

Por Ninón Jegó Araya*
Universidad del Bío Bío, Chile

Hacia una docencia **innovadora:** Programa de Desarrollo de la Capacidad **Emprendedora**

***Nota biográfica:**

Profesora asociada/Universidad del Bío Bío, Chile. Diseñadora Gráfica/Universidad de Chile, 1977. *Magister* Comunicación Social/Universidad de Chile, 1987. Actual Directora del Departamento de Comunicación Visual/Universidad del Bío Bío.

Docencia de postgrado. Directora del programa de Magister en Diseño, Universidad del Bío Bío 1992/1995.

Investigación: Publicaciones en Chile, Francia, Alemania y Argentina.

Asesorías: Consultora del Ministerio de Educación de Chile y para SERCOTEC (Servicio de Cooperación Técnica de Chile).

Ha dictado Conferencias y Seminarios en calidad de profesora invitada en varios países.

Correo electrónico: njego@pehuen.chillan.ubiobio.cl

Resumen

El trabajo que a continuación se presenta da cuenta de las experiencias realizadas en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad del Bío Bío en Chillán- Chile, las cuales se enmarcan en el proyecto de "Mejoramiento de la Docencia" impulsado por la Vicerrectoría Académica.

El programa de Desarrollo de la Capacidad Emprendedora se inserta al interior del Plan de Estudios de la Escuela de Diseño Gráfico como un proyecto experimental y delimita como campo de acción las asignaturas de Metodología de la Comunicación Visual, Comunicación Per-

suasiva I y Taller Proyectual II, que se imparten en diferentes semestres de la carrera. Este trabajo deja registro de lo realizado, el impacto producido en los estudiantes y algunas reflexiones acerca de lo logrado.

Palabras clave

- Educación
- Gestión
- Calidad
- Emprendimiento

Abstract

The article presented below acknowledges the experiences of the School of Graphic Design at the University of Bio Bio, in Chillán, Chile, in the "Teaching Improvement" programme promoted by the Academic Vice-Rector. The Programme for Developing the Ability to be Enterprising is an experimental project which forms part of the Study Programme at the School of Graphic Design. Its field of action lies in the courses Methodology of Visual Communication, Persuasive Communication I and the Project Workshop, which are given in various different semesters of the bachelor's degree.

Introducción

En estricto rigor, podemos señalar que desde hace cuatro años se ha venido produciendo un fenómeno que, según el consultor norteamericano Tom Peters, se prolongará por otras tres décadas. De hecho, la crisis asiática o la brasilera sólo han develado una realidad que ya venía manifestándose en forma subterránea: el empleo, como expresión de un trabajo estable en el tiempo, disminuye drásticamente cada año. Si pensamos que, por una parte, el fenómeno de la globalización presiona a las empresas con la excesiva competencia y que, por la otra, los clientes exigen cada vez productos más baratos y de mejor calidad, no es de extrañar que ya no se necesiten trabajadores que permanezcan toda su vida manteniendo el statu quo bajo la protección de la gerencia o del Estado. El perfil buscado es el de personas flexibles que sean capaces de crear, negociar, interpretar y unir. Gente con iniciativa, que no trabaje en forma automática.¹

Es evidente que dada la complejidad del mundo actual ningún Estado está en condiciones de hacerse responsable de todos los ciudadanos, y por lo tanto es menester que las universidades se empeñen en lograr la formación de personas autoabastecidas, independientes y conscientes de su responsabilidad social. De hecho, los países, si aspiran al desarrollo, requieren contar con más jóvenes profesionales que tengan rasgos emprendedores. Pero esto se dificulta sobremanera si durante su permanencia en la universidad los estudiantes sólo estuvieron en contacto con académicos más preocupados de la instrucción que de la formación y con métodos de enseñanzas rígidos y anticuados, centrados en el contenido y no en los intereses de los estudiantes, y que por lo mismo no fomentan ni la creatividad ni la iniciativa. Es clara la importancia de formar profesionales con espíritu emprendedor, es decir, personas con fuerza vital, con capacidad de realización, con deseo de superación y progreso, con habilidad creadora e innovadora, con capacidad para la administración de recursos, con coraje para enfrentar situaciones inciertas, orientados al éxito, flexibles frente al cambio, confiados en sí mismos, con capacidad para buscar información y tomar decisiones y con habilidad para el trabajo en equipo.

Sabemos que estas capacidades pueden y deben desarrollarse en los estudiantes de pregrado y que es obligación de las universidades

This article records the work done, the impact produced on the students and some reflections on what has been achieved.

Key words

- Education
- Management
- Quality
- Enterprising

preparar profesionales capaces de generar su propio trabajo y sustento, responsables de generar empleos para aquellos menos privilegiados que no tuvieron oportunidad de acceso a una educación superior.

Para lograr lo anterior, en los cursos de pregrado se requiere crear las condiciones que favorezcan el buen desarrollo de las capacidades emprendedoras de sus integrantes. La pregunta que surge casi de inmediato es ¿estamos preparando cursos con estas características?

En lo que sigue, daremos cuenta de lo que ha significado el desarrollo de actividades que nos permitieron vivenciar un proceso pedagógico diferente, destinado a potenciar las capacidades de los estudiantes reforzando sus habilidades y permitiéndoles visualizar sus debilidades con el fin de superarlas.

Educación emprendedora

En muchas ocasiones se habla de la "capacidad emprendedora", "liderazgo" y "visión de futuro" como factores de gran importancia para el desarrollo de los países. Es evidente que aquellos profesionales que no cumplen con los requerimientos del emprendimiento están en notable desventaja respecto de sus pares "emprendedores", por ello es necesario que la docencia de pregrado se esmere en ofrecer a los estudiantes la oportunidad de desarrollar las habilidades emprendedoras. De hecho, la última década de América Latina ha mostrado una tendencia significativa y favorable a la modificación de los patrones educacionales, la que ha sido reforzada por los resultados obtenidos en los países asiáticos y sus inversiones en educación. Una frase acuñada en el nacimiento del Centro del Espíritu Emprendedor en Colombia, el ICESI: "Eduquemos para el trabajo y no sólo para el empleo" debería constituirse en la filosofía de la actual formación profesional.

Según el psicólogo Wilson Vidal Soto, la modernización del país plantea desafíos que se relacionan con el logro de una economía basada en el "valor agregado", orientada a la calidad de vida de los miembros de la sociedad y sostenida por ciudadanos socialmente responsables. Estos tres aspectos constituyen o deberían constituir metas estratégicas para



todos los actores involucrados en el tema de la transformación cultural, en particular las universidades, con el propósito de lograr la anhelada modernización.

La educación emprendedora precisa un marco cultural específico y un medio ambiente real. Estas condiciones de entrada establecen las restricciones que es necesario tener presentes al formular el programa educativo y las variables que deben ser consideradas y modificadas para lograr los resultados esperados.

El propósito fundamental detrás de una educación emprendedora es la producir, en el largo plazo, un impacto real en la sociedad con el aporte de profesionales que se constituyan en motor de cambio para el país.

Es necesario cambiar en los estudiantes la idea de que la única vía de desarrollo personal y profesional es la de mantener un

puesto seguro en alguna organización, se requiere demostrar con testimonios reales que el éxito profesional va más allá de mantener un puesto, y que éste no se relaciona necesariamente con el nombre del cargo ni con el salario. Existen otros indicadores de éxito: logro, autorrealización, control, independencia, responsabilidad social, generación de empleo, compromiso social, producción intelectual, etc.

Lo anterior explica la incorporación al plan de estudios de la Escuela de Diseño Gráfico, que dicta nuestra Universidad, de un programa destinado a formar en los futuros profesionales una manera emprendedora de pensar y actuar; en otras palabras se pretende centrar el esfuerzo académico de los estudiantes en la búsqueda de un trabajo y no de un empleo² a la vez que desarrollar una actitud menos preocupada en la calificación y más dirigida al provecho personal que se puede obtener de lo aprehendido y aprendido.

Objetivo del programa

El desafío propuesto fue el de recopilar antecedentes respecto de un trabajo pedagógico "atípico" desarrollado en el aula universitaria con estudiantes acostumbrados a prepararse para rendir una materia con una estrategia orientada a la obtención de una calificación que les permita la supervivencia académica. El objetivo planteado: ir generando referencias elementales que permitan en el futuro planificar, en conjunto con la unidad académica pertinente, propósitos educativos innovadores que afecten positivamente al proceso de real aprendizaje y la formación de valores.

Comportamientos emprendedores

El programa está destinado a desarrollar y reforzar en cada asignatura los comportamientos emprendedores necesarios para que los estudiantes puedan enfrentarse con éxito a los nuevos requerimientos del mercado laboral. El presupuesto es que con independencia de los contenidos programáticos, la modalidad pedagógica³ o metodología, puede adaptarse y aplicarse logrando buenos resultados tanto en el aprendizaje como en el comportamiento o actitud de vida.

Los esfuerzos pedagógicos tendieron a lograr además del aprendizaje, el desarrollo de los siguientes comportamientos:

1. Buscar oportunidades e iniciativa

- Actúan antes de que se lo pidan o antes de verse forzados por las circunstancias.
- Actúan para extender sus capacidades hacia nuevas áreas.
- Se aprovechan de oportunidades poco usuales para: iniciar un proyecto, o obtener recursos, ayuda, equipos, financiamiento.

2. Correr riesgos calculados

- Calculan riesgos deliberadamente y evalúan alternativas.
- Toman acciones para reducir los riesgos o controlar los resultados.
- Se colocan en situaciones que significan para ellos un reto o un riesgo moderado.

3. Exigir eficiencia y calidad

- Se esmeran por hacer las cosas mejor, más rápido y con menor costo.
- Actúan para garantizar que se cumplan o se excedan normas de excelencia.
- Desarrollan o utilizan procedimientos para cerciorarse de que el trabajo se termine o que llene los requisitos establecidos.

4. Ser persistentes

- Actúan frente a un gran desafío.
- Actúan rápidamente o cambian de estrategia para hacerle frente a un reto o para superar obstáculos.
- Se responsabilizan personalmente de hacer todo lo necesario para alcanzar sus metas y objetivos.

5. Obtener cumplimiento

- Recurren a sacrificios personales o se esmeran en forma extraordinaria para terminar un trabajo.

- Colaboran con los miembros de su equipo u ocupan su lugar, si es necesario, para terminar un trabajo.
- Se esmeran por mantener satisfechos a sus clientes⁴ y valoran la buena voluntad a largo plazo por encima de las "ganancias" a corto plazo.

6. Buscar información

- Buscan personalmente información sobre los requerimientos y necesidades de clientes, proveedores y/o la competencia.
- Investigan personalmente cómo desarrollar una tarea, proporcionar un servicio o fabricar un producto.
- Consultan a expertos.

7. Fijar metas

- Se fijan metas y objetivos que tengan significado personal y que conlleven un reto.
- Tienen visión clara y específica a largo plazo.
- Fijan objetivos medibles a corto plazo.

8. Planificar de forma sistemática y hacer seguimiento

- Planifican dividiendo tareas grandes en sub-tareas con tiempos de entregas establecidos.
- Revisan constantemente sus planes para tomar en cuenta resultados obtenidos y circunstancias cambiantes.

- Mantienen registros financieros y datos de desempeño, y los consultan para la toma de decisiones.

9. Ser persuasivos y mantener redes de apoyo

- Se valen de estrategias deliberadas para influenciar y persuadir a otros.
- Mantienen contactos de colaboración con personas claves para la consecución de objetivos.
- Desarrollan y mantienen una red de contactos en todos los niveles.

10. Lograr autoconfianza e independencia

- Buscan autonomía de las reglas y del control de otros.
- Atribuyen a ellos mismos y a su conducta las causas de sus éxitos y fracasos.
- Expresan confianza en sus propias habilidades para terminar una tarea difícil o hacerle frente a un desafío.

La puesta en marcha del programa, decantó una experiencia que a nuestro juicio amerita ser dada a conocer y comentada con el resto de los docentes universitarios.

Principios pedagógicos

Para el inicio del proyecto se consideraron algunos principios⁵ derivados de los trabajos desarrollados por Arnald y otros (1994), Solomon (1994), López (1993) y Solar (1992).

Motivación activa

Dado que la idea rectora fue aplicar como sistema pedagógico central el "aprender haciendo", el principio de motivación activa se aplicó solicitando a los estudiantes una propuesta propia de realización y/o aplicación de un proyecto fundamentado en los contenidos programáticos de cada asignatura. Las preguntas impulsoras fueron ¿qué deseo hacer?, ¿cuál(es) otro(s) y cómo, puedo potenciar mi hacer?, ¿estoy dispuesto a hacerme responsable de mi hacer?, y finalmente, ¿quiero realmente hacer y triunfar?

Participación activa

Los estudiantes participaron activamente en la fijación de los objetivos específicos que les resultaran más pertinentes tanto en lo relacionado con el proyecto que planificaron como en la modalidad de evaluación, en la formación de equipos de trabajo y en el desarrollo de las sesiones de clases, aportando con sus vivencias derivadas de los resultados de su propio comportamiento emprendedor y el de su grupo. Este punto permitió reforzar la autoestima de los alumnos, toda vez que sus opiniones fueron consideradas, jamás descalificadas y siempre discutidas con respeto. Asimismo, se enfatizó como un valor importante la capacidad de mostrar la creatividad e iniciativa personal haciéndose cargo de las propias opiniones.

Trabajo en equipo

En la actual sociedad globalizada, nadie tiene por sí mismo la habilidad, la fuerza, el tiempo, la resistencia ni el conocimiento para satisfacer requerimientos de sobrevivencia cada día más complejos. Sin embargo, en la medida en que varias personas emprendedoras coordinan sus esfuerzos, descubren que juntos pueden hacer más que cada uno de ellos por sí solo⁶.

La modalidad del trabajo grupal se mantuvo durante todo el semestre, no obstante, los

reportes de lo aprendido en cada sesión se realizaron en forma individual⁷.

El criterio utilizado para diagnosticar el grado de desarrollo de los equipos y así intervenir en ellos, fue distinguir ámbitos de desarrollo, entendiendo que éstos están constituidos por la forma en que son experimentadas, individual y colectivamente, las combinaciones entre los elementos constitutivos de un equipo, ya sean éstos valóricos, afectivos o racionales.

Ámbito valórico

El ámbito valórico corresponde a la combinación entre los objetivos, el espíritu grupal y los resultados. Constituye la reserva moral del equipo, es un ámbito que se debe cuidar y fortalecer, ya que puede ser una importante fuente de motivación e identificación para los estudiantes.

Ámbito afectivo

El ámbito afectivo se genera al experimentar la combinación entre el espíritu grupal, las interacciones y el quehacer del equipo —proyecto—. Crea las condiciones de un clima organizacional real, tanto en sus aspectos positivos como negativos, esto permite a los estudiantes percibir como grato o ingrato el hecho de pertenecer al equipo y actuar en él. Este ámbito permite que el equipo se constituya en fuente principal de satisfacción de las necesidades de afiliación y pertenencia.

Ámbito racional

La combinación de los resultados, el quehacer y la organización, generan el ámbito racional del equipo. De este desarrollo dependen la efectividad, la eficiencia y la eficacia del equipo. En él se generan los argumentos objetivos que provocan la adhesión consciente de los participantes.

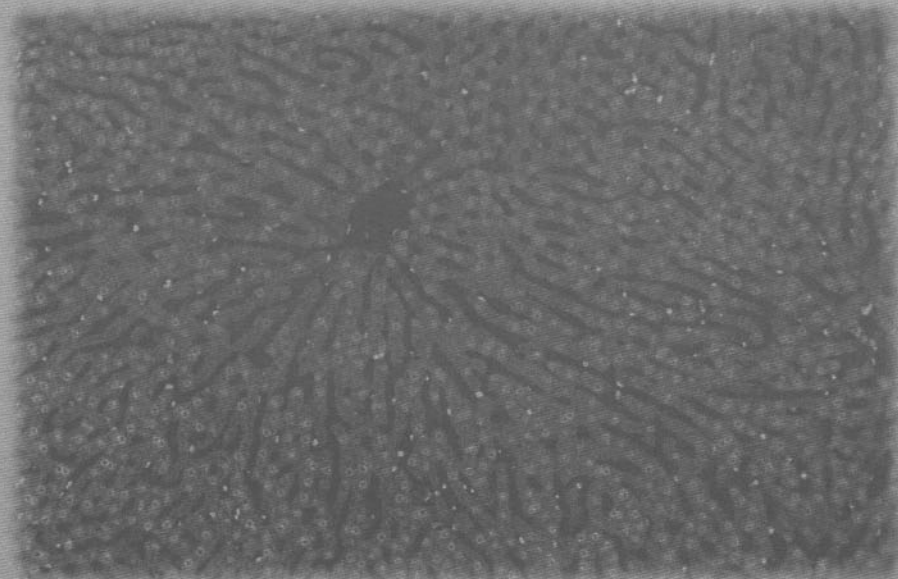
Fue importante distinguir liderazgos asociados a los diversos ámbitos que pudieran ser asumidos por distintos miembros en diferentes situaciones, permitiendo a los estudiantes potenciar sus propias capacidades de liderazgo, haciéndose cargo de determinadas situaciones y/o tareas según fueran desarrollándose los proyectos.

El liderazgo en los equipos

Dado que el liderazgo es el proceso de motivar y ayudar a los demás a trabajar con entusiasmo para lograr los objetivos, la participación activa a la cual nos referimos con anterioridad, fue fundamental. La oportunidad de asumir algún tipo de liderazgo constituyó el factor humano que ayudó a los estudiantes a identificar sus potencialidades y los motivó a alcanzar sus metas. Todos tuvieron la oportunidad de:

- Definir tareas y responsabilidades.
- Coordinar los esfuerzos de los demás.
- Manejar conflictos y mediar en conflictos de otros.
- Dirigir y aportar en procesos de innovación y mejoramiento de las funciones de los equipos.

De lo anterior se puede deducir que si bien el primer líder del grupo elegido por sus pares tuvo adscrito el rol de jefatura, éste no fue el único líder dentro del equipo ya que las habilidades mencionadas se refieren a aspectos de la tarea y de la relación que pudieron ser facilitados por otros miembros del equipo.



Autoaprendizaje y autocrítica

Al interior de un clima de libertad individual de fuerte motivación personal, se planificaron "juegos de simulación" competitivos y con incentivos reales. Esto permitió a los estudiantes, una vez acabada la actividad, obtener sus propias conclusiones respecto de sus éxitos o fracasos tanto a nivel individual como grupal. Estos juegos que iniciaban la sesión permitieron, a partir de sus resultados, contextualizar los contenidos que se tratarían en la clase. Se planificaron teniendo presente el objetivo del aprendizaje y el o los comportamientos emprendedores que debían manifestarse para triunfar frente al desafío propuesto.

La autocrítica se incentivó a partir de la comprensión de los estudiantes del valor de la internalidad (asumir las conductas propias) versus la externalidad (culpar a los demás).

Objetivos pedagógicos

Los principales objetivos pedagógicos propuestos para las asignaturas donde se aplicó este programa de intervención para el cambio de mentalidad fueron:

- Desarrollar mediante diversas técnicas pedagógicas los Comportamientos Emprendedores, creando para ello una situación de laboratorio y utilizando como medio la creación, planificación y desarrollo de proyectos aplicados relacionados con los contenidos de las asignaturas.
- Desarrollar experiencias laborales reales en pequeña escala bajo supervisión y evaluaciones directas (evaluaciones del desarrollo y comportamiento del equipo clase a clase) e indirectas (evaluaciones y apreciaciones efectuadas por los pares u otros actores involucrados como por ejemplo los clientes).

El programa contempló los siguientes objetivos específicos:

- Desarrollar el autoestima y potenciar las habilidades personales laborales y de comunicación interpersonal.
- Reconocer las características del comportamiento emprendedor e identificar tales características en la propia conducta y en la de los demás.

Planificación de las asignaturas

La planificación de las asignaturas se centró en el alumno, para ello se plantearon las siguientes cuestiones:

- ¿Qué habilidades desarrollarán los estudiantes?
- ¿Cómo demostrarán los alumnos que lograron estas habilidades?
- ¿Cómo practicarán las habilidades los alumnos?

- ¿Qué tipo de retroalimentación se les entregará y sobre la base de qué criterios?
- ¿De qué manera el curso ofrecerá oportunidades personales?
- ¿Qué tipo de evaluación es la más apropiada?
- ¿Cuáles serán los criterios de evaluación?



Etapas del programa

Para cada asignatura el programa se estructuró en tres etapas:

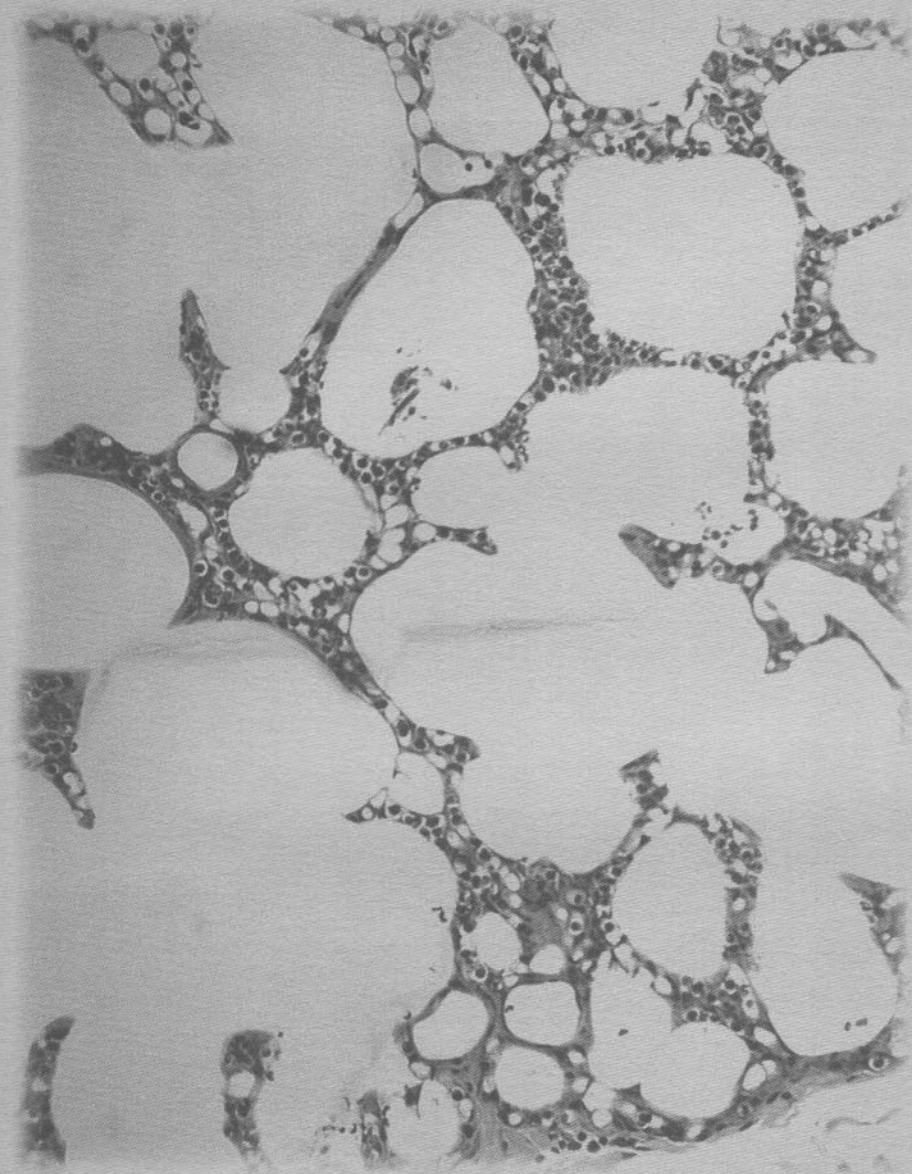
Primera etapa: Estructuración pedagógica del curso

Objetivo:

Motivar, preparar y estimular una disposición favorable hacia la asignatura.

Actividades desarrolladas:

- a. Presentación y análisis grupal de situaciones reales asociadas a los objetivos programáticos de la asignatura.



b. Planificación de los juegos de simulación basados en los contenidos programáticos e intereses de los estudiantes.

Segunda etapa: Aplicación de técnicas innovadoras de aprendizaje

Objetivos:

Estimular el pensamiento divergente para la creación de proyectos emprendedores.

Se instó a los estudiantes a desarrollar proyectos que cumplieran con los siguientes requisitos:

- Aplicar contenidos programáticos en un proyecto cuya ejecución satisficiera una necesidad real y en lo posible con algún impacto social.
- Conciliar el objetivo final del proyecto con el logro de intereses de desarrollo personal.
- Conseguir financiamiento y/o patrocinio externo a la universidad (empresa privada y/o gubernamental) para su desarrollo y ejecución.⁸

Actividades desarrolladas

- a. Preparación de situaciones de aprendizaje innovadoras:

"Presentación de situaciones reales". Para esto, se invitó a diferentes emprendedores cuyas actividades profesionales se relacionaran con los objetivos finales de aprendizaje a exponer y comentar con los estudiantes sus logros y por cierto sus experiencias en el camino hacia la consecución de objetivos.

Esta fue una estupenda oportunidad para demostrar a los estudiantes que el éxito no sólo se refiere al reconocimiento público o ganancias materiales, sino que también se relaciona con la calidad de vida y la capacidad de desarrollarse como ser humano.

"Juegos de simulación". Se analizaron situaciones reales según los propósitos de cada asignatura y se planificaron juegos de simulación en los cuales los estudiantes tuvieran la oportunidad de "darse cuenta" acerca de sus fortalezas y debilidades en relación a los diez comportamientos emprendedores que se pretendían desarrollar y de la necesidad de aprender y aprehender determinados contenidos previstos en las asignaturas.

Luego de cada juego (que se desarrollaron en equipo) los estudiantes en forma individual y luego grupal realizaron un análisis de sus éxitos o fracasos, dando paso a un análisis crítico individual y grupal. Los comentarios y preguntas fueron hechas con la finalidad de preparar a los estudiantes para tratar el contenido de la sesión que se desarrollaría inmediatamente después de la experiencia de simulación. Posteriormente se cerraba la sesión con una breve exposición de una situación real, similar a la planteada en el juego.

Vale destacar que los juegos eran altamente competitivos y consideraban diferentes modos de premiación para los ganadores.

"Objetivos compartidos". Se les dió a los estudiantes la posibilidad de crear proyectos a partir de sus propios intereses. Lo impor-

tante en esta etapa fue demostrarles que realmente eran capaces de generar ideas novedosas y viables si realmente deseaban hacerlo. De este modo además de desarrollar la autoconfianza e independencia, se logró que los objetivos programáticos de la asignaturas fueran compartidos, ya que los estudiantes los veían como conocimientos necesarios para llevar a buen término sus proyectos. Con esto también se incentivó la búsqueda de información.

"Exposición de autoaprendizaje". Al inicio de cada sesión los estudiantes tuvieron la oportunidad de proponer tanto en forma grupal como individualmente los temas sobre los cuales deseaban orientación y que estimaban eran de interés para el resto. Asimismo les fue posible compartir los problemas y carencias a las que se habían enfrentado durante el desarrollo de la tarea asignada en la sesión anterior.

"Análisis crítico" grupal e individual. Se les indicó a los estudiantes que sus proyectos debían ser presentados y sometidos a un juicio crítico por parte del grupo, no sin precisar que si bien la crítica podría ser dura, ésta debía ser respetuosa y constructiva, dirigida a la actividad y no a las personas. Era necesario no sólo fundamentar, sino además entregar las indicaciones que permitieran las correcciones correspondientes. En este punto se pretendió potenciar la persistencia y el cumplimiento así como la eficiencia entre otros comportamientos.

Evaluación participativa. La evaluación es una parte importantísima del aprendizaje. En la enseñanza emprendedora se estima que el aprendizaje debe:

- Ser integrador.
- Ser activo/interactivo.
- Contribuir al desarrollo personal del estudiante.
- Ser autoconsciente.

Por lo tanto, si el aprendizaje es integrador, la evaluación debe estar basada en el desempeño, y éste último puede ser medido por los propios estudiantes si los objetivos de los proyectos estuvieron bien planteados.

Si el aprendizaje es autoconsciente, la evaluación debe incluir:

- Autoevaluación.
- Criterios de evaluación.
- Resultados esperados.

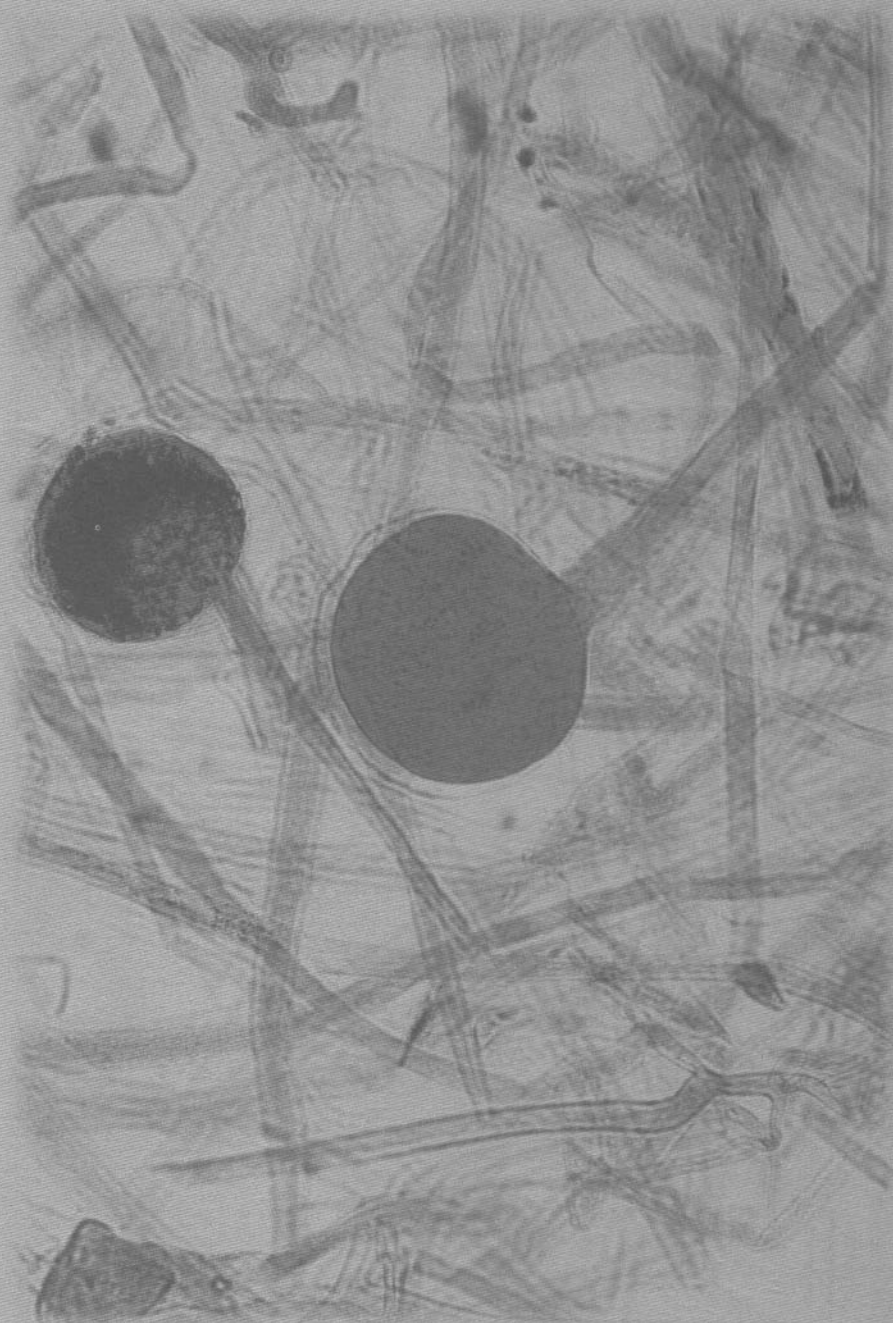
Si el aprendizaje es activo/interactivo, la evaluación debe incluir:

- Retroalimentación.

- Elementos externos –evaluación de pares y clientes por ejemplo–.

Si el aprendizaje contribuye al desarrollo personal, la evaluación debe:

- Asociarse a la resolución de problemas significativos.
- Relacionarse con la realidad vivencial/profesional.
- Constituirse en el reflejo de un logro personal.





b. Registro de cada una de las sesiones en un "libro de actividades".

Esta actividad se realizó con el propósito de hacer una evaluación del programa a la vez que compartir en detalle la experiencia con el resto de los maestros y así corregir y optimizar las estrategias.

Desarrollo de las sesiones y registro de cada una de ellas

Cada sesión semanal de tres horas pedagógicas, tanto para la asignatura de Metodología de la Comunicación Visual como para la de Comunicación Persuasiva I y ocho horas pedagógicas en dos sesiones semanales para el Taller Proyectual II, fueron registradas en cuanto a materias tratadas y juegos desarrollados en un "libro de actividades", anotando principalmente los comentarios de los equipos respecto de las actividades desarrolladas. Asimismo se filmaron parte de las sesiones con el fin de mostrar el clima en el aula de dos asignaturas –Metodología de la Comunicación Visual y Comunicación Persuasiva I–, tradicionalmente consignada como "teóricas" e impartidas en forma expositivas.

Tercera etapa: Evaluación del proyecto

Objetivo:

Conocer y reflexionar acerca de los resultados obtenidos en relación con los objetivos pro-

puestos por el Programa de Desarrollo de la Mentalidad Emprendedora y por las asignaturas.

Actividades desarrolladas:

a. Evaluación de las asignaturas por parte de los estudiantes (encuesta anónima).

Se aplicó una encuesta a los estudiantes con el fin de conocer sus opiniones relacionadas con el desarrollo de la asignatura y su percepción en cuanto a la aplicabilidad de lo aprendido en su futuro desempeño profesional, el clima en el aula y aspectos motivacionales.

b. Resultados obtenidos por los estudiantes.

Se evaluó el rendimiento promedio del curso y se le comparó con los rendimientos de las asignaturas el año anterior.

Análisis de datos

Análisis de datos obtenidos a través de encuesta anónima por asignatura:

El número de estudiantes participantes del Programa, sumando las tres asignaturas fue de 115.

El 76 % de los estudiantes en las asignaturas teóricas y el 92 % de alumnos del Taller

declaró haber tenido entre el 90 y 100 % de asistencia a clases. Para los efectos del desarrollo del programa la asistencia no fue obligatoria.

Comentario: Esta situación pudo darse debido a las responsabilidades adquiridas frente al equipo, por la necesidad de retroalimentarse de los avances de los otros grupos y para recabar información sobre la evaluación de desempeño de tareas, las que se entregaban según fueran requeridas por los propios estudiantes. De ese modo se pretendía hacerlos responsables de su propio aprendizaje. Aparte de lo anterior hubo correcciones permanentes en las diferentes etapas de desarrollo de los proyectos, muchas de ellas con la participación de clientes externos.

El 77% de los alumnos calificó su rendimiento como "bueno".

Comentario: Suponemos que el aplicar los conocimientos a una actividad real, aclara contenidos y refuerza el aprendizaje, ya que esta aplicabilidad de las materias "convence" a los estudiantes sobre la necesidad de estudiarlas a cabalidad.

El 79 % de los estudiantes prefiere la modalidad de trabajo aplicado, por considerarlo de algún modo preparatorio para su desempeño profesional y motivante por sus reales posibilidades de aplicación.

Comentario: Nos resulta evidente que para el caso de las asignaturas llamadas de "formación profesional" no es difícil orientar a los estudiantes hacia la generación de proyectos aplicados. El tema se complica cuando se trata de asignaturas de "formación básica" como por ejemplo Estadística o Matemáticas, pero estimamos que al menos los juegos de simulación si pueden desarrollarse con iguales resultados de orden motivacional, de refuerzo de aprendizaje y de

desarrollo de comportamientos emprendedores.

En cuanto al análisis comparativo entre los resultados de las calificaciones obtenidas por los estudiantes en las mismas asignaturas el semestre anterior, se pudo comprobar que éstos mejoraron, ya que se produjo un aumento en el rendimiento promedio en 19 puntos. (La escala de calificación es de 1 a 100, la nota mínima de aprobación es de 60 puntos).

Reflexiones finales:

La experiencia realizada permite expresar las siguientes reflexiones:

1. Es posible asumir la responsabilidad de hacer que el aprendizaje sea más accesible y significativo coordinando los resultados, apoyando a los estudiantes y convirtiéndose en un facilitador y guía.

2. Antes del inicio de la asignatura es necesario tener claridad respecto de los objetivos por cumplir y valores a transmitir de modo que éstos además de ser compartidos por los estudiantes, consideren el aspecto motivacional y sean susceptibles de ser medidos también por los propios interesados.

3. Presentar a los estudiantes casos y personas reales que reflejen lo que se espera de ellos, ayuda considerablemente a la motivación del estudiante y eleva su autoestima y compromiso con la asignatura.

4. El permitirles la autoevaluación, estimula a los estudiantes a definir sus propias situaciones problemas y visiones.

5. El ejercicio de generar sus propios proyectos reforzó la autonomía y liderazgo entre los estudiantes. Los alumnos realmente agradecieron la confianza depositada en sus capacidades y la oportunidad de jugar un rol protagónico en el proceso de enseñanza aprendizaje. Un comportamiento no previsto pero muy interesante fue, en varios casos, el involucramiento de personas allegadas a los estudiantes -como familiares y amigos-, quienes interesados por los resultados de los proyectos en los cuales estaban embarcados los equipos, ejercieron también un rol de supervisores y de apoyo no previstos.

6. La idea de buscar financiamiento o patrocinio externo, además de constituirse en un desafío, desarrolló en la mayoría una actitud abierta al medio y de confianza en ellos mismos.

7. El trabajo en equipo, les permitió aprender a coordinarse, organizarse y cumplir con las fechas fijadas.

R

1 En Chile se han perdido durante los 90 más de 250 mil empleos fijos, una cantidad considerable si se considera el número de empresas privadas y estatales que históricamente ofrecía este tipo de trabajo. El año 98 se firmaron en la Dirección del Trabajo más de 415 mil finiquitos gran parte de ellos se debió al vencimiento de un contrato temporal.

2 Aún muchas personas suponen que trabajo y empleo son sinónimos, y que la única forma de

trabajo deseable y más profesional es el empleo en una entidad preferentemente grande y conocida.

3 No podemos cometer el error de trasladar olímpicamente de un ámbito a otro las ideas, métodos, conceptos, teorías y herramientas que han sido desarrolladas no sólo para culturas diferentes, sino para estudiantes con formaciones, edades e intereses diferentes. Es necesario darse el trabajo de analizar y adaptar haciendo las adecuaciones pertinentes a cada caso. Así el desarrollo del curso no reviste complicación alguna y es muy gratificante para el maestro. La complejidad de la tarea está en la preparación de las actividades y situaciones de simulación.

4 En el caso que nos preocupa, los estudiantes comprenden que sus "clientes externos" son sus maestros -que pagan con calificaciones- y que sus "clientes internos" son tanto sus compañeros como el personal administrativo y de servicio de la universidad- que pagan con colaboración, afecto, etc.

5 T. Pizarro y Cols. 1998

6 Principio de Sinergia.

7 Estos reportes, a modo de conclusión de sesión o clase, permitieron retroalimentar al maestro sobre el proceso de aprendizaje de contenidos programáticos y el nivel de desarrollo de las habilidades emprendedoras.

8 P. Ejem. En el Taller Proyectual II se desarrollaron proyectos de Imagen Institucional para diferentes municipalidades, financiadas por los propios municipios. En Metodología de la Comunicación Visual, se aplicó el método a la elaboración de proyectos para el diseño de material didáctico para jardines infantiles de escasos recursos, a partir de material de desechos, proyecto financiado en gran parte por empresas privadas. Para el caso de Comunicación Persuasiva se desarrollaron en conjunto con el Taller Proyectual III Campañas de prevención apoyadas por el Servicio Nacional de Salud de Ñuble.

Referencias bibliográficas

Arellano, José Pablo. "Modernizar la Educación", entrevista en *Revista Calidad en la Educación*, Edit. Consejo Superior de Educación, Julio de 1997.

Argüelles, Antonio. (Com.), *Competencia Laboral y educación basada en normas de competencia*. México. Limusa. 1996.

Arnal Rincón, Latorre. *Investigación Educativa*. Edit. Labor S.A. 1994.

Guilford et al. *Creatividad y Educación*. España. Edit. Paidós. 1978.

Letelier, Mario. Desarrollo Creativo Individual. En *Manuales de apoyo a la docencia universitaria*. Santiago de Chile. CINDA.

Nickerson, Raymond et al. *Enseñar a Pensar*. España. Edit. Paidós. 1994.

Rogers, Carl. *Libertad y Creatividad en la Educación*. España. Ed. Paidós. 1980.

Solar, Ma. Inés. *Creatividad y Docencia Universitaria*. Santiago de Chile. CINDA. 1992.

Solomon, Elidé. *When Consonance is not enough*. The Journal of Creative Behavior. USA, vol.2, Second Quarter, 1994.

Varela, Francisco. *Ética y Acción*. Santiago de Chile. ediciones Dolmen. 1996.

----- *Conocimiento e Interés*. Madrid. Ediciones Taurus S.A. 1988.

----- *Crecer con su Empresa*. Santiago de Chile. FUNDES. 1998.