

PROYECTOS PEDAGÓGICOS PARA EMPRENDEDORES



EMPRENDIMIENTO DEPORTIVO

PROYECTOS PEDAGÓGICOS PARA EMPRENDEDORES

IDEAS PREVIAS



La cultura del emprendimiento puede ser la respuesta al reto de formar personas con capacidad de cambio, desarrollando valores, conocimientos, aptitudes y competencias necesarios para llevar una vida sostenible, participar en la sociedad, desarrollar acciones que contribuyan a su desarrollo en los ámbitos social, cultural, político, económico, productivo entre otros.

ACTITUDES EMPRENDEDORAS

Son formas de comportamiento o una manera de actuar de las personas que se caracteriza por el manejo de ciertas condiciones que motiva a los demás a correr riesgos hasta lograr el objetivo deseado.



Visión de futuro: estructurar un proyecto de vida acorde con las necesidades, las expectativas personales, las oportunidades y las posibilidades del entorno.

Comportamiento autorregulado: autonomía, responsabilidad por las acciones y decisiones propias.

Capacidad para asumir riesgos: identificar aquellos inconvenientes que pueden afectar el desarrollo de sus actividades, y actuar oportunamente para poder controlarlos y reducirlos.

Materialización de ideas en proyectos: llevar a la realidad nuevas ideas. Comunicarlas y desarrollarlas de manera individual o en colectivo.

Innovación: crear algo nuevo o dar un uso diferente a algo ya existente y, de esa manera, generar un impacto en su propia vida y en la de su comunidad.

Identificación de oportunidades y recursos en el entorno: reconocer y utilizar estratégicamente los recursos.

Manejo de Herramientas Tecnológicas: uso y manejo responsable de la ciencia y tecnología.

Creatividad: capacidad de transformar e innovar utilizando los recursos disponibles.

Pensamiento flexible: apertura al cambio de manera crítica, razonada y reflexiva.

Dimensiones del Emprendimiento

Emprendimiento
Cultural y artístico

Emprendimiento
Deportivo

Emprendimiento
Tecnológico

Emprendimiento
Ambiental

Emprendimiento
Social

ESCENARIOS PARA EL EMPRENDIMIENTO



ESCENARIOS PARA EL EMPRENDIMIENTO

Actividades Académicas

Se puede fomentar el emprendimiento desde proyectos de aula, salidas de campo, ferias de la ciencia, ferias empresariales, estudios de caso, concursos...

Entorno familiar

A través de la asociación de padres y madres de familia, talleres y escuelas para padres; semanas culturales, proyectos de alfabetización...

Proyectos sociales

Proyectos de recuperación de cultura ancestral, afrocolombianidad, servicio social, proyectos de género, juventud...

Actividades culturales

Izadas de bandera, grupos de danza, teatro, música, deportes, carnavales, visitas a museos, recorridos por la región...

Actividades empresariales

Visitas guiadas, pasantías, proyectos pedagógicos productivos con apoyo de empresas, contratos de aprendizaje, programas de responsabilidad social empresarial.

Propuesta de mejoramiento del entorno y el medio ambiente

Proyectos Pedagógicos Productivos PPP, Proyectos Ambientales Escolares PRAE, convenios con secretarías de agricultura, cajas de compensación familiar, etc.



EL EMPRENDIMIENTO DEPORTIVO

El acceso al deporte y a las actividades recreativas está reconocido como un derecho fundamental. El emprendimiento deportivo, por lo tanto, se desarrolla en el campo de las manifestaciones corporales, motrices y sociales.

El emprendimiento deportivo se entiende como una forma de pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades que brinda el contexto para la realización de todo tipo de actividades físicas, juegos y actividades, programas o eventos deportivos y recreativos, planteados con visión global y llevados a cabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado.

Estrategias para el desarrollo del emprendimiento deportivo

Las acciones de emprendimiento deportivo en la institución educativa pueden basarse en los avances que ha hecho el país con las Normas de Competencia Laboral (NCL) de deporte, recreación y actividad física. Las NCL son normas o estándares de los conocimientos, habilidades, destrezas y comprensiones requeridas para desempeñar con éxito una actividad.

Se presentan en el siguiente cuadro algunas Normas de Competencia Laboral relacionadas con el deporte y la recreación. Allí se puede ver la relación con las competencias de emprendimiento deportivo que puede desarrollarse en la institución educativa.

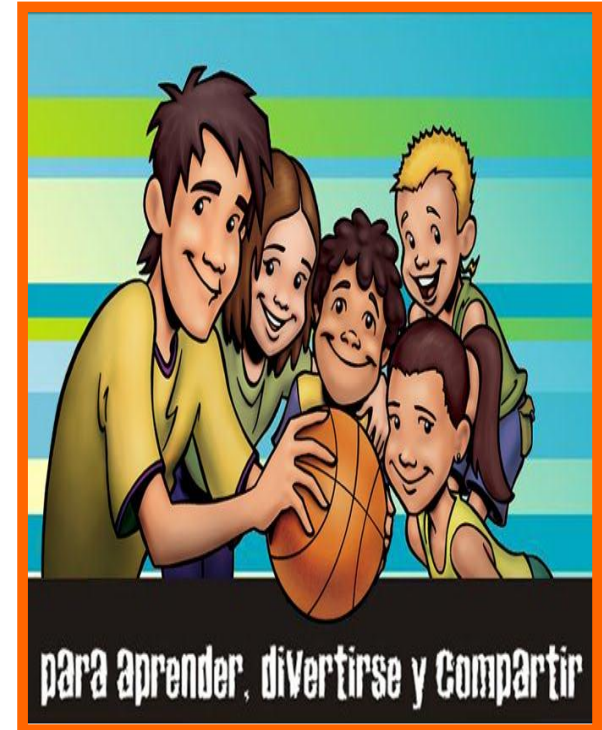


Título de la norma de competencia laboral	Elementos que componen la norma	Competencias a desarrollar en estudiantes
RECREACIÓN		
Coordinar eventos recreativos de acuerdo a las necesidades del usuario.	1. Planificar eventos recreativos de acuerdo a las necesidades del usuario.	• Identificar las necesidades de la población mediante un instrumento de identificación de necesidades. • Determinar objetivos del evento recreativo. • Elaborar el programa del evento recreativo. • Seleccionar las actividades acorde a las necesidades de la población. • Determinar los recursos necesarios para la realización de las actividades. • Asignar las funciones y personas responsables de las actividades.
	2. Ejecutar eventos recreativos según lo planificado.	• Realizar reunión de información con los responsables del evento. • Alistar las instalaciones y materiales requeridos. • Realizar el programa del evento recreativo según la <u>planeación</u>. • Supervisar el evento según los <u>objetivos</u> establecidos.
	3. Evaluar el evento recreativo según el objetivo propuesto.	• Evaluar la satisfacción de los participantes en el evento según los objetivos propuestos. • Evaluar la planificación y ejecución del evento. • Proponer acciones de mejora para próximos eventos (<u>plan de mejoramiento</u>).
Ejecutar actividades recreativas de acuerdo al evento programado.	1. Identificar los parámetros de las actividades según el evento recreativo.	
	2. Dinamizar actividades de acuerdo al evento recreativo.	

Título de la norma de competencia laboral	Elementos que componen la norma	Competencias a desarrollar en estudiantes
DEPORTE		
Desarrollar eventos deportivos de acuerdo con los lineamientos y necesidades de la institución.	1. Organizar eventos deportivos de acuerdo a necesidades del usuario.	
	2. Ejecutar eventos deportivos según normas y requerimientos.	
	3. Controlar las actividades del evento deportivo según lo organizado.	
Dirigir el equipo deportivo de acuerdo a las condiciones y necesidades del entorno.	1. Coordinar el equipo interdisciplinario según las necesidades individuales y/o grupales de los deportistas.	
	2. Ejecutar medios y métodos de estimulación y cohesión al deportista según el momento de la preparación y/o competencia.	
	3. Evaluar los procesos de coordinación del equipo interdisciplinario y la respuesta del deportista según los componentes sicosociales.	
JUZGAMIENTO DEPORTIVO		
Ejecutar el protocolo organizacional y técnico del juzgamiento.	1. Identificar los aspectos organizacionales según reglamento del evento deportivo.	
	2. Interpretar y aplicar el reglamento técnico según la normatividad del deporte.	

Escenarios para el desarrollo del emprendimiento deportivo

1. Tiempo libre de los estudiantes
2. Descansos
3. Actividades extracurriculares
4. Eventos interclases
5. Eventos intercolegiados
6. Celebraciones con la familia y con la comunidad
7. Días deportivos
8. Proyectos de aula
9. Semanas culturales
10. Proyectos pedagógicos
11. Salidas de campo
12. Selecciones deportivas
13. Servicio social
14. Voluntariado
15. Semilleros deportivos
16. Escuelas deportivas
17. Escuelas de arbitraje
18. Grupos de porras
19. Jornadas de promoción de la actividad física
20. Festivales de juegos
21. Creación de escuelas deportivas o Clubes deportivos

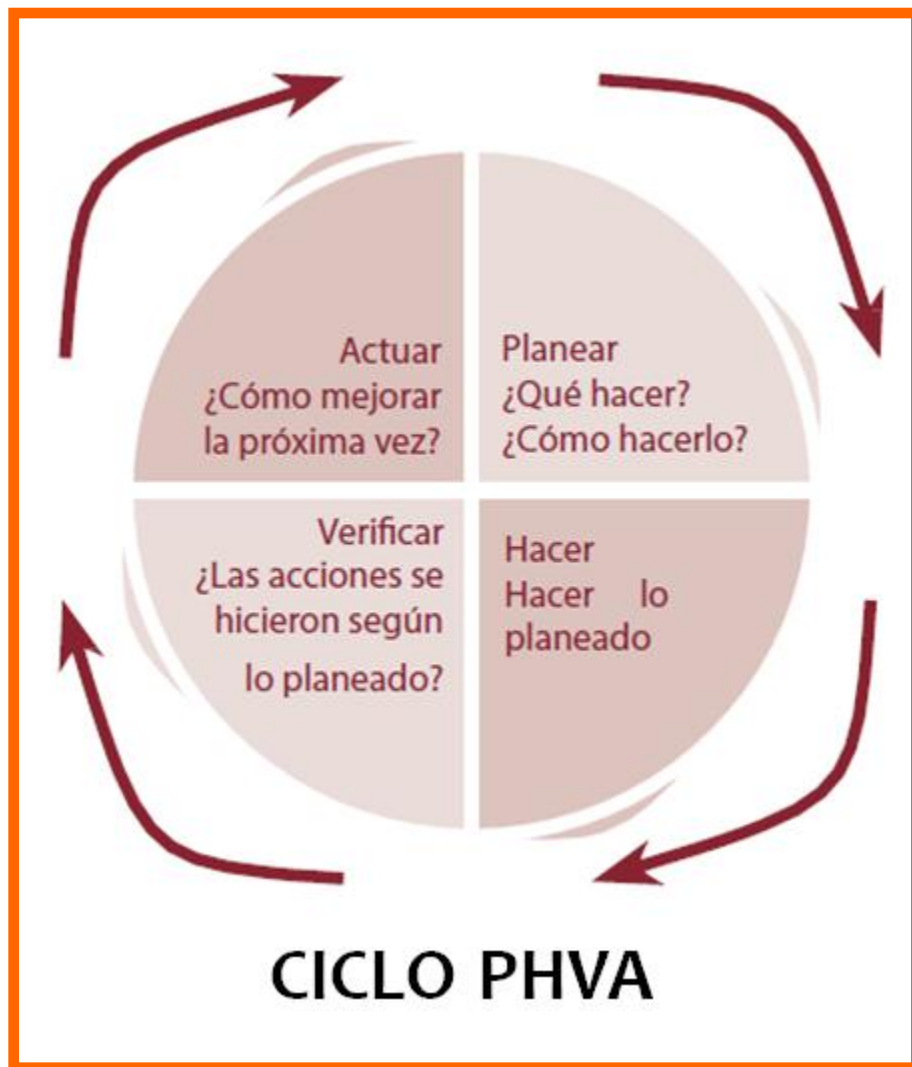


EL EMPRENDIMIENTO DEPORTIVO Y EL DESARROLLO DE LA AUTONOMÍA



La autonomía debe entenderse como un estado personal en el que ha sido posible construir un punto de vista propio o llevar a cabo una acción voluntaria después de haber considerado las distintas posiciones o posibilidades implicadas en la cuestión tratada.

Por ello, para lograr el desarrollo de la autonomía en el emprendimiento deportivo es importante que los estudiantes tengan oportunidades para planear, ejecutar, evaluar y aplicar acciones de mejora a los programas o eventos deportivos. A este proceso se le denomina el Ciclo PHVA.



En el ciclo PHVA se establecen cuatro momentos: el primero consiste en **planear**, es decir, establecer qué se va a hacer y cómo se hará, y además se establecen las metas a que se debe llegar; un segundo momento consiste en **hacer**, esto es, llevar a cabo lo planeado; el tercer paso consiste en **verificar**, o sea, establecer si las acciones se hicieron según lo planeado y se verifican las acciones realizadas; finalmente, el cuarto momento es **actuar**, que consiste en determinar cómo mejorar la próxima vez, es decir, actuar correctivamente.

FUENTES DE CONSULTA

Zapata Avendaño, María Eugenia. Planeación. I.E. Héctor Abad Gómez, 2016.

La cultura del emprendimiento en los establecimientos educativos.
Emprendimiento deportivo. Ministerio de Educación Nacional, 2014.

Serie Guías N° 21. Articulación de la Educación con el Mundo Productivo.
Ministerio de Educación Nacional. ISBN 958-691-262-0

http://iecov.edu.co/documentos/presentacion_cultura_del_emprendimiento.pdf

Imágenes de internet.