revisar, reconstruir, representar y analizar críticamente el desempeño del profesor y de la clase y fundamentar las explicaciones en evidencias.
- El ciclo concluye con una nueva comprensión de los objetivos, de la materia, de los estudiantes, de la enseñanza y del profesor mismo. Se consolidan de este modo, nuevas maneras de comprender y aprender de la experiencia. Shulman subraya que *“la nueva comprensión no se produce automáticamente, ni siquiera después de la evaluación y la reflexión”*.

Cochran propuso, como lo indica el informe de Valverde Berrocoso, una variación a la noción de PCK de Shulman basada en una visión constructivista del aprendizaje. Entendía que el concepto “conocimiento” en Shulman era demasiado estático y, por lo tanto inconsistente con la perspectiva constructivista. Por ello cambió el PCK por el PCKg (Pedagogical Content Knowing) para reconocer la naturaleza dinámica del desarrollo del PCK.



## 8.2 EL MODELO TPCK DE KOEHLER Y MISHRA

En la actualidad con el continuo incremento de las computadoras y las numerosas aplicaciones de las TICs, el modelo PCK necesita ser ampliado para poder incorporarlas.

Así surge el modelo TPCK de Koehler y Mishra en el 2006, analizado en el informe de Valverde Berrocoso, donde señala que este modelo presenta una articulación entre tres tipos de conocimientos: Contenido curricular, Tecnológico y pedagógico.

La base de este modelo teórico es la comprensión de que la enseñanza es una actividad altamente compleja, además de considerar cada uno de los componentes de manera aislada, necesitamos considerarlo por pares y los tres juntos.

Conocimiento de la pedagogía y el conocimiento curricular metodológico tradicional (PCK), conocimiento de la tecnología y el conocimiento curricular (TCK), conocimiento de la pedagogía y la tecnología (TPK) y el conocimiento de la pedagogía, el conocimiento curricular y la tecnología (TPCK).

### 8.2.1 LOS COMPONENTES DEL MODELO TPCK

**Conocimiento del contenido curricular (CK):** es el conocimiento sobre el área de conocimiento, asignatura o disciplina que se enseña y se aprende. Incluye conceptos, teorías, ideas, estructuras organizativas, evidencias, etc.

**Conocimiento del contenido pedagógico (PK):** conocimiento profundo sobre los procesos y prácticas o métodos de enseñanza y aprendizaje e incluye a los objetivos generales, valores y metas de la educación.

**Conocimiento de la tecnología (TK):** es un tipo de conocimiento que está constantemente en un estado de cambio continuo, más que los otros dos conocimientos centrales de la estructura. La adquisición de TK permite a las personas llevar a cabo una variedad de tareas diversas usando las TIC y desarrollando diferentes formas de llevar a cabo una tarea dada.

**Conocimiento de la pedagogía y del contenido curricular (PCK):** se ocupa de aspectos que son clave para una buena práctica educativa: conexiones entre diferentes ideas del contenido curricular, conocimiento previo del estudiante, estrategias alternativas de enseñanza.

**Conocimiento de la tecnología y el contenido curricular (TCK):** es una comprensión de la forma en la que la tecnología y el contenido curricular se influyen y limitan el uno al otro. La elección de la tecnología posibilita y limita los tipos de conceptos que pueden ser enseñados. Además las herramientas tecnológicas pueden proporcionar un mayor grado de flexibilidad al moverse a través de estas representaciones.

**Conocimiento de la tecnología y la pedagogía (TPK):** es una comprensión acerca de cómo cambian la enseñanza y el aprendizaje cuando se utilizan determinadas tecnologías. Desarrollo de flexibilidad creativa con las herramientas disponibles para reformular las finalidades educativas.

**Integración de los tres contenidos (TPCK):** exige una comprensión de la representación de conceptos cuando usamos determinadas tecnologías; de las técnicas pedagógicas que usan las tecnologías de forma constructiva para enseñar un contenido curricular; del conocimiento sobre lo que hace a un concepto fácil o difícil de aprender y cómo las tecnologías pueden ayudar a compensar algunas de las dificultades de aprendizaje a los que los estudiantes se enfrentan; el conocimiento previo del estudiante y las teorías epistemológicas del profesor, así como los conocimientos sobre cómo las tecnologías pueden ser utilizadas para construir nuevos conocimientos a partir del conocimiento preexistente y desarrollar nuevas epistemologías o mejorar las antiguas.

En base a esto y todo lo analizado hasta aquí, podemos integrar en el modelo de Koehler y Mishra la propuesta del presente trabajo de investigación como lo indica el Esquema 8.2.1



Esquema 8.2.1

Como muestra el esquema, el conocimiento del contenido curricular (CK) está dado por los conceptos de la componente tributaria en los planes de negocios y los procedimientos para realizarlos. Este contenido se encuentra dentro del diseño curricular de 6to año de la orientación en Economía y Administración y específicamente en las asignaturas "Gestión Financiera y Tributaria" y "Proyecto y Gestión de Emprendimientos".

Las decisiones pedagógicas (PK) están dadas por la aplicación de la teoría del constructivismo donde se estimula el autoaprendizaje, se rescatan conocimientos previos y se llevan a cabo estrategias pedagógicas que activan la motivación y por lo tanto se consigue que el aprendizaje sea significativo.

Por el lado de las tecnologías (TK) se completa esta articulación con el software de simulación "Plan de Negocio K2 Software" que permite crear el ambiente empresarial virtual, en este caso con respecto a la gestión financiera, permitiendo que los estudiantes tengan la oportunidad de manejar los conceptos y los procedimientos tomando decisiones y viendo los resultados.

**Tesina – Julia Alejandra Pérez**  
**MARCO METODOLÓGICO**

Toda investigación puede definirse como el intento de conocer algo, de averiguar algo. La intención es ampliar nuestros conocimientos sobre un problema. Una investigación puede hacerse para satisfacer una amplia variedad de necesidades como por ejemplo conocer aspectos que nos permita resolver mejor una situación. Carlos Sabino (Sabino, 1996) plantea que la investigación es un proceso de indagación de búsqueda de respuestas a un problema.

Esta investigación pretende responder al problema: de qué modo la implementación del software de simulación “Plan de Negocios” afecta la motivación y el aprendizaje, tanto conceptual como procedimental de la componente financiera de Proyectos de Microemprendimiento en los estudiantes de 6to año. El cambio en la motivación de los estudiantes, al utilizar las TIC, están sustentados en la teoría del aprendizaje por descubrimiento.

Para lograr este objetivo se necesita:

- Caracterizar las estrategias metodológicas de aprendizaje utilizadas.
- Determinar la influencia de las TIC en la motivación para favorecer el aprendizaje.
- Identificar las preferencias de los estudiantes con respecto al uso de diferentes recursos digitales.
- Conocer el grado de conocimiento de los contenidos a desarrollar.

### *ENFOQUE Y TIPO DE INVESTIGACIÓN*

A lo largo de la historia de la ciencia han surgido diversas corrientes de pensamiento y diversos marcos interpretativos para lograr el conocimiento (Sampieri, 2010). Pero a partir del siglo pasado las corrientes se focalizaron en dos tipos de enfoques: el enfoque cualitativo y el enfoque cuantitativo.

La investigación cuantitativa se centra principalmente en los aspectos observables y susceptibles de cuantificación de los fenómenos. Utiliza la metodología empírico – analítica y la estadística para el análisis de los datos.

La investigación cualitativa se orienta al estudio de los significados de las acciones humanas y de la vida social, utiliza según Sabino, la metodología interpretativa (etnografía, fenomenología, naturalista), se enfoca en el descubrimiento del conocimiento, el tratamiento de los datos es básicamente cualitativo.

En las ciencias sociales, el campo educativo en particular, como es este caso, prevalecen dos perspectivas teóricas: el positivismo y la fenomenológica

Sabino hace referencia a Durkheim cuando afirma que el científico social debe considerar los hechos o fenómenos sociales como “cosas” que ejercen una influencia externa sobre las

personas. A esta perspectiva teórica de Durkheim la describimos como fenomenológica, según Sabino.

El fenomenólogo quiere entender los fenómenos sociales desde la propia perspectiva del actor. Busca comprensión por medio de métodos cualitativos tales como la observación participante, la entrevista y otros, que generan datos descriptivos.

En contraste de los que ocurre con las ciencias naturales, el fenomenólogo busca comprensión en un nivel personal de los motivos y creencias que están detrás de las acciones de la gente.

En esta investigación predomina una lógica cualitativa que produce datos descriptivos, las propias palabras de las personas que intervienen en la investigación, habladas o escritas y la conducta observable de manera participante y no participante. Se busca comprender la perspectiva de los participantes acerca de los fenómenos que lo rodean (Sampieri, 2010).

Este tipo de método se apoya en la inducción. Yuni y Urbano definen a la inducción como *“un tipo de razonamiento que comienza con la observación repetida de los fenómenos”*. A partir de las descripciones logradas en la observación, se trata de establecer ciertos aspectos comunes que llevan a concluir en una generalización. Se llega a la conclusión a partir de las similitudes observadas.

En un documento metodológico orientador para la investigación educativa, publicado para la OIE, sus autores: Pievi, Nestor y Bravin, Clara proponen que el método cualitativo es el más apropiado para una investigación que se llevará a cabo en el campo educativo, como esta. El carácter naturalista de esta investigación se centra en indagar los hechos o fenómenos educativos en su realidad natural (Pievi, 2008).

Como basa las conclusiones en las situaciones concretas observadas, no hay forma de saber si se pueden aplicar a la totalidad de los casos. Los hechos educativos desde esta perspectiva, muestra una dimensión subjetiva que es fundamental para la investigación.

Para los fines de una investigación deben también especificarse cuál es el tipo de conocimiento que el científico espera obtener al finalizar el trabajo. Carlos Sabino los denomina objetivos internos o intrínsecos de la investigación, o sea, a la calidad y tipo de los hallazgos que pretendemos alcanzar. El autor propone que debemos preguntarnos si buscamos un conocimiento general o deseamos una descripción completa de un determinado fenómeno.

Los tipos de investigación según los objetivos intrínsecos o la finalidad de la investigación, como lo denomina Yuni, José y Urbano, Claudio (Urbano, 2006), son:

- Exploratorio: son las investigaciones que pretenden darnos una visión general respecto de un determinado objeto de estudio.
- Explicativo: son aquellos trabajos donde nuestra preocupación se centra en determinar los orígenes o las causas de un determinado fenómeno. Su objetivo es conocer porqué sucede ciertos hechos.

- Descriptiva: describe algunas características fundamentales del conjunto homogéneo del fenómeno.

Esta investigación pretende describir el impacto del uso de los simuladores para incorporar determinados conocimientos, por lo tanto lo que se busca es especificar las propiedades, características y perfiles de las personas que se someten al análisis (Hernandez Sampieri, 2010), lo que lleva a inferir que esta investigación es de tipo descriptiva. Sampieri afirma que este tipo de investigación se enfoca en comprender y profundizar fenómenos explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto. Por su parte Yuni y Urbano concuerdan que el tipo descriptivo es aquel que tiene como finalidad describir las características de un fenómeno a partir del análisis de distintas variables.

### *POBLACIÓN Y MUESTRA*

La población destinataria de esta investigación son los 23 estudiantes de 6to Año 1era que concurren al Instituto Privado Kid's School, situado en la ciudad de Corrientes. En el ciclo orientado, la institución posee las modalidades en Ciencias Naturales y en Economía y Administración, la 1er división pertenece a la modalidad en Economía y la 2da división a Ciencias Naturales.

En este caso la muestra estará compuesta por los 23 estudiantes de 6to año 1era división de la Modalidad de Economía y Administración. Se llevará a cabo en la asignatura Proyecto y Gestión de Microemprendimiento durante el periodo de un mes. Los estudiantes deben diseñar y poner en marcha un Plan de Negocios. El Proyecto de investigación se centra en la Componente financiera.

Con respecto a la muestra se caracteriza por ser de tipo homogénea, como lo describe Yuni y Urbano, *“las unidades seleccionadas poseen un mismo perfil y comparten rasgos similares”*. Sampieri afirma que el propósito de este tipo de muestra es centrarse en el tema a investigar o resaltar situaciones, procesos o episodios en un grupo social.

Se seleccionó esta muestra porque en este curso se dicta como espacio curricular “Proyecto y Gestión de Microemprendimiento”, en el cual se diseña durante todo el periodo lectivo el Plan de Negocio que luego participa de la Feria Provincial. Uno de los tópicos del Proyecto es la Componente financiera. Aquí los estudiantes deben pronosticar las pérdidas y ganancias por lo menos durante el primer año. Además deben hacer el pronóstico de flujo de caja que muestre la procedencia del dinero que entra y los gastos que se anticipan en el negocio.

Se incluirá en esta investigación también un muestreo de expertos y se seleccionará para tal fin como informantes claves a profesores que dictan la misma materia en este Colegio y en otros.

*MÉTODOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN*

Para el enfoque cualitativo, al igual que para el cuantitativo, la recolección de datos resulta fundamental, solamente que su propósito no es medir variables para llevar a cabo inferencias y análisis estadístico. Lo que se busca en un estudio cualitativo es obtener datos (que se convertirán en información) de personas, comunidades o contextos; en las propias “formas de expresión” de cada uno de ellos. Al tratarse de seres humanos los datos que interesan son percepciones, creencias, emociones, pensamientos, experiencias y vivencias manifestadas en el lenguaje de los participantes, ya sea de manera individual, grupal o colectiva. Se recolectan con la finalidad de analizarlos y comprenderlos, y así responder a las preguntas de investigación y generar conocimiento (Sampieri, 2010). El objetivo de los instrumentos de recolección de información es dar respuesta a las preguntas de la investigación. Estos instrumentos no son estandarizados, se trabaja con múltiples fuentes de datos, que pueden ser entrevistas, observaciones directas, documentos, material audiovisual, etc. Además recolecta datos de diferentes tipos: lenguaje escrito, verbal y no verbal, conductas observables e imágenes.

Para esta investigación se seleccionará los siguientes instrumentos: la observación participante, la encuesta cerrada y la entrevista estructurada.

A partir de los conceptos de Yuni y urbano, el tipo de observación que se llevará a cabo será participante, ya que el observador está inserto en el fenómeno que se va a observar porque es el profesor que dicta la asignatura. Será descriptiva y directa porque va a apelar directamente a los sentidos para registrar la información y se realizará en el contexto natural en el cual se produce el fenómeno.

La observación permitirá analizar si la implementación de los simuladores digitales constituye un incentivo positivo en la motivación del estudiante. El acceso al escenario, como lo denomina Yuni y Urbano, será sin inconvenientes ya que el investigador al ser el profesor empleará estrategias abiertas. La duración de la observación será de 1 hora y 20 min, lo que dura un módulo de clase, y se repetirá en otro módulo de la misma duración. Durante estas clases los estudiantes trabajarán en agrupaciones de 5 (cinco) con el simulador en la componente financiera del plan de negocio de sus Proyectos de Microemprendimiento.

Otro de los instrumentos a utilizar son las encuestas, que son técnicas de investigación mediante la cual, los sujetos brindan directamente información al investigador por escrito (Yuni y Urbano, 2006). Se las utiliza, como en este caso, cuando se quiere obtener una gran cantidad de información sobre un grupo de sujetos. Las encuestas se realizarán a los 23 estudiantes de 6to año 1era división de manera individual, donde se indagará sobre los beneficios del uso de herramientas informáticas para la apropiación de conocimientos vinculados al diseño de la componente financiera de sus planes de negocio.



## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

Se utiliza como instrumento de indagación el cuestionario, el cual consiste en un proceso estructurado de recolección de información a través de la respuesta de una serie predeterminada de preguntas. El cuestionario tiene por finalidad obtener información sistemática de lo que piensan, sienten, esperan, aprueban, etc. del tema de estudio. La encuesta se llevará a cabo en un módulo de clase y el tipo de pregunta que se realizará será cerrada sin gradación en las alternativas de respuesta.

Si quiero obtener información más rica, porque quiero describir un cuadro de situación, que no lo voy a obtener en las encuestas, utilizo las entrevistas a determinadas personas.

Las entrevistas según Yuni y Urbano *“se basan en las respuestas directas que los actores sociales dan al investigador en una situación de interacción comunicativa”*. Mediante la entrevista el investigador obtiene descripciones e informaciones de las mismas personas en una realidad social dada. Por lo tanto a través de la entrevista se obtiene información de ideas, creencias y concepciones de las personas entrevistadas (Yuni y Urbano, 2006).

En esta investigación las entrevistas se realizarán cara a cara y de manera individual con una guía de preguntas preestablecidas, serán estructuradas tomando forma de un cuestionario. Se realizarán a docentes de la asignatura pertenecientes a este Colegio y a otros y las preguntas a realizar intentarán comparar la implementación de los procedimientos tecnológicos con los métodos tradicionales en cuanto a la mejor comprensión de los contenidos conceptuales y procedimentales de la componente financiera de un plan de negocio.

## CRONOGRAMA, RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES

### CRONOGRAMA

Descripción	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	
Actividades en la Universidad	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Seminario de Tesina	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Diagnóstico y problema de Investigación	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Objetivos de la investigación	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Marco teórico	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Marco metodológico	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Instrumentos de recolección de información	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Instrumentos de recolección de información	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Estructura Plan de Tesis	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Entrega Proyecto	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Revisión y Devolución de los Proyectos	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Defensa oral y escrita del Plan	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Actividades en el Colegio	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Análisis de requerimientos	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Ejecución de los instrumentos de investigación	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Análisis de los resultados recolectados	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Verificación de las conclusiones	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Armado de la Tesina Final	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Ultimas correcciones	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
Defensa oral y escrita de la Tesina	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#

### RECURSOS HUMANOS

- Estudiantes de 6to año 1era división.
- Docentes de distintas Asignaturas miembros de la Institución y de otras Instituciones educativas.
- Investigador
- Director de tesina

### RECURSOS MATERIALES

- Computadoras personales
- Software de simulación “Plan de Negocio” de K2 Software
- Impresora.
- Resma de papel tamaño A4.

## RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

### RESULTADOS OBSERVACIÓN

#### **Observación de clases**

**Objeto de estudio o carácter de la clase:** Primer acercamiento y presentación del software de simulación Plan de Negocio.

**Tema:** Software de simulación Plan de Negocio K2 Software.

**Docentes:** Prof. Julia Alejandra Pérez y Prof. Javier Villagran.

**Propósito de la observación:** Analizar si la implementación de los simuladores digitales constituye un incentivo positivo en la motivación del estudiante.

**Fecha y tiempo de realización:** 12/08/2016 - 2 horas y 40 minutos.

**Lugar:** Salón de clase de 6to año 1era y sala de Informática.

**Cantidad de estudiantes:** 23 estudiantes.

**Recursos utilizados:** Computadoras personales, Notebook, cañón proyector, software Plan de Negocio.

**Observador:** Prof. Julia Alejandra Pérez.

#### **Descripción del entorno de la clase:**

La observación se realizó el viernes 12 de agosto en el aula de 6to 1era y en la sala de Informática del Instituto Privado Kid's School. El tiempo de registro abarcó 2 horas y 40 min. divididos en 2 periodos, de 08:50 a 10:10 en el horario de la asignatura Economía II y de 11:50 a 13:00 en el horario de la asignatura Proyecto y Gestión de Microemprendimiento, ambas a cargo de la profesora Julia Pérez y con participación del profesor Javier Villagran de Gestión Financiera.

Esta observación se concertó previamente entre ambos docentes, ya que forma parte de un Proyecto Interdisciplinario entre las asignaturas Economía, Microemprendimiento, Comunicación y Gestión Financiera con los docentes de las áreas y los estudiantes de 6to año 1era división.

## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

Para dicho Proyecto se realizaron una serie de talleres durante 2 meses con los siguientes temas:

Aula Taller 1: “Financiación de los Emprendimientos”

Aula Taller 2: “Formalización de los Emprendimientos”

Aula Taller 3: “La importancia de solicitar el ticket”

### **Aula Taller 1:**

#### **Primera parte:**

**Estrategia:** Presentación del software al grupo total y explicación de su uso mediante una proyección con notebook y cañón con aplicación a ejemplos.

**Lugar:** Salón de clases de 6to 1era.

La realización de esta observación participante centra sus propósitos enunciados precedentemente en el marco de la investigación: *Implementación del software de simulación “Plan de Negocio” y su afectación en la motivación para el aprendizaje de contenidos (conceptuales y procedimentales) referidos al diseño de la componente financiera del Proyecto de Microemprendimiento en los estudiantes de 6to año 1era división del Instituto Kid’s School.*

Al momento de la observación las condiciones externas que podrían afectar la presencia de los estudiantes eran normales (clima, tránsito, etc) por lo que no había interferencia externa del entorno sobre el desarrollo de la clase.

La ubicación de los estudiantes es clásica, uno detrás del otro, respondiendo a un modelo centrado en el profesor y panóptico. En este caso se justifica la disposición en el hecho de que las explicaciones se realizarán proyectando una imagen adelante y los estudiantes deben dirigir su visión hacia allí.

El aula permite acceder por una única puerta que conecta a un pasillo, el salón no es muy amplio, pero tiene la capacidad de albergar a los 23 estudiantes cómodamente. Posee una ventana ubicada al fondo que da a un patio interno del Colegio pero la iluminación del salón está dada de manera artificial por tubos fluorescentes, distribuidos en el cielorraso. El acondicionador de aire no se encuentra encendido debido a lo agradable de la temperatura.

**Recursos didácticos utilizados:**

- Equipo de proyección y notebook
- Software de simulación Plan de Negocio
- Señal de Internet
- Apuntes y útiles de los estudiantes

**Acciones de los docentes:**

Los estudiantes ingresaron al aula al iniciar la hora de clase. Previamente los profesores organizaron la computadora y el proyector.

Luego de que los estudiantes se ubicaran en sus lugares, se inician los equipos.

La profesora Pérez realiza la introducción del taller y explica las actividades que se llevarán a cabo durante la jornada.

Al finalizar le cede la palabra al profesor Villagran. El profesor realiza un rescate de conocimientos sobre conceptos de gestión financiera con preguntas indagatorias al grupo clase. Con las respuestas dadas por los estudiantes va guiando la clase hacia el contenido principal de la jornada que es simular un plan financiero y ver los resultados.

Se acerca a la computadora y cambia la imagen de la pantalla mostrando el escritorio de Windows, donde se encuentra el icono que ejecuta el programa “Plan de Negocio”.

Explica que la versión que van a ver del programa es de prueba, de descarga gratuita y destinada al ámbito académico y no al comercial.

Al iniciar el programa se abre una ventana que solicita usuario y una clave de acceso. El profesor introduce los datos y se visualiza la pantalla principal del software.

Indica y explica a los estudiantes los componentes que presenta la interface: botones, lista de menús, sectores especiales, etc. Se le solicita al grupo clase que vayan tomando notas de las aclaraciones y explicaciones que se vayan dando.

El profesor solicita que entre todos armen una empresa para poder ir ingresando los datos al sistema. Los estudiantes responden con sus ejemplos y van formando una Empresa.

El profesor explica todos los módulos del programa que se dividen en 4 grandes grupos: Entradas, Salidas, Informes y Estadísticas. Por cada uno de esos módulos se despliegan una lista de menús con las distintas planillas de las operaciones que se pueden realizar. Explica los diferentes datos que solicita el programa y van llenando con ejemplos.

## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

Al finalizar accede al módulo de Informes y Estadística para que visualicen como devuelve el programa los resultados de acuerdo a los datos ingresados.

Una vez acabada las preguntas que se van presentando, el profesor Villagran le cede la palabra a la profesora Pérez quien solicita a un representante de cada equipo de Proyecto del Microemprendimiento que pase al frente de a turnos y con ayuda de sus compañeros de Proyecto vayan armando el plan financiero con los datos de su Empresa.

Cada equipo participa de la actividad y van evaluando los resultados que van obteniendo. Se escuchan comentarios y expresiones cuando van visualizando las proyecciones que le devuelve el programa. Algunos comentarios son de asombro y otros de preocupación ya que el programa les permite tener una visión del futuro de su empresa.

Al finalizar todos los grupos, los profesores despejan dudas y explican detalles del software y da por finalizado la primer parte del Taller.

### **Segunda parte:**

**Estrategia:** En grupos de 5 y 6 estudiantes (los que conforman cada proyecto) en una pc implementando el software con datos de su proyecto.

**Lugar:** Sala de Informática de la Institución.

En esta segunda parte el objetivo es tener el primer acercamiento al programa, que lo conozcan, que manipulen sus funciones y tener una visión general de las virtudes que presenta. Además tendrán que realizar por grupos de proyectos la implementación del software en cada Plan de Negocio con los datos propios y evaluar los resultados.

La sala de informática posee una estructura de sistema tipo cliente – servidor. Con tres servidores distribuidos en diferentes partes y cada uno de ellos alimenta a 5 estaciones de trabajo mediante el dispositivo de NComputing. NComputing es una compañía de virtualización de escritorio que fabrica hardware y software para crear los escritorios virtuales que permiten a múltiples usuarios compartir simultáneamente una computadora.

La disposición de las computadoras es en forma de grupos por servidor. La sala posee dos puertas, pero una está inhabilitada y dos ventanas, una da a un pasillo y la otra a un patio interno, pero se encuentran con cortinas corridas debido a la claridad que ingresan por ellas y que dificulta la visualización de los monitores. Por ello cuenta con iluminación artificial de tubos fluorescentes. El Split de la sala se encuentra apagado.

**Recursos didácticos utilizados:**

- Software de simulación Plan de Negocio
- Señal de Internet
- Apuntes y útiles
- Datos del Plan de Negocio
- Computadoras Personales

**Acciones de los docentes:**

Los estudiantes ingresan a la sala de informática y se agrupan de acuerdo a sus proyectos. La profesora Pérez solicita que ingresen a sus cuentas de google drive donde tienen el desarrollo de su plan de negocio y tomen nota en sus apuntes de los datos necesarios de la componente financiera que necesitan para realizar la actividad.

Una vez con los datos necesarios, la docente les indica que ejecuten la aplicación. Se le otorga a cada grupo un usuario y contraseña previamente creados por los docentes, para que puedan acceder al programa.

Los estudiantes se organizan distribuyendo los roles dentro del equipo. Así, unos se encargarán de operar el software, otros de leer los apuntes tomados en la clase y otros de analizar y dictar los datos. Exploran las distintas áreas y entre todos identifican y comentan las funciones de cada módulo de acuerdo a lo que anotaron con las explicaciones.

Solicitan consultas constantemente a los profesores y estos se acercan a aclarar sus dudas. Los estudiantes introducen los datos de su proyecto en el programa y van interactuando entre ellos decidiendo como llevan a cabo cada acción.

Hay datos que solicita el programa que son más complejos y que ellos no utilizan en sus planes de negocio, así que pasan por alto.

La docente pregunta si se va comprendiendo el mecanismo de uso del programa, los estudiantes responden afirmativamente. La intervención de ambos profesores es constante, induciendo al autoaprendizaje.

Al pasar a los módulos de Informes y de Estadística, cada equipo realiza un análisis de los resultados que el software les devuelve con los datos que ellos ingresaron y van modificando los datos para obtener mejores resultados.

De esta manera pueden hacer una proyección a largo plazo y verificar la rentabilidad del proyecto, ya que el programa permite visualizar la situación financiera de la empresa en el término de 4 años.

Surgen opiniones diversas de cada equipo resaltando las bondades del programa y realizando la comparación del procedimiento tradicional de planificación financiera que ellos ya realizaron.

## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

Cuando se acerca el final de la hora, la docente indica que cierren el software y que realicen un cierre grupal sobre lo visto en la jornada. Luego designa a un representante por equipo para que lea lo que anotaron para hacer la puesta en común.

Cada equipo lee su conclusión comprobando entre todos que el objetivo de la jornada se cumplió. Al finalizar pasan al recreo.

### **CONCLUSIÓN OBSERVACIÓN:**

El objetivo de la observación se cumplió con satisfacción, pudiendo analizar la reacción de los estudiantes frente a la implementación del software de simulación de la componente financiera de los planes de negocio.

Al principio se pudo observar algunos estudiantes poco interesados en el tema cuando se realizaba la explicación del programa. Pero luego en la aplicación del software se vieron comprometidos en el análisis de los datos.

Aunque esta versión del programa es de uso didáctico, existen muchas operaciones del programa de uso profesional, por lo que se pasaron por alto algunas actividades ya que los estudiantes no tenían el conocimiento de ello y por lo tanto no tenían incorporado en sus planes de negocio.

Se tuvieron que hacer constantes rescates de conocimiento no solo de contenidos dados este año en Gestión Financiera, sino también en contenidos de Sistema de Información Contable de 5to año. Esto generó tiempos de explicación más largos.

La idea de esta clase era realizar el primer acercamiento del estudiante y/o de los grupos de trabajo al software. Pero se necesita más tiempo de práctica y uso del programa para comprenderlo y utilizarlo adecuadamente. Por ello se solicitó a los grupos que fuera del horario escolar pudieran seguir investigando y analizando el software. Para ello se les compartió en el drive un documento que contiene el link a Internet que permite bajar el instalador del software y un video explicativo en YouTube donde indica cómo se instala. Una vez instalado pueden utilizar los usuarios y contraseñas dados por el docente o crearse uno nuevo.

No obstante durante la clase los estudiantes tuvieron la oportunidad de implementar las herramientas del software con los datos de presupuestos generados en sus planes de negocio.

Los estudiantes pudieron acercar la experiencia profesional al trabajo teórico realizado en el aula y descubrir una manera diferente de aprender



*RESULTADOS TABULACIÓN ENTREVISTAS*

**Total de docentes entrevistados:** 9 entrevistas a docentes

**Nivel educativo:** Educación Secundaria

**Área:** Ciencias Económicas

**Colegios:** Instituto Monseñor Roubineau, Instituto Misericordia, Instituto Kid's School y Colegio Secundario Arturo Illia.

1) ¿Es favorable la implementación de la Tecnología como herramienta en la Educación?

*A todos les parece favorable, fundamentando que esto ocasiona:*

- *Motivación en el aprendizaje*
- *Compromiso en las clases*
- *Comprensión de los contenidos*
- *Actualización de información*
- *Ayuda en la práctica docente*
- *Fortalecimiento de las habilidades metacognitivas*
- *Favorecimiento de la manipulación de información*

2) ¿Qué oportunidades de aprovechamiento académico tienen los estudiantes a los que se les facilitan el uso de las tecnologías en las aulas?

- *Acceso a la información de forma más fácil y con mayor velocidad*
- *Disponibilidad de información variada, actualizada y de calidad*
- *Incentivo y predisposición a la lectura*
- *Incentivo del uso de las TICs y desarrollo de habilidades de las herramientas informáticas*
- *Vinculación con la realidad*
- *Elaboración de informes cuali-cuantitativos mejores*
- *Facilidad de la aprehensión de contenidos*
- *Interés de los estudiantes por la materia*
- *Agilidad en la enseñanza y el aprendizaje*
- *Mejora en el seguimiento del aprendizaje , al mejorar la comunicación entre estudiante y profesor*
- *Estimulación de la comprensión*
- *Educación ubicua*

3) ¿Cree que la implementación de tecnología que existe actualmente en su Institución es adecuada? ¿Por qué?

*La mayoría respondió que no es la adecuada, por los siguientes motivos:*

- *No hay red de acceso a Internet, falta infraestructura*
- *Falta de capacitación y actualización en los docentes*
- *Falta de incentivo en los directivos*
- *No hay buena conectividad en las aulas*
- *Las redes no están actualizadas*

4) ¿Utiliza en su actividad educativa las tecnologías aplicadas en algún contenido? ¿Con qué frecuencia?

*El grado de uso de las tecnologías por parte de los docentes entrevistados va desde el no uso a un uso muy restringido, muchos de ellos haciendo uso de los recursos que disponen los estudiantes, como por ejemplo los teléfonos celulares con acceso a Internet.*

*Las razones son por la disponibilidad que posee la Institución*

5) En comparación a los métodos tradicionales ¿Qué diferencia encuentra con respecto a la comprensión del contenido?

*Con respecto a los métodos tradicionales, la diferencia del uso de las TIC para la comprensión del contenido, según los entrevistados sería:*

- *Las TICs son atractivas, actualizada, dinámica, permite interacción*
- *Los sujetos actuales son tecnológicos lo que resulta incompatible con los métodos tradicionales*
- *Los estudiantes son nativos digitales y les resulta más fácil entender porque lo utilizan de manera habitual*
- *Se pueden agregar videos, archivos multimedia y diferentes modos de presentación de los contenidos*

6) ¿Utiliza algún software de simulación para la enseñanza de determinados contenidos? En caso afirmativo indique cuál y qué resultados obtuvo.

*De todos los entrevistados solo un docente utiliza software de simulación, pero con muy poca frecuencia. Los que no utilizan no poseen conocimiento y/o capacitación de estos programas pero les gustaría tenerlos.*

7) ¿Qué opina de la implementación de programas simuladores para aprender y confeccionar la componente financiera de los Planes de Negocio?

## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

*Los docentes entrevistados respondieron que desconocen los programas pero creen que serían muy buenos no solo en la componente financiera de los planes de negocio sino en cualquier contenido. Opinan que estos programas les permitirán una participación realista en diferentes aspectos y una visión a futuro jugando con las posibilidades y resultados de los negocios.*

8) Al utilizar estos programas ¿Cree que la asimilación de los contenidos, tanto conceptuales como procedimentales de la componente financiera, tendrán mejores resultados con respecto a los métodos tradicionales?

*Todos los entrevistados están de acuerdo que el uso de los simuladores al enseñar los contenidos conceptuales y procedimentales de la componente financiera tendrá mejores resultados en comparación con las técnicas tradicionales porque van a acceder al conocimiento experimentando con la realidad.*

### **CONCLUSIÓN ENTREVISTAS**

Las entrevistas a los docentes concluyeron que la implementación de la Tecnología como herramienta en la Educación es altamente favorable porque motiva el aprendizaje, crea un compromiso en las clases, la comprensión de los contenidos es mucho más efectiva y además permite la actualización continua del docente. Con respecto al manejo de la información, las TIC favorecen la manipulación de información actualizada y hace fortalecer las habilidades metacognitivas realizando la comprensión constante de las actividades.

En el caso de implementar estas herramientas en la educación, los docentes entrevistados concuerdan que el aprovechamiento académico se podrá ver sobre todo en la aprehensión de los contenidos, puesto que los estudiantes aumentarán su interés y tendrán más predisposición al tema. Con ellos ampliarán y mejorarán los informes y la comunicación entre el profesor y el estudiante.

Lamentablemente la realidad no acompaña el optimismo que se evidencia en los docentes con respecto al uso de las TIC, porque la mayoría respondió que la situación actual de la institución donde trabajan no favorece en la implementación de estas nuevas estrategias. Las instituciones presentan falta de infraestructura, por ejemplo redes y acceso a internet en las aulas y si las hay son con señales muy débiles o no están actualizadas. Otro gran obstáculo se presenta en la falta de capacitación de los docentes y falta de incentivo por parte de los directivos.

El grado de uso de las tecnologías por parte de los docentes entrevistados va desde el no uso a un uso muy restringido, muchos de ellos haciendo uso de los recursos que disponen los

estudiantes, como por ejemplo los teléfonos celulares con acceso a Internet. Las razones son por la disponibilidad que posee la Institución.

Con respecto a los métodos tradicionales y la diferencia con el uso de las TIC para la comprensión del contenido, según los entrevistados se debería partir por el hecho de que los estudiantes son nativos digitales y les resulta más fácil entender con estas herramientas porque lo utilizan de manera habitual. Los adolescentes son muy dinámicos y los métodos tradicionales son estáticos, en cambio las TICs son atractivas, actualizadas, dinámicas y permiten la interacción.

De todos los entrevistados solo un docente utiliza software de simulación, pero con muy poca frecuencia. Los que no utilizan no poseen conocimiento y/o capacitación de estos programas pero les gustaría tenerlos.

Los docentes entrevistados respondieron que desconocen los programas pero creen que serían muy buenos no solo en la componente financiera de los planes de negocio sino en cualquier contenido. Opinan que estos programas les permitirán una participación realista en diferentes aspectos y una visión a futuro jugando con las posibilidades y resultados de los negocios.

Todos los entrevistados están de acuerdo que el uso de los simuladores al enseñar los contenidos conceptuales y procedimentales de la componente financiera tendrá mejores resultados en comparación con las técnicas tradicionales porque van a acceder al conocimiento experimentando con la realidad.

RESULTADOS TABULACIÓN ENCUESTA

1) ¿Cuántas horas a la semana te conectas (WWW, e-mail, otros servicios de la Red)?

Menos de 3 horas	3
4 - 7	3
8 - 12	5
13 - 20	7
Más de 20 horas	5

2) ¿Tienes tu propia computadora personal (PC)?

Si	23
No	0

3) Si tienes tu propia computadora personal, puedes decirnos ¿cuál / cuáles Sistema Operativo utiliza y de qué tipo es?

Mac OS	Windows	Unix / Linux	Otro S.O.	De escritorio	Portátil
0	23	0	0	7	7

4) Durante los años anteriores de secundaria ¿Dónde realizabas más frecuentemente tus estudios utilizando una computadora? Por favor marca una sola opción.

En casa	En la escuela	En la casa de alguien más	En la biblioteca	En un cibercafé	Otros
17	6	0	0	0	0

5) ¿Cuántas veces, como término medio, has utilizado una computadora en tus estudios durante el último año? Por favor marca una sola opción.

Todos los días	2 o 3 veces por semana	Una vez por semana	Mensualmente	Rara vez o nunca
2	2	9	4	6

6) ¿Del tiempo de conexión semanal declarado en la pregunta 1, que fracción del mismo dedicas a actividades relacionadas con tus estudios?

Menos del 10%	5
Entre 10% y 25%	11
De 25% hasta 50%	5
De 50% hasta 75%	1
Más de 75%	1

7) ¿Con qué frecuencia tus profesores te piden que utilices las TIC (WWW, Internet, e-mail, debates en línea, multimedia, etc.), además del procesador de textos, para realizar los trabajos asignados en clase?

Nunca	0
Algunas veces	14
Frecuentemente	6
Muy frecuentemente	3
No sabe /No contesta	0

8) ¿Utilizas la computadora y/o otras tecnologías de la información cuando realizas presentaciones en clase?

Nunca	0
Algunas veces	11
Frecuentemente	8
Muy frecuentemente	4
No sabe /No contesta	0

9) ¿Crees que es positivo el uso de las TIC aplicado a la enseñanza de ciertos contenidos?

No	0
Depende del contenido	12
Si	11

10) ¿Con qué frecuencia recurre a las TIC para comprender mejor los contenidos y realizar tus labores académicas?

Nunca	0
Algunas veces	10
Frecuentemente	9
Muy frecuentemente	4
No sabe /No contesta	0

11) Según tu opinión ¿qué importancia tienen las TIC utilizadas como herramientas pedagógicas para incorporar conocimientos? Por favor marca una sola opción.

<b>Muy importante</b>	<b>Importante</b>	<b>Algo de valor</b>	<b>Poca o ninguna importancia</b>
7	15	1	0

12) Los programas de simulación ¿crees que son útiles a la hora de comprender mejor los contenidos? Por favor marca una sola opción.

<b>Muy útiles</b>	<b>Útiles</b>	<b>Poco útiles</b>	<b>No son útiles</b>
8	14	1	0

13) Al utilizar el software de simulación K2 Software en la construcción de la componente financiera del Proyecto de Plan de Negocio ¿Cómo te sentiste con respecto a la comprensión tanto de los conceptos como del procedimiento?

Comprendí todo sin ayuda	12
Comprendí todo con ayuda	11
Comprendí muy poco	0
No comprendí	0

14) Comparando con los métodos tradicionales ¿Te resultó mejor la aplicación del simulador para este contenido en particular?

Si	23
No	0

15) Analizando las ventajas que brinda este programa ¿Crees que se podría implementar en otras materias? Indica cuáles.

## Tesina – Julia Alejandra Pérez

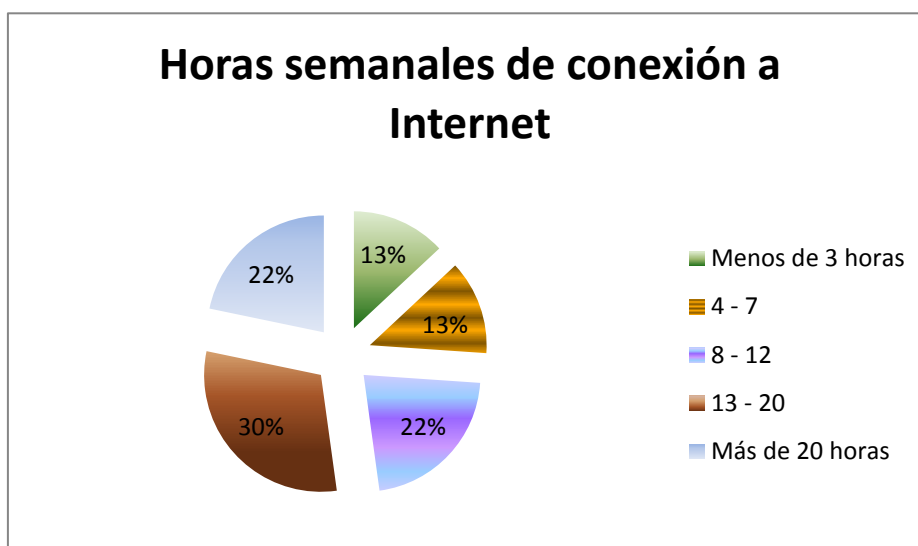
Economía	13
Gestión Financiera	15
Historia económica	5
Legislación Tributaria	13
Teoría de las Organizaciones	6



GRÁFICOS ESTADÍSTICOS

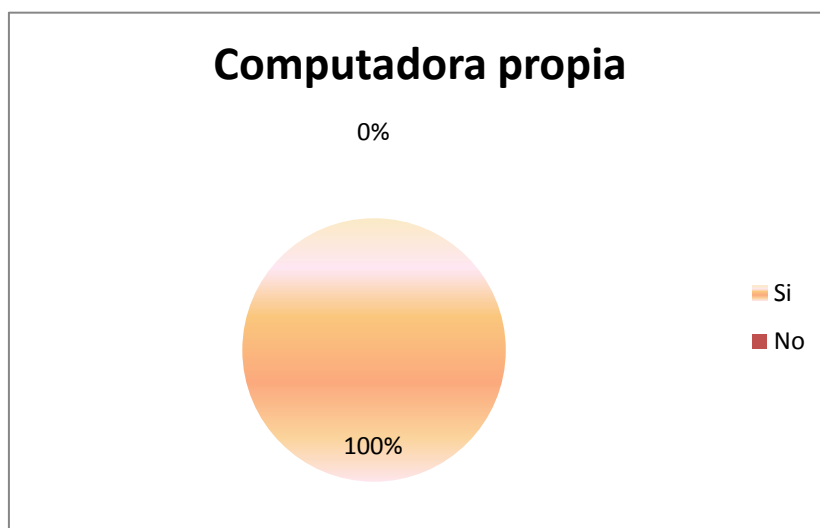
1) ¿Cuántas horas a la semana te conectas (WWW, e-mail, otros servicios de la Red)?

<b>Menos de 3 horas</b>	<b>3</b>	<b>13%</b>
<b>4 - 7</b>	<b>3</b>	<b>13%</b>
<b>8 - 12</b>	<b>5</b>	<b>22%</b>
<b>13 - 20</b>	<b>7</b>	<b>30%</b>
<b>Más de 20 horas</b>	<b>5</b>	<b>22%</b>



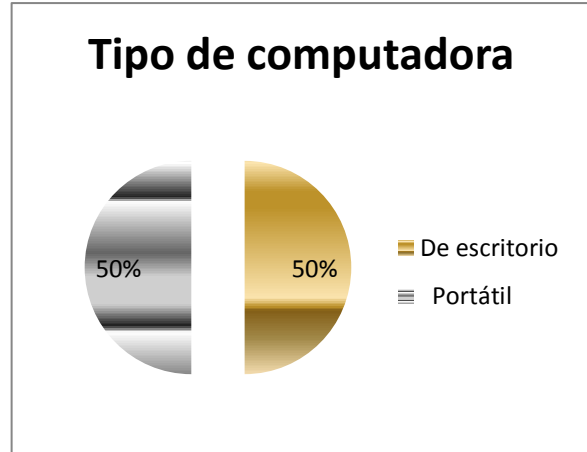
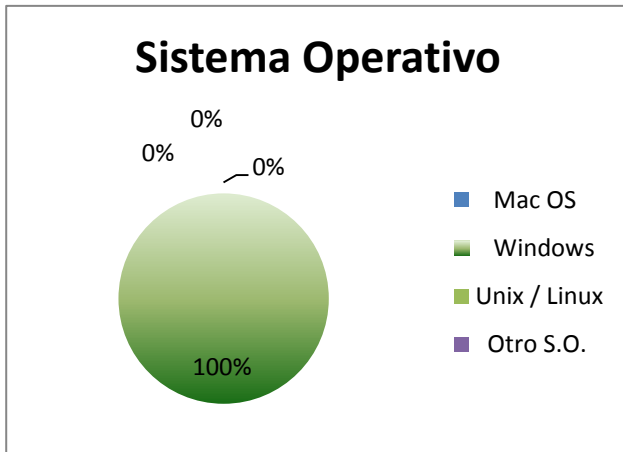
2) ¿Tienes tu propia computadora personal (PC)?

<b>Si</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>
<b>No</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>



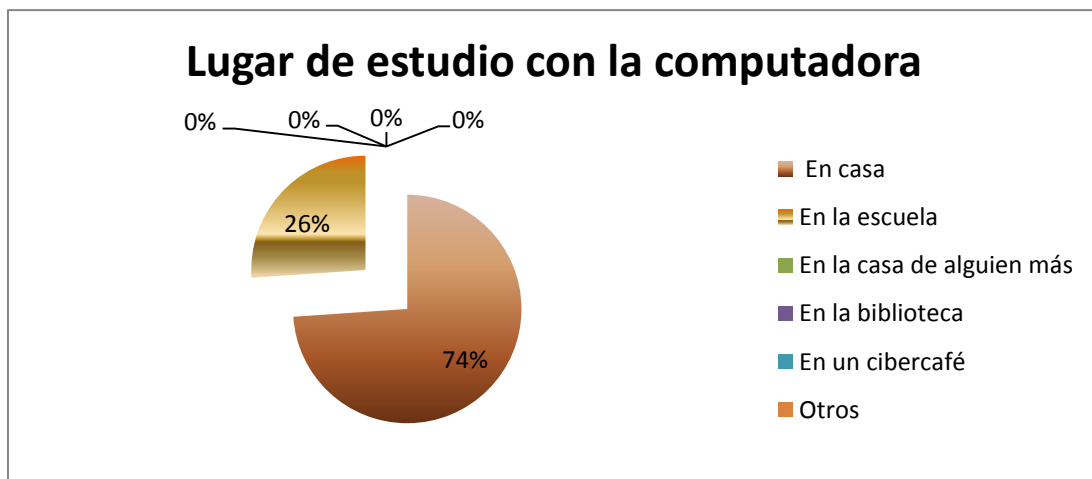
3) Si tienes tu propia computadora personal, puedes decirnos ¿cuál / cuáles Sistema Operativo utiliza y de qué tipo es?

Mac OS	Windows	Unix / Linux	Otro S.O.	De escritorio	Portátil
0	23	0	0	7	7
0%	100%	0%	0%	50%	50%



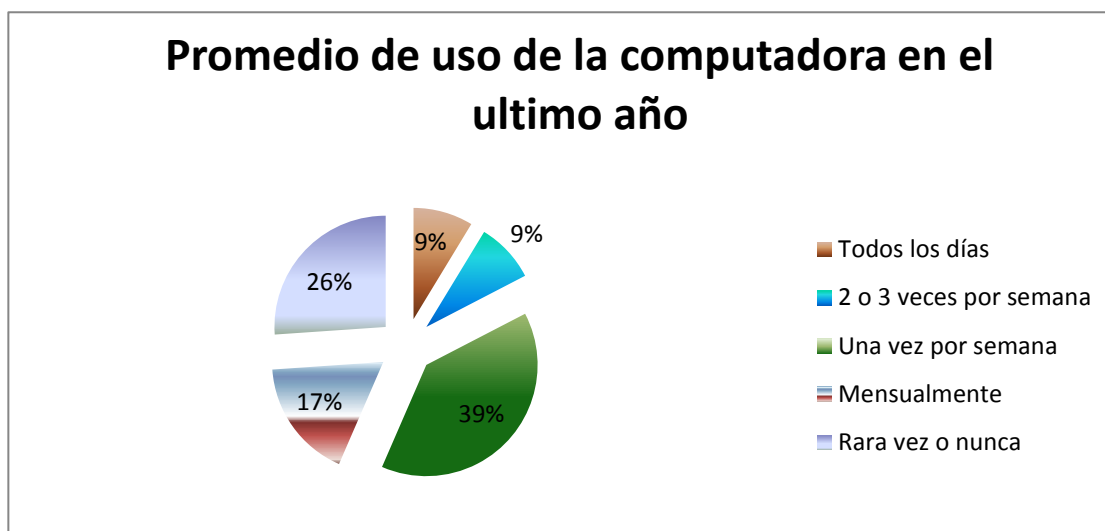
4) Durante los años anteriores de secundaria ¿Dónde realizabas más frecuentemente tus estudios utilizando una computadora? Por favor marca una sola opción.

En casa	En la escuela	En la casa de alguien más	En la biblioteca	En un cibercafé	Otros
17	6	0	0	0	0
74%	26%	0%	0%	0%	0%



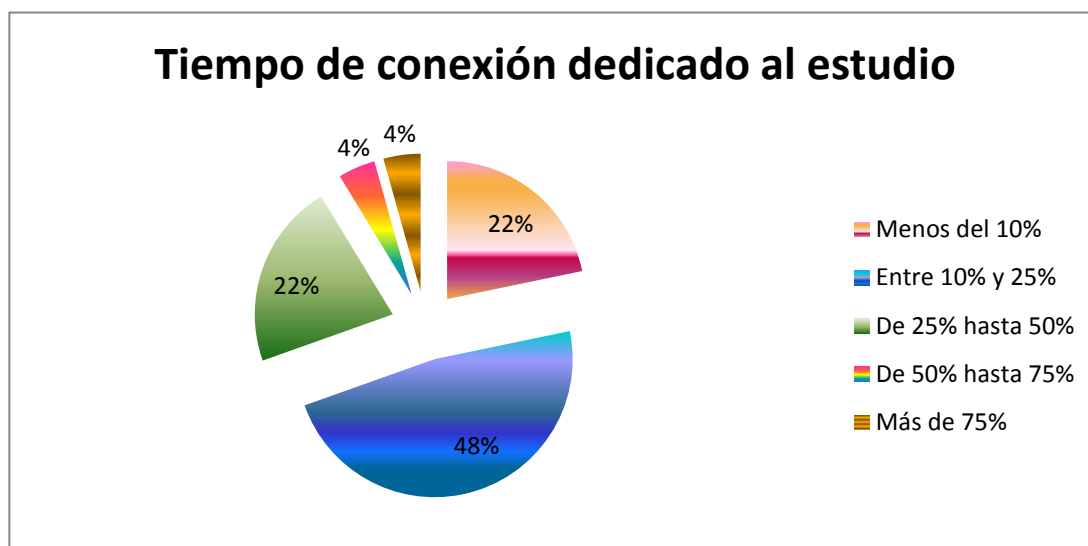
5) ¿Cuántas veces, como término medio, has utilizado una computadora en tus estudios durante el último año? Por favor marca una sola opción.

Todos los días	2 o 3 veces por semana	Una vez por semana	Mensualmente	Rara vez o nunca
2	2	9	4	6
9%	9%	39%	17%	26%



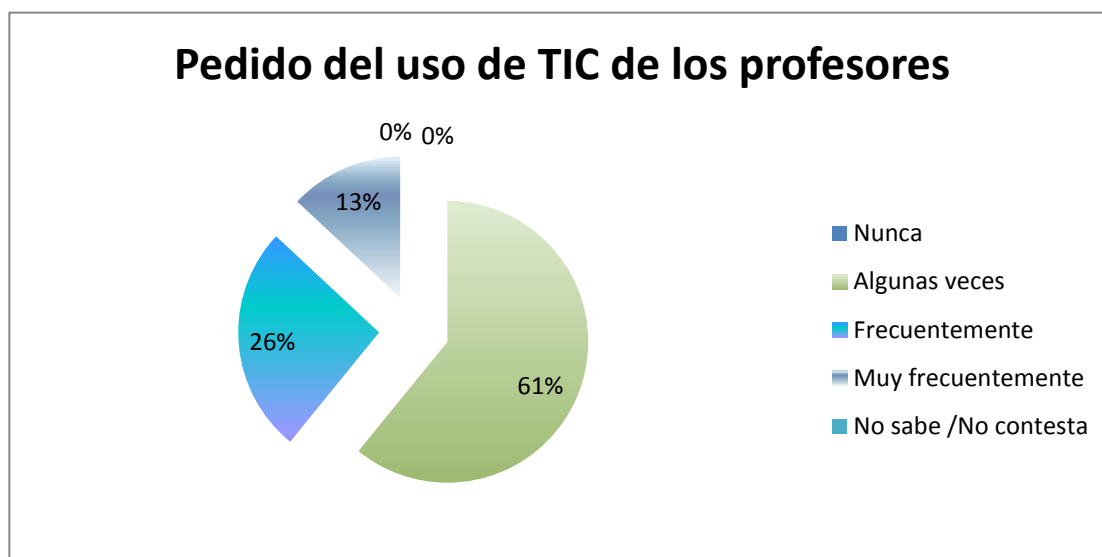
6) ¿Del tiempo de conexión semanal declarado en la pregunta 1, que fracción del mismo dedicas a actividades relacionadas con tus estudios?

<b>Menos del 10%</b>	<b>5</b>	<b>22%</b>
<b>Entre 10% y 25%</b>	<b>11</b>	<b>48%</b>
<b>De 25% hasta 50%</b>	<b>5</b>	<b>22%</b>
<b>De 50% hasta 75%</b>	<b>1</b>	<b>4%</b>
<b>Más de 75%</b>	<b>1</b>	<b>4%</b>



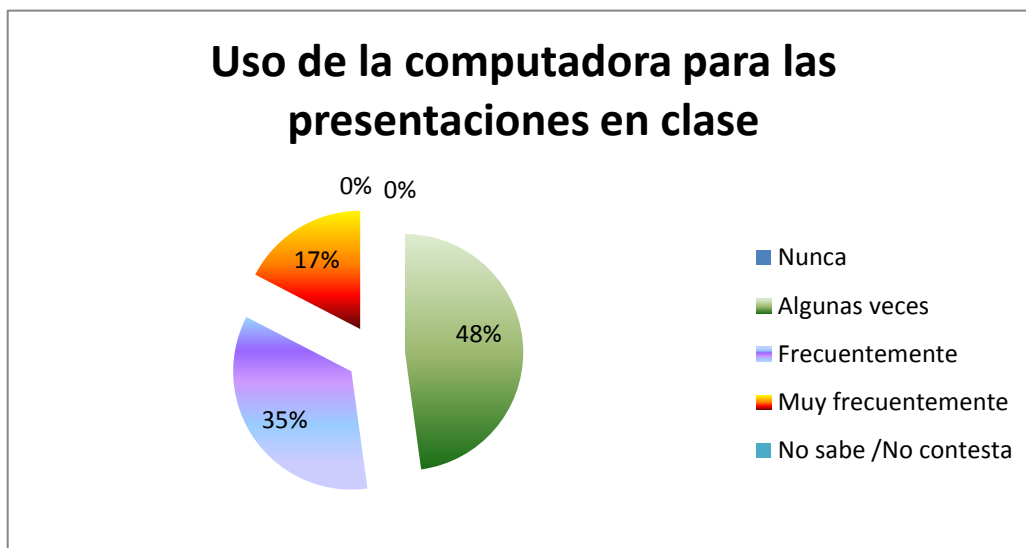
7) ¿Con qué frecuencia tus profesores te piden que utilices las TIC (WWW, Internet, e-mail, debates en línea, multimedia, etc.), además del procesador de textos, para realizar los trabajos asignados en clase?

<b>Nunca</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Algunas veces</b>	<b>14</b>	<b>61%</b>
<b>Frecuentemente</b>	<b>6</b>	<b>26%</b>
<b>Muy frecuentemente</b>	<b>3</b>	<b>13%</b>
<b>No sabe /No contesta</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>



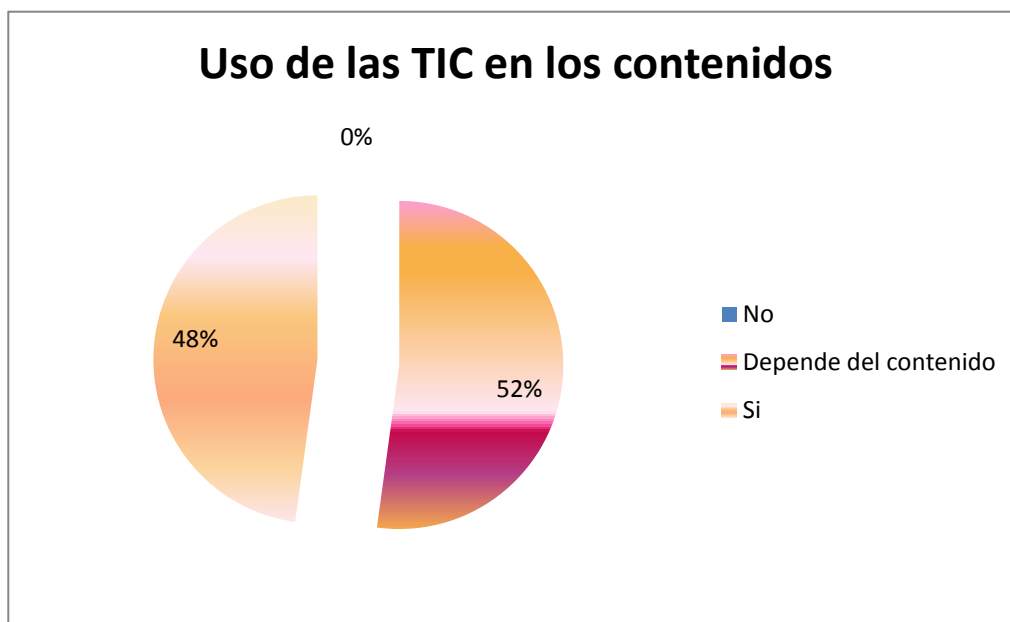
8) ¿Utilizas la computadora y/o otras tecnologías de la información cuando realizas presentaciones en clase?

<b>Nunca</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Algunas veces</b>	<b>11</b>	<b>48%</b>
<b>Frecuentemente</b>	<b>8</b>	<b>35%</b>
<b>Muy frecuentemente</b>	<b>4</b>	<b>17%</b>
<b>No sabe /No contesta</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>



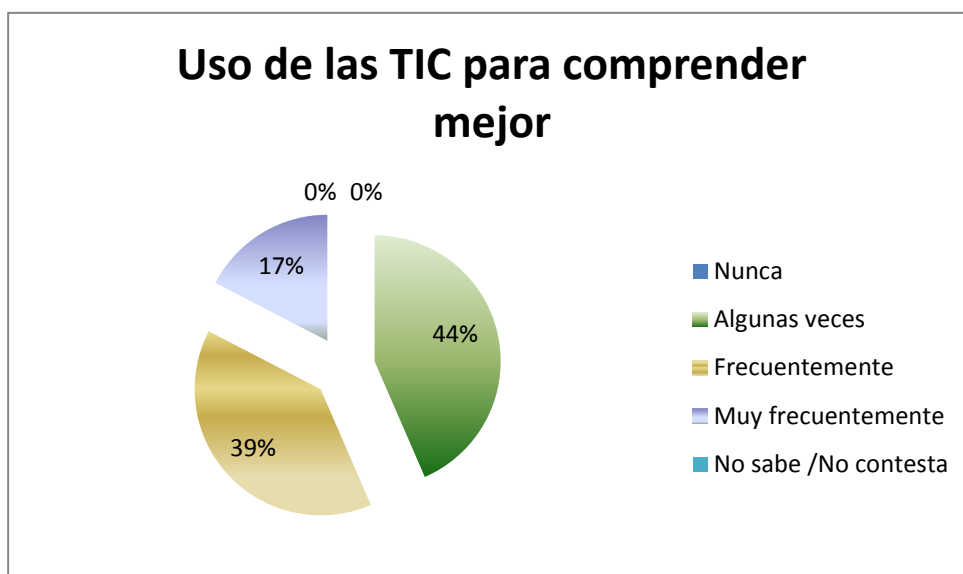
9) ¿Crees que es positivo el uso de las TIC aplicado a la enseñanza de ciertos contenidos?

<b>No</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Depende del contenido</b>	<b>12</b>	<b>52%</b>
<b>Si</b>	<b>11</b>	<b>48%</b>



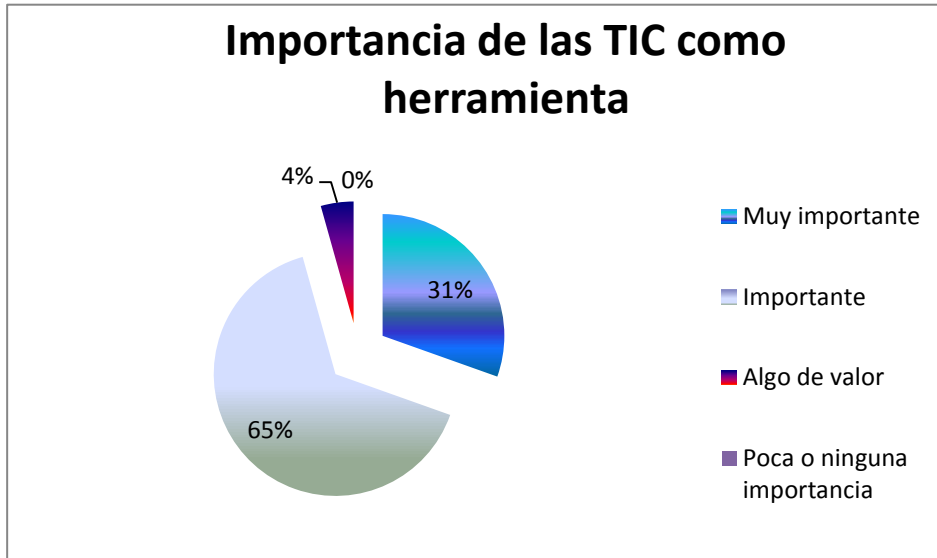
10) ¿Con qué frecuencia recurres a las TIC para comprender mejor los contenidos y realizar tus labores académicas?

<b>Nunca</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>Algunas veces</b>	<b>10</b>	<b>44%</b>
<b>Frecuentemente</b>	<b>9</b>	<b>39%</b>
<b>Muy frecuentemente</b>	<b>4</b>	<b>17%</b>
<b>No sabe /No contesta</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>



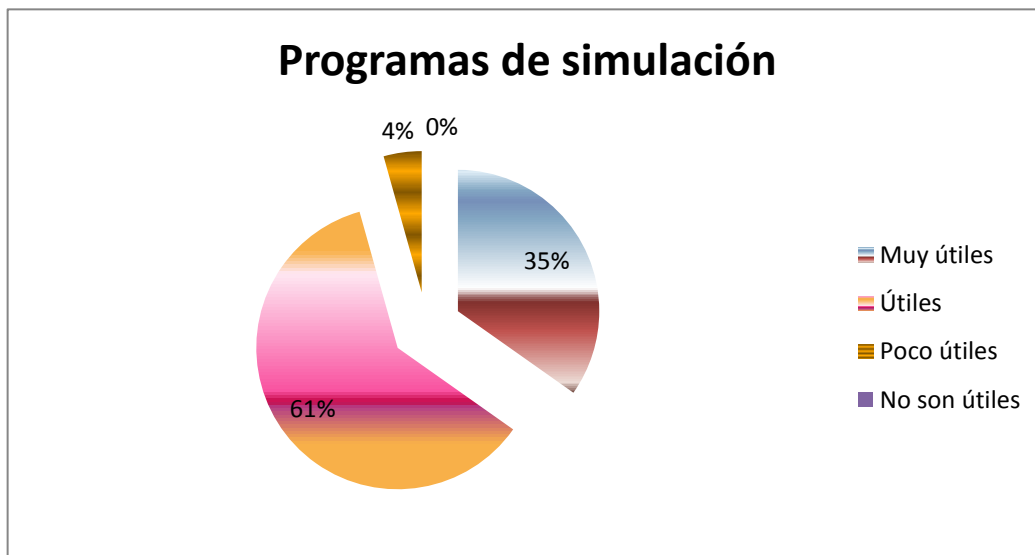
11) Según tu opinión ¿qué importancia tienen las TIC utilizadas como herramientas pedagógicas para incorporar conocimientos? Por favor marca una sola opción.

<b>Muy importante</b>	<b>Importante</b>	<b>Algo de valor</b>	<b>Poca o ninguna importancia</b>
<b>7</b>	<b>15</b>	<b>1</b>	<b>0</b>
<b>31%</b>	<b>65%</b>	<b>4%</b>	<b>0%</b>



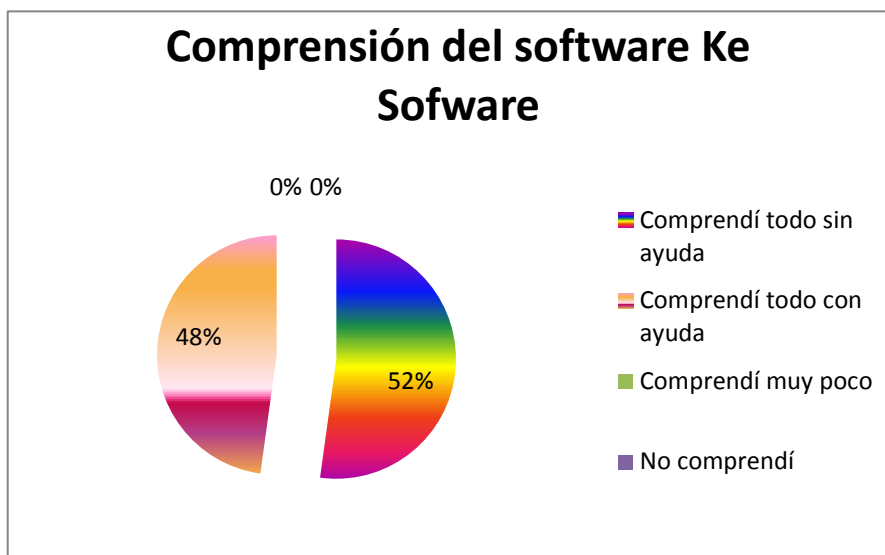
12) Los programas de simulación ¿crees que son útiles a la hora de comprender mejor los contenidos? Por favor marca una sola opción.

Muy útiles	Útiles	Poco útiles	No son útiles
8	14	1	0
35%	61%	4%	0%



13) Al utilizar el software de simulación K2 Software en la construcción de la componente finan Proyecto de Plan de Negocio ¿Cómo te sentiste con respecto a la comprensión tanto de los concept del procedimiento?

<b>Comprendí todo sin ayuda</b>	<b>12</b>	<b>52%</b>
<b>Comprendí todo con ayuda</b>	<b>11</b>	<b>48%</b>
<b>Comprendí muy poco</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>
<b>No comprendí</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>



14) Comparando con los métodos tradicionales ¿Te resultó mejor la aplicación del simulador para este contenido en particular?

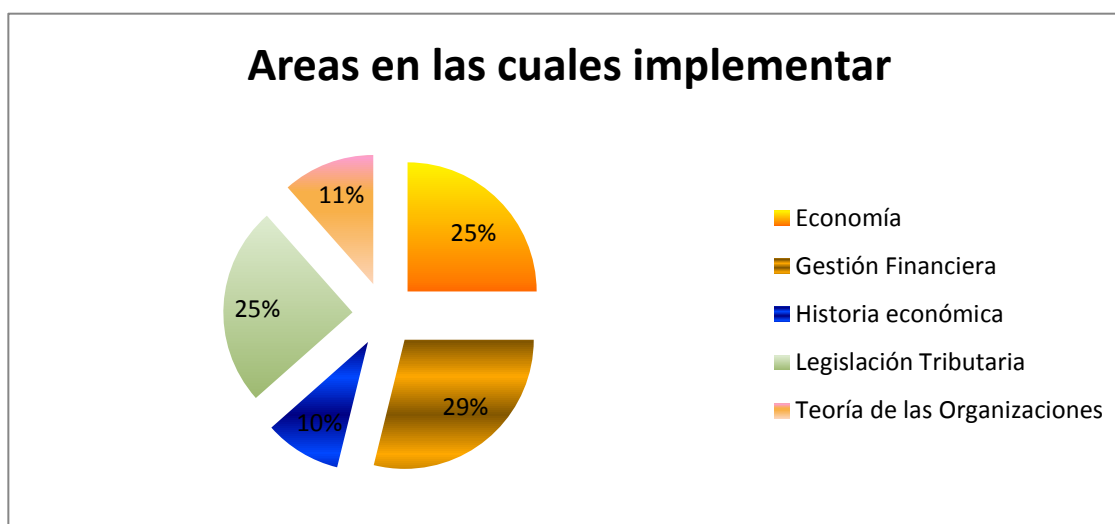
<b>Si</b>	<b>23</b>	<b>100%</b>
<b>No</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>





15) Analizando las ventajas que brinda este programa ¿Crees que se podría implementar en otras materias? Indicar Cuáles

<b>Economía</b>	<b>13</b>	<b>25%</b>
<b>Gestión Financiera</b>	<b>15</b>	<b>29%</b>
<b>Historia económica</b>	<b>5</b>	<b>10%</b>
<b>Legislación Tributaria</b>	<b>13</b>	<b>25%</b>
<b>Teoría de las Organizaciones</b>	<b>6</b>	<b>11%</b>



### **CONCLUSIÓN ENCUESTAS**

La encuesta se realizó durante la hora de clase del espacio Proyecto y Gestión de Microemprendimiento a un total de 23 estudiantes, el viernes 23 de septiembre y se les dio de 15 a 20 min. para que lo completen.

Los resultados fueron los siguientes:

De acuerdo a la cantidad de horas semanales de conexión a Internet, el 30 % de los encuestados está entre 13 y 20 horas, luego le siguen con un 22% aquellos que están entre 8 y 12 horas y más de 20 horas. Por ultimo con un 13% los que están entre 4 a 7 horas y menos de 3 horas.

De acuerdo a esta distribución de tiempo del uso de Internet, solo el 4% de los encuestados dedican alrededor del 75% del tiempo para uso escolar, el 48% solo lo usa un 25% y 22% lo usa 10% del tiempo.

## **Tesina – Julia Alejandra Pérez**

Todos los estudiantes encuestados (100%) poseen una computadora personal propia y utilizan como sistema operativo el Windows. El 50% de ellas es de tipo escritorio y el otro 50% es portátil.

En lo que respecta al uso de la computadora para el estudio todos seleccionaron solamente 2 lugares donde utilizaban la pc para estudiar, el 74% en la casa y el 26% en la escuela.

Con respecto a la frecuencia en que utilizaron la pc para el estudio durante el último año, el 39% lo usó solo una vez por semana, el 26 % nunca o muy rara vez, el 17% una vez al mes, el 9% todos los días y 2 o 3 veces por semana.

La mayoría de los encuestados (61%) afirman que sus docentes muy pocas veces le solicitan el uso de las TIC para realizar trabajos escolares. Por lo que casi el 50% de los estudiantes utiliza con muy poca frecuencia la computadora u otras herramientas TIC para presentaciones de clase. Solo el 17% lo hace de manera frecuente.

Con respecto al aspecto positivo del uso de las TIC en la enseñanza, casi el 50% respondió que sí y el resto que dependía del contenido.

El 56% de los estudiantes recurren de manera frecuente a las TIC para comprender mejor los contenidos y realizar sus trabajos, el resto lo hace algunas veces.

El 96% de los estudiantes consideran que el uso de las TIC como herramienta pedagógica para incorporar conocimiento es importante y solo el 4% cree que tiene algo de valor.

Con respecto a los programas de simulación el 96% opinan que los software de simulación tienen un alto grado de utilidad para comprender mejor los contenidos, el resto cree que son poco útiles.

Según los resultados de las encuestas, todos los estudiantes comprendieron (algunos más que otros) tanto los conceptos como los procedimientos al utilizar el software de simulación K2 Software para la construcción de la componente financiera del Proyecto de Plan de Negocio. El 100% respondió que, comparando con el método tradicional, la comprensión de este contenido en particular, es mucho mejor con la aplicación del programa.

Dentro de las asignaturas que ellos están cursando, el 29% cree que se puede implementar este programa en Gestión Financiera, el 25% en Economía y Legislación tributaria y en menores porcentajes Historia económica y Teoría de las organizaciones.

## **RESULTADOS FINALES**

La presente tesis tuvo como objetivo general describir el modo en que la implementación de software de simulación afecta la motivación para el aprendizaje de conceptos y procedimientos en la construcción de la componente financiera de los planes de negocio.

Los instrumentos de recolección de información utilizados permitieron visualizar las variables de estudio, la motivación y el aprendizaje, en el campo donde ocurrieron los fenómenos y de forma directa.

Al cambiar las estrategias de enseñanza haciendo uso de herramientas informáticas la predisposición por parte del estudiante para asimilar el nuevo conocimiento cambió. Gracias a las estrategias utilizadas por el docente para activar los conocimientos previos se incentivó el autoaprendizaje incorporando el contenido de manera significativa.

Mediante la observación realizada a los estudiantes se identificaron dos posturas. La primera ocurrió al principio cuando se presentó el programa y se analizó las herramientas, allí se evidenció poco interés. Pero luego al experimentar con el software y ver las potencialidades que brindaba, la postura de los estudiante cambió de manera positiva ante la actividad.

Al utilizar un simulador como herramienta, permitió enriquecer el contenido de la componente financiera de los planes de negocios a través de situaciones con experiencias similares a las que el estudiante experimentará en la vida real.

Con la incorporación de esta tecnología como herramienta, se tuvo que tener en cuenta una propuesta didáctica que la incluya, organización de la clase, objetivos bien planteados, contenidos a ser trabajados y el contexto en el cual llevar a cabo. Todo esto obligó a un cambio de paradigma donde las nuevas tecnologías ocupan un lugar fundamental como estrategia de mejoramiento escolar. Para tal fin se tuvo en cuenta criterios pedagógicos y didácticos claros.

Como hemos visto a través de esta investigación, la incorporación de las tecnologías digitales en las escuelas presenta obstáculos, muy bien definidos, para el total enriquecimiento de las clases, como método didáctico en la práctica docente.

Tal como lo confirman los resultados de las entrevistas realizadas a los docentes donde encontramos una alta aceptación de los medios informáticos como herramientas educativas pero un gran déficit a la hora de su implementación.

Los docentes participantes de la investigación han sido seleccionados dentro del área de las ciencias económicas y que además sus prácticas las lleven a cabo en ámbitos educativos diferenciados: escuela pública, privada y pública de gestión privada.

Los docentes entrevistados concuerdan que el aprovechamiento académico de la implementación de estas herramientas en la educación se podrá ver sobre todo en la aprehensión de los contenidos, puesto que los estudiantes aumentarán su interés y tendrán más predisposición al tema. Pero lamentablemente la realidad no acompaña el optimismo que

se evidencia en los docentes con respecto al uso de las TICs, porque la mayoría respondió que la situación actual de la institución donde trabajan no favorece la implementación de estas nuevas estrategias. Las instituciones presentan falta de infraestructura, por ejemplo redes y acceso a internet en las aulas y si las hay son con señales muy débiles o no están actualizadas. Otro gran obstáculo que se presenta es la falta de capacitación de los docentes y la falta de incentivo por parte de los directivos.

El grado de uso de las tecnologías por parte de los docentes entrevistados es muy restringido, debido a la poca disponibilidad que posee la Institución.

La mayoría de los docentes entrevistados respondieron que desconocen los programas de simulación pero creen que serían muy buenos no solo en la componente financiera de los planes de negocio sino en cualquier contenido. Solo un docente tiene conocimiento y utiliza este tipo de programa en el desarrollo de sus clases. Opinan que estos programas les permitirán a los estudiantes una participación realista en diferentes áreas y una visión a futuro jugando con las posibilidades y resultados de los negocios.

Con respecto a los dos tipos de conocimientos que intervinieron en esta investigación, el contenido conceptual fue la gestión financiera de los Proyectos de Planes de Negocios de Microemprendimientos y el contenido procedimental fue llevar a la práctica el proceso de planeamiento de la gestión financiera. Ambos contenidos se trabajaron con apoyo del software de simulación K2 Software en su versión didáctica. La adquisición de estos conocimientos se centró en el modelo constructivista, a través de la participación guiada y con la asistencia continua, pero decreciente de los docentes participantes.

La aceptación que tuvo en los estudiantes el empleo del software para generar la componente financiera de sus planes de negocio, quedó evidenciado, no solamente en la observación realizada, sino también en las respuestas dadas en la encuesta que se les realizó. En ellas se deja en evidencia características muy definitorias del acercamiento que poseen con respecto al uso de las TIC, pero por otro lado, y de manera lamentable, la gran separación que hacen entre toda esa habilidad con que cuentan y el uso que le pueden dar en el ámbito educativo. Aunque casi el total de ellos consideran que el uso de las TIC para incorporar conocimientos es importante, no la utilizan.

En las entrevistas, los estudiantes señalaron que son muy pocos los docentes que solicitan el uso de las TIC como herramienta pedagógica y por lo tanto ellos también hacen poco uso de las mismas con este fin.

Esta situación coincide con el hecho de que hay una falencia en la capacitación docente y el incentivo de las instituciones educativas a fomentar este tipo de estrategia en el aula.

Al momento de trabajar con el software de simulación, los estudiantes ya habían avanzado en generar los presupuestos financieros en sus proyectos de planes de negocios por lo que al utilizar el software, la comprensión del contenido fue mucho más claro, preciso y sobre todo significativo. En las observaciones se pudo escuchar expresiones en los estudiantes

que manifestaban la conformidad y aceptación de este método, como por ejemplo: *“qué fácil, por qué no nos mostraste antes este programa, y ahorrábamos tiempo”*.

Esta experiencia con el uso del software de simulación se realizó por primera vez con este grupo de estudiantes ya que con los grupos anteriores de Proyecto de Microemprendimientos, en este colegio, se realizaron las actividades de manera tradicional.

Esto permitió tener una visión de comparación para contrastar ambos métodos. La gran diferencia se puede resaltar en los tiempos de comprensión que tienen los estudiantes para incorporar el contenido y además la motivación para realizar las actividades.

Experiencias como estas la llevaron a cabo varios autores como se analiza en el marco teórico, realizando comparaciones entre las clases magistrales tradicionales con el aprendizaje experimental utilizando herramientas de simulación. Comprobaron que estos últimos tienen una ventaja a la hora de transmitir conceptos y desarrollar habilidades y competencias en los estudiantes.

Los Proyectos de Planes de Negocios son trabajos rigurosos de investigación, análisis y proyecciones que los estudiantes de los 6tos años de las escuelas secundarias de la modalidad en Economía y Administración, realizan durante todo el año para concursar a nivel provincial con todos los demás trabajos de colegios de toda la provincia. El Colegio Kid’s School participa hace 4 años de esta Feria y el proyecto realizado con este grupo de estudiantes, así como de los años anteriores, fue presentado para su concurso. En una primera instancia es evaluado el proyecto escrito y se realiza una preselección de aquellos que cumplen con todos los requerimientos solicitados y que además el proyecto demuestre la factibilidad de la realización del negocio y que además sea rentable. En una segunda instancia y durante los dos días de exposición, los estudiantes son evaluados de forma oral por el grupo de jurados conformados por contadores pertenecientes a la Dirección General de Rentas de la provincia de Corrientes. En esta oportunidad el proyecto presentado por este grupo de estudiantes fue ganador en un tercer puesto por sobre un total de 200 trabajos presentados.

Es evidente que el proceso de innovación pedagógica en las escuelas es siempre un proceso lento y lleno de dificultades. Esto ocurre con todas las problemáticas educativas que representan un desafío a los métodos de enseñanza tradicionales. El uso pedagógico innovador de las TICs, y en particular el uso de software de simulaciones, en las prácticas docentes de aula, favorecen, no solo la motivación para incorporar los contenidos de manera significativa, sino además el desarrollo de la alfabetización informacional y digital del estudiante con retos a corto y mediano plazo. Es de carácter urgente abordar estos cambios si se pretende que la escuela dé respuestas satisfactorias a los nuevos requerimientos y características culturales de la sociedad de la información.

## BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1976). Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo (Vol. 3). México: Trillas.
- ✓ Aquiles, G., & FERRERAS, M. (2002). La Educación Tecnológica. *Aportes para su implementación. Ministerio de Educación. Buenos Aires Argentina.*
- ✓ Blázquez Jiménez, J. A. (2014). La utilización de simuladores como herramienta de desarrollo de competencias.
- ✓ Castells, M. (1997). La era de la información: economía, sociedad y cultura. Vol. 2 el poder de la identidad. 441 2 1 CIC-UCAB/0392 20040218 GR.
- ✓ Castro, S. (2008). Juegos, Simulaciones y Simulación-Juego y los entornos multimediales en educación:¿ mito o potencialidad? *Revista de investigación*(65), 223-245.
- ✓ Chiavenato, I. (2010). Comportamiento organizacional, editorial Mc. *Grawhill, segunda edición, Monterrey, México.*
- ✓ Chibli Yammal, Ariel (2003). Micro Emprendimiento. Editorial Ediciones Civil Yammal.
- ✓ Cortagerena, C. F. A. B., & Freuedo, C. F. (2000). *Tecnologías de gestión* (No. 658.15/C82t).
- ✓ Delgado-De los Santos, S. A., & Camargo-Ramírez, A. D. (2014). Ventajas del uso de simuladores de negocios. En la licenciatura de Negocios Internacionales de la Universidad Politécnica de Gómez Palacio. Paper presented at the Congreso Virtual sobre Tecnología, Educación y Sociedad.
- ✓ Días, C. B., Caro, N. P., & Gauna, E. J. (2015). Cambio en las estrategias de enseñanza-aprendizaje para la nueva Generación Z o de los “nativos digitales”.
- ✓ Diaz, A., & Hernández, R. (2015). Constructivismo y aprendizaje significativo.
- ✓ Dominguez, S., Luna, Roxana & Villagran, Javier (2015). Animarse a Emprender. De la idea al proyecto de negocio. Ediciones Logos.
- ✓ Fainstein, H., ABADI, M., Baigros, K., & Sciarrotta, C. (2003). Tecnologías de gestión. *AIQUE*, 12.
- ✓ Galán Amador, M. (2010). Justificación y limitaciones de la investigación. En *Metodología de la investigación – Manuel Galán Amador*. Recuperado el 4 de julio de 2016 de <http://manuelgalan.blogspot.com/2009/03/recoleccion-de-datos-en-la.html>

- ✓ Gallardo, M. A. S. (2006). Metodología de investigación científica. *Orientación metodológica para la elaboración de proyectos e informes de investigación*. Barcelona: Consejo Nacional de Ciencias y Tecnología.
- ✓ Gvirtz, S., Grinberg, S., & Abregú, V. (2007). La educación ayer, hoy y mañana. Buenos Aires: Aique. (*El ABC de la pedagogía*).
- ✓ Ley de Educación Nacional N° 26.206/06 en sus artículos 11, 30, 88 y otros.
- ✓ López, F. J. M. (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las competencias básicas en educación. *Espiral. Cuadernos del profesorado*, 2(3), 15-26.
- ✓ Moreira, M. A. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la Escuela*(64), 5-18.
- ✓ Palmero, M. L. R. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *IN. Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29-50.
- ✓ Pievi, N., & Bravin, C. (2008). Documento metodológico orientador para la investigación educativa. Capítulo IV: Métodos cualitativos e investigación interpretativa en el campo de la Educación. OEI. En Repositorio Institucional del Ministerio de Educación de la Nación. Recuperado 7 de julio de 2016 de <http://repositorio.educacion.gov.ar:8080/dspace/handle/123456789/96341>.
- ✓ Prensky, M. (2011). Enseñar a nativos digitales. *Ediciones SM*.
- ✓ Sabino, C. (1996). *El proceso de investigación*: Editorial Lumen - Hvmánitas.
- ✓ Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B. (2010). *Metodología de la investigación* (5ta Edición): McGraw-Hill.
- ✓ Torres, C. A. B. (2007). *Introducción a la administración de las organizaciones: enfoque global e integral*. Pearson Educación.
- ✓ Trejo Delarbre, R. (2016). *Viviendo en el Aleph*. La sociedad de la información y sus laberintos.
- ✓ Sprinthall, N. A., Sprinthall, R. C., & Oja, S. N. (1996). *Psicología de la educación: una aproximación desde el desarrollo*. Sexta Edición. McGraw-Hill
- ✓ Urbano, C., & Yuni, J. (2006). *Técnicas para investigar 2*. Córdoba: Brujas.
- ✓ Valsecchi, Pedro; Varadillo, José y Echaide, Marcela (2005). *La microempresa en el aula*. Editorial Consudec y Aula Empresarial.

**Tesina – Julia Alejandra Pérez**

- ✓ Valverde Berrocoso, J., Garrido Arroyo, M. d. C., & Fernández Sánchez, R. (2010). Enseñar y aprender con tecnologías: un modelo teórico para las buenas prácticas educativas con TIC. Universidad de Salamanca. *Teoría de la Educación*, 11(1), 26.
- ✓ Yuni, J. A., & Urbano, C. (2006). *Técnicas para investigar 1* (Vol. 1): Editorial Brujas.



# **ANEXO**

### **Observación de clases**

Método de investigación observacional no estructurado narrativo y directo. Participante para los estudiantes de 6to año división 1era.

Directrices para la realización de la observación:

- 1- ¿Cuál es el objeto de estudio o carácter de la clase?**
- 2- ¿Cuál es el tema?**
- 3- ¿Quiénes son los docentes participantes?**
- 4- ¿Cuál es el propósito de la observación?**
- 5- ¿Cuál es la fecha y el tiempo de realización de la observación?**
- 6- ¿En qué lugar se lleva a cabo?**
- 7- ¿Qué cantidad de estudiantes participan?**
- 8- ¿Cuáles son los recursos tecnológicos utilizados?**
- 9- ¿Quién es el observador?**
- 10- Descripción del entorno de la clase: factores ambientales, físicos, el espacio, disposición de los estudiantes, etc.**
- 11- ¿Cuáles estrategia utilizan los docentes?**
- 12- ¿Qué recursos didácticos son utilizados?**
- 13- Acciones de los docentes.**
- 14- Conclusión.**

**Tesina – Julia Alejandra Pérez**  
**MODELO DE ENTREVISTA**

Nombre: .....

Materia: .....

1) ¿Es favorable la implementación de la Tecnología como herramienta en la Educación?

---

---

---

---

---

2) ¿Qué oportunidades de aprovechamiento académico tienen los estudiantes a los que se les facilitan el uso de las tecnologías en las aulas?

---

---

---

---

---

3) ¿Cree que la implementación de tecnología que existe actualmente en su Institución es adecuada? ¿Por qué?

---

---

---

---

---

4) ¿Utiliza en su actividad educativa las tecnologías aplicadas en algún contenido? ¿Con qué frecuencia?

---

---

---

---

---

5) En comparación a los métodos tradicionales ¿Qué diferencia encuentra con respecto a la comprensión del contenido?

---

---

---

---

---

6) ¿Utiliza algún software de simulación para la enseñanza de determinados contenidos? En caso afirmativo indique cuál y qué resultados obtuvo.

---

---

---

---

---

7) ¿Qué opina de la implementación de programas simuladores para aprender y confeccionar la componente financiera de los Planes de Negocio?

---

---

---

---

---

8) Al utilizar estos programas ¿Cree que la asimilación de los contenidos, tanto conceptuales como procedimentales de la componente financiera, tendrán mejores resultados con respecto a los métodos tradicionales?

---

---

---

---

---

## MODELO DE ENCUESTA

1) ¿Cuántas horas a la semana te conectas (WWW, e-mail, otros servicios de la Red)?

- Menos de 3 horas
- 4 - 7
- 8 - 12
- 13 - 20
- Más de 20 horas

2) ¿Tienes tu propia computadora personal (PC)?

- Si
- No

3) Si tienes tu propia computadora personal, puedes decirnos ¿cuál / cuáles Sistema Operativo utiliza y de qué tipo es?

Mac OS	Windows	Unix / Linux	Otro S.O.	De escritorio	Portátil

4) Durante los años anteriores de secundaria ¿Dónde realizabas más frecuentemente tus estudios utilizando una computadora? Por favor marca una sola opción.

En casa	En la escuela	En la casa de alguien más	En la biblioteca	En un cibercafé	Otros

5) ¿Cuántas veces, como término medio, has utilizado una computadora en tus estudios durante el último año? Por favor marca una sola opción.

Todos los días	2 o 3 veces por semana	Una vez por semana	Mensualmente	Rara vez o nunca

6) ¿Del tiempo de conexión semanal declarado en la pregunta 1, que fracción del mismo dedicas a actividades relacionadas con tus estudios?

- Menos del 10%
- Entre 10% y 25%
- De 25% hasta 50%
- De 50% hasta 75%
- Más de 75%

7) ¿Con qué frecuencia tus profesores te piden que utilices las TIC (WWW, Internet, e-mail, debates en línea, multimedia, etc.), además del procesador de textos, para realizar los trabajos asignados en clase?

- Nunca
- Algunas veces
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente
- No sabe /No contesta

8) ¿Utilizas la computadora y/o otras tecnologías de la información cuando realizas presentaciones en clase?

- Nunca
- Algunas veces
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente
- No sabe /No contesta

9) ¿Crees que es positivo el uso de las TIC aplicado a la enseñanza de ciertos contenidos?

- No
- Depende del contenido
- Si

10) ¿Con qué frecuencia recurras a las TIC para comprender mejor los contenidos y realizar tus labores académicas?

- Nunca
- Algunas veces
- Frecuentemente
- Muy frecuentemente
- No sabe /No contesta

**Tesina – Julia Alejandra Pérez**

11) Según tu opinión ¿qué importancia tienen las TIC utilizadas como herramientas pedagógicas para incorporar conocimientos? Por favor marca una sola opción.

<b>Muy importante</b>	<b>Importante</b>	<b>Algo de valor</b>	<b>Poca o ninguna importancia</b>

12) Los programas de simulación ¿crees que son útiles a la hora de comprender mejor los contenidos? Por favor marca una sola opción.

<b>Muy útiles</b>	<b>Útiles</b>	<b>Poco útiles</b>	<b>No son útiles</b>

13) Al utilizar el software de simulación K2 Software en la construcción de la componente financiera del Proyecto de Plan de Negocio ¿Cómo te sentiste con respecto a la comprensión tanto de los conceptos como del procedimiento?

- Comprendí todo sin ayuda
- Comprendí todo con ayuda
- Comprendí muy poco
- No comprendí

14) Comparando con los métodos tradicionales ¿Te resultó mejor la aplicación del simulador para este contenido en particular?

- Si
- No

15) Analizando las ventajas que brinda este programa ¿Crees que se podría implementar en otras materias? Indica cuáles.

- Economía
- Gestión Financiera
- Historia económica
- Legislación Tributaria
- Teoría de las Organizaciones

## COMPONENTE FINANCIERA DEL PLAN DE NEGOCIO

Este modelo de componente financiera pertenece al Proyecto de Plan de Negocio presentado por los estudiantes de 6to año 1era división de la Promoción 2.016 del Instituto Privado Kid's School, en la XIII Feria Provincial de Emprendimientos Educativos, realizada en la ciudad de Corrientes en octubre de 2.016.

**Krukke S.R.L**



### COSTOS FIJOS


<b>Producto: Frasco</b>		<b>Total de Producción: 120 unidades</b>
<b><u>COSTOS FIJOS</u></b>		
<b>Cantidad</b>	<b>Elemento</b>	<b>Precio</b>
1	Pinza	\$50
2	Tijeras	\$20
1	Máquina de coser (Alquiler)	\$2000
-	Agua	\$3,5
-	Luz	\$8,92
-	Local (En comodato)	\$0
-	Telefonía, Internet	\$42,85
-	Nafta para traslados	\$200
-	Impuestos (IGJ, AFIP, DGR, ACOR)	\$755
<b>Costos Fijos Totales</b>		<b>\$3080,27</b>
<b>Costos Fijos Unitarios</b>		<b>\$25,66</b>




Determinación de Valor a Pagar por los Servicios Públicos


Servicio	Bimestre	Mes	Semana	Día	Hora	Valor a Pagar
Agua	-	\$200	\$50	\$7,14	\$0,29	\$3,50
Energía Eléctrica	\$1000	\$500	\$125	\$17,85	\$0,77	\$8,92
Telefonía e Internet	-	\$1200	\$600	\$85,71	\$3,5	\$42,85
<b>TOTAL</b>						<b>\$55,27</b>


**COSTOS VARIABLES**

<b>Producto:</b> Frasco Lámpara Blanco	<b>Total de Producción:</b> 25 frascos	
<b>Costos Variables</b>		
<b>Cantidad</b>	<b>Elemento</b>	<b>Precio</b>
25	Frascos de Vidrio	\$125
25	Velas	\$66.50
3	Pintura en Aerosol	\$356.85
25	Bolsas de papel vegetal (Packaging)	\$45
<b>Costo Variable Total</b>		<b>\$593.35</b>
<b>Costo Variable Unitario</b>		<b>\$23.73</b>
<b>Costo Fijo Unitario</b>		<b>\$25.66</b>
<b>Costo Total Unitario</b>		<b>\$49.39</b>
<b>Determinación del Precio de Venta</b>		
<b>Ganancia</b>	40%	\$19.75
<b>IVA</b>	21%	\$14.51
<b>Total Final</b>		<b>\$83.65</b>

**Tesina – Julia Alejandra Pérez**

<b>Producto:</b> Frasco Alcantía	<b>Total de Producción:</b> 20 frascos		
<b><u>Costos Variables</u></b>			
<b>Cantidad</b>	<b>Elemento</b>	<b>Precio</b>	
20	Frascos de Vidrio	\$100	
30	Stencil de Vinilo	\$300	
20	Bolsas de papel vegetal (Packaging)	\$36	
<b>Costo Variable Total</b>		<b>\$436.00</b>	
<b>Costo Variables Unitarios</b>		<b>\$21.80</b>	
<b>Costos Fijos Unitarios</b>		<b>\$25.66</b>	
<b>Costo Total Unitario</b>		<b>\$47.46</b>	
<b>Determinación del Precio de Venta:</b>			
<b>Ganancia</b>	40%	\$18.98	
<b>IVA</b>	21%	\$13.95	
<b>Total Final</b>		<b>\$80.39</b>	

<b>Producto:</b> Frasco Lámpara para Colgar	<b>Total de Producción:</b> 25 frascos	
--	---	---

<p><b>Producto:</b> Vaso Frasco</p>	<p><b>Total de Producción:</b> 30 frascos</p>	
<p><b><u>Costos Variables</u></b></p>		
<p><b>Cantidad</b></p>	<p><b>Elemento</b></p>	<p><b>Precio</b></p>
<p>30</p>	<p>Frascos de Vidrio</p>	<p>\$150</p>
<p>30</p>	<p>Sticker</p>	<p>\$300</p>
<p>30</p>	<p>Bolsas de papel vegetal (Packaging)</p>	<p>\$54</p>
<p>30</p>	<p>Sorbete Temático</p>	<p>\$78</p>
<p><b>Costo Variable Total</b></p>		<p><b>\$582</b></p>
<p><b>Costo Unitario Variable</b></p>		<p><b>\$19.40</b></p>
<p><b>Costo Fijo Unitario</b></p>		<p><b>\$25.66</b></p>
<p><b>Costo Total Unitario</b></p>		<p><b>\$45.06</b></p>
<p><b>Determinación del Precio de Venta</b></p>		
<p><b>Ganancia</b></p>	<p>40%</p>	<p>\$18.02</p>
<p><b>IVA</b></p>	<p>21%</p>	<p>\$13.24</p>
<p><b>Total Final</b></p>		<p><b>\$76.32</b></p>

## Tesina – Julia Alejandra Pérez

<b>olsas de papel Vegetal (Packaging)</b>		<b>Total de Producción: 120</b> Unidades
<b>Cantidad</b>	<b>Elemento</b>	<b>Precio</b>
13m	Tela Vegetal	\$132.00
1	Hilo	\$48.00
<b>Costo Total</b>		<b>\$180.00</b>
<b>Costo Total Unitario</b>		<b>\$1.80</b>

### PUNTO DE EQUILIBRIO

<u>Costo Fijo</u>	=	<u>3080,2</u>	=	<b>55,24 = 56</b>
Precio – Costo Variable		73.47 –		

No se incluye: Impuesto a las Ganancias, porque en el punto de equilibrio considerado no hay ganancias.

Producir y vender 56 unidades para cubrir todos los gastos (fijos y variables)

### PRESUPUESTOS

#### 1. Presupuesto de Compra (Materiales para el Producto)

Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9
3229,12	2148,85	2148,85	3489.84	3489.84	3489.84	4013.30	4013.30	4013.30

- La forma de pago acordada con los proveedores es pago inmediato en efectivo
- Se estima que cada tres meses habrá un aumento en los costos de materia prima de un 15%, afectando el precio de venta en el mismo porcentaje.

## 2. Presupuesto de Egresos (Gastos y Costos)

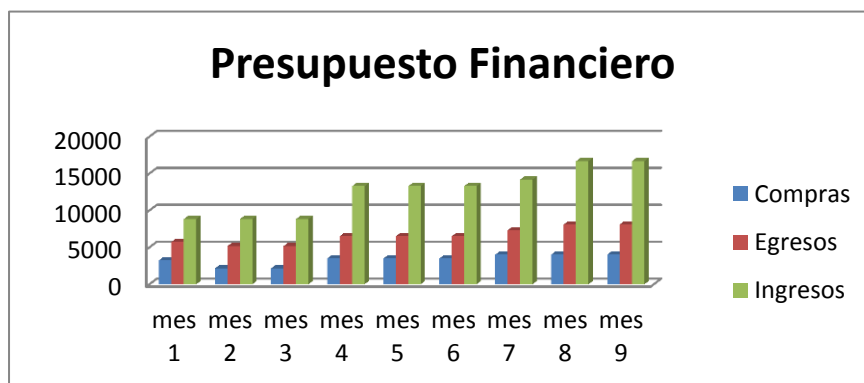
Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9
5729,12	5159,12	5159,12	6500.11	6500.11	6500.11	7323.57	8091.41	8091.41

- Se espera que cada tres meses, la materia prima aumente en un 15%. Por lo tanto, el costo unitario también lo hará en el mismo porcentaje.
- Según el contrato de alquiler de la Máquina de Coser, cada seis meses, aumentara un 15%, lo que modificara los gastos, repercutiendo también en el precio final del producto.
- Al cuarto mes, se realizara un aumento de producción, afectando los egresos. Luego, en el mes 8, habrá nuevamente un aumento de producción, afectando nuevamente los egresos.
- Incluye el monto de los gastos varios, en el primer mes.

## 3. Presupuesto de Ingresos

Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9
8824.85	8824.85	8824.85	13290.95	13290.95	13290.95	14179.27	16670.61	16670.61

- Se espera que en el cuarto mes aumente la producción de los frascos, de 120 unidades a 170 unidades, 10 unidades de cada modelo.
- Luego, nuevamente va a haber un aumento de producción en el mes 8, esta será de 6 unidades por modelo, produciendo así 200 unidades.
- El aumento que experimenta cada tres meses es debido al aumento de los precios de venta.



IMAGENES DE PANTALLAS DEL PROGRAMA K2 SOFTWARE

Plan de Negocio: KRUKKESRL

GASTOS GENERALES Plan de Negocio - K2 Software

Conceptos:	Año 1:	Año 2:	Año 3:	Año 4:
Alquileres	2.000,00	2.500,00	2.500,00	3.000,00
Energía	80,00	110,00	120,00	120,00
Reparaciones	0,00	0,00	0,00	0,00
Teléfono	42,85	50,00	100,00	100,00
Material de Oficina	32,00	40,00	50,00	50,00
Limpieza	50,00	60,00	60,00	60,00
Serv. Prof. Independientes:	0,00	0,00	0,00	0,00
Seguros	0,00	0,00	0,00	0,00
Tributos	755,00	900,00	1.300,00	1.300,00
Mantenimiento	0,00	0,00	0,00	0,00
Gastos Bancarios Diversos	0,00	0,00	0,00	0,00
Otros Gastos 1	5.729,12	6.588,49	7.576,76	8.713,27
Otros Gastos 2	0,00	0,00	0,00	0,00
Otros Gastos 3	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Totales:</b>	<b>8.588,97</b>	<b>10.248,49</b>	<b>11.706,76</b>	<b>13.343,27</b>

Selección Año:  % Incremento:  0,00  Aceptar  Salir

Software desarrollado por:

SALIDAS - PLAN FINANCIERO Plan de Negocio - K2 Software

CONCEPTOS	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4
<b>Origen de Fondos</b>				
Suscripción de Capital	0,00	0,00	0,00	0,00
Subvenciones de Explotación	0,00	0,00	0,00	0,00
Subvenciones al Capital	0,00	0,00	0,00	0,00
Préstamos	0,00	0,00	0,00	0,00
Ingresos Extraordinarios	0,00	0,00	0,00	0,00
Cash Flow Operativo	-8.588,97	-10.248,49	-10.248,49	-13.343,27
<b>Total Recursos</b>	<b>-8.588,97</b>	<b>-10.248,49</b>	<b>-10.248,49</b>	<b>-13.343,27</b>
<b>Aplicación de Fondos</b>				
Inversión en Circulante	0,00	0,00	0,00	0,00
Inversión en Activo Fijo	0,00	0,00	0,00	0,00
Amortización de Créditos	0,00	8.588,97	18.837,46	29.085,95
Intereses Créditos	0,00	0,00	0,00	0,00
Dividendos	0,00	0,00	0,00	0,00
Impuesto Sociedades	0,00	0,00	0,00	0,00
<b>Total Necesidades</b>	<b>0,00</b>	<b>8.588,97</b>	<b>18.837,46</b>	<b>29.085,95</b>
<b>Balance Final</b>				
Balance Final	-8.588,97	-18.837,46	-29.085,95	-42.429,22
Balance Acumulado	-8.588,97	-18.837,46	-29.085,95	-42.429,22
Línea Crédito Necesidades	8.588,97	18.837,46	29.085,95	42.429,22
<b>Total Tesorería</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>

Software desarrollado por:

## **SOBRE KRUKKE**

El proyecto surgió gracias a la observación de que muchas personas, usualmente, compran comida en frascos pero luego de consumirlo, no saben en qué utilizar el frasco, por lo tanto lo tiran. Sabiendo que el material con el cual están hechos, el vidrio, es reutilizable, duradero y muy útil se ideó la manera de reutilizar el mismo es beneficioso para el medio ambiente.

El proyecto consiste en la reutilización de estos frascos de vidrios de distintos tamaños y formas con el fin de proporcionar nuevas utilidades de los mismos al consumidor y en materia de decoración en las distintas partes de la casa, tales como las habitaciones, la cocina los jardines, las oficinas, entre otros.

A su vez, otro de los propósitos es lograr que el consumidor no vea al frasco solo como un simple objeto, sino que lo visualice como un objeto de decoración moderno, innovador y que no dañino al medio ambiente.

### *NOMBRE DEL EMPRENDIMIENTO*

- El nombre “**Krukke**” surge del Danés, “frasco”.
- Una gran característica de la cultura danesa es que a pesar de que son muy conservadores con sus tradiciones nacionales, comenzaron a ser más abiertos con las tradiciones de muchas culturas cercanas en el último siglo. De la misma forma que Dinamarca adopta nuevas tradiciones, sin olvidar las suyas, este proyecto pretende lograr darle nuevas utilidades al frasco, sin dejar de lado de que durante más de 10.000 años su utilidad básica fue contener bienes pero ahora le otorgamos una segunda vida al frasco de vidrio.