

XIV

ASAMBLEA GENERAL DE ALAFEC

Ciudad de Panamá, Panamá
del 21 al 24 de Octubre de 2014



**Modelo emprendedor lúdico-empresarial en
escuelas primarias de nivel básico. Caso facultad
de ciencias administrativas**

Modelo emprendedor lúdico-empresarial en escuelas primarias de nivel básico. Caso facultad de ciencias administrativas

Área de conocimiento:

. Emprendimiento y creación de pequeñas y medianas empresas

Línea de Investigación:

Línea de investigación: Creación de micro y pequeñas empresas

Autor:

Francisco Meza Hernández
Loreto María Bravo Zanoguera
Sósima Carrillo

Universidad Autónoma de Baja California, Campus Mexicali.
Blvd. Río Nuevo y Eje Central. s/n, Zona Río Nuevo. C.P. 21330. Mexicali, Baja California, México.

loreto@uabc.edu.mx (55)-(686)-1-09-49-16
fmeza@uabc.edu.mx (55)-(686)-5-69-6716
sosima@uabc.edu.mx (55)-(686)-1-13-58-95

RESUMEN

La presente investigación muestra la aplicación del modelo emprendedurismo-lúdico empresarial, el cual se desarrolló en el año 2011, específicamente dirigido a alumnos del sexto grado de la escuela primaria Gabriela Mistral en el municipio de Mexicali, Baja California, México. Este programa el cual fue iniciado e impulsado por la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES) a través de su Fundación Educación Superior Empresa (FESE), se formaliza con la invitación y capacitación de las principales Universidades del país más sobresalientes en calidad educativa, programas e impulso en la vinculación empresarial y desarrollo de emprendedores.

Tomando en cuenta la temprana edad de los niños donde deben aprender los valores para la vida; es ahí donde existe un gran campo de oportunidad para fomentar la cultura emprendedora. Es por ello, que el perfil, profesionalismo y experiencia de las universidades les permite llevar la dirección de forma vinculada y conjuntamente con las escuelas primarias de nivel básico con programas de emprendedores lúdicos, para fomentar la cultura emprendedora en la niñez.

El objetivo fundamental de la investigación fue el desarrollar la cultura emprendedora en la niñez Mexicana. La metodología se basó en la aplicación de los elementos básicos de los planes de negocios, conjuntamente con la didáctica lúdica para lograr la aceptación entre los alumnos del programa. Uno de los resultados que se destacan esta investigación, es que cerca del 98% del alumnado evaluó exitosamente la metodología del programa Mi primera empresa: Emprender Jugando.

Palabras claves: Emprendedor, Lúdico, Niñez.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, los gobiernos han externado su gran preocupación por la falta de empleos y oportunidades para millones de personas y futuras generaciones, lo cual provoca problemas principalmente de tipo económico y social. Ante esta consideración, los gobiernos han hecho grandes esfuerzos por promover políticas educativas para promover desde temprana edad, las habilidades y destrezas para que sus estudiantes cambien su mentalidad de ser empleados a empleadores.

El mundo actual requiere nuevas formas de planear e implementar proyectos productivos que permitan crear empresas, auto-empleo, empleos, nuevas fuentes y formas de trabajo laboral; para brindar oportunidades de progreso a millones de personas sin ocupación.

Ante esta problemática las universidades e instituciones de educación de distintos niveles educativos se han abocado a promover, impulsar e implementar programas de emprendedores que contribuyan a la creación de empresas, empleos, el promover el auto-empleo y fomentar la cultura emprendedora en sus estudiantes y egresados.

Dentro esta gama de instituciones educativas de distintos niveles, destacan por su experiencia, profesionalismo y perfil el de las universidades; ya que estas cuentan con catedráticos con formación profesional-investigativas en las áreas económico-administrativas y con carreras de perfil empresarial, por lo que se convierten en plataformas educativas ideales para hacer aportaciones en el ambiente de educación laboral para promover programas emprendedores.

De igual manera, los gobiernos promueven y protegen los derechos de los niños, invirtiendo en ellos; los recursos necesarios para que reciban educación y de calidad, para que el día de mañana se conviertan en hombres y mujeres competitivas, de éxito y felices, lo cual indudablemente se reflejará en el progreso laboral y bienestar del país.

Sin lugar a duda la falta de oportunidades tiene preocupados a todos gobiernos y niveles educativos; por lo que las universidades y otras instituciones educativas establecen programas de emprendedores para que sus egresados no solo sean empleados, sino empresarios exitosos con una debida temprana formación cultural en ámbito laboral-educativo.

Es por eso, que es indispensable brindar una correcta calidad educativa a los niños, para ofrecerles oportunidades presentes y futuras para su desarrollo y formación, con efectos significativos en el avance y progreso del propio individuo, región, nación y continentes.

Por tal motivo, la presente investigación muestra el modelo de emprendedurismo lúdico empresarial para impulsar el fomento de la educación laboral inicial en los estudiantes de las escuelas públicas de básico, a través de los vínculos entre las universidades y escuelas públicas de nivel básico en México.

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El futuro y el presente para cualquier gobierno es: apostarle a su niñez, deseando que todo lo invertido hoy en ellos, el día de mañana se refleje en mujeres y hombres exitosos y felices. Tomando en cuenta la temprana edad de los niños donde deben aprender los valores para la vida; es ahí donde existe un gran campo de oportunidad para fomentar la educación inicial laboral y emprendedora, el cual se demuestra con resultados exitosos en la presente investigación.

Cada vez se crean nuevas propuestas y formas de trabajo dentro de actividad del emprendimiento; por lo cual, cabe destacar la experiencia, perfil y profesionalismo de las universidades dentro del ámbito educativo, para que sean estas de forma ideal, las que conduzcan programas de emprendedores en escuelas primarias de nivel básico.

Es decir, la experiencia, perfil y profesionalismo de las universidades les permite llevar la dirección de forma vinculada y conjuntamente con las escuelas públicas de nivel básico.

Ante este contexto, la aportación y participación de las universidades para fomentar la cultura emprendedora en general; se hace necesario presentar en esta investigación el programa de emprendimiento lúdico empresarial, para la implementación de programas de emprendedores mediante la intervención de las universidades vinculando a las escuelas de nivel básico para contribuir al fomento de la cultura emprendedora en la niñez Mexicana.

Este modelo se aplicó en la Facultad de Ciencias Administrativas (FCA), Campus Mexicali de la Universidad Autónoma de Baja California (AUBC) y la Escuela Primaria Federal “Gabriela Mistral”, a los alumnos de sexto grado de nivel básico de primaria pública. Asimismo se contó con la extraordinaria participación de la Fundación Educación Superior Empresa (FESE) quienes aportaron los recursos financieros para realizar este proyecto, impulsada por la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES).

Los sujetos objeto de la investigación lo representan los setenta y seis alumnos participantes en el programa emprendedor-lúdico, conformados en ocho mini empresas, específicamente con los alumnos del sexto grado de primaria del turno matutino del grupo "A" y "B" del ciclo escolar 2010-2011, bajo la dirección y control de la Facultad de Ciencias Administrativas, Campus Mexicali, de la Universidad Autónoma de Baja California ubicada en boulevard Río Nuevo y eje Central s/n, código postal 21330, en vinculación con la Escuela Primaria Federal "Gabriela Mistral" de Mexicali, Baja California, ubicada en avenida Atenas y Génova sin número, fraccionamiento villa fontana, clave 02DPR0434H de la zona escolar federal de primarias: 009.

Además participó un docente Universitario del área económico-administrativa con experiencia en el área de emprendedores en calidad de coordinador general del programa de emprendedores para niños de escuela primaria.

De igual manera participaron un total de ocho estudiantes Universitarios del séptimo y octavo semestre de las carreras de licenciado de administración de empresas, licenciado en contaduría, licenciado en informática y licenciado en mercadotecnia, asignando un Universitario a cada mini empresa conformada entre ocho a diez alumnos de primaria.

El estudio que se realiza es de tipo cualitativo, ya que se basa probar y mostrar el modelo emprendedor-lúdico con sus excelente resultados.

Cabe destacar que este modelo está basado en la fundamentación educativa, donde refleja que a través de la aplicación de métodos lúdicos, es donde se transmite de la mejor manera el aprendizaje y conocimientos a los niños. Por eso, es importante resaltar que este programa lleva implícito y mancomunadamente, el objetivo de fomentar la cultura en la niñez de forma lúdica y profesional, para lograr resultados positivos y exitosos desde su implementación hasta los resultados.

II. OBJETIVO GENERAL

La presente investigación tiene como objetivo fundamental mostrar el modelo de emprendimiento lúdico empresarial para implementar programas de emprendedores mediante la vinculación de las universidades económico-administrativas y las escuelas públicas de nivel básico para fomentar la educación laboral inicial en la niñez Mexicana, con el propósito de fomentar del desarrollo de la culta emprendedora en la niñez Mexicana. Todo esto investigado en el caso aplicado en la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Autónoma de Baja California y la escuela primaria federal “Gabriela Mistral” con los alumnos del sexto grado de primaria, grupo “A” y “B” del turno matutino.

III. REVISIÓN LITERARIA

Para realizar esta investigación, se examinó y plasmó el significado de algunos conceptos para establecer la definición de temas que se consideran necesarios identificarlos, para brindar una mejor comprensión del tema de investigación tratado en el desarrollo de esta investigación.

Cultura.- De conformidad con el diccionario de la Real Academia Española, cultura significa: Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.

Cultura emprendedora.- La cultura emprendedora está estrechamente ligada a la iniciativa y a la acción. Las personas dotadas de espíritu emprendedor poseen la capacidad de innovar; tienen voluntad de probar cosas nuevas o hacerlas poseen la capacidad de innovar; tienen voluntad de probar cosas nuevas o hacerlas de manera diferente. Sin embargo, el que llamamos cultura emprendedora conlleva un aspecto mucho más amplio de actitudes positivas. La cultura emprendedora supone querer desarrollar capacidades de cambio, experimentar con las ideas propias y reaccionar con mayor apertura y flexibilidad.

Alumnos.- Para efectos de esta investigación, se entiende como Alumnos.- A los niños de las escuelas de nivel básico participantes en el programa de emprendedores objeto de estudio de esta investigación.

Asesor(es).- Para efectos de esta investigación, se entiende como Asesor(es).- A los estudiantes universitarios que participan en el programa de emprendedores para capacitar y asesorar a los alumnos de las escuelas primarias objeto de estudio de esta investigación.

Escuelas de nivel básico.- Para efectos de esta investigación, se entiende como Escuelas de nivel básico.- Las escuelas primarias objeto de estudio de esta investigación. En México las escuelas primarias abarcan seis grados de estudio.

Fomentar.- De conformidad con el diccionario de la Real Academia Española, fomentar significa: **Excitar, promover, impulsar o proteger algo.**

Lúdico.- De conformidad con el diccionario de la Real Academia Española, lúdico significa: **Perteneciente o relativo al juego.**

Programas de emprendedores.- Para efectos de esta investigación, se entiende como Programas de Emprendedores.- El establecimiento de actividades y competencias a desarrollar, que fomenten la cultura emprendedora en los estudiantes.

Tutor: Para efectos de esta investigación, se entiende como Tutor.- Al docente universitario responsable del programa de emprendedores vinculado a escuelas de nivel básico.

IV. METOLOGÍA

En la actualidad, a las universidades por su gran capacidad generadora de conocimiento científico-investigativo, les corresponde dar impulso de forma sustancial dentro de sus

modelos educativos al campo del desarrollo de emprendedores y las funciones inherentes a dicha materia.

Carlos Pujadas (2008) nos dice en su artículo "Universidad emprendedoras y alianzas estratégicas" para una universidad de características emprendedora es aquella que sabe dar respuesta a las necesidades de su entorno económico y social y que contribuye de forma activa a su desarrollo, de manera de difundir externalidades positivas al aparato productivo, permitiendo su expansión y una mejora de la calidad.

En la presente investigación, se recopiló y analizó información por medio de internet, textos y revistas especializadas. De igual manera se aplicaron cuestionarios a los alumnos, docentes de la escuela primaria y jóvenes universitarios que participaron en el programa de emprendedores aplicado por la FCA en la escuela primaria federal "Gabriela Mistral" específicamente en los alumnos del sexto grado de primaria, grupo "A" y "B" del turno matutino. Se establecieron los resultados para proponer las conclusiones y recomendaciones al respecto.

Dado que es un programa que requiere la aplicación directa en las escuelas de nivel básico fue necesario establecer un marco de referencia apropiado y acorde al tipo de alumnado que se requiere atender. Asimismo aprovechando la experiencia y perfil de las universidades se estableció una metodología profesional de formulación de planes de negocios dirigido en esencia a los niños, con el enfoque dual de aprender-jugando.

En el libro Juan Jacobo Rousseau "Emilio o de la educación" traducido por Ricardo Viñas (2000) describe varios principios y fundamentos del conocimiento pedagógico sobre el nacimiento y desarrollo del niño hasta su paso por la universidad, introduce sus ideas generales acerca del hombre y educación. Cubre específicamente el desarrollo humano temprano.

Consecuentemente -para Rousseau- toda [sociedad](#) tiene que elegir entre crear un buen ciudadano o un hombre.

El problema -para Rousseau- es que desnaturalizar al hombre es hacerlo perder algunas de esas características naturales que él mismo alaba en su “Contrato social”. Rousseau busca resolver esta aparente contradicción tratando de mostrar cómo es que “el hombre natural” puede vivir en sociedad, lo que requiere que ese hombre natural pierda o controle algunas de esas características naturales, específicamente, el egoísmo que lo impulsa a sacrificar todo interés ajeno en beneficio del propio.

Rousseau propone una educación que tiene un fin preciso: educar para la vida, o en otras palabras, hacer del niño un hombre que sea dueño de sí. La educación es un arte, y por tanto, depende menos de los conocimientos de preceptos que de su ingenio y habilidad para transmitirlos, y para ganarse la buena voluntad de su discípulo.

La educación moral, a esta edad, debe consistir en ejemplos, no en reglas (nada de “catecismos” con preguntas y respuestas preestablecidas). La educación intelectual debe partir siempre de un interés sensible, y ha de desecharse todo sistema teórico que solo confundiría al niño.

En esta realidad, no es más que una consecuencia lógica de la propuesta educativa de Rousseau: respetar la naturaleza de la niñez. En efecto, la niñez es la edad del juego, de la actividad física, no horas interminables de lecturas áridas y complejas que el niño no está en capacidad de comprender.

Sin embargo Rousseau declara que no hay impedimento para enseñar al niño los rudimentos de la lectura y la escritura, pues ya tendrá ocasión de ejercitar estas habilidades cuando sea necesario.

Así pues, la educación roussoniana, además de naturalista, se le ha llamado negativa, porque, según este enfoque pedagógico, el maestro no debe intervenir en el aprendizaje natural del alumno con reglas, lecciones u órdenes, sino dejar que este mismo, según sus necesidades, pida al maestro que le enseñe.

Respecto al libro III Rousseau, libro trata la educación en el periodo de la infancia hasta los 12 años y lo inicia insistiendo en la idea que no se debe cuidar ni proteger a los niños de manera excesiva.

Tiene tres ideas fundamentales:

1. La reivindicación de un estatuto y unos derechos propios de la infancia.
2. El concepto de la educación negativa.
3. La educación de los sentidos.

Esa es una técnica que se puede ver como antecedendo el [Método Montessori](#), de aprender a través de los juegos.

Autores como Roger Caillois, Moreno Palos, etc. incluyen en sus definiciones una serie de características comunes a todas las visiones, de las que algunas de las más representativas son:

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.

- Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.

Para Oscar A. Zapata (1989) en su libro "Juego y aprendizaje escolar perspectiva psicogenética" el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que se está ligado al desarrollo del conocimiento, de la efectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. En los programas de educación preescolar, el juego debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora.

El juego permite al niño construir un mundo aparte, evadirse de la realidad para entenderla mejor -de la misma forma que un profesional, cuando tiene que realizar un trabajo necesita abandonar la "tiranía" de lo real, y por medio del pensamiento desarrollar un proyecto que le permita posteriormente, enfrentar la realidad y transformarla- para Chateau, la desvinculación del medio ambiente es la característica del proyecto, y el niño en el juego "participa también de esta naturaleza del proyecto. Jugar a la madre y a la hija, es ejercitarse en el plano de lo imaginario para la realización concreta futura. El mundo del juego es entonces una anticipación del mundo de las ocupaciones serias. Sin duda se nos dirá que el niño no ve tan lejos, que el juego no es un adiestramiento. El juego prepara para la vida seria, como lo ha visto Groos. Por el juego, el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la actividad adulta.

La importancia de realizar esta presente investigación, radica en fomentar la cultura emprendedora en la niñez Mexicana, mediante la propuesta de un modelo para

implementar programas de emprendedores mediante la vinculación de Universidades económico-administrativas y escuelas primarias de nivel básico públicas, debido a que el presente y futuro de esta niñez es desalentador y es indispensable que deban contar un mejor nivel de calidad de vida, lo cual se sustenta especialmente con las proyecciones que organismos especializados y reconocidos declaran que los niños de hoy enfrentarán mayores problemas para tener un empleo digno y remunerado en su futuro.

Por lo tanto, esta investigación contribuye en destacar algunos lineamientos para implementar programas de emprendedores, donde la niñez Mexicana sea capaz de comprender y aprender este tipo de acciones empresariales, para que tengan bases de desarrollo, herramientas y conocimientos suficientes para tener en claro lo que significa ser emprendedor.

Para que en lo futuro sean capaces de enfrentar riesgos y triunfos, así como crear e innovar su propia fuente de empleo, y convertirse en empleadores, a través de bases instituidas desde su niñez. Todo esto, con un sentido de pertinencia en determinar la importancia de la cultura emprendedora.

A continuación se presentan las actividades realizadas dentro del programa emprendedor-lúdico de la Facultad de Ciencias Administrativas, bajo los roles de cada instancia y las acciones emprendidas.

Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES).- Este organismo de gran prestigio nacional e internacional selecciona e invita a las Universidades a participar en el proyecto, por medio de su fundación FESE, y gestiona los recursos pertinentes para tal motivo.

Fundación Educación Superior Empresa.- Es la institución que financió el proyecto en cuatro rubros: apoyo económico para capitalizar las mini-empresas creadas por los alumnos de primaria, apoyo económico para los estudiantes universitarios, apoyo económico para el

tutor y apoyo económico para desarrollar actividades en pro del fomento de la cultura emprenderá, para beneficio de los niños de la escuela participante en el programa. Para la cual, fue necesario realizar gestiones de obtención, administración, aplicación y comprobación de los recursos destinados para tal fin.

Tutor (Docente): Es el docente responsable del programa, quien tiene a su cargo las siguientes actividades: Contactar y vincular a la escuela de nivel básico que desee participar en el programa, presentar el programa, elaborar el convenio de trabajo y tiempo de entrega de resultados con directivos de la escuela, selección y reclutamiento de estudiantes universitarios, diseñar formatos de material de trabajo, impartir doble capacitación metodológica a los estudiantes para la elaboración de planes de negocios en áreas de administración, producción, mercadotecnia y finanzas; esta misma capacitación aplicada de manera sencilla y con gran énfasis la instrucción lúdica en la niñez, establecer controles administrativos, gestión administrativa, difusión del programa, supervisión de campo, organizar expo-emprendedores, gestionar visitas de los niños en las expos-emprendedoras universitarias y demás eventos necesarios, elaboración de reportes y reconocimientos, diseñar y aplicar instrumentos de evaluación de resultados y tener un estrecho acercamiento y comunicación afectiva con directivos, docentes, alumnos y padres de familia vinculados al programa.

Estudiantes universitarios (Asesores): Asignarse al programa y cumplir con actividades del programa como son: asignarse al programa, capacitarse, impartir las instrucciones a los niños de forma dual: profesional y lúdica, presentar el programa a los niños, organizar los equipos participantes, administrar todas las actividades a realizar por los niños, brindar asesoría y apoyar en las prueba-error de los productos, acompañar a los niños en los eventos internos en la escuela y extraoficiales que contribuyan al fomento de la cultura emprendedora y elaborar el plan de negocios y presentar resultados a los niños.

Directivos de la Escuela Primaria: Conocer los objetivos del programa, aceptar y firmar el convenio de vinculación para la aplicación y cumplimiento de la actividades de trabajo

implícitas en el convenio, promover la difusión del programa y desarrollo del programa en los docentes, alumnos participantes, comunidad escolar y padres de familia, brindar acceso y facilidades al tutor y asesores para la implementación del programa y cumplimiento de todas las actividades en la escuela.

Alumnos de las escuelas de nivel básico: Este programa preferentemente se aplicó con alumnos del sexto grado de primaria. Las actividades a realizar de forma profesional y divertida, apoyados y capacitados por los asesores son: Administración: lluvia de ideas, calificación del producto, nombre de la mini-empresa, describir la misión, valores y objetivos, elaborar el organigrama, llenar el contrato de la mini-empresa. Producción: determinación de los materiales, costos del producto, describir los utensilios o herramientas y la especificaciones y técnicas del producto. Mercadotecnia: realizar encuesta de mercado, establecer precios, diseñar logotipo de la empresa, producto, slogan, etiqueta, uniforme y gafetes, y establecer los canales de distribución. Finanzas: Determinar el capital inicial, elaborar el balance general inicial, estado de resultados y balance general final. Adicionalmente realizar pruebas-error del producto, platicar del programa con sus padres de familia, realizar las actividades asignadas y participar en la expo-emprendedores organizada por el tutor.

De igual manera al concluir todas las actividades previamente programadas y eventos realizados, se analizaron los resultados de la implementación del programa para recabar opiniones, determinar su alcance y efectividad, así como obtener datos que permiten fortalecer el propósito primordial de fomentar la cultura emprendedora en la niñez.

V. RESULTADOS

El ejercicio de esta investigación contempla excelentes resultados concernientes a lograr el objetivo principal de fomentar la cultura emprendedora en la niñez. La población total de los estudiantes participantes fue de 76 alumnos, y al concluir el programa, se aplicó al 98% de los alumnos. Cabe destacar que incluso la encuesta se diseñó en un sentido sencillo y

práctico para que el alumno pudiera contestarla de forma rápida sin que sintiera la actividad como una tarea. Por lo cual, se muestran los siguientes resultados exitosos, bajo la siguiente encuesta aplicada:

1.- Cuando se te platicó al inicio del programa de Mini Empresa. ¿Cómo decidiste participar?

1) Totalmente de acuerdo 2) De acuerdo 3) Neutral 4) En desacuerdo 5) Totalmente de acuerdo

2.- Los formatos que se entregaron para hacer tus actividades en el salón de clases fueron los correctos

1) Totalmente de acuerdo 2) De acuerdo 3) Neutral 4) En desacuerdo 5) Totalmente de acuerdo

3.- La participación de la universidad en tu escuela, te pareció:

1) Totalmente de acuerdo 2) De acuerdo 3) Neutral 4) En desacuerdo 5) Totalmente de acuerdo

4.- El trabajo que realizaron tus asesores de la universidad en tu salón de clases. Consideras que estuvo correcto.

1) Totalmente de acuerdo 2) De acuerdo 3) Neutral 4) En desacuerdo 5) Totalmente de acuerdo

5.- Realizaste diversas actividades en el programa de emprendedores. Consideras que estuvo correcto.

1) Totalmente de acuerdo 2) De acuerdo 3) Neutral 4) En desacuerdo 5) Totalmente de acuerdo

6.- En la empresa te sentiste dueño?

1) Totalmente de acuerdo 2) De acuerdo 3) Neutral 4) En desacuerdo 5) Totalmente de acuerdo

7.- Sentiste que jugando aprendiste en la Mini empresa?

1) Totalmente de acuerdo 2) De acuerdo 3) Neutral 4) En desacuerdo 5) Totalmente de acuerdo

8.- Sentiste que tus compañeros jugaron y aprendieron en la Mini empresa?

1) Totalmente de acuerdo 2) De acuerdo 3) Neutral 4) En desacuerdo 5) Totalmente de acuerdo

9.- En la empresa tuviste que participar en equipo. Te pareció correcto

1) Totalmente de acuerdo 2) De acuerdo 3) Neutral 4) En desacuerdo 5) Totalmente de acuerdo

10.- Te gustaría continuar trabajando con tus mismos compañeros en la Mini empresa?

1) Totalmente de acuerdo 2) De acuerdo 3) Neutral 4) En desacuerdo 5) Totalmente de acuerdo

11.- Que iniciar una empresa debes planear, organizar, producir y vender

1) Totalmente de acuerdo 2) De acuerdo 3) Neutral 4) En desacuerdo 5) Totalmente de acuerdo

12.- Cuando le platicaste a tus padres del programa. Como les pareció?

1) Totalmente de acuerdo 2) De acuerdo 3) Neutral 4) En desacuerdo 5) Totalmente de acuerdo

13.- Tus padres te apoyaron durante todo el programa de la Mini Empresa

1) Totalmente de acuerdo 2) De acuerdo 3) Neutral 4) En desacuerdo 5) Totalmente de acuerdo

14.- Después de participar en el programa, piensas de grande ser profesionista y tener una empresa:

1) Totalmente de acuerdo 2) De acuerdo 3) Neutral 4) En desacuerdo 5) Totalmente de acuerdo

Adicionalmente, los comentarios y apreciaciones de forma empírica y visual extraoficial son de gran elogio y propositivos entre la comunidad universitaria y escolar, externando sus votos de gratitud por la implementación y continuidad del programa hacia los líderes del programa, y que reflejan la experiencia vivida. Tales como:

- Alumnos.- Mostraron desde el inicio, gran ánimo por aportar ideas, trabajar y aprender y divertirse de una forma distinta.
- Participación activa de los padres de familia en casa, y gran apoyo la presentación en la expocreatividad de los alumnos.
- Directivos, académicos escolares.- Perciben cambio y mejora de actitud de los alumnos y muestran su deseo a que el programa sea permanente en su escuela
- Directivos, académicos, estudiantes universitarios y en general la comunidad universitaria.- Les causo gran entusiasmo y gran apertura por querer participar en dichos programas.
- Al final del programa.- Los alumnos mostraron gran interés y fascinación por recibir sus constancias, planes de negocios y ganancia de su propio proyecto.
- De forma voluntaria los alumnos acudieron a la FCA a solicitar formalmente al tutor del programa ser padrino de su generación.

VI. CONCLUSIONES/RECOMENDACIONES

Conocer metodologías de planes de negocio, estrategias empresariales y fomentar la cultura es tema dominado en las universidades, sin embargo para la implementación de programas

de emprendedores en la niñez se requiere enfáticamente una preparación adicional que abarque conocimientos pedagógicos enfocados a nivel básico educativo, para utilizar los mejores métodos lúdicos que permitan el logro de los objetivos.

La aplicación de este tipo de modelo, además de requerir de docentes y estudiantes universitarios con conocimientos y experiencia en programas de desarrollo de emprendedores, también se requiere contar con actitud proactiva, simpatía, empatía, tolerancia, trato amable, convivencia y respeto para y con los niños.

Los gobiernos deberán aportar los recursos necesarios, para que este tipo de programas en vinculación con las universidades y escuelas de nivel básico, se aplique de forma general.

De igual manera se recomienda ampliamente a las universidades la utilización del modelo expuesto en la presente investigación, para fomentar la cultura emprendedora en la niñez y brindar apoyo al gobierno y sociedad en la generación de oportunidades, creación de empresas y empleos, la promoción del auto-empleo para el desarrollo y progreso de los niños y niñas que viven un hoy incierto, con la esperanza de contar con conocimientos que fortalezcan y formen su presente y futuro.

Es necesario, que en los sistemas educativos y universidades, formar a los profesionales en docencia, contemplar programas y formación de docentes emprendedores y que capacitar a los docentes en

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bisbe, J. (2010). *Novosmedios*. (J. Bisbe, Ed.) Recuperado el 30 de enero de 2014, de [www.e-deusto.com/buscador empresarial](http://www.e-deusto.com/buscador_empresarial): <http://novosmedios.org/gestion/wp-content/uploads/2010/06>
- Caillois, R. (1957). *Les jeux et les hommes*. Gallimard.
- Ciencia, C. d. (2007). *Fomento del Espiritu Emprendedor en la Escuela*. Madrid: Imprenta Modelo, Madrid.

- Derechos de los Niños. (2014 de April de 2014). Recuperado el 14 de Junio de 2014, de Wikipedia: http://es.wikipedia.org/wiki/Derechos_del_ni%C3%B1o
- Escudero, A. (2013). *El juego en la infancia, mucho más que diversión*. Obtenido de Smartick: <http://www.smartick.es/blog/index.php/autor/ana-escudero/>
- Izquierdo, J. (2013). *Niños emprendedores: cómo inculcarles el espíritu empresarial*. Obtenido de Ticbeat: <http://emprendedores.ticbeat.com/ninos-emprendedores-como-inculcarles-espiritu-empresarial/>
- L., D. (2008). *¿Niños Emprendedores?* Obtenido de Queremos ser emprendedores: <http://empendedorudeg.blogspot.mx/2008/04/nios-emprendedores.html>
- Osa, A. d. (2013). *Cómo educar a los niños en la creatividad*. Obtenido de Smartick: <http://www.smartick.es/blog/index.php/como-educar-a-los-ninos-en-la-creatividad/>
- Pujadas, C. (2008). Universidad Emprendedora y Alianzas Estrategicas. 10.
- Rousseau, J.-J. (2000). *Emilio, o De la educación*. Ricardo Viñas.
- UNICEF. (2004). *DERECHOS DE LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES*. Argentina: Area de Comuniacion Unicef.
- Urrutia, A. (2005). Origen y desarrollo del concepto emprendedor. *El Nuevo Diario*, <http://impreso.elnuevodiario.com.ni/2005/07/10/emprendedores/55502>.
- Vedoya, Silveira, P. d., Villagra, & Malagamba. (s.f.). Relación entre la Cultura Emprendedora y la Educación Emprendedora en la Escuela. 1-20.
- Wikipedia. (11 de Junio de 2014). *WIKIPEDIA*. Recuperado el 14 de June de 2014, de <http://es.wikipedia.org>: <http://es.wikipedia.org/wiki/Juego>
- Zapata, O. A. (1989). *Juego y aprendizaje escolar perspectiva psicogenética*.