



UNIDAD ACADÉMICA:

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADOS

TEMA:

“DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE
EMPRESARIADO Y GESTIÓN EN EL BACHILLERATO.”

**Tesis previo a la obtención del título de
Magister en Ciencias de la Educación.**

Línea de Investigación, Innovación y Desarrollo principal:

Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Caracterización técnica del trabajo:

Desarrollo

Autor:

Patricia Guadalupe Criollo Sailema

Director:

Mg. Eulalia Beatriz Becerra García

Ambato – Ecuador

Agosto 2015

“Diseño de una Estrategia Metodológica para la Enseñanza de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato.”

Informe de Trabajo de Titulación
presentado ante la
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Sede Ambato

por:

Patricia Guadalupe Criollo Sailema

En cumplimiento parcial de
los requisitos para el grado de
Magister en Ciencias de la Educación



Departamento de Investigación y Postgrados
Agosto 2015

“Diseño de una Estrategia Metodológica para la Enseñanza de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato.”

Aprobado por:

Varna Hernandez Junco, PhD
Presidente del Comité Calificador
Director DIP

Ing. Mg. Eduardo Zambrano R
Miembro Calificador

Mg. Eulalia Beatriz Becerra García
Miembro Calificador
Director de Proyecto

Dr. Hugo Altamirano Villaroel
Secretario General

Ing. Mg. Danilo Bombón Orellana
Miembro Calificador

Fecha de aprobación:
Agosto 2015

Ficha Técnica

Programa: Magister en Ciencias de la Educación

Tema: “Diseño de una Estrategia Metodológica para la Enseñanza de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato.”

Tipo de trabajo: Tesis

Clasificación Técnica del Trabajo: Desarrollo

Autor: Patricia Guadalupe Criollo Sailema

Director: Mg. Eulalia Beatriz Becerra García

Líneas de investigación, innovación y desarrollo.

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

Resumen Ejecutivo

La presente investigación, está basada en la implementación realizada por el Gobierno del Ecuador del Bachillerato General Unificado, en el cual se implantaron nuevas asignaturas dentro de la malla curricular para los segundos y terceros años de bachillerato, entre ellas la asignatura de Emprendimiento y Gestión, para lo cual las diferentes Instrucciones Educativas conocidas actualmente como Unidades Educativas, para enfrentar estos retos han seleccionado varios docentes, muchos de ellos sin perfil acorde a la especialidad, por lo que se han visto abocados a cumplir con la transmisión de conocimientos, mas no con abordar el verdadero objetivo que tiene esta asignatura. En tal virtud la investigación plantea utilizar como estrategia de enseñanza la realización de Proyectos Factibles, en base a la construcción de ciertos procedimientos comunes, con el objeto de convertirlos a los estudiantes en entes activos, participativos, críticos, motivados para vincularlos de alguna manera con la sociedad y constituirlos en un apoyo al desarrollo económico del país. Para cumplir con este proyecto fue necesario la participación de los estudiantes, las autoridades del plantel, quienes apoyaron desde un inicio esta propuesta, que luego de ser implantada ha dejado como resultados la aceptación total en la Institución Educativa, que observó como el aprender a emprender, logra convertirse en parte de la vida estudiantil y que puede dejar como legado no solo a la institución sino a todas las Unidades Educativas con Bachillerato de la provincia y el país.

Declaración de Originalidad y Responsabilidad

Yo, Patricia Guadalupe Criollo Sailema, portador de la cedula de ciudadanía N° 1803209236, declaro que los resultados obtenidos en el proyecto de titulación y presentados en el informe final, previo a la obtención del título de Magister en Ciencias de la Educación, son absolutamente originales y personales. En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto, y luego de la redacción de este documento, son y serán de mi exclusiva responsabilidad legal y académica.

Patricia Guadalupe Criollo Sailema

1803209236

Dedicatoria

El presente trabajo lo dedico a los maestros y estudiantes de bachillerato y para todos aquellos emprendedores del país.

Reconocimientos

Agradezco a Dios por ser guía, a mi padre que desde el cielo me iluminó durante el desarrollo de la investigación, a mi madre, familiares y amigos por su apoyo incondicional quienes coadyuvaron para culminar con éxito el trabajo.

Resumen

En el bachillerato actualmente se imparte la asignatura de Emprendimiento y Gestión, con docentes muchos de ellos sin perfil acorde a la especialidad y escasa capacitación en el área, debido al poco conocimiento y experiencias en la impartición de la asignatura, dando lugar a la utilización de técnicas rutinarias en las aulas que unido a la falta de participación de los estudiantes se vuelven cansadas y agotadoras. En tal virtud la investigación tiene como objetivo proponer una estrategia de enseñanza basada en la realización de Proyectos Factibles, para ello fue necesario utilizar una metodología descriptiva, con la aplicación de técnicas como la encuesta, en una población estudiantil perteneciente al bachillerato de la Unidad Educativa. Se seleccionó como estrategia idónea los Proyectos, en base al desarrollo de procedimientos comunes, con el objeto de convertirlos a los estudiantes en entes activos, participativos, críticos, motivados para vincularlos de alguna manera con la sociedad y constituirlos en un apoyo al desarrollo económico del país. Para cumplir con este proyecto fue necesario la participación de los estudiantes, docentes y autoridades del plantel, quienes apoyaron desde un inicio esta propuesta, que luego de ser implantada ha dejado como resultados la aceptación total en la Institución Educativa, que observó como el aprender a emprender, puede convertirse en parte de la vida estudiantil y que puede dejar como legado no solo a la institución sino a todas las Unidades de Bachillerato de la provincia y el país.

Palabras claves: Estrategia, metodológica, enseñanza, emprendimiento, gestión.

Abstract

In the baccalaureate program, the subject of entrepreneurship and management is currently being taught, with teachers, many of whom are not professionally prepared in this specialty and have limited training in the area. Due to a lack of knowledge and experience in teaching the subject, the teachers turn to the use of routine techniques in the classroom, which together with the lack of participation of students, become tiring and strenuous. For this reason, the research aims to propose a teaching strategy based on the implementation of feasible projects. It was necessary to use a descriptive methodology for it, with the application of techniques such as the survey to the school's baccalaureate student population. The projects were selected as an ideal strategy based on the development of common procedures in order to convert students into active, participative, critical and motivated beings to include them somehow in society and make them part of the economic support and development of the country. To fulfill this project the participation of students, teachers and authorities, was needed. They all supported this proposal from the beginning. After it was implemented, it has resulted in full acceptance in the school, which observed that learning entrepreneurship can become part of the student life it can leave not only the institution as a legacy, but rather all the high schools in the province and the country.

Key words: strategy, methodology, teaching, entrepreneurship, management

Tabla de Contenidos

Ficha Técnica	iii
Declaración de Originalidad y Responsabilidad	iv
Dedicatoria	v
Reconocimientos	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Lista de tablas	xii
Lista de figuras	xiv
CAPÍTULOS	
1. Introducción	1
1.1. Presentación del trabajo.....	1
1.2. Descripción del documento.....	2
2. Planteamiento de la Propuesta de Trabajo	4
2.1. Información Técnica Básica.....	4
2.2. Descripción del Problema.....	4
2.3. Preguntas Básicas.....	5
2.4. Formulación de meta.....	5
2.5. Objetivos.....	6
2.5.1. Objetivo General.....	6
2.5.2. Objetivos Específicos.....	6
2.6. Delimitación Funcional.....	6
2.6.1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?.....	6
3. Marco Teórico	7
3.1. Definiciones y Conceptos.....	7
3.2. Estado del Arte.....	16
4. Metodología	19
4.1. Diagnóstico.....	19
4.2. Método(s) aplicado(s).....	31
5. Resultados	33
5.1. Producto final del proyecto de titulación.....	33
5.1.1. Nombre del Proyecto Empresarial o de Negocio.....	35

5.1.2. Introducción.....	35
5.1.2.1. Situación Inicial.....	36
5.1.2.2. Ubicación Geográfica.....	36
5.1.2.3. Área del Proyecto.....	36
5.1.2.4. Beneficiarios del Proyecto.....	37
5.1.2.5. Tiempo de Ejecución del Proyecto.....	37
5.1.2.6. Costo Total del Proyecto.....	37
5.1.2.7. Características socio-económicas del área donde se desarrolla el proyecto.....	37
5.1.3. Plan de Viabilidad.....	37
5.1.3.1. Estudio de Mercado.....	37
5.1.3.2. Resultados de la Encuesta Aplicada a los Habitantes de la Ciudad Ambato.....	42
5.1.4. Futura Empresa.....	52
5.1.4.1. Denominación de la Empresa.....	52
5.1.4.2. Logotipo de la Empresa.....	52
5.1.4.3. Localización de la Empresa.....	53
5.1.4.4. Productos que va a Elaborar la Empresa.....	53
5.1.4.5. Diferenciación de la Competencia.....	61
5.1.4.6. Costos de los Productos que Oferta la Empresa.....	62
5.1.4.7. Política de Precios y Plan de Promoción.....	64
5.1.4.8. Plan de Publicidad y Plan de Relación Pública.....	64
5.1.4.9. Forma Jurídica que Adoptará la Empresa.....	65
5.1.4.10. Organización de la Empresa.....	73
5.1.5. Previsiones Financieras.....	75
5.1.5.1. Plan de Inversión.....	75
5.1.5.2. Plan de Financiamiento.....	75
5.1.5.3. Gastos Financieros, Depreciaciones y Amortizaciones.....	76
5.1.5.4. Unidades que se Espera Vender, Costos e Ingresos Anuales y Margen Bruto.....	77
5.1.5.5. Previsiones de Ventas y Costos Variables.....	78
5.1.5.6. Flujo de Caja.....	80
5.1.5.7. Estado de Pérdidas y Ganancias.....	81
5.1.5.8. Punto de Equilibrio.....	82
5.1.5.9. Balance General.....	84
5.2. Evaluación Preliminar.....	85
5.3. Análisis de Resultados.....	86

6. Conclusiones y Recomendaciones.....	88
6.1. Conclusiones.....	88
6.2. Recomendaciones.....	89
APÉNDICES	
Apéndice A. — Concurso de los Proyectos de Emprendimiento.....	90
Apéndice B. — Reconocimientos.....	92
Apéndice C. — Encuestas Realizadas.....	93
Apéndice D. — Costos de Producción de los Bienes a Ofertar.....	94
Apéndice E. — Materiales para la Elaboración de los Productos.....	110
REFERENCIAS.....	116

Lista de Tablas

1. Estrategias de Enseñanza.....	14
2. Resultado a la pregunta 1 sobre conocimiento de Estrategias Metodológicas.....	21
3. Resultado a la pregunta 2 sobre utilización de Estrategias Metodológica.....	22
4. Resultado a la pregunta 3 sobre actividades de Emprendimiento y Gestión.....	23
5. Resultado a la pregunta 4 aplicada a la encuesta sobre desarrollo de proyectos.....	24
6. Resultado a la pregunta 5 sobre vinculación de estrategia con la asignatura.....	25
7. Resultado a la pregunta 1 sobre estrategias de Emprendimiento y Gestión.....	26
8. Resultado a la pregunta 2 sobre estrategia utilizada en el aula por el docente.....	27
9. Resultado a la pregunta 3 aplicada a la encuesta sobre proyectos planificados.....	28
10. Resultado a la pregunta 3 sobre actividades prácticas vinculadas con la colectividad.....	29
11. Resultado a la pregunta 5 sobre importancia de la estrategia de enseñanza.....	30
12. Análisis FODA.....	39
13. Compra de Juegos Didácticos.....	42
14. Conocimiento de Juegos Didácticos.....	43
15. Posibilidad de Adquisición de Juegos Didácticos.....	44
16. Preferencias en Juegos Didácticos.....	45
17. Selección de Materiales en Juegos Didácticos.....	46
18. Razones para Elegir Juegos Didáctico.....	47
19. Precio de los Juegos Didácticos.....	48
20. Conocimiento sobre Trajes Típicos.....	49
21. Posibilidad de Adquirir la Colección de Trajes Típicos.....	50
22. Precio a Pagarse por una Colección de Trajes Típicos.....	51
23. Costos de Producción 1.....	62
24. Costos de Producción 2.....	63
25. Total Inversión.....	75
26. Fuentes de Financiamiento.....	75
27. Gastos Financieros.....	76
28. Depreciación Activos Fijos.....	76
29. Amortización Activos Diferidos.....	77
30. Cálculo de Unidades, Costos, Ingresos Anuales y Margen Bruto.....	77
31. Cálculo de Ventas y Costos Variables.....	78
32. Flujo de Caja Anual.....	80

33. Comunidad Educativa.....	85
34. Costo de Producción de Conteo de Figuras.....	94
35. Costo de Producción de Cuadro Mágico.....	95
36. Costo de Producción de Cubo Mágico.....	96
37. Costo de Producción de Damas Chinas.....	97
38. Costo de Producción de Dominó.....	98
39. Costo de Producción de Laberinto.....	99
40. Costo de Producción de Pentomino.....	100
41. Costo de Producción de Series Gráficas.....	101
42. Costo de Producción de Series Numéricas.....	102
43. Costo de Producción de Solitario.....	103
44. Costo de Producción de Sudoku.....	104
45. Costo de Producción de Torre de Hanói.....	105
46. Costo de Producción de Tres en Línea.....	106
47. Costo de Producción de Rompecabezas.....	107
48. Costo de Producción de Trajes Típicos.....	108
49. Costos de Producción de las Maquetas de los Pueblos y Nacionalidades.....	109
50. Materiales para la Elaboración de Conteo de Figuras.....	110
51. Materiales para la Elaboración de Cuadro Mágico.....	110
52. Materiales para la Elaboración de Cubo Mágico.....	110
53. Materiales para la Elaboración de Damas Chinas.....	111
54. Materiales para la Elaboración de Dominó.....	111
55. Materiales para la Elaboración de Laberinto.....	111
56. Materiales para la Elaboración de Pentomino.....	112
57. Materiales para la Elaboración de Series Gráficas.....	112
58. Materiales para la Elaboración de Series Numéricas.....	112
59. Materiales para la Elaboración de Solitario.....	113
60. Materiales para la Elaboración de Sudoku.....	113
61. Materiales para la Elaboración de Torre de Hanói.....	113
62. Materiales para la Elaboración de Tres en Línea.....	114
63. Materiales para la Elaboración de Rompecabezas.....	114
64. Materiales para la Elaboración de Trajes Típicos de Hombre.....	114
65. Materiales para la Elaboración de Trajes Típicos de Mujer.....	115
66. Materiales para la Elaboración de Maquetas de los Pueblos y Nacionalidades.....	115

Lista de Figuras

1. Clasificación de las Estrategias de Enseñanza.....	13
2. Gráfica de la tabla 2 sobre conocimientos de Estrategias Metodológicas.....	21
3. Gráfica de la tabla 3 sobre Estrategias utilizadas por el docente.....	22
4. Gráfica de la tabla 4 sobre actividades prácticas para Emprendimiento y Gestión.....	23
5. Gráfica de la tabla 5 sobre desarrollo de proyectos.....	24
6. Gráfica de la tabla 6 sobre vinculación de estrategias de enseñanza.....	25
7. Gráfica de la tabla 7 sobre estrategias de enseñanza para Emprendimiento y Gestión.....	26
8. Gráfica de la tabla 8 sobre aplicación de estrategias en el aula.....	27
9. Gráfica de la tabla 9 sobre proyecto planificado como estrategia para Emprendimiento.....	28
10. Gráfica de la tabla 10 sobre actividades prácticas vinculadas con la colectividad.....	29
11. Gráfica de la tabla 11 sobre importancia de la estrategia de enseñanza.....	30
12. Gráfica de la tabla 13 sobre compra de Juegos Didácticos.....	42
13. Gráfica de la tabla 14 sobre conocimiento de Juegos Didácticos.....	43
14. Gráfica de la tabla 15 sobre adquisición de Juegos Didácticos.....	44
15. Gráfica de la tabla 16 sobre preferencias en Juegos Didácticos.....	45
16. Gráfica de la tabla 17 sobre selección de materiales en Juegos Didácticos.....	46
17. Gráfica de la tabla 18 sobre razones para elegir Juegos Didácticos.....	47
18. Gráfica de la tabla 19 sobre precio en Juegos Didácticos.....	48
19. Gráfica de la tabla 20 sobre conocimiento Trajes Típicos.....	49
20. Gráfica de la tabla 21 sobre posibilidad de adquirir Trajes Típicos.....	50
21. Gráfica de la tabla 22 sobre precio a pagarse en Colección de Trajes Típicos.....	51
22. Logotipo de la Empresa JDM SA.....	52
23. Productos que oferta la Empresa JDM.....	52
24. Croquis de la Empresa JDM.....	53
25. Elaboración de Series Gráficas.....	54
26. Elaboración de Torre de Hanói.....	54
27. Elaboración de Solitario.....	54
28. Elaboración de Damas Chinas.....	55
29. Elaboración de Series Numéricas.....	55
30. Elaboración de Laberinto.....	56
31. Elaboración de Tres en Línea.....	56
32. Elaboración de Sudoku.....	57

33. Elaboración de Pentomino.....	57
34. Elaboración de Conteo de Figuras.....	58
35. Elaboración de Cuadro Mágico.....	58
36. Elaboración de Cubo Mágico.....	59
37. Elaboración de Dominó.....	59
38. Elaboración de Rompecabezas.....	60
39. Elaboración de Colección de Trajes de Mujer.....	60
40. Elaboración de Colección de Trajes de Hombres.....	61
41. Elaboración de Maqueta de la Región Andina del Ecuador.....	61
42. Publicidad de la Empresa JDM SA.....	65
43. Organigrama Funcional de la Empresa JDM S.A.....	73
44. Organigrama Estructural de la Empresa JDM S.A.....	74
45. Resultados de Encuestas a la Comunidad Educativa.....	86
46. Primer Lugar del Concurso Interno.....	90
47. Segundo Lugar del Concurso Interno.....	90
48. Estudiantes en el Concurso Aprender a Emprender.....	91
49. Jurado Calificador del Concurso Aprender a Emprender.....	91
50. Primer Lugar Concurso Intercolegial.....	92
51. Estudiantes, Docente y Rector Partícipes de los Proyectos de Emprendimiento.....	92
52. Encuestas aplicadas a Docentes.....	93
53. Encuestas aplicadas a Estudiantes.....	93

Capítulo 1

Introducción

El nuevo bachillerato implantado por el gobierno en los últimos años, contempla la inserción de otras asignaturas, entre ellas la de Emprendimiento y Gestión, esta reforma, exige del docente una preparación de excelencia en las diferentes áreas del saber, a estos conocimientos teóricos, le es fundamental también estar capacitado sobre estrategias metodológicas, que le van a permitir enseñar a los estudiantes de una forma adecuada.

Esta investigación tiene como finalidad seleccionar los Proyectos Factibles como estrategia de enseñanza para el docente de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, que le permita trabajar de forma adecuada en el aula, donde el estudiante se convierte en un ente activo, participativo, que propicie su vinculación con la sociedad y sea parte del desarrollo económico del país.

Para poner en marcha la investigación, fue fundamental generar un Proyecto que llene las expectativas del estudiante, que se involucre con su creatividad, que le ayude a mejorar su aprendizaje en otras asignaturas a través de la construcción de materiales y juegos didácticos.

La elaboración de Materiales y Juegos para las Áreas de Lógica Matemática y Estudios Sociales, permitió establecer los recursos a utilizar, los costos, los beneficios, beneficiarios y la posibilidad de expansión de los productos.

La participación de los estudiantes en este proyecto, generó expectativas en la Unidad Educativa donde fue puesto en práctica, a tal punto que dio la oportunidad de realizar un concurso interno y externo, resultado del cual alcanzó el primer lugar a nivel institucional y provincial.

Finalmente se puede señalar que la generación de Proyectos como estrategia, es fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, la misma que cumple y llena todas las expectativas en los estudiantes y padres de familia, permitiendo una vinculación con la sociedad de manera efectiva.

1.1. Presentación del trabajo.

Las estrategias de enseñanza, constituyen en la actualidad el pilar fundamental en el proceso enseñanza – aprendizaje, donde la participación tanto del docente como del discente contribuye al éxito educativo.

El profesional que realiza la función docente, generalmente se encuentra con graves problemas a la hora de trasladar la información al estudiante y hacerla que esta se vuelva significativa, no

basta con tener un conocimiento profundo de la temática y peor aún sino es un especialista en la rama. De allí surge la necesidad de buscar una solución que ayude al docente de aula a alcanzar sus objetivos educativos, fruto de ello e inicialmente de realizar un análisis de diversas estrategias, se llega a la conclusión que la estrategia de Proyectos Factibles, sería la más idónea para aplicarlo en la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Esta temática es de gran importancia, no solo para el docente, sino también para el estudiante, padres de familia e incluso para la comunidad en general, pues estimula por un lado la creatividad, la participación y por otro genera nuevas fuentes de trabajo al educando, a aprender a emprender, no únicamente buscando un empleo, sino siendo protagonista de crear su propia empresa, de ser parte del desarrollo económico del país, de tener una vinculación directa con la sociedad y sentirse un ente proactivo.

Por lo antes mencionado se propone la utilización de los Proyectos Factibles como estrategia de enseñanza, específicamente para la asignatura de Emprendimiento y Gestión, para ello se trabajaron con diferentes grupos de estudiantes, quienes crearon distintos proyectos, que fueron desarrollados durante el año lectivo, sin embargo para poder establecer los procedimientos utilizados en la aplicación del proyecto, se tomó como base únicamente uno, que fue el de la elaboración de Materiales y Juegos Didácticos para las Áreas de Lógica Matemática y Estudios Sociales, proyecto que abarcó varias etapas ente ellas: introducción, plan de viabilidad, futura empresa y previsiones financieras, los mismos que fueron ejecutados y desarrollados con gran éxito.

Los resultados obtenidos de la ejecución de los proyectos fueron interesantes, pues se tuvo la oportunidad de realizar un concurso interno, en el cual se seleccionó el mejor proyecto a nivel Institucional, posteriormente esto permitió estar en la mira de importantes Instituciones nacionales e internacionales al participar en el Programa Aprender a Emprender, coordinado por Cedempresarial Consultores, bajo el auspicio de la Cooperativa de Ahorro y Crédito Cámara de Comercio de Ambato, y con el apoyo de Universidades de gran prestigio como son la Técnica de Ambato y la Pontificia Universidad Católica, alcanzando el primer lugar en el concurso de proyectos de emprendimientos, lo que facultó a la Unidad Educativa viajar al Perú en representación de nuestro país.

1.2. Descripción del documento.

En el capítulo I, se realiza una introducción del proyecto de investigación, posteriormente se efectúa una presentación del proyecto, analizando la importancia del mismo y finaliza con la descripción del documento de forma general.

En el capítulo II, se aborda aspectos importantes como el planteamiento de la propuesta de trabajo, el mismo que está dividido en una información técnica básica sobre los datos informativos del proyecto, se realiza una descripción del problema, motivo de la investigación y que dio lugar a la solución planteada, para ello se elaboraron preguntas de interés básicos, se formuló una meta y se plantearon objetivos generales y específicos que abordaría la investigación, finalmente se realizó una delimitación funcional del trabajo final o producto final, destacando la importancia de las estrategias en el docente y la aceptación del Proyecto Factible como estrategia para la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

En el capítulo III, se realiza una descripción de los conceptos relacionados con las estrategias de enseñanza, su clasificación y análisis; se detalla también la importancia de la asignatura de Emprendimiento y Gestión dentro del Bachillerato. Finalmente en este capítulo se habla también sobre el estado del arte, que no es otra cosa que las investigaciones que se ha efectuado sobre estrategias de enseñanza, su relación con nuestro tema de estudio, el alcance que tuvieron, el aporte con el que contribuyeron a la educación y de allí considerar la necesidad de continuar realizando investigaciones referentes al ámbito educativo, en este caso sobre las estrategias.

En el Capítulo IV, se aborda la Metodología empleada en la investigación, los métodos utilizados para analizar las estrategias de enseñanza, las técnicas empleadas, los instrumentos aplicados, que aportaron para realizar la propuesta de trabajo.

El Capítulo V, hace referencia al producto final del proyecto de titulación, el mismo que se trata de la elaboración de Materiales y Juegos Didácticos para las Áreas de Lógica Matemática y Estudios Sociales, desarrollando cada uno de los pasos o procedimientos seguidos para su aplicación en la Unidad Educativa.

En el Capítulo VI, se realiza las conclusiones derivadas del trabajo de investigación, efectuando de la misma manera recomendaciones dignas de ser tomadas en cuenta por la Unidad Educativa y el resto de Instituciones que ofertan el bachillerato a nivel provincial o nacional.

Capítulo 2

Planteamiento de la Propuesta de Trabajo

2.1. Información Técnica Básica

Tema: “Diseño de una Estrategia Metodológica para la Enseñanza de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato.”

Tipo de Trabajo: Tesis

Clasificación Técnica del Trabajo: Tesis

Líneas de investigación, innovación y desarrollo.

Principal: Pedagogía, Andragogía, Didáctica y/o Currículo

2.2. Descripción del Problema

El Bachillerato General Unificado (BGU) y Técnico tiene como finalidad la formación de jóvenes poseedores de valores humanos inspirados en el Buen Vivir, capaces de funcionar como ciudadanos críticos, cumplir sus responsabilidades, ejercer sus derechos individuales y colectivos en el entorno comunitario, académico y de trabajo; es por ello que el Ministerio de Educación expidió la normativa para la implementación del nuevo currículo de bachillerato en el cual se establece como parte principal la asignatura de Emprendimiento y Gestión, con el propósito de ofrecer una formación general interdisciplinaria que le permita al bachiller integrarse a la sociedad, preparándole para el trabajo, el emprendimiento y el acceso a la educación de nivel superior[1].

Con estos antecedentes se ve como la educación para el emprendimiento ha sido incorporada a la formación del futuro bachiller; y afirma que el docente que se encuentra inmerso en la rama debe tener el conocimiento necesario y suficiente para que los resultados de la asignatura cumplan con los objetivos a nivel curricular[2]; es decir manejar las teorías, conceptos y metodologías básicas que dirigen un Emprendimiento.

En varias ocasiones en los centros educativos no se cuenta con el docente de la rama para la asignatura de Emprendimiento y Gestión o los docentes especialistas en el área se hallan impartiendo otras asignaturas diferentes a su perfil, por lo que las estrategias metodológicas aplicadas, no desarrolla un aprendizaje significativo en los estudiantes, en tal virtud nuestra investigación permitirá seleccionar una estrategia que mejore el aprendizaje, que brinde la

oportunidad al estudiante de convertirse en un ente emprendedor, forjador de ideas que mire su futuro con una visión positiva, para bien suyo y de la sociedad.

El diseño de la estrategia metodológica está basado en la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato siendo los beneficiarios directos los Docentes de las Instituciones que imparten la asignatura y los Estudiantes de Segundo y Tercer Año del Bachillerato en dichas Instituciones Educativas donde se busca concienciar a los docentes la aplicación de una estrategia metodológica adecuada a fin de evitar desmotivación en los estudiantes.

La presente investigación es original debido a que no existen otras investigaciones referentes al tema en la ciudad de Ambato. Es pertinente porque se cuenta con la ayuda de los docentes, directivos, padres de familia, estudiantes y la comunidad educativa. Además es fundamental que, en este trabajo se considere la aplicación de una de las estrategias metodológicas en el aprendizaje significativo de la asignatura, para lograr niveles altos de competitividad y productividad.

2.3. Preguntas Básicas.

¿Cómo aparece el problema que se pretende solucionar?

Emprendimiento y Gestión, al ser una asignatura que aparece en la malla curricular del Ministerio de Educación, la misma que una vez ejecutada presenta dificultades como:

- Poco conocimiento y experiencias en la impartición de la asignatura.
- Desconocimiento de estrategias metodológicas que permitan alcanzar las competencias de la asignatura.

¿Por qué se origina?

La problemática se origina porque:

- No se analiza el perfil del docente de las instituciones para impartir la asignatura.
- Escasa capacitación docente en el área.

¿Qué lo origina?

- Las estrategias rutinarias que aplican los docentes y la falta de participación de los estudiantes por la poca motivación que ejercen las utilizadas.

2.4. Formulación de meta.

Meta: Implementar una estrategia metodológica para la Enseñanza de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato.

2.5. Objetivos

2.5.1. Objetivo General

- Diseñar una estrategia metodológica para la Enseñanza de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato.

2.5.2. Objetivos Específicos.

- Diagnosticar los tipos de estrategias metodológicas para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato.
- Fundamentar los referentes teóricos metodológicos sobre estrategias para el Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato.
- Construir los elementos de una estrategia metodológica para la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato.

2.6. Delimitación Funcional

2.6.1. ¿Qué será capaz de hacer el producto final del trabajo de titulación?

- El diseño de una estrategia metodológica, ayudará al docente aplicar una adecuada metodología para la enseñanza de la asignatura y permitirá que el estudiante pueda convertirse en una persona emprendedora, que aporte con soluciones a problemas detectados, generando no solo la presencia de un negocio concreto, sino además convirtiéndose en el productor de su propio proyecto de vida; le dará más deseos de aprender, y sobre todo realizar las actividades con mayor gusto.

- Las actividades creadas servirán de apoyo especialmente para el área Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato, las mismas que serán de investigación, y desarrollo del pensamiento crítico verbal.

Capítulo 3

Marco Teórico

3.1. Definiciones y Conceptos.

Didáctica

La Didáctica es un aspecto fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje, de ello depende la educación que reciba el educando, por tanto es imprescindible que el docente esté preparado para enfrentar este reto. Según [3], la didáctica es "Ciencia del aprendizaje y de la enseñanza en general". Cuando se habla de didáctica, señalamos que es parte de la Pedagogía que se encarga de buscar o generar una serie de métodos que tengan como finalidad la enseñanza de los educandos, como parte de un todo general que es el proceso de aprendizaje.

Al ser una rama ligada directamente con el campo educativo, tiene relación con otras áreas del saber, vinculadas con la organización y orientación educativa, las mismas que están en constante búsqueda de información relacionada con la enseñanza - aprendizaje.

En los procesos de formación generalmente se habla del acto didáctico, que en la actualidad lo conforman la comunidad educativa, integrada por el docente, discente, los padres de familia y el contexto de aprendizaje.

La didáctica se encuentra relacionada con la instrucción y como parte de la educación no está al margen de la evolución, de su actualización permanente, que tiene como objetivo principal depurar las técnicas que faciliten el aprendizaje de los estudiantes.

Durante los primeros tiempos, cuando aparece la educación, la didáctica desarrolló modelos tradicionales, en el que se mostraba muy poco interés por la metodología, el tratamiento de casos individuales, su importancia tenía como fundamento la trasmisión de conocimientos, fue con el pasar de los años y la paulatina evolución que dio lugar a una generación de modelos activos que faciliten la comprensión y la creatividad mediante el descubrimiento y la experiencia personal (aprender haciendo).

Por su parte, las ciencias cognitivas le han aportado a la didáctica una mayor apertura y flexibilidad a sus modelos.

En la actualidad cuando se habla del modelo por competencias, la didáctica juega un papel fundamental, por cuanto el educando se ha convertido en el generador de aprendizaje, es por ello que [4], señala, la "Didáctica tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza".

Metodología

Existen diferentes definiciones de metodología, aplicada a diversas áreas, para nuestro estudio, nos referiremos a la metodología del aprendizaje, es así que para [5], “es una disciplina que comprende una serie de técnicas, métodos y estrategias que, implementadas sistemáticamente, contribuyen a optimizar la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades”. A lo expuesto se debe considerar otros factores como los horarios y el ambiente de estudio, el nivel de concentración, la comprensión, el pensamiento, etc., que al emplearse con una metodología apropiada, perfeccionan las capacidades de aprendizaje y rendimiento académico.

La metodología tiene relación con los procedimientos utilizados por el docente en las diferentes actividades educativas del aula. El costumbrismo, la poca investigación, falta de iniciativa, ha determinado que la clase magistral sea la particularidad metodológica con mayor uso en las aulas de las escuelas, colegios y universidades.

En la actualidad, el avance tecnológico ha puesto en nuestras manos una serie de procedimientos que exigen la participación activa e involucramiento del estudiante en su proceso de aprendizaje. La obra de [6], sobre “Lo que hacen los mejores profesores universitarios” trata de que los profesores que muestren interés por mejorar las prácticas docentes encuentren la posibilidad de hallar herramientas que les permitan a los educandos adquirir los conocimientos de una forma comprensiva, convirtiéndose en entes autocríticos de su aprendizaje.

Definitivamente la metodología tiene que ver con la manera en que generamos los procesos de enseñanza-aprendizaje, por lo tanto en este proceso la utilización de términos como método, técnica, estrategia, será común en la búsqueda del aprendizaje.

Para desarrollar el método didáctico, necesariamente tendremos que valernos de procedimientos individuales y universales que tengan como objetivo alcanzar el aprendizaje, desde el conocimiento de la asignatura hasta la evaluación de sus aprendizajes.

Estrategias

Las estrategias tienen su origen en el ámbito militar, como el arte para dominar mediante la guerra, posteriormente este término, está siendo muy utilizado a nivel empresarial, para alcanzar metas y objetivos, en el campo educativo, también tiene su significado, pero específicamente cuando se habla de estrategia didáctica, para [7] “Es el conjunto de procedimientos que apoyados en técnicas de enseñanza, tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica”.

Sin embargo con el propósito de profundizar con el criterio de varios autores, mencionaremos algunos conceptos así [8], “que las estrategias didácticas requieren de la correlación y conjunción

de tres componentes: misión, estructura curricular y posibilidades cognitivas del alumno”. Estos son aspectos trascendentales al momento de utilizar estrategia en el aula.

Finalmente para [9], define: “Elegid una estrategia adecuada y tendréis el camino para cambiar a las personas, a las instituciones y a la sociedad”. Por lo tanto para desarrollar habilidades o competencias precisamos acudir a la práctica, se requiere cambiar actitudes, el camino más idóneo es crear contextos de comunicación informal.

Con lo expuesto por los diferentes autores, se puede manifestar que las estrategias en el ámbito educativo, son todas las tareas que ejecuta el docente, para facilitar la formación, el aprendizaje y el conocimiento científico de las diversas ramas a los estudiantes, para ello el docente debe tener un vasto conocimiento teórico de la asignatura, el mismo que unido a sus formas, maneras de enseñar expresadas en las diferentes técnicas constituirán una sólida base en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

A partir de los sólidos conocimientos teóricos, el docente podrá generar una enseñanza de calidad, con aprendizajes significativos, apoyado de estrategias que le permitan alcanzar los objetivos educacionales, lo contrario cuando únicamente conozca las formas de llegar al estudiante, pero carezca de la teoría, no podrá obtener resultados satisfactorios y su educación será muy pobre, de allí la importancia y la relación que debe existir entre la teoría y las estrategias.

Cuando se trata de la enseñanza, es de gran importancia la labor que realizan los padres en los diferentes hogares, de la misma manera es fundamental el accionar del maestro en el aula, es aquí donde entra en juego varios aspectos como la cultura, el sujeto, la materia y el contexto socio cultural o realidad donde se desarrolla el acto educativo.

Estrategias de enseñanza

Las estrategias nos revelan la acción docente en su enseñanza, por ello para analizar su situación tomaremos los datos tomados de [10], las estrategias de enseñanza, “Son todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información, es decir todos aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos”. La importancia radica en seleccionar aquellas ayudas con detenimiento, a fin de encontrar resultados en los estudiantes.

Las estrategias de enseñanza, constituyen el elemento fundamental en la transmisión de los conocimientos al educando, el uso correcto de la estrategia permitirá al docente alcanzar un aprendizaje significativo, por ello en la educación se habla que existe estrategias tanto para el docente como para el educando. Las estrategias de enseñanza [11], son “secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición,

almacenamiento y/o utilización de la información”. El facilitador del aprendizaje debe diseñar estrategias de enseñanza que inciten a los educandos a realizar observaciones, análisis, indagar y cimentar un criterio adecuado en aras de construir su propio conocimiento.

Se puede concebir que las estrategias de enseñanza constituyen para el docente, un conjunto de procedimientos que utilizados en forma adecuada permiten alcanzar aprendizajes significativos.

La función del docente, es la de llegar al conocimiento del estudiante, convirtiéndose en un facilitador, para ello debe utilizar estrategias acordes a la realidad del contexto, que sean de alta calidad y persiga objetivos comunes que den como resultado un nuevo conocimiento.

Para aplicar las estrategias, estas deben tener ciertas características:

- Tener funcionalidad para que alcance rendimientos satisfactorios.
- La selección de las estrategias de acuerdo a las necesidades y temas determinados.
- La utilidad es fundamental a la hora de aplicar la estrategia.
- Se debe considerar el tipo y nivel de estudiantes donde aplicará la estrategia.
- En la aplicación de la estrategia será importante la inducción previa a los estudiantes para alcanzar el éxito deseado.
- Los recursos es otro de los aspectos importantes, previo a la aplicación de la estrategia.

Los enfoques para desplegar las estrategias de enseñanza y de aprendizaje, se lo encuentra en una gran variedad, radica en seleccionar adecuadamente, el que a criterio del docente sea idónea para el desarrollo de conocimientos y habilidades.

La tarea docente para [12], tiene como finalidad fomentar y construir el conocimiento y el aprendizaje de una forma directa, emitiendo respuestas que satisfagan la necesidad de los educandos, en este sentido, señalaremos las principales características que cumplan este propósito:

- 1) El nivel socio-cognitivo del educando, lo que implica identificar los conocimientos previos, su entorno y las habilidades que posee. Este será el paso fundamental, que determinará la aplicación y selección de la estrategia que puede ser utilizada por el docente.
- 2) Progreso del aprendizaje, caracterizado por la forma que el docente desarrolla los conocimientos, determinando el avance progresivo de los aprendizajes, en otras palabras se definirá la relación entre prácticas docentes y estrategias de enseñanza y de aprendizaje.
- 3) Particularidades de los diferentes grupos de educandos, aspecto de gran importancia que el docente conozca, para definir los conocimientos que serán procesados, tendrá la posibilidad de

considerar el punto de partida con un punto de llegada, proyectando elementos vitales del proceso educativo, como los contenidos, tiempo, grupo, etc.

4) Posibilidad de selección de la estrategia, que guíe al estudiante a elegir su propia estrategia de aprendizaje, que no sea impuesta por el docente de manera general, sino que se le dé espacio para que cada estudiante pueda elegir, considerando sus características personales, su nivel cognitivo, etc.

5) El compañerismo, no solamente entre estudiantes, sino entre el docente y el discente, el entorno social es fundamental, para alcanzar el desarrollo de la autonomía individual basada en la cooperación.

6) Resolución de problemas, basados en un contexto adecuado, que presente características y tenga como cimiento la edad, intereses de los estudiantes y los propósitos de la formación, con el objeto de construir saberes significativos.

En definitiva la utilización de estrategias supone la aplicación continua de las siguientes actividades en el aula:

- Evaluar los conocimientos y las experiencias previas de los estudiantes.
- Fundamentar la enseñanza en problemas de la vida habitual del estudiante.
- Fortalecer la relación entre los aprendizajes previos y el nuevo conocimiento.
- Efectivizar tareas individuales y grupales que desarrolle el nivel intelectual y establezca propuestas.
- Realizar ejercicios y explicaciones coherentes y sencillas del trabajo ejecutado.
- Cooperación entre estudiantes para beneficiar la integración.
- Constituir el aprendizaje y evaluación, mediante la realimentación continua de los aprendizajes.

Emprendimiento y Gestión

Según los datos tomados [13], la palabra emprendimiento proviene del francés entrepreneur (pionero), y se refiere a la capacidad de una persona para hacer un esfuerzo adicional por alcanzar una meta u objetivo, siendo utilizada también para referirse a la persona que iniciaba una nueva empresa o proyecto, término que después fue aplicado a empresarios innovadores o agregaban valor a un producto o proceso ya existente.

De los datos tomados de [14] gestión proviene del latín gestio, el concepto de gestión hace referencia a la acción y a la consecuencia de administrar o gestionar algo. Al respecto, hay que decir que gestionar es llevar a cabo diligencias que hacen posible la realización de una

operación comercial o de un anhelo cualquiera. Administrar, por otra parte, abarca las ideas de gobernar, disponer, dirigir, ordenar u organizar una determinada cosa o situación.

Los nuevos escenarios de desarrollo laboral y profesional, que se dan en la sociedad, exige que los estudiantes adquieran nuevas competencias que les permitan enfrentarse a los nuevos desafíos del contexto social, para alcanzar esta meta, se requiere desplegar su creatividad, insertarle en el ámbito laboral y vincularlo con la colectividad como ciudadano activo de la nación.

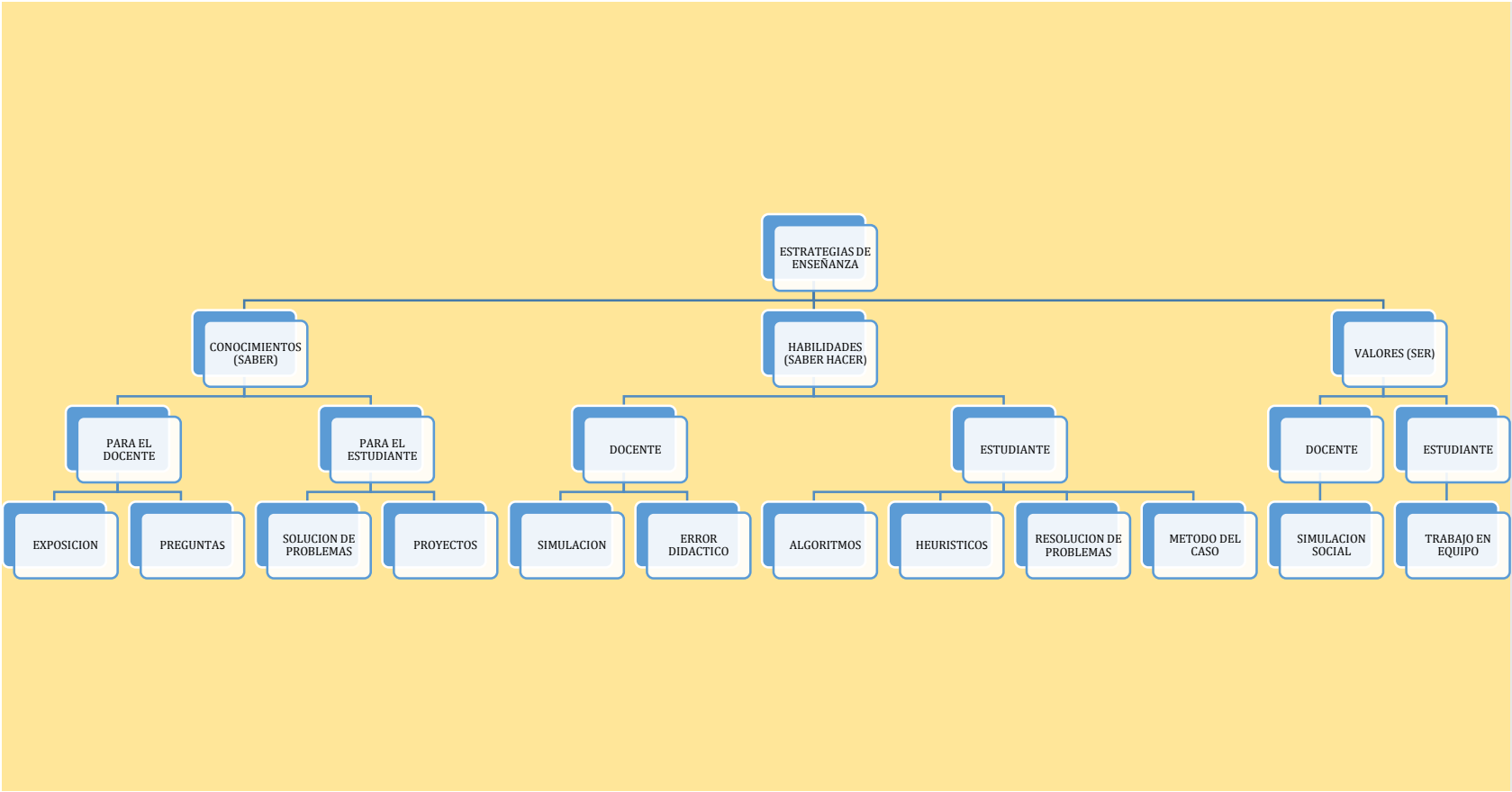
Bloques curriculares y precisiones metodológicas

Los bloques curriculares constituyen la parte fundamental en el ámbito educativo, en ellos tienen su fundamento las diferentes actividades y su actualización permanente, según la información obtenida de [15], "Un bloque curricular se define como un conjunto de asignaturas con unos objetivos formativos comunes que se evalúan de forma global en un procedimiento que se denomina evaluación curricular". Esta asignatura como parte de un bloque curricular, tiene la posibilidad de ejecutarse, mediante la modalidad de talleres, con el objeto de relacionar la teoría con la práctica, donde la tarea docente es fundamental en la articulación de los componentes, a través de estrategias acertadas.

La carga horaria distribuida para el desarrollo de esta asignatura es de dos horas semanales, para la ejecución se tiene como sugerencia realizar discusiones constructivas mediante lecturas. El análisis de casos prácticos, permite el desarrollo de destrezas, que posteriormente puedan ser trasladados, a la realidad social, para ello se necesita la participación del grupo de trabajo.

El desarrollo de proyectos factibles permitirá a los estudiantes ejecutarlos en su totalidad, hasta obtener resultados mediante la aplicación de los conocimientos recibidos, es decir se podrá realizar una evaluación del proyecto.

Figura 1: Clasificación de las Estrategias de Enseñanza



Elaborado por: Criollo, P (2015)

Tabla N°1: Estrategias de Enseñanza.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	
<p>“Son todas aquellas ayudas planteadas por el docente que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información, es decir todos aquellos procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para promover aprendizajes significativos” [16]</p>	
CLASIFICACIÓN DE LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	
ESTRATEGIA	CONCEPTO
CONOCIMIENTOS(SABER)	
PARA EL DOCENTE	
EXPOSICIÓN	<p>La exposición [17], como “el encadenamiento de ideas que, presentadas de forma clara y consistente, que se pretende informar al lector, está constituido por ideas, opiniones, pensamientos y reflexiones de carácter abstracto siguiendo la misma disposición acumulativa”</p>
PREGUNTAS	<p>La interrogación didáctica es el pedido que realiza el docente, de una respuesta al educando, sobre aspectos educativos dentro del proceso enseñanza y de aprendizaje. Así [18]. Manifiesta “los procesos de enseñanza y aprendizaje están fundamentados en la interacción y en la comunicación interpersonal”.</p>
PARA EL ESTUDIANTE	
SOLUCIÓN DE PROBLEMAS	<p>Según los autores [19], un problema es una situación nueva, diferente de las situaciones conocidas, que resulta interesante o inquietante, y en la cual el sujeto advierte el punto de partida y de llegada pero desconoce los procesos mediante los cuales puede resolverla y puede dar lugar a varias vías de solución.</p>
PROYECTOS	<p>Se puede definir a los proyectos [20], como una estrategia que se enfoca a los conceptos centrales y principios de una disciplina, involucra a los estudiantes en la solución de problemas y otras tareas significativas, les permite trabajar de manera autónoma para construir su propio aprendizaje y culmina en resultados reales generados por ellos mismos.</p>

HABILIDADES (SABER HACER)	
PARA EL DOCENTE	
SIMULACIÓN	De lo expuesto por [21], señalan que la simulación es “un conjunto de actividades que se desarrollan a partir de elementos seleccionados del mundo real o imaginado, en mayor o menor grado, según los casos”
ERROR DIDÁCTICO	Tomando como enfoque, el modelo constructivista, de [22], “el error es un desajuste entre lo esperado y lo obtenido. Hace referencia a criterio, norma o valor; pero no comporta actitud sancionadora ni punitiva.”
PARA EL ESTUDIANTE	
ALGORITMOS	Se puede definir a los algoritmos [23], como un “conjunto de caminos, procedimientos y acciones que se deben ejecutar de manera ordenada para solucionar un problema”. Radica en realizar el primer paso y consecuentemente seguir las demás en forma ordenada hasta alcanzar la meta u objetivo propuesto.
HEURÍSTICOS	Esta estrategia [24], consiste en “estimular el desarrollo de estrategias que permitan regular los modos de actuar, que contribuyen a la formación de acciones de orientación, planificación, valoración y control” Según [25], el método heurístico “es el método donde el procedimiento heurístico es una parte del aspecto interno del método de enseñanza, por medio del cual la materia se desarrolla conjuntamente con el profesor y los alumnos”.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Según la información tomada de [26], “implica aquellas situaciones que demandan reflexión, búsqueda, investigación y donde para responder hay que pensar en las soluciones y definir una estrategia de resolución que no conduce, precisamente, a una respuesta rápida e inmediata”.
MÉTODO DEL CASO	Para [27] consiste en “un método de aprendizaje basado en la participación activa, cooperativa y en el diálogo democrático de los estudiantes sobre una situación real”.

VALORES (SER)	
PARA EL DOCENTE	
SIMULACIÓN SOCIAL	Para [28], la simulación “es una estrategia natural de aprendizaje”, los roles sociales se asimilan constantemente en contextos simulados, muchas áreas del saber son producto de simulaciones, así los niños juegan a la cocina, al papá y a la mamá, al médico, bombero, etc.
PARA EL ESTUDIANTE	
TRABAJO EN EQUIPO	Para [29], “permite aclarar conceptos, desarrollar protagonismo, potenciar la responsabilidad, requiere moldear las ideas, sentimientos y emociones de cada persona, por lo que es necesario entrenarse en las reglas de la comunicación”

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

3.2. Estado del Arte.

Tomando como referencia la ponencia realizada por [30] , se determina que para alcanzar calidad en la educación, se tiene también que contar con estudiantes con alto rendimiento académico, que desarrollan habilidades y destrezas para defenderse en un contexto social, es aquí donde el profesor se convierte en el eje principal en esta transformación de calidad, pues debe contar con estrategias adecuadas para la enseñanza, para ello la Institución debe proporcionar los recursos necesarios que permita al educando desarrollar sus competencias y que su práctica educativa sea inmejorable. Es el docente como generador de la enseñanza, quien selecciona las estrategias de enseñanza, para trasladar los conocimientos al educando, con la finalidad que alcance aprendizajes significativos.

Con el objeto de determinar las estrategias utilizadas por el docente se realizó una investigación en la educación media, a una población de 70 docentes de dos colegios públicos. El estudio fue realizado en los colegios de bachillerato en el país de México, donde la finalidad era determinar las estrategias que utiliza el docente en el aula.

Los resultados obtenidos de esta investigación, concluyen que los docentes centran su enseñanza en la transmisión de la información, aquellos profesores que utilizaron técnicas participativas en el procesamiento de los conocimientos, fueron los que obtuvieron mejores resultados en el aprendizaje.¹

¹ “No existe en los docentes una claridad conceptual acerca de la asociación de las estrategias de enseñanza con distintas concepciones de la enseñanza lo cual se manifiesta en el uso frecuente de estrategias que se asocian con distintas concepciones de la enseñanza y el aprendizaje”.

Si los criterios expuestos en esta ponencia lo relacionamos con nuestra investigación, determinaremos que las estrategias de enseñanza es una preocupación constante de los profesionales de la educación, quienes continuamente están buscando herramientas o estrategias que permitan al estudiantado mejorar su rendimiento académico, por lo tanto su aprendizaje. Estamos seguros que la búsqueda de una estrategia adecuada para impartir determinados conocimientos, permitirá alcanzar los logros deseados.

Como antecedente de nuestra investigación, se puede señalar a una tesis denominada “Desarrollo de estrategias metodológicas de enseñanza aprendizaje para el rendimiento académico...”, presentada por los autores Carrillo Laura y Gálvez Carlos, en el año 2009, en la Universidad Cesar Vallejo del Perú, donde se manifiesta que la aplicación de estrategias consiste en ponerlas en práctica, para alcanzar la efectividad mediante el logro de resultados programados, para ello se debe tener una planificación previa de las actividades educativas.

Por lo expuesto se puede manifestar que la aplicación de estrategias de enseñanza, no tienen otra finalidad más que alcanzar el logro de los aprendizajes en el educando, para ello se busca desarrollar y seleccionar las estrategias idóneas, que plasmadas en el aula a los educandos, den como resultado estudiantes competentes capaces de desafiar los límites reales en la sociedad.

En pleno siglo XX el educador sigue en la actualidad con el uso de metodologías tradicionales, es quien expone los conocimientos de una forma magistral, sin considerar la participación activa del estudiante, son pocos los docentes que en su proceso enseñanza – aprendizaje, aplica estrategias participativas, de allí la importancia de formular una estrategia que permita a la asignatura de Emprendimiento y Gestión, no solo abordar una serie de conocimientos teóricos, sino que la puesta en práctica de los mismos, permita generar proyectos viables para que el estudiante se convierta en un verdadero emprendedor, capaz de enfrentarse a los retos de nuestra sociedad.

Revisando los apuntes publicados por la Universidad Pedagógica Experimental Libertador [31], señala, que las estrategias están formadas por el “conjunto de métodos, técnicas y recursos que se seleccionan de acuerdo con las necesidades de los educandos a quienes van dirigidas, con la finalidad de hacer más efectivo el proceso”. Es visto que no todos los educandos aprenden con una misma estrategia, por lo tanto la tarea docente se centra en identificar y seleccionar las estrategias idóneas que tengan como finalidad promover el aprendizaje de los estudiantes.

En definitiva se puede afirmar que todas las investigaciones sobre estrategias de enseñanza, han tenido como alcance encontrar la afectividad del docente ante sus estudiantes, como lo señala [32], “la actitud del docente hacia los alumnos determina el clima emotivo de la clase”, e “influye en el aprendizaje de éstos últimos”, pues constituye un elemento imprescindible para que desarrollen habilidades positivas hacia el aprendizaje.

Es imperiosa la necesidad de seleccionar las estrategias de enseñanza [33], “Las metodologías de enseñanza gravitan en el progreso de las actitudes” al respecto se debe considerar las características de los estudiantes y el contexto en el cual se desenvuelve para definir el proceso educativo, de tal manera que en realidad favorezcan con la formación integral del educando.

En el Ecuador se han efectuado investigaciones en las diferentes universidades del país con un solo propósito, mejorar los procesos educativos en el aula, por citar como ejemplo en el año 2010, se realiza un estudio sobre estrategias para la enseñanza aprendizaje de la lecto escritura de niños especiales, que tenía como alcance mejorar los niveles de rendimiento escolar y por ende el aprendizaje de los educandos.

A nivel de la provincia de Tungurahua se ha realizado investigaciones en el campo de Administración de Empresas y se ha dado a conocer casos de emprendimiento en el colegio “Pedro Fermín Cevallos” donde se menciona que: “El emprendimiento genera autoempleo, incrementa las fuentes de trabajo y mejora el tejido empresarial” [34]. En cuanto a estrategias metodológicas podemos encontrar trabajos realizados para otras asignaturas más no para Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato.

Por lo expuesto se puede manifestar que la relación de todos los trabajos de investigación presentados anteriormente con nuestro tema de estudio, radica en proveer estrategias de enseñanza en el área de Emprendimiento y Gestión que contribuya a que estudiantes y docentes apliquen nuevas formas de enseñanza, donde el docente y estudiante propongan nuevos modelos de trabajo en el aula en forma conjunta Si las estrategias metodológicas se aplican correctamente mejora el Proceso Enseñanza Aprendizaje de esta manera el estudiante incrementa su atención y su creatividad.

Capítulo 4

Metodología

4.1. Diagnóstico

La educación en la actualidad, exige de nuestra sociedad, por lo tanto de los docentes, una elevada calidad de los profesionales, no solo en cuanto a los conocimientos, sino también en valores, [35], “que le permitan ejecutar actividades habituales en el ámbito profesional, social y familiar”. Para desarrollar estas premisas, es fundamental, que el profesor tenga una capacitación y actualización continua sobre estrategias, encaminada a generar estudiantes con alto nivel educativo.

Por lo expuesto es preciso señalar que la educación en la Unidad Educativa objeto de estudio, se lo viene desarrollando en forma mínima en cuanto a calidad educativa, los docentes no son especialistas en el área de Emprendimiento y Gestión, se seleccionan sin tomar en consideración la especialidad, la experiencia, su facilidad de comunicación, etc., El educador, trabaja por cumplir una carga horaria, porque esa asignatura le fue impuesta como complementaria para cubrir con las 30 horas de trabajo semanal, ello trae como consecuencia que el impartir los contenidos programados por el Ministerio de Educación, si bien es cierto sean cumplidos por los docentes, pero no alcancen el objetivo que es emprender proyectos que posibiliten el crecimiento del educando en el contexto social, que alcance una capacidad de liderazgo y comunicación.

Por la documentación extraída de la micro planificación curricular, se puede determinar que las estrategias utilizadas por el docente para impartir los conocimientos, no es la adecuada, si bien, alcanza para procesar los conocimientos, pero no trascienden, es así que las mayormente utilizadas son la lluvia de ideas, las lecturas comprensivas, elaboración de mapas conceptuales, entre los principales, no se encuentra ni se observa estrategias planificadas que conduzcan a la generación de proyectos, análisis o estudios de casos que lo lleve al estudiante, a la aplicación de la teoría, a solicitar sus conocimientos, mediante la ejecución y emprendimiento de proyectos que lo vinculen con la comunidad.

Si se considera que las Estrategias de Enseñanza, constituyen uno de los factores de mayor importancia en el desarrollo de la asignatura, se puede analizar que las estrategias aplicadas por los docentes, no permiten un buen accionar del estudiante, éstas se refleja en la simple transmisión de conocimientos, no se produce una interacción del aprendizaje, no proyectan una integración con el contexto social, que permita una progresión y desarrollo del educando con la sociedad,

donde su vinculación de lugar a un posterior enlace con la sociedad y que en un futuro próximo pueda convertirse en un protagonista de la transformación económica, en nuestro país.

Para realizar el estudio, se utilizó como referencia una población estudiantil de 300 estudiantes pertenecientes al área de Bachillerato, a quienes se les aplicó una encuesta basada en cinco preguntas básicas, para la misma se consideró la fórmula de la muestra, que estableció como resultado, la aplicación a 168 estudiantes.

Para el personal docente, se consideró la población total que trabaja en el área de Emprendimiento y Gestión dentro del circuito, que son 12 profesionales, a quienes se les aplicó un cuestionario básico, igualmente de cinco preguntas relacionado con la asignatura.

Los resultados de la encuesta aplicada al personal de estudiantes como docentes, que aseveran la metodología y estrategias aplicadas en el aula tenemos:

Encuesta a Estudiantes de la Unidad Educativa

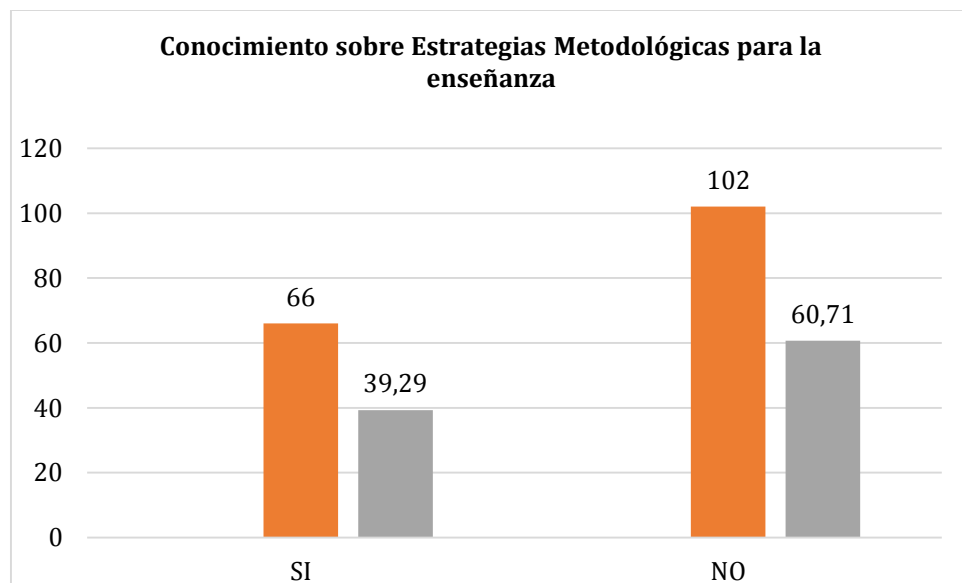
1.- ¿Tiene conocimiento el docente, sobre Estrategias Metodológicas para la enseñanza?

Tabla 2: Resultado a la pregunta 1 aplicada a la encuesta sobre conocimiento de Estrategias Metodológicas

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	66	39,29
NO	102	60,71
TOTAL	168	100,00

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 2: Gráfica de la tabla 2 correspondiente a los resultados de la encuesta



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: De la encuesta aplicada a los estudiantes, se puede apreciar que en un 60,71%, de los docentes tienen poco o ningún conocimiento de estrategias metodológicas para la enseñanza de la asignatura.

Análisis: Entendiéndose que las estrategias constituyen la parte medular en la praxis del conocimiento, se puede manifestar que el personal docente desconoce en gran medida sobre su accionar en el aula.

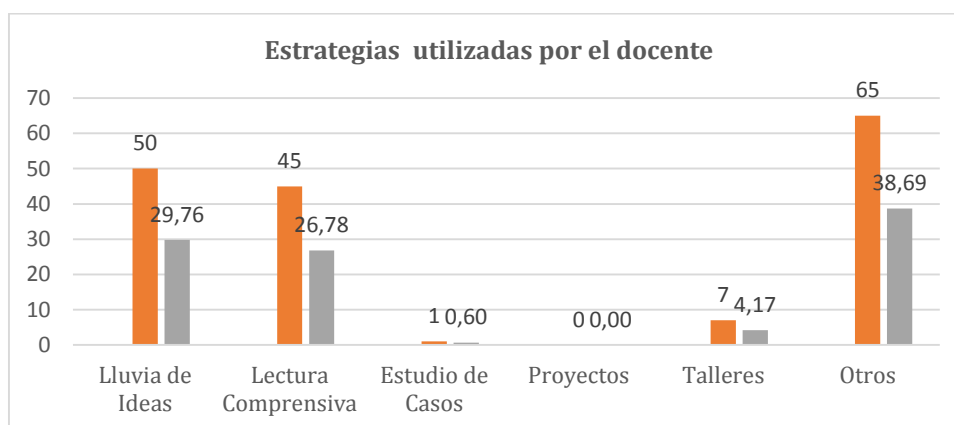
2.- ¿De las estrategias señaladas identifique las utilizadas por el docente?

Tabla 3: Resultado a la pregunta 2 aplicada a la encuesta sobre utilización de Estrategias Metodológicas

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Lluvia de Ideas	50	29,76
Lectura Comprensiva	45	26,78
Estudio de Casos	1	0,60
Proyectos	0	0,00
Talleres	7	4,17
Otros	65	38,69
TOTAL	168	100,00

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 3: Gráfica de la tabla 3 correspondiente a los resultados de la encuesta.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: De la encuesta aplicada al estudiante, el cuadro nos revela que las estrategias de enseñanza mayormente utilizadas por el docente en el aula, están con un 29.76% es la lluvia de ideas, con un 26.78% la lectura comprensiva, con un 10.60% el estudio de casos, con un 4.17% los talleres y con 38.69% otros como los mapas conceptuales, los ejemplos relacionados al tema etc.

Análisis: Por lo visto es preciso aclarar, que las estrategias comunes son las más aplicadas, en cuanto a estrategias como generación de proyectos, o estudios de casos particulares, no se lo realiza, o se ejecuta en forma mínima.

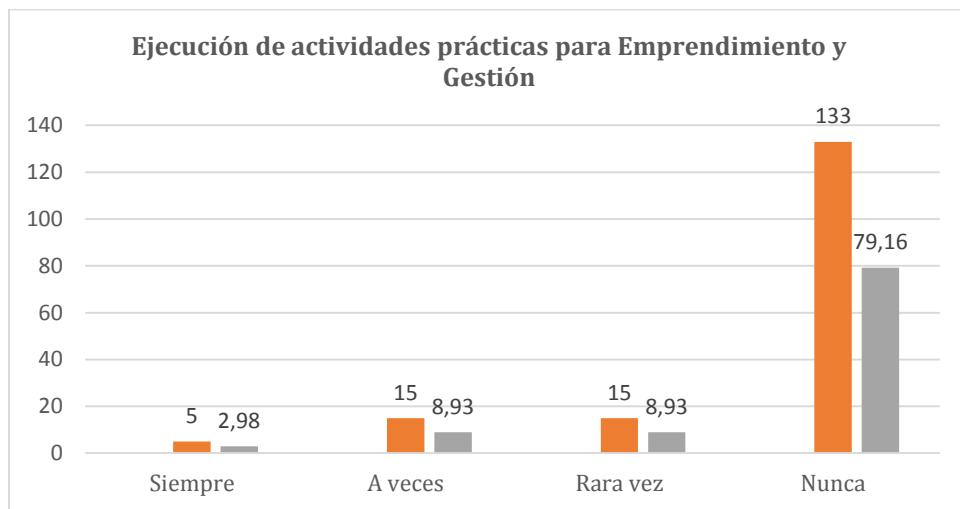
3.- ¿El docente ejecuta actividades prácticas sobre Emprendimiento y Gestión?

Tabla 4: Resultado a la pregunta 3 aplicada a la encuesta sobre actividades de Emprendimiento y Gestión

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Siempre	5	2,98
A veces	15	8,93
Rara vez	15	8,93
Nunca	133	79,16
TOTAL	168	100,00

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 4: Gráfica de la tabla 4 correspondiente a los resultados de la encuesta.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: Se preguntó al estudiante, sobre la ejecución de actividades prácticas sobre Emprendimiento y Gestión, a ello un 2.98% responde que siempre se lo realiza, un 8.93% señala que a veces se lo aplica, un 8.93% contesta que rara vez se lo efectúa y un 79.16% manifiesta que nunca se lo efectiviza esta actividad.

Análisis: Por lo expuesto se puede concluir que la asignatura se imparte en altos porcentaje, únicamente en forma teórica, no existe compromiso por llevarlo a la práctica de los contenidos.

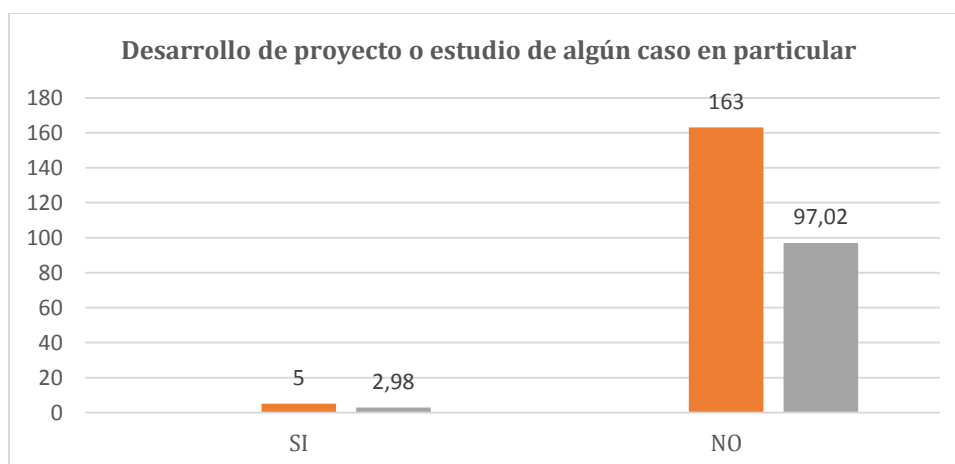
4.- ¿El docente durante el desarrollo de la asignatura ha emprendido en un proyecto o estudio de algún caso en particular?

Tabla 5: Resultado a la pregunta 4 aplicada a la encuesta sobre desarrollo de proyectos

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	5	2,98
NO	163	97,02
TOTAL	168	100,00

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 5: Gráfica de la tabla 5 correspondiente a los resultados de la encuesta.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: Se puede observar, mediante el gráfico de barras, que los estudiantes contestan que solo un 2.98% que representaría a un docente ha emprendido en algún tipo de proyecto sobre los contenidos de la asignatura, el restante es decir el 97.02%, señalan que ningún docente ha implementado un proyecto, o esté pensando en la posibilidad de realizar un estudio de algún caso en particular para poner en práctica los conocimientos.

Análisis: Es ineludible la posibilidad de emprender y establecer una estrategia que permita a los educandos y a los docentes emprender en proyectos, estudios de casos, que ayuden al estudiante a generar un aprendizaje significativo.

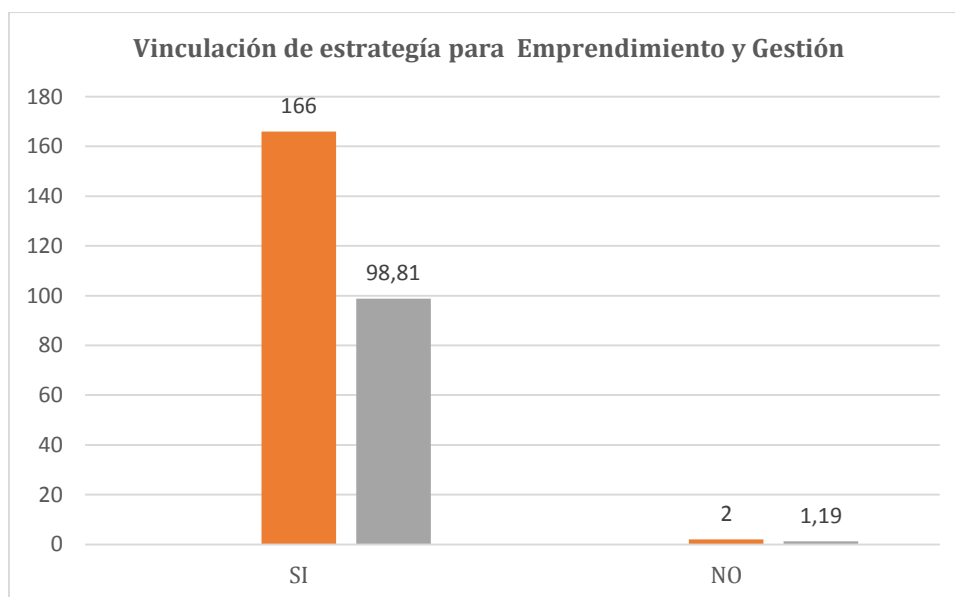
5.- ¿Le gustaría utilizar una estrategia de enseñanza que lo vincule en algún área de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 6: Resultado a la pregunta 5 aplicada a la encuesta sobre vinculación de la estrategia.

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	166	98,81
NO	2	1,19
TOTAL	168	100,00

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 6: Gráfica de la tabla 6 correspondiente a los resultados de la encuesta.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: El 98.81% de los estudiantes, señalan que si les gustaría utilizar una estrategia de enseñanza que lo vincule con algún área de Emprendimiento y Gestión.

Análisis: Estos resultados nos demuestran la importancia de promover en el estudiante, actividades que lo vinculen con el emprendimiento y la sociedad.

Encuesta al Personal Docente de la Unidad Educativa

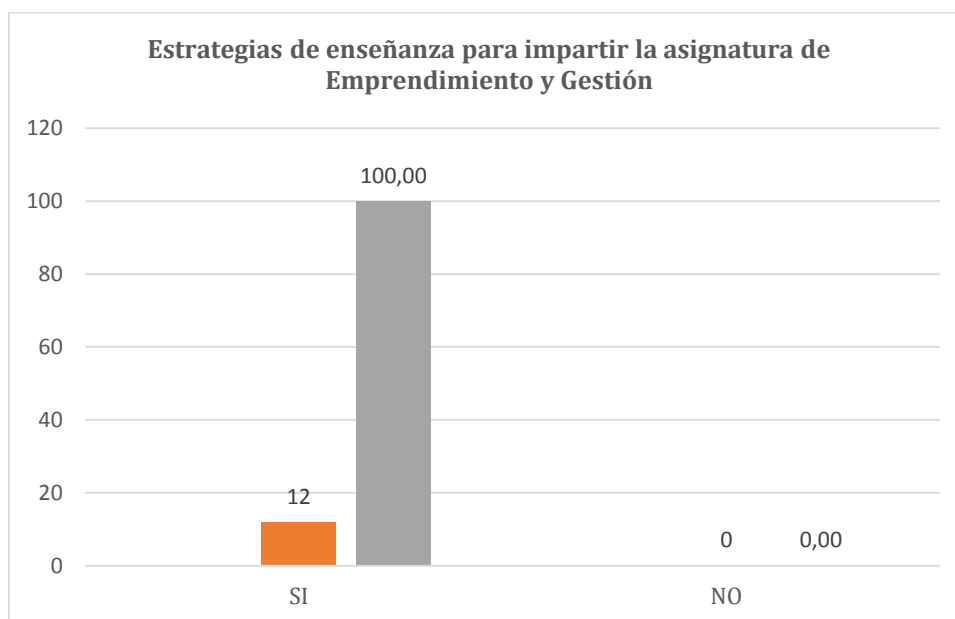
1. ¿Aplica estrategias de enseñanza para impartir la asignatura de Emprendiendo y Gestión?

Tabla 7: Resultado a la pregunta 1 aplicada a la encuesta sobre estrategias aplicadas para Emprendimiento y Gestión

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	12	100,00
NO	0	0,00
TOTAL	12	100,00

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 7: Gráfica de la tabla 7 correspondiente a los resultados de la encuesta



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: De la encuesta aplicada al personal docente, el 100% manifiesta que si aplica estrategias de enseñanza para impartir la asignatura de Emprendimiento y Gestión.

Análisis: Se puede concluir que el docente de alguna manera si conoce sobre estrategias de enseñanza, lo que desconoce es que tipos de estrategias existen y cuál sería la adecuada para aplicarlo en la asignatura.

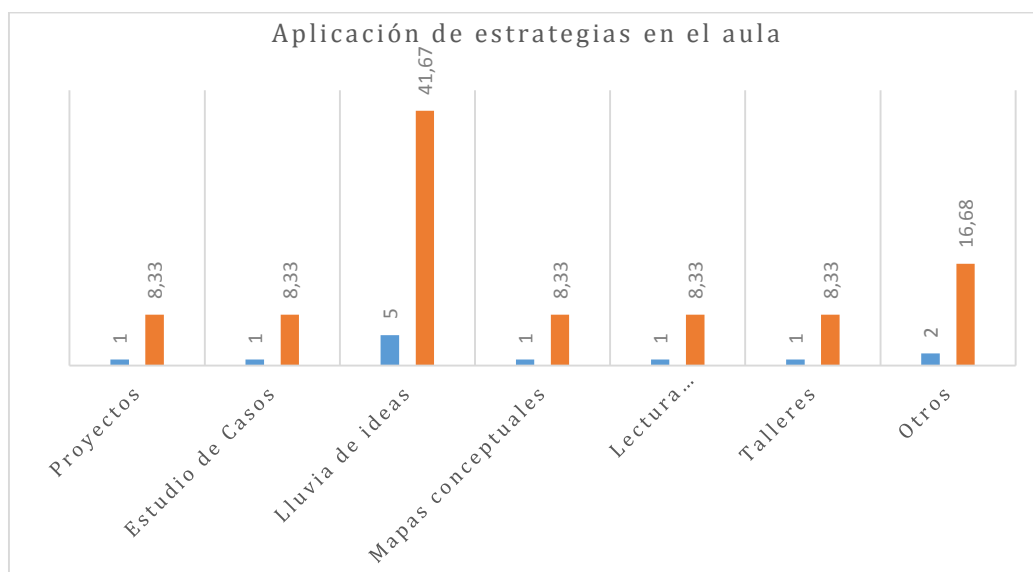
2. ¿Del listado que le presentamos, identifique la estrategia de enseñanza que aplica en el aula durante las clases de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 8: Resultado de la pregunta 2, aplicada a la encuesta sobre estrategias que aplica el docente en el aula.

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
Proyectos	1	8,33
Estudio de Casos	1	8,33
Lluvia de ideas	5	41,67
Mapas conceptuales	1	8,33
Lectura Comprensiva	1	8,33
Talleres	1	8,33
Otros	2	16,68
TOTAL	12	100,00

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 8: Gráfica de la tabla 8 correspondiente a los resultados de la encuesta.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: Se le preguntó al docente las estrategias que aplica en el aula, obteniendo los siguientes resultados: un 8.33% ejecuta proyectos, un 8.33% realiza análisis de casos, un 41.67% de los docentes aplica la lluvia de ideas, un 8.33% de los docentes aplica mapas conceptuales, un 8.33% de la totalidad de los docentes, realiza lecturas comprensivas, un 8.33% efectúa talleres y el 16.68% de los profesores aplican otras estrategias como la ejemplificación, trabajos de grupo, etc.

Análisis: En definitiva los docentes aplican estrategias, pero no son las adecuadas para la asignatura.

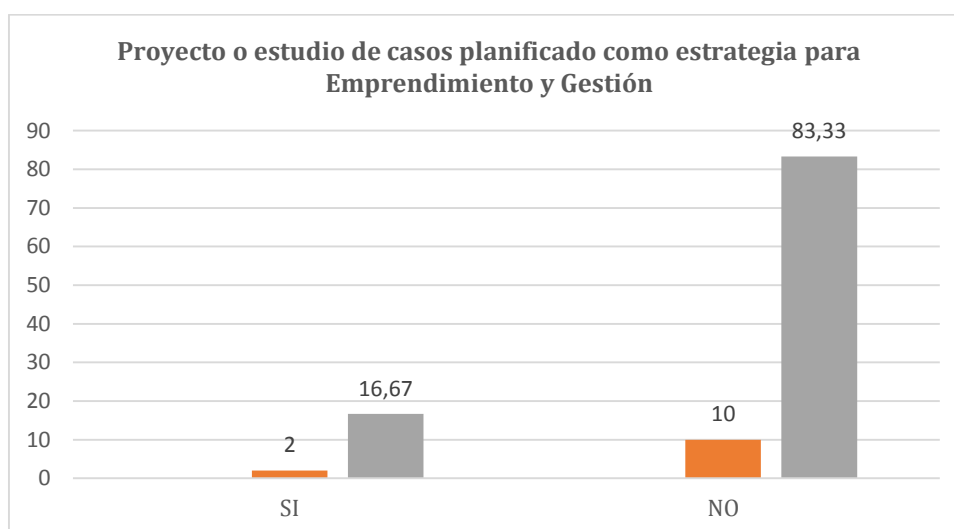
3.- ¿Tiene planificado algún proyecto o estudio de casos como estrategia para Emprendimiento y Gestión?

Tabla 9: Resultado a la pregunta 3 aplicada a la encuesta sobre proyectos planificados

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	2	16,67
NO	10	83,33
TOTAL	12	100,00

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 9: Gráfica de la tabla 9 correspondiente a los resultados de la encuesta.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: El 83.33% de los docentes, señalan que no tienen planificado algún proyecto a estudio de casos, como estrategia para enseñar la asignatura de Emprendimiento y Gestión, únicamente un 16.67% tiene pensado realizar este trabajo, como actividad para que ejecute el estudiante.

Análisis: De lo observado, se puede definir que la gran mayoría de los docentes, no tienen dentro de su planificación, la ejecución de proyectos, estudios de casos, como estrategias que lo vinculen directamente con el área de Emprendimiento y Gestión.

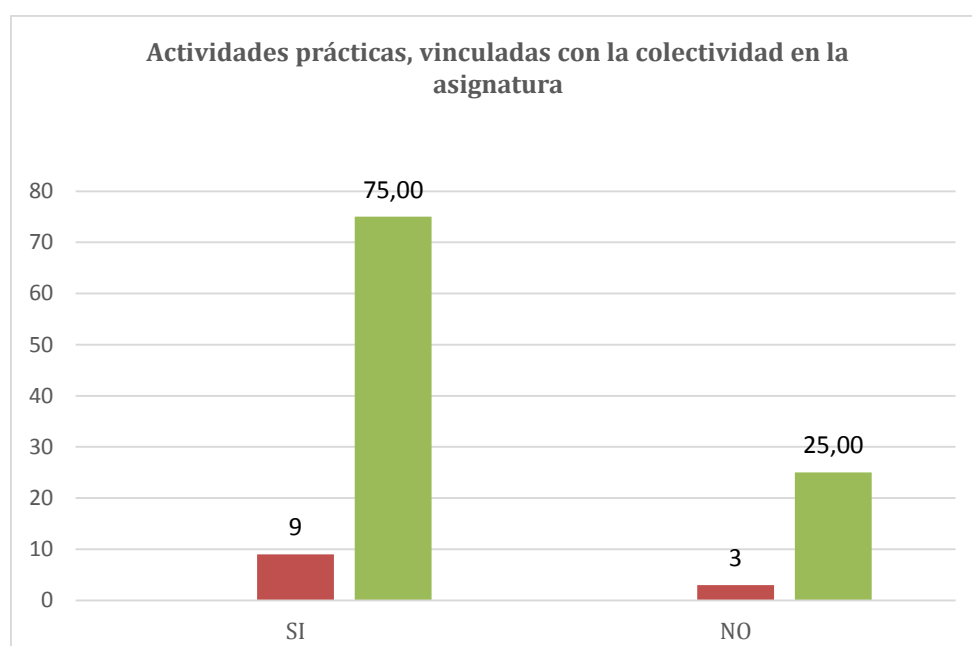
4. ¿Considera usted que el estudiante debe aprender actividades prácticas, vinculadas con la colectividad en esta asignatura?

Tabla 10: Resultado a la pregunta 3 aplicada a la encuesta sobre actividades prácticas vinculadas con la colectividad.

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	9	75,00
NO	3	25,00
TOTAL	12	100,00

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 10: Gráfica de la tabla 9 correspondiente a los resultados de la encuesta



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: El 75% de los docentes afirman que el estudiante si debe aprender actividades prácticas relacionadas con la asignatura de Emprendimiento y Gestión y las mismas lo vinculen con la colectividad, un 25% de los docentes no están d acuerdo con este criterio.

Análisis: De lo expuesto se puede concluir que las actividades prácticas relacionadas con la colectividad son fundamentales en el proceso enseñanza aprendizaje.

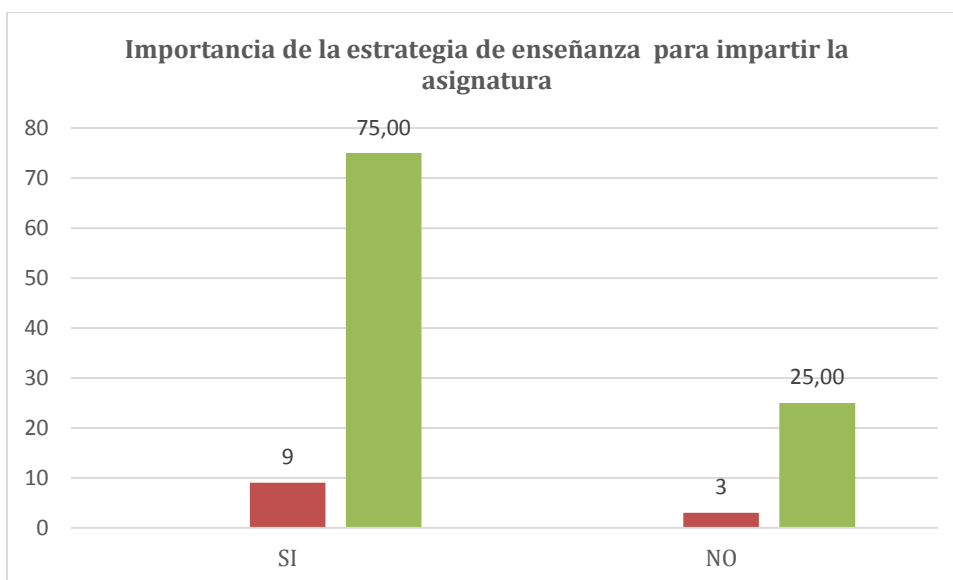
5.- ¿Considera usted que la estrategia de enseñanza es fundamental para impartir la asignatura?

Tabla 11: Resultado a la pregunta 5 aplicada a la encuesta sobre importancia de la estrategia

VARIABLES	FRECUENCIA	PORCENTAJE %
SI	9	75,00
NO	3	25,00
TOTAL	12	100,00

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 11: Gráfica de la tabla 11 correspondiente a los resultados de la encuesta.



Fuente: Encuesta a los estudiantes de la U.E. "Huayna Cápac"
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: El 75% de los docentes, aseguran que la estrategia de enseñanza es fundamental al momento de impartir la asignatura, un 25% de los mismos, en cambio aseguran que esta no es fundamental.

Análisis: De lo señalado, se puede definir que la estrategia de enseñanza que utilice el docente para impartir los contenidos, depende el éxito y aprendizaje del estudiante, de ello dependería que se alcance aprendizajes verdaderamente significativos.

4.2. Método(s) aplicado(s)

Con el objeto de extraer información, directamente de la fuente, es decir de la Unidad Educativa, fue necesario seguir el siguiente proceso sistemático de recolección:

Investigación de campo

Según los autores de la Investigación de campo [36], consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar las variables, el investigador no manipula variables debido a que esto hace perder el ambiente de naturalidad en el cual se manifiesta.

Se ha considerado la investigación de campo, en virtud que se ha trabajado en el lugar de los hechos, es decir en las Instalaciones de la Unidad Educativa, donde se mantuvo inicialmente conversación con los señores directivos, docentes y estudiantes.

Investigación Descriptiva

De acuerdo a la información obtenida de [37], afirma que “la investigación descriptiva utiliza criterios sistemáticos que permiten poner de manifiesto la estructura de los fenómenos en estudio, además ayuda a establecer comportamientos concretos mediante el manejo de técnicas específicas de recolección de información”. Para aplicar esta investigación se ha seguido un proceso sistemático, ordenado, se ha utilizado técnicas específicas para la recolección de la información.

Investigación Documental

Según [38] define: “La investigación documental se concreta exclusivamente en la recopilación de información en diversas fuentes. Indaga sobre un tema en documentos-escritos u orales”. Por lo expuesto, para la investigación fue factible obtener la micro planificación de los planes de clase, los módulos de los contenidos de la asignatura, tanto para segundo como para tercer año de bachillerato, la recolección de la información, también se obtuvo de forma directa de los estudiantes y docentes.

Como documento adicional fue importante el Manual para Aprender a Emprender, entregado por Cedempresarial, documento que sirvió de base para la ejecución del proyecto.

Técnica de la Encuesta

De la información obtenida de [39], la encuesta “es aquella que permite dar respuestas a problemas en términos descriptivos como de relación de variables, tras la recogida sistemática de información según un diseño previamente establecido que asegure el rigor de la información obtenida”. Para aplicar esta técnica, fue necesario elaborar cuestionarios, uno dirigido a docentes y otro dirigido a estudiantes, cada uno con cinco preguntas básicas, con el objeto de determinar las estrategias de enseñanza aplicadas en el aula, para impartir los conocimientos.

Procesado los resultados, los datos evidencian la necesidad de proponer una estrategia que permita efectivizar la práctica del aprendizaje, como se presenta en las encuestas realizadas anteriormente.

Tabla 5: ¿Le gustaría utilizar una estrategia de enseñanza que lo vincule en algún área de Emprendimiento y Gestión?

Tabla 9: ¿Considera usted que el estudiante debe aprender actividades prácticas vinculadas con la colectividad en esta asignatura?

Tabla 10 ¿Considera usted que el estudiante debe aprender actividades prácticas, vinculadas con la colectividad en esta asignatura?

Capítulo 5

Resultados

5.1. Producto final del proyecto de titulación

Tema: Estrategia de Enseñanza, mediante la elaboración de Proyectos de Emprendimiento

La elaboración de proyectos constituye en la actualidad uno de los soportes fundamentales en la vida económica de un Estado, en páginas anteriores, hemos definido que son los proyectos, sin embargo haciendo un aporte personal, señalaremos que es el conjunto de actividades que realiza una o varias personas con el fin de producir algún bien o servicio con el propósito de satisfacer alguna necesidad y resolver algún problema en un ámbito determinado.

Si la elaboración de proyectos representa para nuestra investigación la estrategia seleccionada, es preciso redactar los pasos necesarios que se siguen para la ejecución de los mismos, sin embargo para tener una mayor significación se ha considerado ponerlos en práctica a través del desarrollo de un proyecto, el cual se ha denominado “Elaboración de Materiales y Juegos Didácticos para las Áreas de Lógica Matemática y Estudios Sociales”, el mismo que fue seleccionado y dirigido por la autora de la investigación junto a un grupo de estudiantes de la Unidad Educativa “Huayna Cápac”.

Para desarrollar el proyecto fue necesario definir los pasos y actividades en base al criterio de varios autores, en este aspecto fue fundamental considerar los procedimientos que estipula el Programa Aprender a Empezar a través del Manual de Cedempresarial, los lineamientos generales se presenta a continuación:

1. Introducción
2. Plan de Viabilidad
3. Futura Empresa
4. Previsiones Financieras

Estos lineamientos establecidos han sido ejecutados a través del proyecto de elaboración de Materiales y Juegos Didácticos, para una mejor comprensión se desarrolló cada uno de los pasos, obteniendo los siguientes resultados:

Nombre del Proyecto:

“Elaboración de Materiales y Juegos Didácticos para las Áreas de Lógica Matemática y Estudios Sociales”



Elaborado por:

Patricia Guadalupe Criollo Sailema

Ambato – Ecuador

5.1.1. Nombre del Proyecto Empresarial o de Negocio

“Elaboración de Materiales y Juegos Didácticos para las Áreas de Lógica Matemática y Estudios Sociales”.

5.1.2. Introducción

Nuestro proyecto tiene como finalidad elaborar materiales y juegos didácticos concretos a base de madera, alambre galvanizado y tela en los talleres de la institución, los mismos que son creados para las áreas de Matemática y Estudios Sociales con el objetivo de propiciar el razonamiento lógico en las personas por medio de juegos, debido a que el desarrollo de habilidades constituye para el estudiante uno de los ejes fundamentales dentro de su desarrollo educativo, por ello a través de este trabajo se ofertará los siguientes productos:

- Conteo de Figuras.
- Cuadro Mágico
- Cubo Mágico
- Damas Chinas
- Dominó
- Laberinto
- Pentomino.
- Series Gráficas
- Series Numéricas
- Solitario
- Sudoku
- Torre de Hanói
- Tres en Línea
- Rompecabezas
- Colección de Trajes Típicos de las Culturas
- Maqueta de Trajes Típicos

Previo a su ejecución, fue necesario realizar una investigación de campo, mediante una gira a la Fundación Mashcana de la ciudad de Riobamba y la observación directa en la Fundación donde se pudo analizar cada uno de los elementos existente en ella y su utilidad, también fue necesario efectuar una investigación bibliográfica a través de libros, revistas e internet.

Se indagó el origen, sus creadores, reglas de juego y la aplicación en el ámbito educativo; por ello se detalla el proceso de diseño, construcción y utilización de cada uno de los juegos; el presente trabajo está orientado no solo para niños sino para jóvenes, maestros y público en general.

Los materiales y juegos didácticos al ser utilizado favorecen el desarrollo de las habilidades en los estudiantes, así como en la perfección de las actitudes relacionadas con el conocimiento, su uso permite el cambio constante de métodos y técnicas de enseñanza- aprendizaje. Además promueve la estimulación de los sentidos y la imaginación, dando paso al aprendizaje significativo.

Es importante señalar que para la realización de este trabajo se contó con un equipo de cuatro estudiantes pertenecientes a la Unidad Educativa “Huayna Cápac”, para lo cual se analizó las necesidades de los consumidores, de acuerdo a sus opiniones se decidió la elaboración de juegos y materiales didácticos.

La creación de la Empresa inicialmente tomará el nombre de “JDM S.A.” - Juegos Didácticos de Madera y otros materiales Sociedad Anónima, permitirá solventar las necesidades personales con la finalidad de ayudar al estudiante y complementariamente obtener ingresos económicos, partiendo de la iniciativa de la asignatura de Emprendimiento y el apoyo de docentes, autoridades de la institución y el Programa Aprender a Emprender.

5.1.2.1. Situación Inicial

La relación materiales didácticos con la educación, siempre ha existido, desde hace muchos años atrás, pero la realidad es que no se le ha brindado la importancia que requiere en el proceso de enseñanza, se lo ha tomado únicamente como un simple juego, el docente muy poco se ha preocupado en investigar su relación con las diferentes áreas del saber, con el desarrollo de habilidades en búsqueda de alcanzar un aprendizaje significativo.

En los últimos tiempos, con la transformación de la educación en nuestro país, los materiales y juegos didácticos contruidos ya sean de madera, alambre o tela, están alcanzando una gran importancia, por la viabilidad que permite al estudiante tener una mejora en su aprendizaje, de allí la importancia de generar este proyecto.

5.1.2.2. Ubicación Geográfica.

Parroquia: Huachi Loreto

Sector: Bellavista

Dirección: Calles Pichincha Alta y Rumiñahui.

5.1.2.3. Área del Proyecto

El proyecto se enmarcara en el área educativa, pues está dirigida especialmente a la población estudiantil.

5.1.2.4. Beneficiarios del Proyecto

Los beneficiarios directos constituyen los estudiantes, sean niños o adolescentes y los maestros, actores fundamentales de la educación.

Los beneficiarios indirectos son los padres de familia, quienes tendrán la oportunidad de ver en sus hijos, no solo un progreso intelectual, sino económico.

5.1.2.5. Tiempo de Ejecución del Proyecto.

El proyecto fue desarrollado en el año 2014, en la Unidad Educativa "Huayna Cápac".

5.1.2.6. Costo Total del Proyecto.

\$32.200 dólares

5.1.2.7. Características socio – económicas del área donde se desarrolla el proyecto

El proyecto se desarrolla en la provincia de Tungurahua, la misma que se caracteriza por ser comercial y muy activa en los negocios, la población tiene como característica especial de ser pujante y habida de emprender en actividades económicas.

La población a quien está dirigida el proyecto son los estudiantes, sus posibilidades económicas dependen de los padres, por lo tanto, si consideramos que finalmente son ellos quienes adquieran el producto, es importante fortalecer y acentuar el trabajo en este aspecto.

5.1.3. Plan de Vialidad

5.1.3.1. Estudio de Mercado.

Oferta.

La empresa se encargará de la distribución de todo tipo de materiales y juegos didácticos elaborados a base de madera, alambre galvanizado y tela como:

- Conteo de Figuras.
- Cuadro Mágico
- Cubo Mágico
- Damas Chinas
- Dominó
- Laberinto
- Pentomino.
- Series Gráficas

- Series Numéricas
- Solitario
- Sudoku
- Torre de Hanói
- Tres en Línea
- Rompecabezas
- Colección de Trajes Típicos de las Culturas
- Maqueta de Trajes Típicos

Demanda

Los productos que elabora la empresa están dirigidos para estudiantes, maestros y público en general de nuestro país principalmente de la provincia de Tungurahua, para establecer la demanda se aplicó una encuesta dirigida a la población civil, con el objeto de determinar el grado de aceptación de los materiales didácticos.

Misión

Es una empresa dedicada a la producción de materiales y juegos didácticos, que busca desarrollar su capacidad y habilidad en niños y jóvenes, dándoles la oportunidad de jugar y participar de forma activa en la educación de sus hijos.

Visión

Ser reconocida a nivel nacional como una de las empresas con mayor proyección dentro del campo de los juegos didácticos, líder en desarrollo y habilidades mentales, mediante la implementación de talento humano altamente capacitado y motivado, siendo nuestra razón de ser el compromiso que hemos adquirido con nuestros clientes.

Valores Corporativos

Los valores corporativos que perseguimos son:

Honestidad

Confianza

Respeto a los demás

Excelencia en logros de objetivos

Actitud positiva

Análisis FODA

Tabla 12: Análisis FODA

FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none">– Equipo de trabajo consolidado.– Recursos financieros adecuados.– Buena administración– Bajos costos en la elaboración.– Creación de nuevos juegos– Productos de alta calidad	<ul style="list-style-type: none">– Apertura en otros mercados– Posibilidad de capacitaciones– Apoyo de entidades financieras– Créditos de financiamiento a largo plazo
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none">– Poco conocimiento de los juegos didácticos.– Falta de profesionales en el área.– Ausencia de promoción.– Falta de personal capacitado en el área de diseño.– Maquinarias incompletas para realizar los juegos didácticos.	<ul style="list-style-type: none">– Competencia.– Escasez de proveedores de materia prima.– Clientes exigentes.– Cambios en los aspectos políticos y jurídicos del país.

Elaborado por: Criollo, P (2015)

Objetivos.

Objetivo General.

Elaborar materiales y juegos didácticos a base de madera, alambre galvanizado y tela, para fomentar el desarrollo del pensamiento en las áreas de Lógica Matemática y Estudios Sociales.

Objetivos Específicos.

- Seleccionar los juegos didácticos, de acuerdo al nivel de aceptación de la población civil.
- Definir los materiales para su elaboración, en consideración del costo final del producto.
- Construir las muestras de los juegos didácticos para su comercialización.

Población y Muestra

La empresa JDM S.A. desea ofertar los productos en la ciudad de Ambato que cuenta con una población de 329856 habitantes, datos tomados del INEC que para el cálculo de la muestra se aplicó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N}{(E)^2(N - 1) + 1}$$

n = Representa la muestra

N = Población

E = Margen de error

AMBATO URBANO RURAL

$$n = \frac{329856}{(0,05)^2(329856 - 1) + 1}$$

$$n = \frac{329856}{(0,0025) (329855) + 1}$$

$$n = \frac{329856}{(824,64) + 1}$$

$$n = \frac{329856}{825,64}$$

n = 399 personas

Técnicas e Instrumentos.

La información fue recopilada utilizando la técnica de la Encuesta, la que permite obtener información sobre la situación real de los habitantes, para ello fue importante la utilización del cuestionario.

- Tipo de Información: Primaria
- Técnica de Investigación: Encuestas
- Instrumentos: Cuestionario.

Plan de Recolección de Información

- Señalar la población en estudio
- Elaboración de cuestionarios
- Entrega de cuestionarios
- Aplicación de la encuesta a la población de Ambato

Plan de Procesamiento de la Información

Una vez recopilada la información deseada en las encuestas se realizó el siguiente procedimiento:

- Revisión de la información recopilada
- Tabulación de la información
- Graficación de resultados.
- Interpretación de resultados
- Análisis de resultados

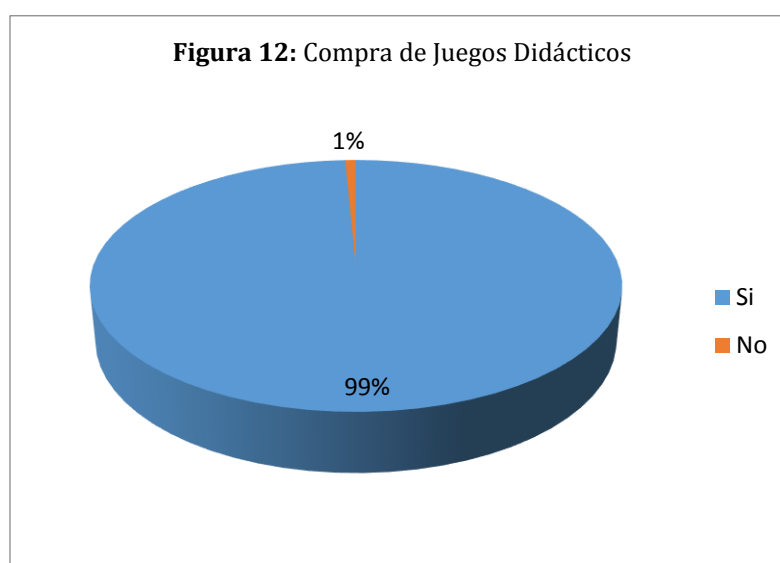
5.1.3.2. Resultados de la Encuesta Aplicada a los Habitantes de la Ciudad de Ambato.

1.- ¿Alguna vez ha comprado materiales y juegos didácticos de Matemática y Estudios Sociales para niños y jóvenes?

Tabla 13: Compra de Juegos Didácticos.

ALTERNATIVAS	No. ENCUESTAS	PORCENTAJE
Si	396	99%
No	3	1%
TOTAL	399	100%

Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)



Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: El 99% de las personas encuestadas manifiestan que sí han comprado juegos didácticos que estimula al pensamiento de los niños y jóvenes, para las áreas de Matemática y Estudios Sociales, en tanto que el 1% mencionan que no lo han comprado.

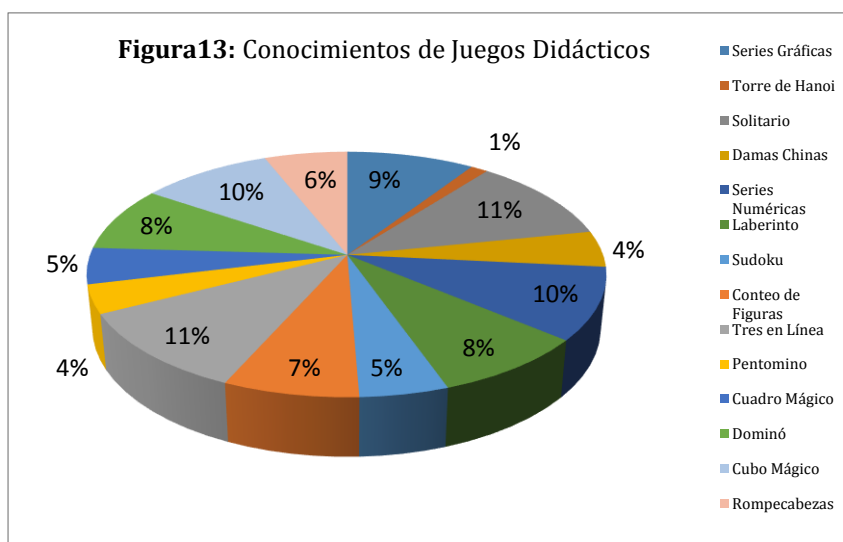
Análisis: Definitivamente la población de la ciudad de Ambato si ha comprado juegos didácticos para el entretenimiento de sus hijos.

2.- ¿Cuáles de estos juegos de lógica matemática conoce usted?

Tabla 14: Conocimiento de Juegos Didácticos

ALTERNATIVAS	No. ENCUESTAS	PORCENTAJE
Series Gráficas	37	9%
Torre de Hanói	5	1%
Solitario	45	11%
Damas Chinas	19	4%
Series Numéricas	38	10%
Laberinto	34	8%
Sudoku	19	5%
Conteo de Figuras	29	7%
Tres en Línea	43	11%
Pentomino	15	4%
Cuadro Mágico	19	5%
Dominó	34	9%
Cubo Mágico	38	10%
Rompecabezas	24	6%
TOTAL	399	100%

Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)



Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: El 1% de las personas, mencionan que conocen el juego didáctico denominado Torre de Hanói, el 4% Pentomino y Damas Chinas, 5% Sudoku y Cuadro Mágico, el 6% los Rompecabezas, el 7% Conteo de Figuras, 8% Laberinto, el 9% Series Gráficas y Dominó, el 10% los juegos Series Numéricas, Cubo Mágico y los juegos que más conocen son Solitario y Tres en Línea con un 11%.

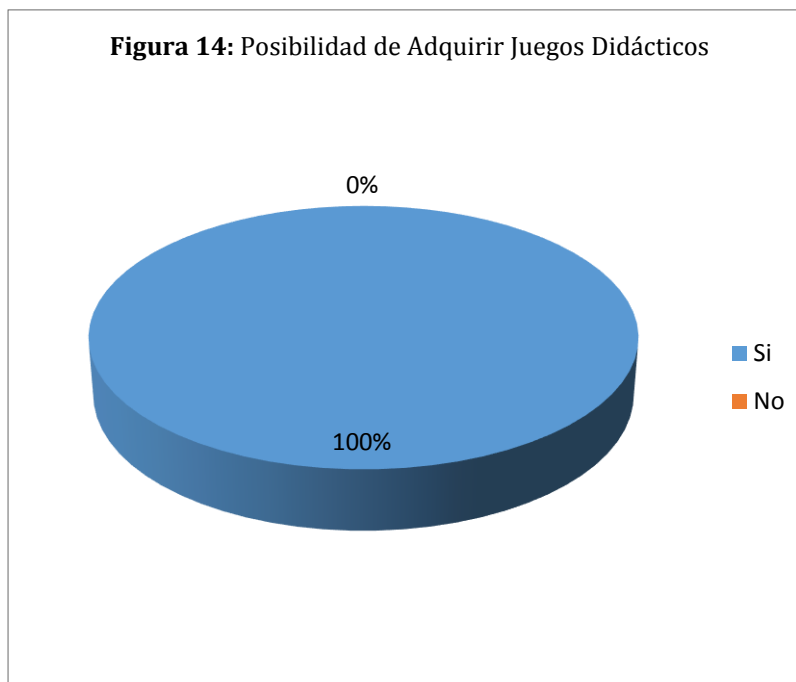
Análisis: El conocimiento de cada uno de los juegos didácticos es mínimo por la población de la ciudad de Ambato, de allí la importancia de fabricarlos para que sirva como una forma de aprendizaje del estudiante.

3.- ¿Le gustaría adquirir juegos didácticos de madera para sus hijos?

Tabla 15: Posibilidad de Adquirir los Juegos Didácticos

ALTERNATIVAS	No. ENCUESTAS	PORCENTAJE
Si	399	100%
No	0	0%
TOTAL	399	100%

Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)



Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: El 100% de la población encuestada manifiestan que sí le gustaría adquirir juegos didácticos de madera, alambre o tela para sus hijos.

Análisis: Por lo visto, la población está ávida de adquirir juegos elaborados de diferentes materiales para desarrollar las habilidades de sus hijos.

4.- ¿Qué juego didáctico de los que se señala a continuación compraría usted?

Tabla 16: Preferencias en Juegos Didácticos

ALTERNATIVAS	No. ENCUESTAS	PORCENTAJE
Series Gráficas	36	9,0%
Torre de Hanói	20	5,0%
Solitario	28	7,0%
Damas Chinas	30	7,5%
Series Numéricas	28	7,0%
Laberinto	30	7,5%
Sudoku	20	5,0%
Conteo de Figuras	28	7,0%
Tres en Línea	36	9,0%
Pentomino	19	4,8%
Cuadro Mágico	36	9,0%
Dominó	30	7,5%
Cubo Mágico	28	7,0%
Rompecabezas	30	7,5%
TOTAL	399	100%

Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)



Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: Los juegos didácticos que mayor aceptación tiene en la ciudad de Ambato son Series Gráficas, Tres en Línea y Cuadro Mágico con el 9%, Damas Chinas, Rompecabezas, Laberinto y Dominó con el 7,5% porque manifiestan que estimulan el pensamiento, en tanto que los juegos Solitario, Series Numéricas, Conteo de Figuras y Cubo Mágico tienen una aceptación del 7%, así como también los juegos Torre de Hanói y Sudoku con el 5%, finalmente Pentomino con el 4,8% de aceptación.

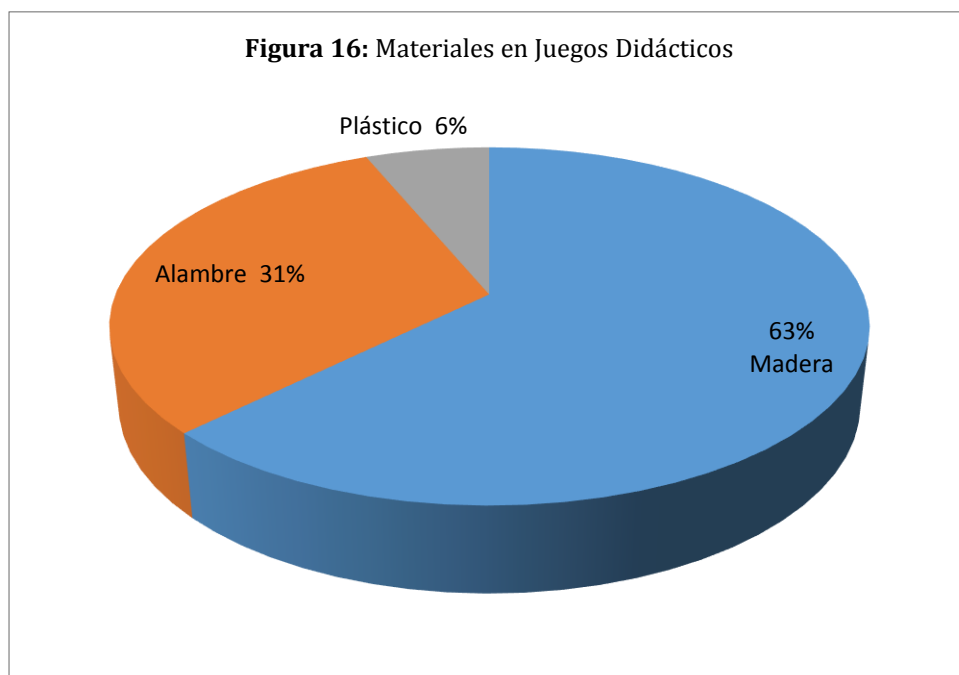
Análisis: De alguna manera todos los juegos tienen un porcentaje aceptable de aceptación, al momento de ser adquiridos, será la calidad con que se realicen y la promoción, las que determine su éxito en cada juego.

5.- ¿Al momento de comprar los juegos didácticos usted prefiere un juego de?

Tabla 17: Selección de Materiales en la compra de Juegos Didácticos

ALTERNATIVAS	No. ENCUESTAS	PORCENTAJE
Madera	250	63%
Alambre	124	31%
Plástico	25	6%
TOTAL	399	100%

Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)



Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: El 63% de los encuestados responden que comprarían juegos didácticos de madera, el 31% juegos didácticos de alambre, y el 6% escogerían juegos didácticos de plásticos.

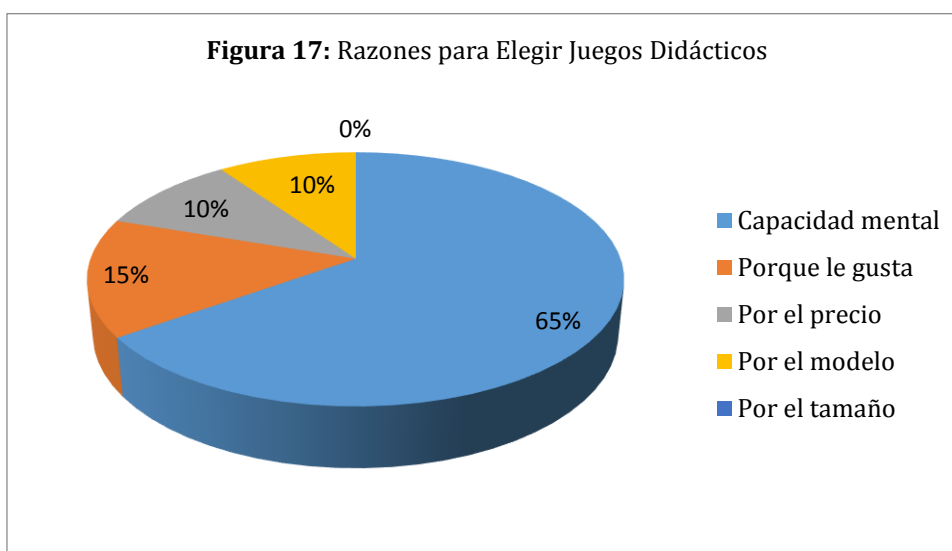
Análisis: Esta clasificación da la pauta, sobre la mayor producción, en qué tipo de material debe realizarse, hasta acentuarse en el mercado.

6.- ¿Por qué motivo usted escogería los juegos de lógica y razonamiento numérico?

Tabla 18: Razones para Elegir Juegos Didácticos

ALTERNATIVAS	No. ENCUESTAS	PORCENTAJE
Capacidad mental	260	65%
Porque le gusta	60	15%
Por el precio	40	10%
Por el modelo	39	10%
Por el tamaño	0	0%
TOTAL	399	100%

Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)



Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: El 65% de las personas mencionan que elegirían los juegos didácticos porque ayudan a desarrollar su capacidad mental, el 15% porque le gusta, el 10% por el precio y por el modelo, finalmente un 0% por el tamaño.

Análisis: Toda actividad que ayude al educando a desarrollar habilidades y/o destrezas será importante y el padre de familia siempre estará dispuesto a adquirirlo.

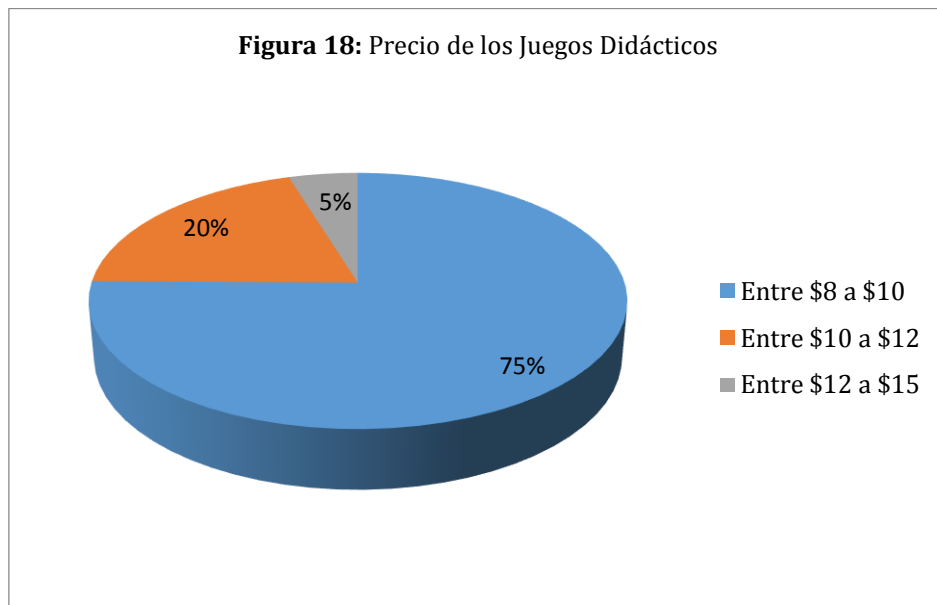
7.- ¿Cuánto pagaría por la compra de un juego didáctico?

Tabla 19: Precio de los Juegos Didácticos

ALTERNATIVAS	No. ENCUESTAS	PORCENTAJE
Entre \$8 a \$10	300	75%
Entre \$10 a \$12	80	20%
Entre \$12 a \$15	19	5%
TOTAL	399	100%

Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 18: Precio de los Juegos Didácticos



Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: El 75% de las personas pagarían por los juegos didácticos entre \$8,00 a \$10,00; el 20% entre \$10,00 a \$12,00; y el 5% entre \$12,00 a \$15,00.

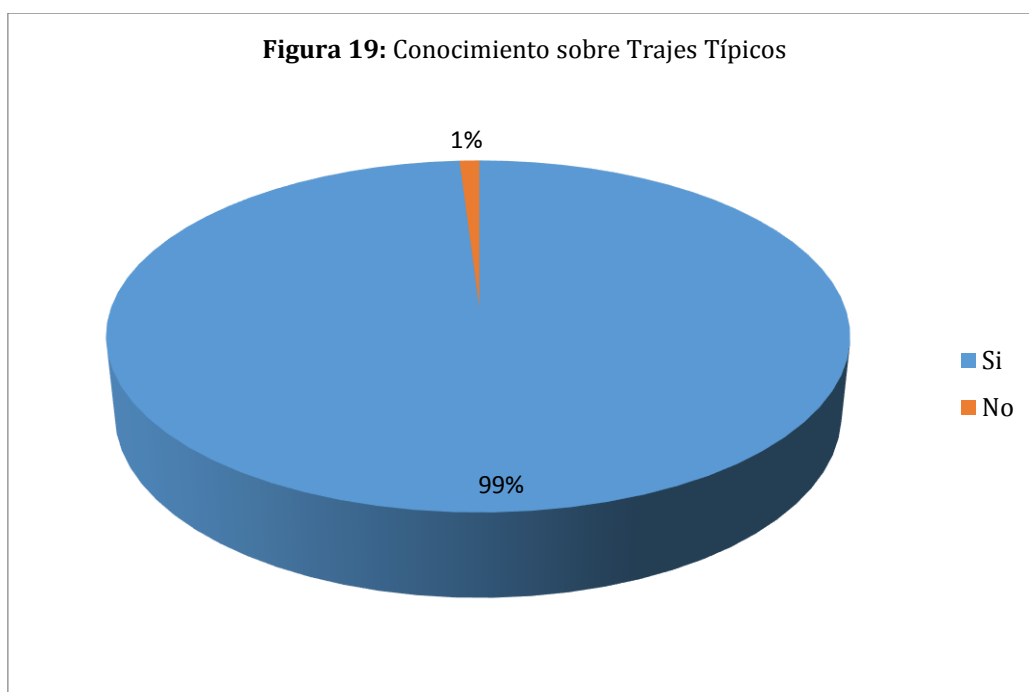
Análisis: Es importante considerar los precios a los que serían puestos a la venta al público, esto permitiría consolidar la empresa en la ciudad de Ambato.

8.- ¿Conoce usted acerca de los trajes típicos de los pueblos y nacionalidades del Ecuador?

Tabla 20: Conocimiento sobre Trajes Típicos

ALTERNATIVAS	No. ENCUESTAS	PORCENTAJE
Si	395	99%
No	4	1%
TOTAL	399	100%

Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)



Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: El 99% de las personas manifiestan que conocen acerca de los trajes típicos de los pueblos y nacionalidades del Ecuador porque lo recibieron en la escuela, mientras que el 1% respondieron que no lo conocen.

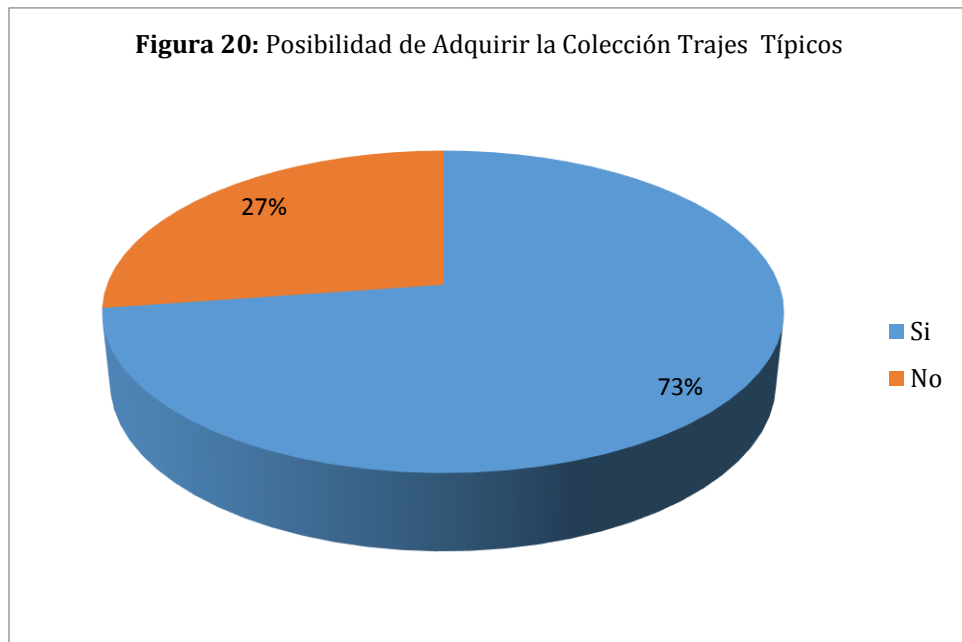
Análisis: La mayor parte de la población si tiene conocimiento de los trajes típicos de allí la importancia para la producción.

9.- ¿Le gustaría adquirir una colección de los trajes típicos de los pueblos y nacionalidades de la Región Andina del Ecuador?

Tabla 21: Posibilidad de Adquirir la Colección de Trajes Típicos

ALTERNATIVAS	No. ENCUESTAS	PORCENTAJE
Si	290	73%
No	109	27%
TOTAL	399	100%

Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)



Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: El 73% de los encuestados señalan que les gustaría adquirir una colección de trajes típicos de los pueblos y nacionalidades del Ecuador y el 27% mencionan que no desearían adquirir la colección.

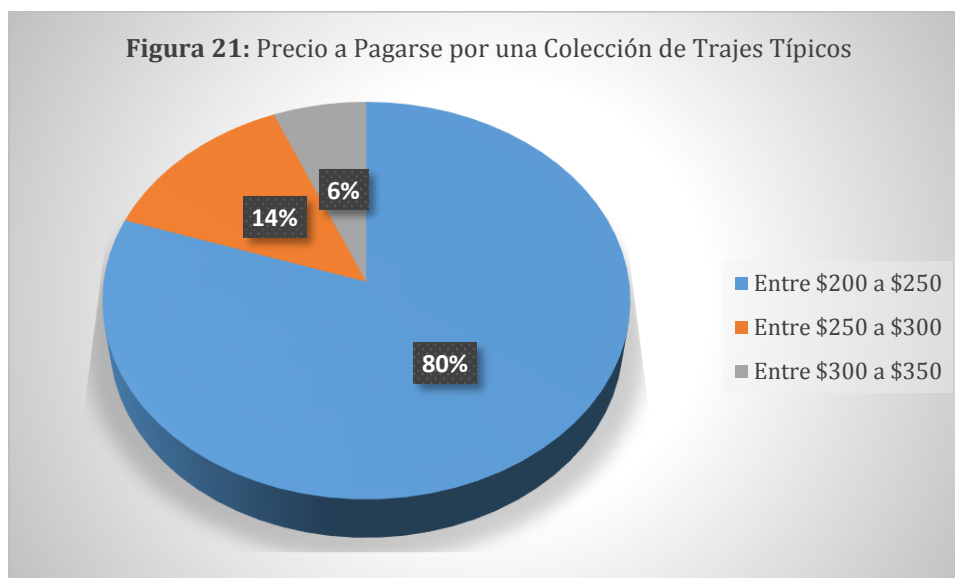
Análisis: La forma y calidad de los productos determinara que los trajes típicos sean adquiridos por la población.

10.- ¿Cuánto pagaría por una colección y maqueta de trajes típicos de los pueblos y nacionalidades de la Región Andina del Ecuador como las que se muestra a continuación?

Tabla 22: Precio a Pagarse por una Colección de Trajes Típicos

ALTERNATIVAS	No. ENCUESTAS	PORCENTAJE
Entre \$200 a \$250	320	80%
Entre \$250 a \$300	54	14%
Entre \$300 a \$350	25	6%
TOTAL	399	100%

Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)



Fuente: Encuesta realizada en la ciudad de Ambato
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Interpretación: El 80% de las personas manifiestan que estarían dispuestos a pagar entre \$200,00 a \$250,00 por la colección y maqueta de los trajes típicos de la Región Andina del Ecuador, el 14% podrían pagar entre \$250,00 a \$300,00; en tanto que el 6% señala que existiría la posibilidad de pagar entre \$300,00 a \$350,00 por la colección y maqueta, la misma que sería de gran utilidad en instituciones educativas.

Análisis: El mercado para la venta de los trajes típicos, tiene que ser selecto, será fundamental realizar una selección para su distribución.

5.1.4. Futura Empresa

5.1.4.1. Denominación de la Empresa

Nuestra empresa se denominará “JDM S.A.” Juegos Didácticos de Madera Sociedad Anónima”, que nace con la idea de fomentar el desarrollo del pensamiento mediante el juego, en niños, jóvenes, estudiantes y adultos ofreciendo productos de calidad como: Sudoku, Damas Chinas, Dominó, Solitario, Rompecabezas entre otros.

5.1.4.2. Logotipo de la Empresa

Figura 22: Logotipo de la Empresa JDM S.A.



Elaborado por: Criollo, P. (2015)

El logotipo de la empresa “JDM S.A.” está representado por:

Las siglas JDM que significa: Juegos Didácticos de Madera.

J D M

En su fondo se divisa los diferentes juegos elaborados por estudiantes del Tercer Año de Bachillerato quienes conformamos nuestra empresa.

Figura 23: Productos que oferta de la Empresa JDM



Elaborado por: Criollo, P. (2015)

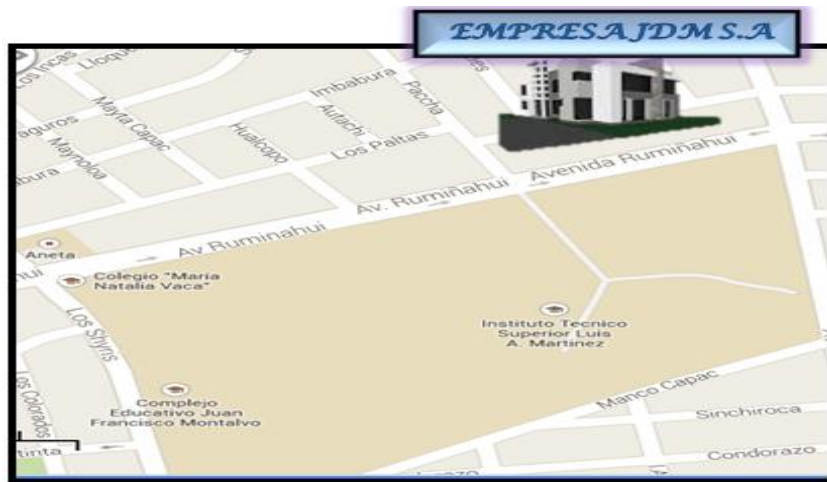
Nuestro Slogan es IMPULSANDO TU CREATIVIDAD, que simboliza la capacidad intelectual a desarrollarse con la ayuda y la orientación de nuestros materiales y juegos didácticos.

IMPULSANDO TU CREATIVIDAD

5.1.4.3. Localización de la Empresa.

La empresa JDM S.A. está ubicada en la Provincia de Tungurahua, cantón Ambato, Parroquia Huachi Loreto, sector Bellavista en las calles Pichincha Alta y Rumiñahui frente al Distrito Educativo Ambato No. 2, que es un lugar estratégico para la venta por existir en aquel sector algunas instituciones educativas que podrían adquirir nuestros productos.

Figura 24: Croquis Empresa JDM S.A.



Fuente: <https://www.inec.google.com.ec/maps/>

5.1.4.4. Productos que va a elaborar la Empresa

Nuestra empresa ofrece los siguientes productos:

Series Gráficas: Están elaborados con material Mdf de 6 líneas, tanto para la base (30cm x 30cm) como para sus divisiones y figuras (3cm x 3cm), a continuación se realizó los gráficos respectivos y se procedió al terminado del producto.

Figura 25: Elaboración de Series Gráficas



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Torre de Hanói: Elaborados con material Mdf de 18 líneas para su base, de 9 líneas para sus discos y listones de madera cada una de 6 cm, para posteriormente proceder a pegarlos utilizando la goma.

Figura 26: Elaboración de Torre de Hanói



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Solitario: El siguiente juego está elaborado con material Mdf de 18 líneas para la base (25 cm x 25 cm), que luego haberlo cortado realizamos los hoyos de acuerdo a las medidas tomadas.

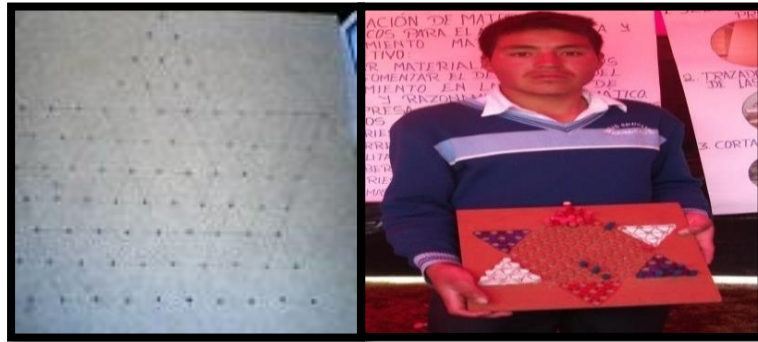
Figura 27: Elaboración de Solitario



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Damas Chinas: En este juego se utilizó material Mdf de 12 líneas para elaborar la base (30 cm x 30 cm), después se trazó una estrella de seis puntas, la misma que se dividió en partes iguales y se unió los puntos, luego se procedió hacer hoyos con el taladro, finalmente se cortó listones pequeños para sus piezas.

Figura 28: Elaboración de Damas Chinas



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Series Numéricas: Están elaborados con material Mdf de 6 líneas, tanto para la base (30cm x 30cm) como para sus divisiones y figuras (3cm x 3cm), a continuación se realizó los números correspondientes y se procedió al terminado del producto.

Figura 29: Elaboración de Series Numéricas



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Laberinto: El primer paso es diseñar las plantillas, el cual utilizaremos para hacer los canales en el Mdf de 15 líneas con la máquina tupí, finalmente realizaremos los acabados necesarios.

Figura 30: Elaboración de Laberinto



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tres en Línea: Este juego se elabora con material Mdf de 18 líneas (15 cm x 15 cm), luego efectuamos los trazos en cuadrados de acuerdo al tamaño del juego que separa a continuación realizar los hoyos en ella, donde van los listones de 2cm.

Figura 31: Elaboración de Tres en Línea



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Sudoku: Se elabora con material Mdf de 6 líneas (40 cm x 40 cm) para la base y de 12 líneas para los números, luego se realiza 81 divisiones de 4cm x 4cm donde se procede a pegar las tiras, posteriormente trazamos los números y damos los acabados finales.

Figura 32: Elaboración de Sudoku



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Pentomino: Elaborado a base de madera de ciprés (tablón) la misma que cortamos de acuerdo a las medidas diseñadas formando así las figuras, para después pegar las tiras en el contorno de juego.

Figura 33: Elaboración de Pentomino



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Conteo de Figuras: Para crear este juego en necesario material Mdf de 6 líneas para la base (35cm x 35cm) y de 9 líneas para los números (4 cm x 4 cm), se realiza los gráficos de acuerdo a las figuras que se va a elaborar, se pega las tiras en las divisiones y da los acabados.

Figura 34: Elaboración de Conteo de Figuras



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Cuadro Mágico: Para su elaboración utilizamos materiales Mdf de 6 líneas para la base, de 9 líneas para las fichas, a continuación realizamos las divisiones para pegar sobre ellas las tiras y graficamos los números en las fichas.

Figura 35: Elaboración de Cuadro Mágico



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Cubo Mágico: Se elabora a base de madera de ciprés (tablón), la misma que cortamos en diferentes formas de acuerdo al diseño, posteriormente cada una de las piezas pegamos para dar el acabado final.

Figura 36: Elaboración de Cubo Mágico.



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Dominó. En este juego se utiliza materiales Mdf de 3 líneas en la que trazamos 28 fichas para luego cortarlos, finalmente graficamos los círculos y pintamos.

Figura 37: Elaboración de Dominó



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Rompecabezas: Se elabora con el alambre galvanizado No. 12, para ello diseñamos la figura a realizarse en la madera, sobre el cual colocamos clavos para luego ir formando las diferentes figuras en ella con la pinza redonda, finalmente con la pinza plana procedemos a enderezar las figuras elaboradas.

Figura 38: Elaboración de Rompecabezas



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Colección de Trajes Típicos: Como material didáctico para el área de Estudios Sociales nuestra empresa ofrece una colección de trajes típicos de los pueblos y nacionalidades de la Región Andina del Ecuador en la que tenemos:

Trajes de Mujer: La colección se elabora con tela licra blanca para los sombreros, mullos e hilo para las wallkas, orejeras y manillas, tela paño para las baetas y anacos, seda para las blusas, cinta multicolor para las fajas, micro poroso para las alpargatas.

Figura 39: Elaboración de Colección de Trajes de Mujer



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Trajes del Hombre: Para su elaboración se utiliza tela licra blanca para los sombreros, casimir para pantalones, cron para camisas, lana de borrego para los ponchos, cinta multicolor para las fajas, micro poroso para las alpargatas.

Figura 40: Elaboración de Colección de Trajes de Hombres



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Maquetas: Muestra la ubicación de los pueblos de la Región Andina del Ecuador, para su elaboración se utiliza material Mdf de 4 líneas para la base y para realizar cada una de las representaciones de los pueblos, aserrín para delimitar las provincias y regiones del Ecuador.

Figura 41: Elaboración de Maqueta de la Región Andina del Ecuador



Fuente: Taller de la Unidad Educativa Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

5.1.4.5. Diferenciación de la Competencia.

- Nuestra empresa se diferencia de la competencia por:
- Excelente atención al cliente
- Permite la devolución del producto por mala fabricación.
- Diferentes formas de pagos
- Promoción en los productos al por mayor
- Precio cómodos al alcance del público
- Entrega a domicilio por compras superiores a 100 unidades.

5.1.4.6. Costos de los Productos que Oferta la Empresa

Tabla 23: Costos de Producción 1

COSTO DE PRODUCCIÓN	CONTEO DE FIGURAS	CUADRO MÁGICO	CUBO MÁGICO	DAMAS CHINAS	DOMINÓ	LABERINTO	PENTOMINO	SERIES GRÁFICAS
Materia Prima	958,50	661,00	412,31	1032,38	407,00	693,14	902,25	810,50
Mano de Obra Directa	147,55	147,55	147,55	147,55	147,55	147,55	147,55	147,55
Costos Indirectos de Fabricación	15,08	15,08	15,08	15,08	15,08	15,08	15,08	15,08
(=) Costos Variables	1121,13	823,63	574,94	1195,01	569,63	855,77	1064,88	973,13
(+) Costos Fijos	100,53	100,53	100,53	100,53	100,53	100,53	100,53	100,53
(=) COSTO TOTAL	1221,66	924,16	675,47	1295,54	670,16	956,31	1165,41	1073,66
Porcentaje de Utilidad (%)	22,80%	19%	33,30%	31,20%	40,40%	15,00%	15,80%	30,40%
Utilidad (\$)	278,54	175,59	224,93	404,21	270,75	143,45	184,14	326,39
Precio Total	1500,20	1099,75	900,41	1699,75	940,91	1099,75	1349,55	1400,06
Unidades	200	200	150	200	200	200	180	200
PRECIO UNITARIO	7,50	5,50	6,00	8,50	4,70	5,50	7,50	7,00

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 24: Costos de Producción 2

COSTO DE PRODUCCIÓN	SERIES NÚMERICAS	SOLITARIO	SUDOKU	TORRE DE HANOI	TRES EN LINEA	ROMPECABEZAS	TRAJES TÍPICOS	MAQUETA
Materia Prima	461,63	1084,81	1600,00	1168,81	915,83	77,00	1940,25	1170,75
Mano De Obra Directa	147,55	147,55	147,55	147,55	147,55	147,55	147,55	147,55
Costos Indirectos De Fabricación	15,08	15,08	15,08	15,08	15,08	11,08	15,08	15,08
(=) Costos Variables	624,25	1247,44	1762,63	1331,44	1078,46	235,63	2102,88	1333,38
(+) Costos Fijos	100,53	100,53	100,53	100,53	100,53	100,53	100,53	100,53
(=) COSTO TOTAL	724,79	1347,97	1863,16	1431,97	1179,00	336,16	2203,41	1433,91
Porcentaje de Utilidad (%)	44,80%	18,70%	18,10%	11,70%	16,70%	30,00%	25,94%	25,53%
Utilidad (\$)	324,70	252,07	337,23	167,54	196,89	100,85	571,57	366,08
Precio Total	1049,49	1600,04	2200,39	1599,51	1375,89	437,01	2774,98	1799,99
Unidades	150	200	200	200	250	350	15	15
PRECIO UNITARIO	7,00	8,00	11,00	8,00	5,50	1,25	185,00	120,00

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

5.1.4.7. Política de Precios y Plan de Promoción.

Política de Precios

La empresa estableció su política de precios, previo a estudio de mercado, de acuerdo a la competencia del sector y a la satisfacción del cliente es por ello que nuestros precios están al alcance del público.

Plan de Promoción

JDM S.A. en su plan de promoción acordó para todos sus clientes realizar promociones en fechas especiales, descuentos a nuestros clientes preferenciales, así como también en compras al por mayor y al contado.

Además se ofertará nuestros productos en establecimientos educativos, ferias y exposición.

5.1.4.8. Plan de Publicidad y Plan de Relación Pública

Nuestra campaña publicitaria se realizará a través de medios de comunicación como radio e internet, para ello debemos:

- Definir objetivo publicitario
- Identificar el público o mercado objetivo
- Dar a conocer el producto
- Informar sobre las características de un producto.
- Posicionar un lema publicitario
- Redactar el mensaje publicitario
- Persuadir, incentivar, estimular o motivar la compra del producto
- Definir medios o canales publicitarios
- Establecer el presupuesto
- Lanzar la campaña publicitaria

Publicidad en Radio.

- Nombre: Radio Panamericana
- Alcance: Provincias de Tungurahua, Cotopaxi, Chimborazo
- Tiempo de publicidad: un año
- Valor: \$150 más IVA al mes
- Sección: publicitarios
- Número de cuñas: 5 cuñas comerciales darías

Atención radio audiencia de la ciudad de Ambato, en nuestro sector abrió las puertas al público la Empresa JDM S.A, dedicada a la fabricación y venta de materiales y juegos didácticos para las áreas de Estudios Sociales y Lógica Matemática ofrecemos: Series Gráficas, Series Numéricas, Sudoku, Dominó, Torre de Hanói, Rompecabezas con diferentes diseños, colección y maquetas de trajes típicos de los Pueblos y Nacionalidades del Ecuador entre otros.

Estamos ubicados en Parroquia de Huachi Loreto, sector Bellavista en las calles Pichincha Alta y Rumiñahui frente al Distrito Educativo Ambato No. 2.

Gerente Propietario

Sr. Fernando Lluay

Contactos: 032859701

Celular: 0990645237

Publicidad en Internet.

Figura 42: Publicidad de la Empresa JDM

Empresa JDM
Impulsando tu creatividad

OFRECEMOS MATERIALES Y JUEGOS DIDÁCTICOS COMO:

- SUDOKU
- PENTOMINO
- SERIES GRÁFICAS
- SOLITARIO
- CONTEO DE FIGURAS
- DOMINÓ
- CUADRO MAGICO
- TORRE DE HANOI
- RONPECABEZAS
- DAMAS CHINAS
- COLECCIÓN DE TRAJES TÍPICOS

Dirección: Av. Pichincha Alta y Rumiñahui frente al Distrito Educativo Ambato 2.
Contacto: 0990645237
Email : jdm@gmail.com

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

5.1.4.9. Forma Jurídica que Adoptará la Empresa

La empresa tendrá la siguiente forma jurídica que es tomada de [40], la cual consta en el empresa modelo, que podrá ser aplicada en cualquier proyecto, como se muestra a continuación

SEÑOR NOTARIO:

En el registro de escritura pública a su digno cargo, sírvase insertar una por la cual conste la constitución de una sociedad anónima, que se otorga al tenor de las siguientes cláusulas:

CLAUSULA PRIMERA: INTERVINIENTES.- Concurren a la celebración de este contrato, y manifiestan su expresa voluntad de constituir la compañía, los señores: Ana Lucía Caiza Chalus, Ruben Dario Iza Toalombo, Luís Fernando Lluay Tocalema, William Anibal Pomaquiza Chalus. Todos por sus propios derechos, mayores de edad, de nacionalidad ecuatoriana, con domicilio en esta ciudad de Ambato.

CLAUSULA SEGUNDA.- La Compañía que se constituye mediante este contrato se registrará por las disposiciones de la Ley de Compañías, las normas del derecho positivo ecuatoriano que le fueren aplicables, y por los estatutos sociales que se insertan a continuación:

ESTATUTOS DE LA COMPAÑÍA ANONIMA DENOMINADA Empresa Industrial JDM S.A.

CAPITULO PRIMERO: DENOMINACION, FINALIDAD, DURACION Y DOMICILIO: ARTÍCULO

PRIMERO.- Constituyese en esta ciudad, la compañía que se denominará Empresa Industrial JDM S.A., la misma que se registrará por las Leyes del Ecuador, los presentes estatutos y los reglamentos que se expidieren.

ARTÍCULO SEGUNDO.- La compañía tendrá por objeto dedicarse a la Elaboración de Materiales y Juegos Didácticos para las Áreas de Lógica Matemática y Estudios Sociales. Para el fiel cumplimiento de su objeto social la compañía podrá ejecutar toda clase actos y contratos permitidos por las Leyes ecuatorianas y que tengan relación con su objeto social.

ARTÍCULO TERCERO: PLAZO.- El plazo de duración de la compañía es de 000 años, que se contarán a partir de la fecha de inscripción de ésta escritura en el Registro Mercantil, el mismo que podrá ser prorrogado o disminuido por resolución de la Junta General de Accionistas.

ARTÍCULO CUARTO: DOMICILIO.- El domicilio principal de la compañía será la ciudad de Ambato, Provincia del Tungurahua, República del Ecuador, pudiendo establecer agencias, sucursales y oficinas en cualquier lugar del país y en el exterior, previo acuerdo o resolución de la Junta General de Accionistas.

CAPITULO SEGUNDO: DEL CAPITAL

ARTÍCULO QUINTO.- Capital Autorizado y Suscrito.- El capital de la compañía será VEINTE MIL DOLARES AMERICANOS (\$20.000,00) dividido en 2000 acciones ordinarias y nominativas de 10 DOLARES cada una.

ARTÍCULO SEXTO: EMISION DE ACCIONES.- Las acciones estarán numeradas del 001 al 2000 inclusive. Cada acción es indivisible y da derecho a voto en proporción a su valor pagado, en las

juntas generales, en consecuencia cada acción liberada da derecho a un voto, en dichas juntas. La compañía no emitirá los títulos definitivos de las acciones mientras éstas no estén totalmente pagadas, entretanto, sólo entregará a los accionistas certificados provisionales. Los títulos y certificados llevarán las firmas del Presidente Ejecutivo y Gerente General y se extenderán en talonarios correlativamente numerados. Entregado el certificado o título al accionista, éste suscribirá el correspondiente talonario.

ARTICULO SEPTIMO: LIBRO DE ACCIONES Y ACCIONISTAS Y TRANSFERENCIAS DE ACCIONES.- Los títulos y certificados se inscribirán en el Libro Acciones y Accionistas, en el que se anotarán las sucesivas transferencias, transmisiones y la constitución de derechos reales y las demás modificaciones que ocurran respecto al derecho sobre acciones. Esta inscripción se efectuará válidamente con la sola firma del representante legal de la compañía, a la presentación y entrega de: a) Una comunicación firmada conjuntamente por el cedente y cesionario o de comunicaciones separadas suscritas por cada uno de ellos, que den a conocer la transferencia; o b) Del título objeto de la cesión, firmado por el cedente y el cesionario. En el caso de acciones inscritas en una Bolsa de Valores o inmovilizadas en el Depósito Centralizado de Compensación y Liquidación de Valores, la inscripción en el libro de acciones y accionistas será efectuada por el depósito centralizado con la sola presentación del formulario de cesión firmado por la casa de valores que actúa como agente. El depósito centralizado mantendrá los archivos y registros de las transferencias y notificará trimestralmente a la compañía, para lo cual llevará el libro de acciones y accionistas y la nómina de sus accionistas. Además por solicitud hecha por la compañía le notificará a éstas esos particulares en un período no mayor de tres días.

ARTICULO OCTAVO: PERDIDA DE ACCIONES.- Si Una acción contenida en un Certificado Provisional o Título se extraviare, deteriore o destruyere, la compañía podrá anularlo previa publicación efectuada por tres días consecutivos en uno de los periódicos de mayor circulación en el domicilio de la misma. Una vez transcurridos treinta días a partir de la fecha de la última publicación, se procederá a la anulación del certificado provisional o título, debiéndose conferir uno nuevo al accionista. La anulación extinguirá todos los derechos inherentes al título o certificado anulado. Las acciones, sus traspasos, enajenaciones y gravámenes, se anotarán en el Libro de Acciones y Accionistas.

ARTÍCULO NOVENO: DERECHO DE PREFERENCIA.- En la suscripción de nuevas acciones por aumento de capital se preferirá a los accionistas existentes en la compañía en proporción a sus acciones.

CAPÍTULO TERCERO: DE LA JUNTA GENERAL DE ACCIONISTA.

ARTÍCULO DÉCIMO.- El gobierno de la compañía corresponde a la Junta General que constituye su órgano supremo. La administración de la compañía se ejecutará a través del Presidente Ejecutivo, el Gerente General, quienes tendrán atribuciones que les señala el presente estatuto.

ARTÍCULO DÉCIMO PRIMERO: CONVOCATORIAS A JUNTA GENERAL DE ACCIONISTAS.- Las convocatorias a Junta General de Accionistas las efectuará el Gerente General o el Presidente Ejecutivo o quién haga sus veces, por la prensa, en uno de los periódicos de mayor circulación en el domicilio principal de la compañía, y con ocho días de anticipación, por lo menos, al fijado para la reunión. Las convocatorias deberán expresar el lugar, día, hora y objeto de la reunión. El comisario será siempre convocado especial e individualmente para las sesiones de Junta General, pero su inasistencia no será causa de diferimiento de la reunión.

ARTÍCULO DÉCIMO SEGUNDO : JUNTA GENERAL UNIVERSAL .- Las Juntas Generales podrá realizarse sin convocatoria previa, si se hallare presente la totalidad del capital social pagado, de acuerdo a lo que dispone la Ley de Compañías en su artículo doscientos treinta y ocho. Los accionistas podrán concurrir a las juntas generales por medio de representantes acreditados mediante carta-poder. Los administradores y comisarios no podrá ser representante de los accionistas.

ARTÍCULO DÉCIMO TERCERO: QUÓRUM DE INSTALACIÓN.- Para constituir quórum en una Junta General, se requiere, en primera convocatoria, la concurrencia de por lo menos la mitad del capital pagado, de no conseguirlo, se hará una segunda convocatoria, la misma que contendrá la advertencia de que habrá quórum con el número de accionista que concurren.

ARTÍCULO DÉCIMO CUARTO: QUÓRUM ESPECIAL DE INSTALACIÓN.- Para que la Junta General Ordinaria o Extraordinaria pueda acordar válidamente el aumento o disminución del capital, la transformación, fusión, disolución anticipada, la reactivación, liquidación, convalidación; y, en general cualquier modificación al estatuto social, habrá de concurrir a ella la mitad del capital pagado. En segunda convocatoria bastará la representación de la tercera parte del capital pagado. Si luego de la segunda convocatoria no hubiere el quórum requerido, se procederá a efectuar una tercera convocatoria, la que no podrá demorar más de sesenta días contados a partir de la fecha fijada para la primera reunión ni modificar el objeto de ésta. La junta general así convocada se constituirá con el número de accionistas presentes, para resolver uno o más de los puntos antes mencionados, debiendo expresar estos particulares en la convocatoria que se haga.

ARTÍCULO DÉCIMO QUINTO: JUNTA GENERAL ORDINARIA.- La Junta General Ordinaria se reunirá ordinariamente una vez al año, dentro de los tres meses posteriores a la finalización del

ejercicio económico de la compañía. En las juntas generales ordinarias, luego de verificar el quórum, se dará lectura y discusión de los informes del administrador y comisario. Luego se conocerá y aprobará el balance general y el estado de pérdidas y ganancias y se discutirá sobre el reparto de utilidades líquidas, constitución de reservas, proposiciones de los accionistas; y, por último se efectuarán las elecciones si es que corresponden hacerlas en ese período según los estatutos.

ARTÍCULO DÉCIMO SEXTO : JUNTA GENERAL EXTRAORDINARIA .- La Junta General Extraordinaria se reunirá extraordinariamente en cualquier tiempo previa convocatoria del Gerente General o Presidente Ejecutivo, o quién haga sus veces, por su iniciativa o a pedido de un número de accionistas que represente por lo menos el veinticinco por ciento del capital social. Las convocatorias deberán ser hechas en la misma forma que las ordinarias.

ARTÍCULO DÉCIMO SÉPTIMO: QUÓRUM DECISORIO.- Todos los acuerdo y resoluciones de la junta general se tomarán por SIMPLE MAYORIA de votos en relación al capital pagado concurrente a la reunión, salvo aquellos casos en que la Ley o éstos estatutos exigieren una mayor proporción. Las resoluciones de la junta general son obligatorias para todos los accionistas.

ARTÍCULO DÉCIMO OCTAVO: DESARROLLO Y ACTAS DE LA JUNTA GENERAL.- Presidirá las juntas general el Presidente Ejecutivo y actuará como secretario el Gerente General, pudiendo nombrarse, si fuere necesario un presidente de la sesión y/o un secretario ad-hoc. En las Juntas Generales se tratarán los asuntos que específicamente se hayan puntualizado en la convocatoria. Al terminarse la junta general ordinaria o extraordinaria, se concederá un receso para que el Gerente General, actuando como secretario, y si no estuviere presente, el secretario ad-hoc designado, redacte un acta-resumen de las resoluciones o acuerdos tomados con el objeto de que dicha acta resumen pueda ser aprobada por la junta general y tales resoluciones o acuerdos entrarán de inmediato en vigencia. Todas las actas de junta general serán firmadas por el presidente y el secretario de la junta y se elaborarán de conformidad con el respectivo reglamento.

ARTÍCULO DÉCIMO NOVENO : ATRIBUCIONES DE LA JUNTA GENERAL .- Son atribuciones de la junta general ordinaria o extraordinaria: a) Elegir al Presidente Ejecutivo, al Gerente General de la compañía, quienes durarán cinco años en el ejercicio de sus funciones pudiendo ser reelegidos indefinidamente; b) Elegir uno o más comisarios quienes durarán dos años en funciones; c) Aprobar los estados financiero, los que deberán ser presentados con el informe del comisario en la forma establecida en el artículo trescientos veintiuno de la Ley de Compañías; d) Resolver acerca de la distribución de los beneficios sociales; e) Acordar el aumento o disminución del capital social de la compañía; f) Autorizar la transferencia, enajenación y gravamen, a cualquier título de los bienes inmuebles de propiedad de la compañía; g) Acordar la disolución o liquidación de la

compañía antes del vencimiento del plazo señalado o del prorrogado, en su caso, de conformidad con la Ley; h) Elegir al liquidador de la compañía; j) Conocer de los asuntos que se sometan a su consideración, de conformidad con los presentes estatutos; y, Resolver los asuntos que le corresponden por la Ley, por los presentes estatutos o reglamentos de la compañía.

CAPÍTULO CUARTO: RÉGIMEN ADMINISTRATIVO Y REPRESENTATIVO DE LA COMPAÑÍA

ARTÍCULO VIGÉSIMO. REPRESENTACION LEGAL.- Corresponde al Gerente General en forma individualmente la representación legal, judicial y extraordinaria de la compañía, quién será reemplazado por el Presidente Ejecutivo en caso de ausencia temporal o impedimento para actuar.

ARTÍCULO VIGÉSIMO PRIMERO: Atribuciones y deberes del Gerente General.- Son atribuciones y deberes del Gerente General, ejercer individualmente, la representación legal, judicial y extraordinaria de la compañía, además, deberá administrar con poder amplio, general y suficiente los establecimientos, empresas, instalaciones y negocios de la compañía, ejecutando a nombre de ella, toda clase de actos y contratos sin más limitaciones que las señaladas en estos estatutos.

ARTÍCULO VIGÉSIMO SEGUNDO : ATRIBUCIONES DEL PRESIDENTE EJECUTIVO .- El Presidente Ejecutivo de la compañía tendrá los siguientes deberes y atribuciones: a) Los deberes y atribuciones que le determine la Junta General de Accionistas; b) Reemplazar en casos de falta, ausencia temporal o impedimento para actuar del Gerente General y únicamente en estos casos representar legal, judicial y extrajudicialmente a la compañía.

ARTÍCULO VIGÉSIMO TERCERO: Atribuciones de los Comisarios.- Son atribuciones y deberes del o los comisarios lo dispuesto en el artículo doscientos setenta y nueve de la Ley de Compañías.

ARTÍCULO VIGÉSIMO CUARTO: Funciones Prorrogadas.- Aunque fenezca el período para el cual fueron elegidos los funcionarios de administración de la compañía, ellos continuarán en sus cargos hasta ser legalmente reemplazados a no ser que hayan transcurridos treinta días desde que presentaron la renuncia.

CAPÍTULO QUINTO. EJERCICIO FISCAL, FONDOS DE RESERVAS Y DISTRIBUCIÓN DE UTILIDADES.

ARTÍCULO VIGÉSIMO QUINTO.- Para efectos fiscales, el ejercicio económico de la compañía comenzará el primero de enero y terminará el treinta y uno de diciembre de cada año.

ARTÍCULO VIGÉSIMO SEXTO: Fondo de Reserva Legal .- De las utilidades líquidas que resulten de cada ejercicio se tomará un porcentaje no menor al diez por ciento, destinado a formar el fondo de reserva legal, hasta que éste alcance por lo menos el cincuenta por ciento del capital. En la misma forma debe ser reintegrado el fondo de reserva legal si éste, después de constituido, resultará disminuido por cualquier causa.

ARTÍCULO VIGÉSIMO SÉPTIMO: Fondo de Reserva Especial.- asimismo, de las utilidades que resulten de cada ejercicio fiscal, la junta general podrá acordar la formación de una Reserva Especial para prever situaciones indecisas o pendientes que pasen en un ejercicio a otro, estableciendo el porcentaje de beneficios destinados a su formación.

ARTÍCULO VIGÉSIMO OCTAVO: Distribución de las Utilidades.- De los beneficios líquidos anuales se deberá asignar por lo menos un cincuenta por ciento para dividendos en favor de los accionistas, salvo resolución unánime en contrario de los accionistas concurrentes a la Junta General. Sin embargo si se hubiesen vendido acciones de la compañía en oferta pública obligatoriamente se repartirá, por lo menos, el treinta por ciento de las utilidades líquidas y realizadas que se obtuvieren en el respectivo ejercicio económico. La distribución de las utilidades a los accionistas se hará en proporción al valor pagado de las acciones. Entre los accionistas sólo podrá repartirse el resultado del beneficio líquido y percibido del balance anual. No podrá pagárseles a los accionistas intereses. Acordada por la junta general la distribución de utilidades, los accionistas adquieren frente a la compañía un derecho de crédito para el cobro de los dividendos que les correspondan. La acción para solicitar el pago de dividendos vencidos prescribe en cinco años.

CAPÍTULO SEXTO.- DISOLUCIÓN Y LIQUIDACIÓN DE LA COMPAÑÍA

ARTÍCULO VIGÉSIMO NOVENO: Disolución y Liquidación.- La compañía se disolverá en los casos previstos en la Ley de Compañías. Para efectos de la liquidación, la junta general nombrará liquidador principal y suplente; y, en caso de que ésta no lo hiciere actuará como tal el Gerente General o quién haga sus veces. La misma junta general fijará el plazo en que debe terminarse la liquidación, las facultades que se conceden al liquidador y la remuneración que debe percibir el mismo.

TERCERA: DE LA SUSCRIPCIÓN Y PAGO DEL CAPITAL.- El capital social de la compañía ha sido suscrito de la siguiente manera: Ana Lucía Caiza Chaluis 500 acciones, Ruben Darío Iza Toalombo 500 acciones, Luis Fernando Lluay Tocalema 500 acciones, William Anibal Pomaquiza Chaluis 500 acciones. Los accionistas fundadores declaran que han pagado cada uno de ellos el 100% del valor de cada acción suscrita en dinero en efectivo. Para constancia de lo anterior se

agrega el Certificado de la cuenta de integración de Capital otorgado por una institución bancaria de la ciudad.

CLAÚSULA CUARTA: TRANSITORIA.- Los Socios fundadores autorizan al abogado Pedro Tisalema, para que realice todas las diligencias y trámite para el legal perfeccionamiento de la presente escritura pública.

Agregue usted señor Notario, las demás cláusulas de estilo para la perfecta validez de este instrumento.

.....
Ab. Pedro Tisalema
Abogado

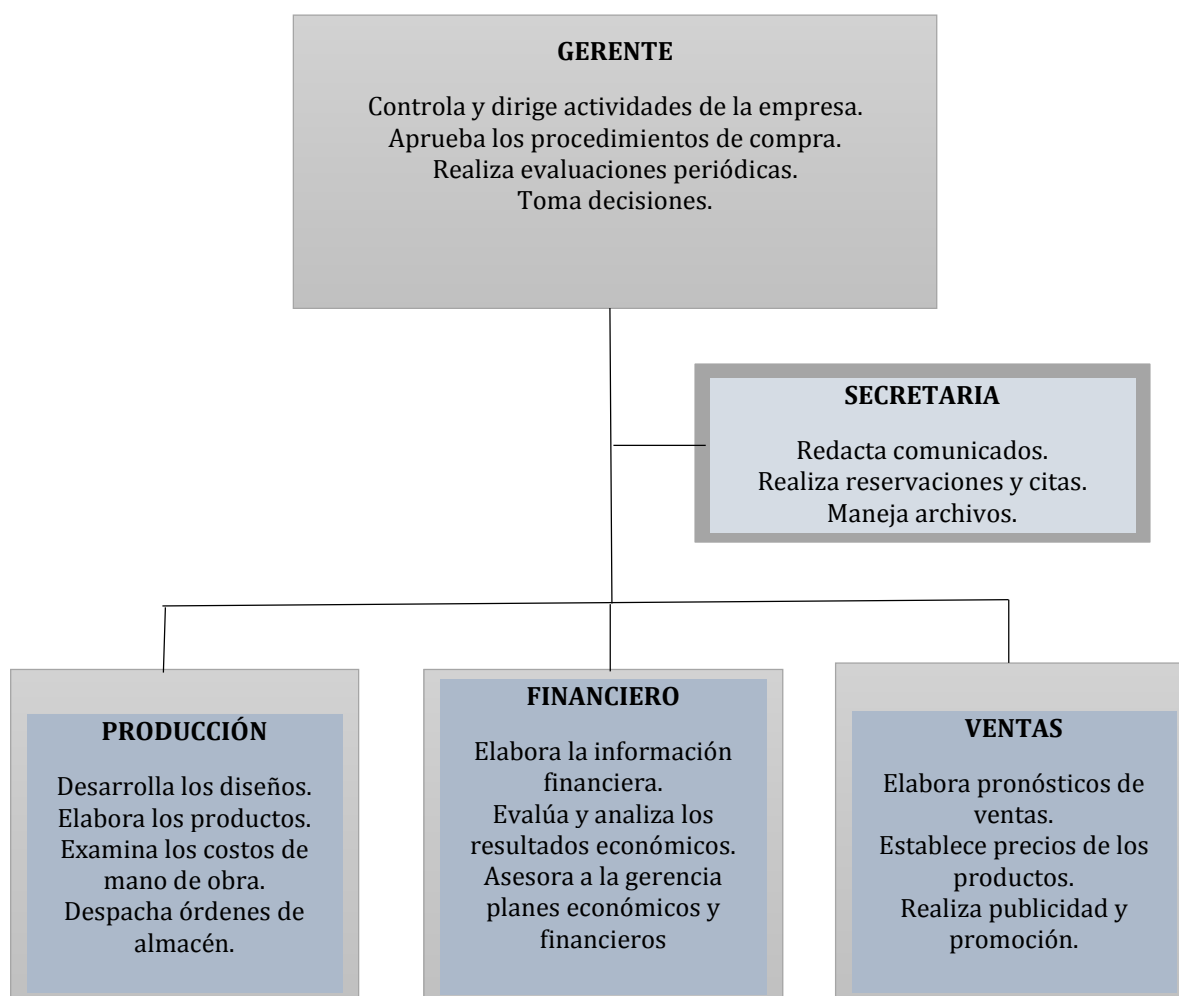
.....
Dr. Fausto Palacios
Notaría Segunda

.....
Sr. Fernando Lluay
Gerente

5.1.4.10. Organización de la Empresa

Organigrama Funcional

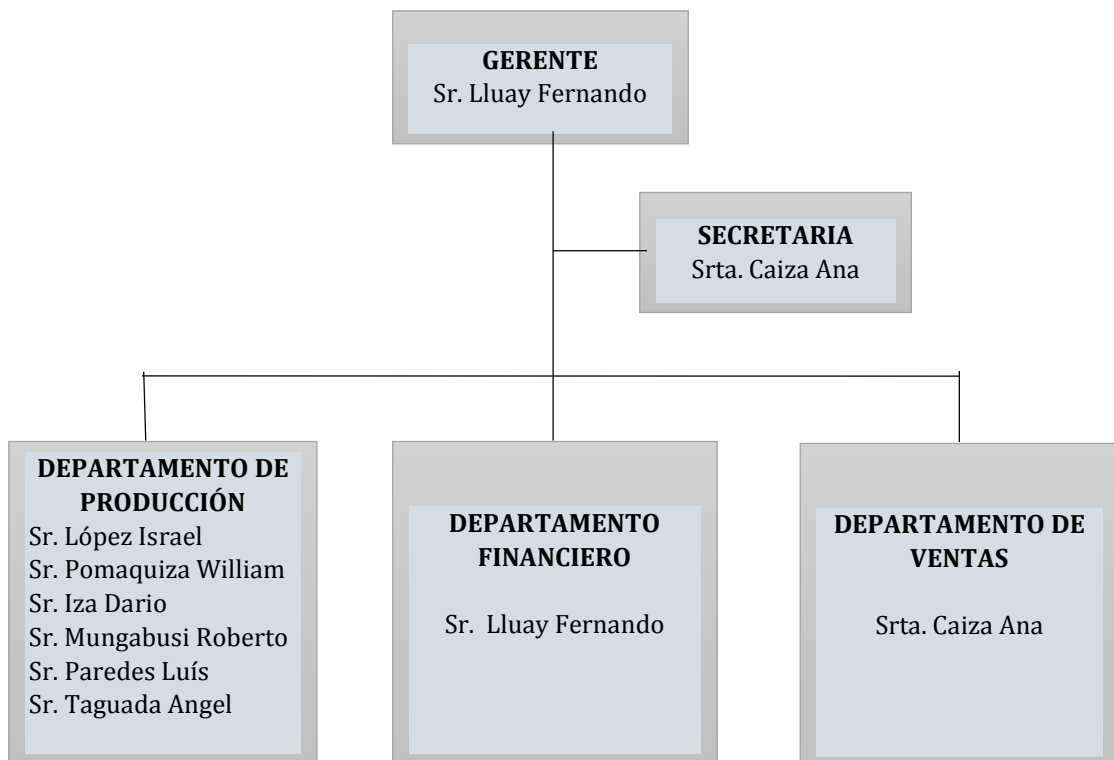
Figura 43: Organigrama Funcional de la Empresa JDM S.A.



Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Organigrama Estructural

Figura 44: Organigrama Estructural de la Empresa JDM



Elaborado por: Criollo, P. (2015)

5.1.5. Previsiones Financieras

5.1.5.1. Plan de Inversión.

Tabla 25: Total Inversión.

Cuentas	Valor	Año 1
Inversión en Circulante		\$ 8.000,00
Caja/Bancos	\$ 8.000,00	
Inversión Activos Fijos		\$ 23.700,00
Equipos informáticos	\$ 1.500,00	
Mobiliario	\$ 1.000,00	
Vehículo	\$ 8.000,00	
Maquinaria	\$ 13.000,00	
Otros	\$200,00	
Inversión Activos Diferidos		\$ 500,00
Gastos de constitución	\$ 200,00	
Gastos de instalación	\$ 300,00	
Total inversión		\$ 32.200,00

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

5.1.5.2. Plan de Financiamiento

Tabla 26: Fuentes de Financiamiento

	FUENTES DE FINANCIAMIENTO	PORCENTAJE
Capital propio	\$ 20.000,00	62%
Préstamos a largo plazo	\$ 12.200,00	38%
Otros		
TOTAL	\$ 32.200,00	100%

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

La empresa financiará el dinero mediante un préstamo a largo plazo de \$12.200,00; con una tasa de interés del 11,83% anual, pagadero mensualmente en cuotas fijas en un plazo de 3 años, lo que significa que el 38% del capital de la empresa corresponde a terceros, en tanto que el 62% son aportaciones de capital propio (accionistas); lo que significa que por cada dólar de inversión de la empresa \$0,38 le pertenece a los acreedores y \$0,62 son recursos propios de la empresa.

5.1.5.3. Gastos Financieros, Depreciaciones y Amortizaciones.

Tabla 27: Gastos Financieros

Gastos Financieros				
Primer Año	Préstamo	% Interés	Interés Anual	Plazo (meses)
Largo Plazo	12.200,00	11,83%	1.443,26	36
Capital Mensual	Interés Mensual	Capital Mensual	Capital Pagado (Año 1)	Saldo del Préstamo
338,89	120,27	459,16	4.066,67	8.133,33

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 28: Depreciación Activos Fijos

DEPRECIACIÓN			
Detalle	Valor Actual	Tiempo	Depreciación Anual
Equipos informáticos	1.500,00	3	\$ 500,00
Mobiliario	1.000,00	10	\$ 100,00
Vehículo	8.000,00	5	\$ 1.600,00
Maquinaria	13.000,00	10	\$ 1.300,00
Otros	200,00	10	\$ 20,00
TOTAL	23.700,00		\$ 3.520,00

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 29: Amortización Activos Diferidos

AMORTIZACIÓN			
Detalle	Valor actual	Tiempo	Amortización Anual
Gastos de constitución	200,00	10	\$ 20,00
Gastos de instalación	300,00	3	\$ 100,00
TOTAL	500,00		\$ 120,00

Elaborado por: Criollo P. (2015)

1.1.5.4. Unidades que se Espera Vender, Costos, Ingresos Anuales y Margen Bruto.

Tabla 30: Cálculo de las unidades, ingresos anuales, costos y margen

Productos Ofertados	Un. Prev. Año 1	Costo	Precio Unit.	P.V.P.	Ingreso	Costo Variable	Margen
Conteo de Figuras	3000	6,11	7,50	8,40	22503,02	18324,93	4178,08
Cuadro Mágico	3400	4,62	5,50	6,16	18695,80	15710,76	2985,04
Cubo Mágico	2800	4,50	6,00	6,72	16807,61	12608,86	4198,75
Damas Chinas	3000	6,48	8,50	9,52	25496,29	19433,15	6063,14
Dominó	3200	3,35	4,70	5,27	15054,52	10722,60	4331,93
Laberinto	3000	4,78	5,50	6,16	16496,26	14344,58	2151,69
Pentomino	2000	6,47	7,50	8,40	14994,97	12949,02	2045,95
Series Gráficas	3400	6,75	7,00	7,84	23800,94	22942,30	858,64
Series Numéricas	3400	4,83	7,00	7,84	23788,48	16428,51	7359,97
Solitario	2800	6,74	8,00	8,96	22400,59	18871,60	3528,99
Sudoku	2500	9,32	11,00	12,32	27504,93	23289,53	4215,40
Torre de Hanói	2400	7,16	8,00	8,96	19194,15	17183,66	2010,49
Tres en Línea	3400	4,72	5,50	6,16	18712,07	16034,34	2677,73
Rompecabezas	3500	0,96	1,25	1,40	4370,11	3361,62	1008,49
Colección de Trajes Típicos	240	146,89	185,00	207,20	44399,64	35254,60	9145,04
Maqueta	200	95,59	120,00	134,40	23999,87	19118,83	4881,04
TOTAL	42240				338219,26	276578,89	61640,38

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

1.1.5.5. Previsiones de Ventas y Costos Variables

Tabla 31: Cálculo de Ventas y Costos Variables

DETALLE	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9	MES 10	MES 11	MES 12	TOTAL
Conteo de Figuras	250	250	250	250	220	220	260	280	270	250	250	250	3.000
Ingresos (\$)	1.875,25	1.875,25	1.875,25	1.875,25	1.650,22	1.650,22	1.950,26	2.100,28	2.025,27	1.875,25	1.875,25	1.875,25	22.503,02
Gastos Variables	1.527,08	1.527,08	1.527,08	1.527,08	1.343,83	1.343,83	1.588,16	1.710,33	1.649,24	1.527,08	1.527,08	1.527,08	18.324,93
Cuadro Mágico	280	300	300	300	300	220	220	220	320	320	320	300	3.400
Ingresos (\$)	1.539,65	1.649,63	1.649,63	1.649,63	1.649,63	1.209,73	1.209,73	1.209,73	1.759,60	1.759,60	1.759,60	1.649,63	18.695,80
Gastos Variables	1.293,83	1.386,24	1.386,24	1.386,24	1.386,24	1.016,58	1.016,58	1.016,58	1.478,66	1.478,66	1.478,66	1.386,24	15.710,76
Cubo Mágico	250	220	210	200	200	200	200	200	280	280	280	280	2.800
Ingresos (\$)	1.500,68	1.320,60	1.260,57	1.200,54	1.200,54	1.200,54	1.200,54	1.200,54	1.680,76	1.680,76	1.680,76	1.680,76	16.807,61
Gastos Variables	1.125,79	990,70	945,66	900,63	900,63	900,63	900,63	900,63	1.260,89	1.260,89	1.260,89	1.260,89	12.608,86
Damas Chinas	240	240	240	240	240	240	240	230	280	280	280	250	3.000
Ingresos (\$)	2.039,70	2.039,70	2.039,70	2.039,70	2.039,70	2.039,70	2.039,70	1.954,72	2.379,65	2.379,65	2.379,65	2.124,69	25.496,29
Gastos Variables	1.554,65	1.554,65	1.554,65	1.554,65	1.554,65	1.554,65	1.554,65	1.489,87	1.813,76	1.813,76	1.813,76	1.619,43	19.433,15
Dominó	220	270	260	300	300	300	300	240	280	230	280	220	3.200
Ingresos (\$)	1.035,00	1.270,23	1.223,18	1.411,36	1.411,36	1.411,36	1.411,36	1.129,09	1.317,27	1.082,04	1.317,27	1.035,00	15.054,52
Gastos Variables	737,18	904,72	871,21	1.005,24	1.005,24	1.005,24	1.005,24	804,19	938,23	770,69	938,23	737,18	10.722,60
Laberinto	250	250	250	200	200	200	200	200	320	320	310	300	3.000
Ingresos (\$)	1.374,69	1.374,69	1.374,69	1.099,75	1.099,75	1.099,75	1.099,75	1.099,75	1.759,60	1.759,60	1.704,61	1.649,63	16.496,26
Gastos Variables	1.195,38	1.195,38	1.195,38	956,31	956,31	956,31	956,31	956,31	1.530,09	1.530,09	1.482,27	1.434,46	14.344,58
Pentomino	150	150	150	140	140	180	170	160	200	200	180	180	2.000
Ingresos (\$)	1.124,62	1.124,62	1.124,62	1.049,65	1.049,65	1.349,55	1.274,57	1.199,60	1.499,50	1.499,50	1.349,55	1.349,55	14.994,97
Gastos Variables	971,18	971,18	971,18	906,43	906,43	1.165,41	1.100,67	1.035,92	1.294,90	1.294,90	1.165,41	1.165,41	12.949,02
Series Gráficas	300	300	300	260	260	270	270	270	270	300	300	300	3.400
Ingresos (\$)	2.100,08	2.100,08	2.100,08	1.820,07	1.820,07	1.890,07	1.890,07	1.890,07	1.890,07	2.100,08	2.100,08	2.100,08	23.800,94
Gastos Variables	2.024,32	2.024,32	2.024,32	1.754,41	1.754,41	1.821,89	1.821,89	1.821,89	1.821,89	2.024,32	2.024,32	2.024,32	22.942,30

DETALLE	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9	MES 10	MES 11	MES 12	TOTAL
Series Numéricas	270	270	260	300	290	280	280	250	300	300	300	300	3.400
Ingresos (\$)	1.889,09	1.889,09	1.819,12	2.098,98	2.029,02	1.959,05	1.959,05	1.749,15	2.098,98	2.098,98	2.098,98	2.098,98	23.788,48
Gastos Variables	1.304,62	1.304,62	1.256,30	1.449,57	1.401,26	1.352,94	1.352,94	1.207,98	1.449,57	1.449,57	1.449,57	1.449,57	16.428,51
Solitario	280	250	180	180	180	180	180	200	300	280	290	300	2.800
Ingresos (\$)	2.240,06	2.000,05	1.440,04	1.440,04	1.440,04	1.440,04	1.440,04	1.600,04	2.400,06	2.240,06	2.320,06	2.400,06	22.400,59
Gastos Variables	1.887,16	1.684,96	1.213,17	1.213,17	1.213,17	1.213,17	1.213,17	1.347,97	2.021,96	1.887,16	1.954,56	2.021,96	18.871,60
Sudoku	200	200	200	200	180	180	230	200	270	240	200	200	2.500
Ingresos (\$)	2.200,39	2.200,39	2.200,39	2.200,39	1.980,36	1.980,36	2.530,45	2.200,39	2.970,53	2.640,47	2.200,39	2.200,39	27.504,93
Gastos Variables	1.863,16	1.863,16	1.863,16	1.863,16	1.676,85	1.676,85	2.142,64	1.863,16	2.515,27	2.235,79	1.863,16	1.863,16	23.289,53
Torre de Hanói	200	180	180	180	180	200	190	180	240	240	230	200	2.400
Ingresos (\$)	1.599,51	1.439,56	1.439,56	1.439,56	1.439,56	1.599,51	1.519,54	1.439,56	1.919,41	1.919,41	1.839,44	1.599,51	19.194,15
Gastos Variables	1.431,97	1.288,77	1.288,77	1.288,77	1.288,77	1.431,97	1.360,37	1.288,77	1.718,37	1.718,37	1.646,77	1.431,97	17.183,66
Tres en Línea	280	300	300	300	260	240	240	240	340	320	300	280	3.400
Ingresos (\$)	1.540,99	1.651,07	1.651,07	1.651,07	1.430,92	1.320,85	1.320,85	1.320,85	1.871,21	1.761,14	1.651,07	1.540,99	18.712,07
Gastos Variables	1.320,47	1.414,79	1.414,79	1.414,79	1.226,16	1.131,84	1.131,84	1.131,84	1.603,43	1.509,11	1.414,79	1.320,47	16.034,34
Rompecabezas	300	300	300	300	300	300	240	240	320	300	300	300	3.500
Ingresos (\$)	374,58	374,58	374,58	374,58	374,58	374,58	299,66	299,66	399,55	374,58	374,58	374,58	4.370,11
Gastos Variables	288,14	288,14	288,14	288,14	288,14	288,14	230,51	230,51	307,35	288,14	288,14	288,14	3.361,62
Colección de Trajes Típicos	20	20	20	20	20	20	15	20	25	20	20	20	240
Ingresos (\$)	3.699,97	3.699,97	3.699,97	3.699,97	3.699,97	3.699,97	2.774,98	3.699,97	4.624,96	3.699,97	3.699,97	3.699,97	44.399,64
Gastos Variables	2.937,88	2.937,88	2.937,88	2.937,88	2.937,88	2.937,88	2.203,41	2.937,88	3.672,35	2.937,88	2.937,88	2.937,88	35.254,60
Maqueta	15	15	15	16	18	18	18	18	18	18	16	15	200
Ingresos (\$)	1.799,99	1.799,99	1.799,99	1.919,99	2.159,99	2.159,99	2.159,99	2.159,99	2.159,99	2.159,99	1.919,99	1.799,99	23.999,87
Gastos Variables	1.433,91	1.433,91	1.433,91	1.529,51	1.720,69	1.720,69	1.720,69	1.720,69	1.720,69	1.720,69	1.529,51	1.433,91	19.118,83
TOTAL INGRESOS	27.934,27	27.809,50	27.072,45	26.970,54	26.475,36	26.385,28	26.080,56	26.253,41	32.756,44	31.031,10	30.271,27	29.179,08	338.219,26
TOTAL GAST. VAR.	22.896,73	22.770,51	22.171,87	21.976,01	21.560,67	21.518,02	21.299,70	21.464,54	26.796,65	25.447,11	24.775,00	23.902,08	276.578,89

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

1.1.5.6. Flujo de Caja

Tabla 32: Flujo de Caja Anual

SALDO INICIAL	8.000												
COBROS	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	MES 7	MES 8	MES 9	MES 10	MES 11	MES 12	TOTAL
Ventas o Servicios	27934,27	27809,50	27072,45	26970,54	26475,36	26385,28	26080,56	26253,41	32756,44	31031,10	30271,27	29179,08	338.219,26
Préstamos a Largo Plazo	13200,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	13.200,00
IVA Cobrado	3352,11	3337,14	3248,69	3236,47	3177,04	3166,23	3129,67	3150,41	3930,77	3723,73	3632,55	3501,49	40.586,31
Aportaciones de Capital	20000,00	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	20.000,00
TOTAL COBROS	64486,38	31146,64	30321,14	30207,01	29652,41	29551,51	29210,23	29403,82	36687,21	34754,84	33903,82	32680,57	412005,58
PAGOS													
Gastos Variables	22896,73	22770,51	22171,87	21976,01	21560,67	21518,02	21299,70	21464,54	26796,65	25447,11	24775,00	23902,08	276.578,89
Inversiones Activos Fijos	24700,00												24.700,00
Inversiones Activos Diferidos	500,00												500,00
Alquileres	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	300,00	3.600,00
Luz, Agua, Teléfono	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	120,00	1.440,00
Materiales de Oficina	120,00			120,00			120,00			120,00			480,00
Publicidad	168,00	168,00	168,00	168,00	168,00	168,00	168,00	168,00	168,00	168,00	168,00	168,00	2.016,00
Servicios Bancarios	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	2,00	24,00
Sueldos Trabajadores	2832,00	2832,00	2832,00	2832,00	2832,00	2832,00	2832,00	2832,00	2832,00	2832,00	2832,00	2832,00	33.984,00
Seguridad Social	315,77	315,77	315,77	315,77	315,77	315,77	315,77	315,77	315,77	315,77	315,77	315,77	3.789,22
Declaración de IVA		3352,11	3337,14	3248,69	3236,47	3177,04	3166,23	3129,67	3150,41	3930,77	3723,73	3632,55	37.084,82
Gastos Financieros	120,27	120,27	120,27	120,27	120,27	120,27	120,27	120,27	120,27	120,27	120,27	120,27	1.443,26
Amortización Préstamos	338,89	338,89	338,89	338,89	338,89	338,89	338,89	338,89	338,89	338,89	338,89	338,89	4.066,67
Otros	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	600,00
TOTAL PAGOS	52463,65	30369,56	29755,93	29591,63	29044,06	28941,99	28832,86	28841,13	34193,99	33744,81	32745,66	31781,56	390.306,85
DIFERENCIA COBROS/PAGOS	12022,73	777,09	565,21	615,38	608,34	609,52	377,36	562,69	2493,22	1010,03	1158,16	899,01	21.698,72
SALDO FINAL	12022,73	12799,81	13365,02	13980,40	14588,75	15198,26	15575,63	16138,31	18631,53	19641,56	20799,72	21698,72	

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

1.1.5.7. Estado de Pérdidas y Ganancias.

Es aquella que muestra el resultado de una empresa sea esta ganancia o pérdida que se obtiene al restar los Ingresos y los Egresos.

Empresa JDM S.A.		Estado de Resultados	
Al.....			
Cuentas		AÑO 1	
TOTAL INGRESOS SIN IVA		\$ 338.219,26	
Ventas	338.219,26		
Total Gastos Variables		276.578,89	
Total Gastos Fijos		<u>51.016,48</u>	
Sueldos Trabajadores	33.984,00		
Seguridad Social	3.789,22		
Arriendo	3.600,00		
Suministros (Luz , agua, teléfono)	1.440,00		
Publicidad y promoción	2.016,00		
Material Oficina	480,00		
Gastos financieros	1.443,26		
Amortización Activo Diferido	120,00		
Depreciación Activos Fijos	3.520,00		
Otros	600,00		
Servicios Bancarios	<u>24,00</u>		
(-) TOTAL GASTOS		\$ 327.595,36	
(=) UTILIDAD BRUTA		\$ 10.623,90	
(-) Utilidad a Trabajadores	15%	<u>1.593,59</u>	
(=) UTILIDAD ANTES DEL IMPTO A LA RENTA		\$ 9.030,32	
(-) Impuesto a la Renta	22%	<u>1.986,67</u>	
(=) UTILIDAD NETA		\$ 7.043,65	

Gerente

Contador

1.1.5.8. Punto de Equilibrio

Es el punto o nivel de actividad donde la empresa no gana ni pierde, su cálculo se lo puede obtener en valores (monto en dólares a ser vendidos) y en cantidad (unidades vendidas), para ello se aplica las siguientes fórmulas:

Punto de Equilibrio en Dólares

Margen Bruto = Ventas - Costos Variables

$$\text{MB} = 338219,26 - 276578,89$$

$$\text{MB} = 61.640,38$$

Tasa de Margen Bruto = $\frac{\text{Margen Bruto}}{\text{Ventas}}$

$$\text{TMB} = \frac{61640,38}{338219,26}$$

$$\text{TMB} = 0,18$$

$$\text{TMB} = 18\%$$

Punto de Equilibrio (\$) = $\frac{\text{Costo Fijo}}{\text{TMB}}$

$$\text{PE} (\$) = \frac{51016,48}{0,18}$$

$$\text{PE}(\$) = 279.926,18$$

Punto de Equilibrio en Unidades

$$\text{Precio Unitario} = \frac{\text{Total Ingresos}}{\text{Unidades Previstas}}$$

$$\text{P.U.} = \frac{338219,26}{42240}$$

$$\text{P.U.} = 8,01$$

$$\text{Costo Variable Unitario} = \frac{\text{Costos Variables}}{\text{Unidades Previstas}}$$

$$\text{C.V.U.} = \frac{276578,89}{42240}$$

$$\text{C.V.U.} = 6,55$$

$$\text{Punto de Equilibrio (unidades)} = \frac{\text{Costo Fijo}}{\text{PU} - \text{CVU}}$$

$$\text{PE (unid.)} = \frac{51016,48}{8,01 - 6,55}$$

$$\text{PE (unid.)} = 34960$$

Significa que la empresa deberá vender 34.960 unidades durante el año para obtener el punto de equilibrio o punto muerto

1.1.5.9. Balance General.

Refleja la situación patrimonial de la empresa en un momento determinado, es decir al finalizar el ciclo económico.

Empresa JDM S.A.
Estado de Situación Financiera
Al.....

ACTIVO		PASIVO	
Caja y Bancos	21.698,72	Impuestos por Pagar	7.081,74
ACTIVO CIRCULANTE	21.698,72	Préstamo Bancarios	8.133,33
		A LARGO PLAZO	15.215,08
Equipos Informáticos	1.500,00		
Mobiliario	1.000,00		
Vehículo	8.000,00	TOTAL PASIVO	15.215,08
Maquinaria	13.000,00		
Otro	200,00		
(-) Depreciación	3.520,00	PATRIMONIO	
ACTIVO FIJO	20.180,00	Patrimonio Neto	20.000,00
		Utilidad del ejercicio	7.043,65
Gastos constitución	200,00		
Gastos de instalación	300,00	TOTAL PATRIMONIO	27.043,65
(-) Amortización	120,00		
ACTIVO DIFERIDO	380,00		
TOTAL ACTIVO	42.258,72	TOTAL PASIVO + PATRIMONIO	42.258,72

Gerente

Contador

5.2. Evaluación Preliminar

Para evaluar el proyecto fue necesario realizar un concurso interno en la Unidad Educativa, donde participaron 5 propuestas de creación de empresas emprendedoras, las mismas que fueron: artículos de cuero, lámparas de bambú, decoración de botellas recicladas, bisutería a base de alpaca y por supuesto la de materiales y juegos didácticos, cada una de ellas elaboradas previa encuestas realizadas a la población civil de la provincia.

El concurso se realizó en el mes de abril, con la presencia de autoridades de la institución e invitados de diferentes entidades, del cual el proyecto resulto el ganador del concurso, una vez que fue defendido por los estudiantes del Bachillerato del plantel, bajo la responsabilidad de la investigadora – tutora.

Una vez concluida el evento se aplicó una encuesta, al personal asistente, los mismos que fueron estudiantes, autoridades, docentes y padres de familia, el número aproximado fue alrededor de 300 personas, bajo el siguiente detalle:

Tabla 33: Comunidad Educativa

ASISTENTES	CANTIDAD	MUESTRA
Autoridades	5	5
Docentes	25	15
Estudiantes	190	100
Padres de familia	80	30
Total	300	150

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Como se puede observar en el cuadro de detalle, arroja una muestra de 150 personas entre estudiantes, autoridades, docentes y padres de familia.

De lo anteriormente expuesto, el proyecto presentado no solo tuvo esta participación como parte de una evaluación preliminar, sino también como ganador del concurso interno participó en el Programa Aprender a Emprender concurso abierto para los diferentes colegios de la provincia y del país, con el auspicio de la Cooperativa Cámara de Comercio de Ambato, que luego de la defensa del proyecto, el resultado se constituyó en alcanzar el Primer Lugar, gracias al cual se tuvo la oportunidad de competir a nivel internacional en el país vecino del Perú, donde se tuvo una destacada participación, esta actividad tuvo el apoyo de Instituciones de Educación Superior como la Universidad Técnica de Ambato y la Pontificia Universidad Católica también de nuestra ciudad.

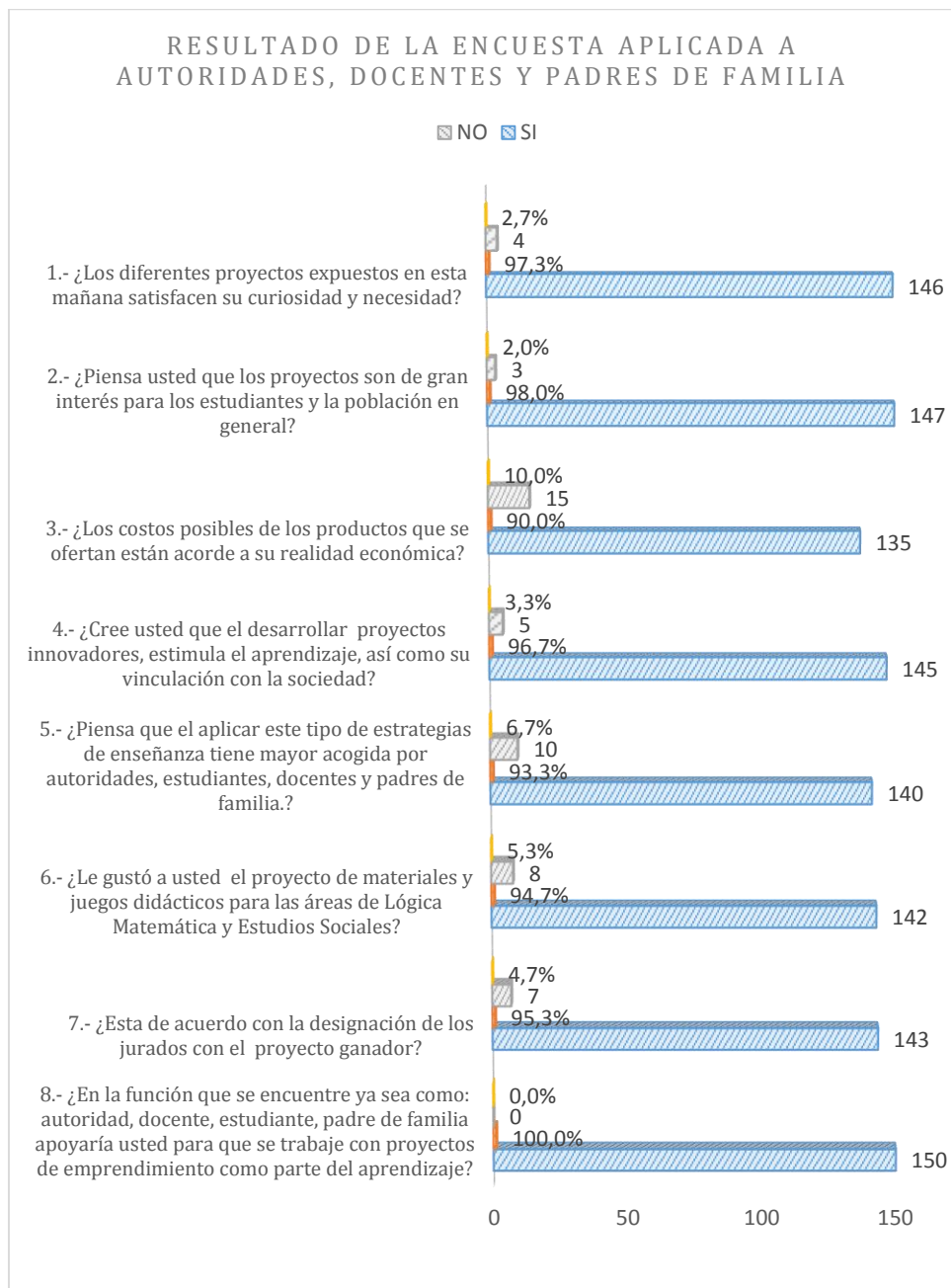
Por lo tanto el proyecto fue valido con una gran aceptación, lo que da la oportunidad de señalar que si se trabaja con esfuerzo y constancia, los resultados están a la vista, por lo tanto el hacer de los proyectos de emprendimiento una estrategia de enseñanza, permitirá a los estudiantes de las

diferentes instituciones el desarrollo de la creatividad formando personas integrales en la vida y en la educación de nuestro país.

5.3. Análisis de Resultados

Para afianzar los criterios expuestos en el numeral anterior se presenta los resultados de la encuesta aplicada en la Unidad Educativa, tanto al personal docente, autoridades, estudiantes y padres de familia que asistieron al concurso interno:

Figura 45: Encuesta Aplicada a la Comunidad Educativa



Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Los resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta, se refleja en cada una de las preguntas, podemos señalar que la mayoría de los docentes, estudiantes, autoridades y padres de familia, se encuentran satisfechos con la inserción del proyecto como una estrategia de enseñanza, porcentajes que sobrepasan el 90% afirman que el proyecto de elaboración de materiales y juegos didácticos para las áreas de Lógica Matemática y Estudios Sociales, tuvo el éxito deseado, de la misma manera afirman que estarían dispuestos a seguir apoyando este tipo de iniciativas que lo vinculan con la sociedad, de allí la importancia que en las diferentes Unidades Educativas se continúe generando proyectos como estrategia de enseñanza para el estudiantado.

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

2.1. Conclusiones

1. El Bachillerato que se encuentra actualmente en vigencia en nuestro país, tiene aspectos relevantes, en el que se incluye la inserción de nuevas asignaturas, tal es el caso de la asignatura de Emprendimiento y Gestión, que no tiene otro propósito que ofrecer una formación general interdisciplinaria que le permita al bachiller integrarse a la sociedad, preparándole para el trabajo, el emprendimiento y para el acceso a la educación superior.

2. En gran parte de los establecimientos educativos de nuestro país, la distribución de la carga horaria de las diferentes asignaturas, no se lo realiza en función del perfil o la especialidad del docente, lo que afecta considerablemente al aprendizaje, es lo que sucede en la asignatura de Emprendimiento, donde se observa en ocasiones que el docente no maneja las teorías, conceptos, estrategias metodológicas que desarrollen un aprendizaje significativo en los estudiantes.

3. La investigación se basó en la búsqueda de una estrategia metodológica que permita la enseñanza de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato, de una manera práctica, siendo los beneficiarios directos los Docentes y Estudiantes de Segundo y Tercer Año del Bachillerato de las Instituciones Educativas.

4. El trabajo consideró la aplicación de una de las estrategias de enseñanza, mismas que luego de un análisis realizado, recayó en la estrategia basada en proyectos que sean factibles y puedan ser desarrollados durante el año lectivo.

5. El producto final de titulación tuvo como soporte el desarrollo de un proyecto denominado “Elaboración de Materiales y Juegos Didácticos para las Áreas de Lógica Matemática y Estudios Sociales”, previo a su ejecución se realizó un estudio tanto a estudiantes como a docentes con el objeto de indagar la necesidad de aplicar actividades prácticas, una vez determinada la aceptación a través de los resultados estadísticos de la encuesta aplicada, se elaboró el proyecto, el mismo que luego de ser ejecutado en la Unidad Educativa, alcanzó un gran éxito, a tal punto que fue el ganador de un concurso interno y posteriormente a nivel provincial, que luego participaría incluso a nivel internacional.

6.2. Recomendaciones.

1. El Ministerio de Educación, a través de los Distritos de cada provincia, debería impulsar campañas de establecimiento de proyectos, como parte de aprobación de la asignatura en las diferentes Unidades Educativas no solo de la provincia, sino del país.

2. Las Autoridades de los establecimientos educativos, deben considerar el perfil del docente, previo a la designación de una asignatura, ello permitirá al docente manejarse con propiedad en el aula, mejorar los aprendizajes, por ende alcanzar un buen rendimiento académico de los estudiantes.

3. Las estrategias metodológicas siempre han existido y han sido socializadas por los expertos, la diferencia radica en seleccionar la adecuada para que sea ejecutada en el aula, está en el docente el analizar y utilizar la más idónea que le permita lograr las metas y objetivos educativos.

4. El desarrollo de proyectos como estrategia de enseñanza, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, debe ser implementado en las diferentes Instituciones Educativas de nuestro país, con la finalidad de generar en los estudiantes, entes críticos, participativos que tengan la capacidad de vincularse con la sociedad en forma adecuada y puedan contribuir al desarrollo económico de la nación.

5. Está comprobado que la ejecución de proyectos, en la asignatura de Emprendimiento y Gestión, genera en el estudiante, responsabilidad, motivación, participación continua, por lo tanto el haber ejecutado con ellos la Elaboración de Materiales y Juegos Didácticos para las Áreas de Lógica Matemática y Estudios Sociales, reflejó un entusiasmo relevante por realizar una actividad, por ello es fundamental que se continúe con la práctica de esta estrategia de enseñanza y cuente con el apoyo no solo de autoridades del plantel, sino también de las Empresas Privadas e Instituciones Superiores.

Apéndice A

Concursos de los Proyectos de Emprendimiento

CONCURSO INTERNO

Figura 46: Primer Lugar del Concurso Interno



Fuente: Concurso Interno U.E Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 47: Segundo Lugar del Concurso Interno



Fuente: Concurso Interno U.E Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

CONCURSO INTERCOLEGIAL

Figura 48: Estudiantes en el Concurso Aprender a Emprender



Fuente: Concurso Intercolegial en Colinas Celestial y U.E. Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 49: Jurado Calificador del Concurso Aprender a Emprender



Fuente: Concurso Intercolegial en Colinas Celestial
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Apéndice B

Reconocimientos.

Figura 50: Primer Lugar Concurso Aprender a Emprender



Fuente: U.E. Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 51: Estudiantes, Docente y Rector Partícipes de los Proyectos de Emprendimiento.

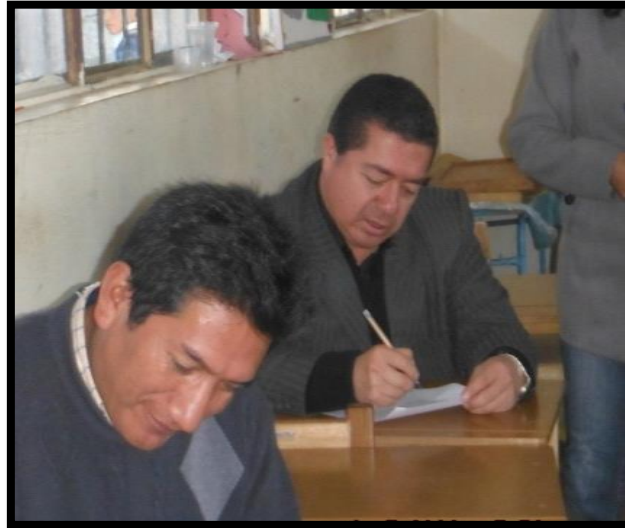


Fuente: Colinas Celestial y U.E. Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Apéndice C

Encuestas Realizadas

Figura 52: Encuestas aplicadas a los Docentes



Fuente: U.E Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Figura 53: Encuestas aplicadas a los Estudiantes



Fuente: U.E Huayna Cápac
Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Apéndice D

Costos de Producción de los Bienes a Ofertar

Tabla 34: Costos de Conteo de Figuras

CONTEO DE FIGURA			
COSTO DE PRODUCCIÓN	200 unid.		
MATERIA PRIMA			958,50
MANO DE OBRA DIRECTA			147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN			15,08
Gastos Depreciación (M, O.F)		7,33	
Gastos Generales (L,A,T)		7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN			1121,13
GASTOS			100,53
Administrativos		55,43	
Gastos Depreciación (E.C,M)	3,13		
Gastos de Amortización	0,63		
Suministros de oficina	2,50		
Gastos de Remuneración	49,18		
Ventas		37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33		
Publicidad	10,50		
Arriendo	18,75		
Financieros		7,52	
Interés	7,52		
COSTO TOTAL			1221,66
Porcentaje de Utilidad	22,80%		278,54
PRECIO TOTAL			1500,20
PRECIO UNITARIO			7,50

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 35: Costo de Cuadro Mágico.

CUADRO MÁGICO			
COSTO DE PRODUCCIÓN	200 unid.		
MATERIA PRIMA			661,00
MANO DE OBRA DIRECTA			147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN			15,08
Gastos Depreciación (Ma, O.F)		7,33	
Gastos Generales (L+A+T)		7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN			823,63
GASTOS			100,53
Administrativos		55,43	
Gastos Depreciación (E.C+Mo)	3,13		
Gastos de Amortización	0,63		
Suministros de Oficina	2,50		
Gastos de Remuneración	49,18		
Ventas		37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33		
Publicidad	10,50		
Arriendo	18,75		
Financieros		7,52	
Interés	7,52		
COSTO TOTAL			924,16
Porcentaje de Utilidad	19,00%		175,59
PRECIO TOTAL			1099,75
PRECIO UNITARIO			5,50

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 36: Costo de Cubo Mágico

CUBO MÁGICO			
COSTO DE PRODUCCIÓN	150 unid.		
MATERIA PRIMA			412,31
MANO DE OBRA DIRECTA			147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN			15,08
Gastos Depreciación (Ma, O.F)		7,33	
Gastos Generales (L,A,T)		7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN			574,94
GASTOS			100,53
Administrativos		55,43	
Gastos Depreciación (E.C,Mo)	3,13		
Gastos de Amortización	0,63		
Suministros de oficina	2,50		
Gastos de Remuneración	49,18		
Ventas		37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33		
Publicidad	10,50		
Arriendo	18,75		
Financieros		7,52	
Interés	7,52		
COSTO TOTAL			675,47
Porcentaje de Utilidad	33,30%		224,93
PRECIO TOTAL			900,41
PRECIO UNITARIO			6,00

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 37: Costo Damas Chinas

DAMAS CHINAS		
COSTO DE PRODUCCIÓN	200 unid.	
MATERIA PRIMA		1032,38
MANO DE OBRA DIRECTA		147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN		15,08
Gastos Depreciación (Ma, O.F)	7,33	
Gastos Generales (L,A,T)	7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN		1195,01
GASTOS		100,53
Administrativos	55,43	
Gastos Depreciación (E.C,M)	3,13	
Gastos de Amortización	0,63	
Suministros de oficina	2,50	
Gastos de Remuneración	49,18	
Ventas	37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33	
Publicidad	10,50	
Arriendo	18,75	
Financieros	7,52	
Interés	7,52	
COSTO TOTAL		1295,54
Porcentaje de Utilidad	31,20%	404,21
PRECIO TOTAL		1699,75
PRECIO UNITARIO		8,50

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 38: Costo de Dominó.

DOMINÓ			
COSTO DE PRODUCCIÓN	200 unid.		
MATERIA PRIMA			407,00
MANO DE OBRA DIRECTA			147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN			15,08
Gastos Depreciación (Ma, O.F)		7,33	
Gastos Generales (L+A+T)		7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN			569,63
GASTOS			100,53
Administrativos		55,43	
Gastos Depreciación (E.C+Mo)	3,13		
Gastos de Amortización	0,63		
Suministros de Oficina	2,50		
Gastos de Remuneración	49,18		
Ventas		37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33		
Publicidad	10,50		
Arriendo	18,75		
Financieros		7,52	
Interés	7,52		
COSTO TOTAL			670,16
Porcentaje de Utilidad	40,40%		270,75
PRECIO TOTAL			940,91
PRECIO UNITARIO			4,70

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 39: Costos de Laberinto

LABERINTO			
COSTO DE PRODUCCIÓN	200 unid.		
MATERIA PRIMA			693,14
MANO DE OBRA DIRECTA			147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN			15,08
Gastos Depreciación (Ma, O.F)		7,33	
Gastos Generales (L,A,T)		7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN			855,77
GASTOS			100,53
Administrativos		55,43	
Gastos Depreciación (E.C,Mo)	3,13		
Gastos de Amortización	0,63		
Suministros de oficina	2,50		
Gastos de Remuneración	49,18		
Ventas		37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33		
Publicidad	10,50		
Arriendo	18,75		
Financieros		7,52	
Interés	7,52		
COSTO TOTAL			956,31
Porcentaje de Utilidad	15,00%		143,45
PRECIO TOTAL			1099,75
PRECIO UNITARIO			5,50

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 40: Costos de Pentomino

PENTOMINO		
COSTO DE PRODUCCIÓN	180 unid.	
MATERIA PRIMA		902,25
MANO DE OBRA DIRECTA		147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN		15,08
Gastos Depreciación (Ma, O.F)	7,33	
Gastos Generales (L,A,T)	7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN		1064,88
GASTOS		100,53
Administrativos	55,43	
Gastos Depreciación (E.C,Mo)	3,13	
Gastos de Amortización	0,63	
Suministros de oficina	2,50	
Gastos de Remuneración	49,18	
Ventas	37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33	
Publicidad	10,50	
Arriendo	18,75	
Financieros	7,52	
Interés	7,52	
COSTO TOTAL		1165,41
Porcentaje de Utilidad	15,80%	184,14
PRECIO TOTAL		1349,55
PRECIO UNITARIO		7,50

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 41: Costos de Series Gráficas

SERIES GRÁFICAS			
COSTO DE PRODUCCIÓN	200 unid.		
MATERIA PRIMA			810,50
MANO DE OBRA DIRECTA			147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN			15,08
Gastos Depreciación (M, O.F)		7,33	
Gastos Generales (L+A+T)		7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN			973,13
GASTOS			100,53
Administrativos		55,43	
Gastos Depreciación (E.C+M)	3,13		
Gastos de Amortización	0,63		
Suministros de Oficina	2,50		
Gastos de Remuneración	49,18		
Ventas		37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33		
Publicidad	10,50		
Arriendo	18,75		
Financieros		7,52	
Interés	7,52		
COSTO TOTAL			1073,66
Porcentaje de Utilidad	30,40%		326,39
PRECIO TOTAL			1400,06
PRECIO UNITARIO			7,00

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 42: Costos de Series Numéricas

SERIES NÚMERICAS			
COSTO DE PRODUCCIÓN	150 unid.		
MATERIA PRIMA			461,625
MANO DE OBRA DIRECTA			147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN			15,08
Gastos Depreciación (Ma, O.F)		7,33	
Gastos Generales (L,A,T)		7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN			624,25
GASTOS			100,53
Administrativos		55,43	
Gastos Depreciación (E.C,Mo)	3,13		
Gastos de Amortización	0,63		
Suministros de oficina	2,50		
Gastos de Remuneración	49,18		
Ventas		37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33		
Publicidad	10,50		
Arriendo	18,75		
Financieros		7,52	
Interés	7,52		
COSTO TOTAL			724,79
Porcentaje de Utilidad	44,80%		324,70
PRECIO TOTAL			1049,49
PRECIO UNITARIO			7,00

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 43: Costos de Solitario

SOLITARIO			
COSTO DE PRODUCCIÓN	200 unid.		
MATERIA PRIMA			1084,81
MANO DE OBRA DIRECTA			147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN			15,08
Gastos Depreciación (Ma, O.F)		7,33	
Gastos Generales (L,A,T)		7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN			1247,44
GASTOS			100,53
Administrativos		55,43	
Gastos Depreciación (E.C,M)	3,13		
Gastos de Amortización	0,63		
Suministros de oficina	2,50		
Gastos de Remuneración	49,18		
Ventas		37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33		
Publicidad	10,50		
Arriendo	18,75		
Financieros		7,52	
Interés	7,52		
COSTO TOTAL			1347,97
Porcentaje de Utilidad	18,70%		252,07
PRECIO TOTAL			1600,04
PRECIO UNITARIO			8,00

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 44: Costos de Sudoku

SUDOKU			
COSTO DE PRODUCCIÓN	200 unid.		
MATERIA PRIMA			1600,00
MANO DE OBRA DIRECTA			147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN			15,08
Gastos Depreciación (Ma, O.F)		7,33	
Gastos Generales (L,A,T)		7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN			1762,63
GASTOS			100,53
Administrativos		55,43	
Gastos Depreciación (E.C,Mo)	3,13		
Gastos de Amortización	0,63		
Suministros de oficina	2,50		
Gastos de Remuneración	49,18		
Ventas		37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33		
Publicidad	10,50		
Arriendo	18,75		
Financieros		7,52	
Interés	7,52		
COSTO TOTAL			1863,16
Porcentaje de Utilidad	18,10%		337,23
PRECIO TOTAL			2200,39
PRECIO UNITARIO			11,00

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 45: Costos de Torre de Hanói

TORRE DE HANOI			
COSTO DE PRODUCCIÓN	200 unid.		
MATERIA PRIMA			1168,81
MANO DE OBRA DIRECTA			147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN			15,08
Gastos Depreciación (Ma, O.F)		7,33	
Gastos Generales (L,A,T)		7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN			1331,44
GASTOS			100,53
Administrativos		55,43	
Gastos Depreciación (E.C,Mo)	3,13		
Gastos de Amortización	0,63		
Suministros de oficina	2,50		
Gastos de Remuneración	49,18		
Ventas		37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33		
Publicidad	10,50		
Arriendo	18,75		
Financieros		7,52	
Interés	7,52		
COSTO TOTAL			1431,97
Porcentaje de Utilidad	11,70%		167,54
PRECIO TOTAL			1599,51
PRECIO UNITARIO			8,00

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 46: Costos de Tres en Línea

TRES EN LÍNEA			
COSTO DE PRODUCCIÓN	250 unid.		
MATERIA PRIMA			915,83
MANO DE OBRA DIRECTA			147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN			15,08
Gastos Depreciación (Ma, O.F)		7,33	
Gastos Generales (L+A+T)		7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN			1078,46
GASTOS			100,53
Administrativos		55,43	
Gastos Depreciación (E.C+Mo)	3,13		
Gastos de Amortización	0,63		
Suministros de Oficina	2,50		
Gastos de Remuneración	49,18		
Ventas		37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33		
Publicidad	10,50		
Arriendo	18,75		
Financieros		7,52	
Interés	7,52		
COSTO TOTAL			1179,00
Porcentaje de Utilidad	16,70%		196,89
PRECIO TOTAL			1375,89
PRECIO UNITARIO			5,50

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 47: Costos de Rompecabezas

ROMPECABEZAS			
COSTO DE PRODUCCIÓN	350 unid.		
MATERIA PRIMA			77,00
MANO DE OBRA DIRECTA			147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN			11,08
Gastos Depreciación (Ma, O.F)		7,33	
Gastos Generales (L+A+T)		3,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN			235,63
GASTOS			100,53
Administrativos		55,43	
Gastos Depreciación (E.C+Mo)	3,13		
Gastos de Amortización	0,63		
Suministros de Oficina	2,50		
Gastos de Remuneración	49,18		
Ventas		37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33		
Publicidad	10,50		
Arriendo	18,75		
Financieros		7,52	
Interés	7,52		
COSTO TOTAL			336,16
Porcentaje de Utilidad	30,00%		100,85
PRECIO TOTAL			437,01
PRECIO UNITARIO			1,25

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 48: Costos de Colección de Trajes Típicos

COLECCIÓN DE TRAJES TÍPICOS			
COSTO DE PRODUCCIÓN	15 unidades		
MATERIA PRIMA			1940,25
MANO DE OBRA DIRECTA			147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN			15,08
Gastos Depreciación (Ma, O.F)		7,33	
Gastos Generales (L+A+T)		7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN			2102,88
GASTOS			100,53
Administrativos		55,43	
Gastos Depreciación (E.C+Mo)	3,13		
Gastos de Amortización	0,63		
Suministros de Oficina	2,50		
Gastos de Remuneración	49,18		
Ventas		37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33		
Publicidad	10,50		
Arriendo	18,75		
Financieros		7,52	
Interés	7,52		
COSTO TOTAL			2203,41
Porcentaje de Utilidad	25,94%		571,57
PRECIO TOTAL			2774,98
PRECIO UNITARIO			185,00

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 49: Costos de Maqueta

MAQUETA			
COSTO DE PRODUCCIÓN	15 unidades		
MATERIA PRIMA			1170,75
MANO DE OBRA DIRECTA			147,55
COSTOS INDIRECTOS DE FABRICACIÓN			15,08
Gastos Depreciación (Ma, O.F)		7,33	
Gastos Generales (L+A+T)		7,75	
COSTOS DE FABRICACIÓN			1333,38
GASTOS			100,53
Administrativos		55,43	
Gastos Depreciación (E.C+Mo)	3,13		
Gastos de Amortización	0,63		
Suministros de Oficina	2,50		
Gastos de Remuneración	49,18		
Ventas		37,58	
Gastos Depreciación Vehículo	8,33		
Publicidad	10,50		
Arriendo	18,75		
Financieros		7,52	
Interés	7,52		
COSTO TOTAL			1433,91
Porcentaje de Utilidad	25,53%		366,08
PRECIO TOTAL			1799,99
PRECIO UNITARIO			120,00

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Apéndice E

Materiales para la Elaboración de los Productos

Tabla 50: Materiales para la Elaboración de Conteo de Figuras

PRODUCTO	CONTEO DE FIGURA			
Cantidad	Materiales	Costo	Producción	Precio Unitario
1 plancha	Mdf de 6 líneas 150cm x 150cm	9,00	4	2,25
1 plancha	Mdf 9 líneas 50cm x 50cm	3,00	5	0,60
¼ litro	Goma	0,75	4	0,19
3 unidades	Marcadores negro	3,00	5	0,60
1 pliego	Lija	1,50	4	0,38
1 litro	Laca y sellador	6,20	8	0,78
	Total Costo Unitario			4,79

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 51: Materiales para la Elaboración de Cuadro Mágico

PRODUCTO	CUADRO MÁGICO			
Cantidad	Materiales	Costo	Producción	Precio Unitario
1 plancha	Mdf de 6 línea 50cm x 50cm	3,00	4	0,75
1plancha	Mdf 9 línea 15cm x 20cm	1,50	2	0,75
2 unidad	Marcador negro	2,00	4	0,50
1pliego	Lija	1,50	4	0,38
1 litro	Laca y sellador	6,20	8	0,78
¼ litro	Goma	0,75	5	0,15
	Total Costo Unitario			3,31

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 52: Materiales para la Elaboración de Cubo Mágico

PRODUCTO	CUBO MÁGICO			
Cantidad	Materiales	Costo	Producción	Precio Unitario
1 unidad	Tablón de ciprés 2 m x 10 cm	15,00	12	1,25
5 pliego	Lija	7,50	12	0,63
1 litro	Laca y sellador	6,20	8	0,78
¼ litro	Goma	0,75	8	0,09
	Total Costo Unitario			2,75

Elaborado por: Criollo P. (2015)

Tabla 53: Materiales para la Elaboración de Damas Chinas

PRODUCTO	DAMAS CHINAS			
Cantidad	Materiales	Costo	Producción	Precio Unitario
1 plancha	Mdf de 12 líneas 120cm x 120 cm	11,00	4	2,75
1 unidad	Listón 25cm x 25 cm	3,00	7	0,43
1/2 litro	Pintura amarillo	2,25	12	0,19
1/2 litro	Pintura rojo	2,25	12	0,19
1/2 litro	Pintura azul	2,25	12	0,19
1 litro	Laca y sellador	6,20	6	1,03
1 pliego	Lija	1,50	4	0,38
	Total Costo Unitario			5,16

Elaborado por: Criollo P. (2015)

Tabla 54: Materiales para la Elaboración de Dominó

PRODUCTO	DOMINÓ			
Cantidad	Materiales	Costo	Producción	Precio Unitario
1 plancha	Mdf de 3 líneas 60 cm x 60 cm	1,50	4	0,38
2 unidad	Marcador negro	2,00	4	0,50
1pliego	Lija	1,50	4	0,38
1 litro	Laca y sellador	6,20	8	0,78
	Total Costo Unitario			2,04

Elaborado por: Criollo P. (2015)

Tabla 55: Materiales para la Elaboración de Laberinto.

PRODUCTO	LABERINTO			
Cantidad	Materiales	Costo	Producción	Precio Unitario
1 plancha	Mdf de 12 líneas 110cm x 110cm	10,00	5	2,00
10 unidades	Bolitas de acero	1,00	5	0,20
1 pliego	Lija	1,50	4	0,38
1 litro	Laca con sellador	6,20	7	0,89
	Total Costo Unitario			3,47

Elaborado por: Criollo P. (2015)

Tabla 56: Materiales para la Elaboración de Pentomino

PRODUCTO	PENTOMINO			
Cantidad	Materiales	Costo	Producción	Precio Unitario
1 unidad	Tablón de ciprés 2m x 10cm	13,8	6	2,30
1plancha	Mdf 4 línea 60cm x 60cm	1,5	2	0,75
1pliego	Lija	1,5	2	0,75
1 litro	Laca y sellador	6,2	8	0,78
2 litros	Pintura varias colores	0,5	2	0,25
¼ litro	Goma	0,75	4	0,19
	Total Costo Unitario			5,01

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 57: Materiales para la Elaboración de Series Gráficas

PRODUCTO	SERIES GRÁFICAS			
Cantidad	Materiales	Costo	Producción	Precio Unitario
1 plancha	Mdf 6 líneas 130 cm x 130 cm	8,00	4	2,00
1 plancha	Mdf 6 líneas 40 cm x 30 cm	2,00	32	0,06
¼ litro	Goma	0,75	4	0,19
1 unidad	Marcador negro	1,00	4	0,25
1 litro	Laca con sellador	6,20	8	0,78
1 pliego	Lija	1,50	4	0,38
3/4 litro	Pintura de varios colores	2,00	5	0,40
	Total Costo Unitario			4,05

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 58: Materiales para la Elaboración de Series Numéricas

PRODUCTO	SERIES NÚMERICAS			
Cantidad	Materiales	Costo	Producción	Precio Unitario
1 plancha	Mdf 6 líneas 130 cm x 130 cm	8,00	4	2,00
1 plancha	Mdf 6 líneas 40 cm x 30 cm	2,00	32	0,06
¼ litro	Goma	0,75	4	0,19
1 unidad	Marcador negro	1,00	4	0,25
¼ litro	Goma	0,80	4	0,20
1 pliego	Lija	1,50	4	0,38
	Total Costo Unitario			3,08

Elaborado por: Criollo P. (2015)

Tabla 59: Materiales para la Elaboración de Solitario

PRODUCTO	SOLITARIO			
Cantidad	Materiales	Costo	Producción	Precio Unitario
1 plancha	Mdf 18 líneas 100 cm x 100 cm	20,00	6	3,33
1 litro	Laca con sellador	6,20	7	0,89
1 pliego	Lija	1,50	4	0,38
200 unidades	Canicas	2,00	6	0,33
¼ litro	Pintura café	1,00	2	0,50
	Total Costo Unitario			5,42

Elaborado por: Criollo P. (2015)

Tabla 60: Materiales para la Elaboración de Sudoku

PRODUCTO	SUDOKU			
Cantidad	Materiales	Costo	Producción	Precio Unitario
1 planchas	Mdf de 6 líneas 180cm x 180cm	12,00	4	3,00
2 planchas	Mdf 12 líneas 50cm x 50cm	10,00	4	2,50
1/2 litro	Goma	1,50	4	0,38
3 unidades	Marcadores rojo, azul y negro	3,00	5	0,60
2 pliegos	Lija	3,00	4	0,75
1 litro	Laca y sellador	6,20	8	0,78
	Total Costo Unitario			8,00

Elaborado por: Criollo P. (2015)

Tabla 61: Materiales para la Elaboración Torre de Hanói.

PRODUCTO	TORRE DE HANOI			
Cantidad	Materiales	Costo	Producción	Precio Unitario
1 plancha	Mdf 18 líneas 100 cm x 100 cm	20,00	5	4,00
1 plancha	Mdf 6 líneas 70 cm x 70 cm	4,00	30	0,13
1 unidad	Listón 5 cm*25 cm	1,00	4	0,25
¼ litro	Goma	0,75	5	0,15
1 litro	Laca con sellador	6,20	8	0,78
1 pliego	Lija	1,50	4	0,38
1 1/2 litro	Pintura de varios colores	4,50	28	0,16
	Total Costo Unitario			5,84

Elaborado por: Criollo P. (2015)

Tabla 62: Materiales para la Elaboración de Tres en Línea.

PRODUCTO	TRES EN LÍNEA			
Cantidad	Materiales	Costo	Producción	Precio Unitario
1 plancha	Mdf de 18 líneas 30 cm x 30 cm	2,20	3	0,73
1 unidad	Listón de 1m x 5cm	1,00	3	0,33
1 unidad	Marcador negro	1,00	3	0,33
1 pliego	Lija	1,50	4	0,38
1 litro	Laca y sellador	6,20	4	1,55
¼ litro	Pintura verde	0,50	3	0,17
¼ litro	Pintura amarillo	0,50	3	0,17
	Total Costo Unitario			3,66

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 63: Materiales para la Elaboración de Rompecabezas.

PRODUCTO	ROMPECABEZAS			
Cantidad	Materiales	Costo	Producción	Precio Unitario
1 rollo	Alambre galvanizado No. 12	1,50	15	0,10
1 pedazo	Madera eucalipto	0,50	25	0,02
1 libra	Clavos	1,25	12	0,10
	Total Costo Unitario			0,22

Elaborado por: Criollo, P. (2015)

Tabla 64: Materiales para la Elaboración del Traje Típico de Hombre.

PRODUCTO	TRAJE TÍPICO DE HOMBRE			
Cantidad	Unidad/Medida	Materiales	Precio Unitario	Precio Total
1	m	Licra blanca	7,00	7,00
1	m	Tela cron	3,70	3,70
2	m	Casimir blanco y azul marino	5,00	10,00
1	m	Paño negro y rojo	12,00	12,00
5	barras	Silicón	0,12	0,60
2	m	Cinta multicolor	3,00	6,00
9	bolas	Espuma flex	0,20	1,80
0,5	m	Microporoso	11,00	5,50
1	docena	Botones transparentes	0,10	0,10
1	plancha	Mdf de 4 líneas 1m x 1,50m	7,00	7,00
		Total Costo Unitario		53,70

Elaborado por: Criollo P. (2015)

Tabla 65: Materiales para la Elaboración del Traje Típico de Mujer

	PRODUCTO	TRAJE TÍPICO DE MUJER		
Cantidad	Unidad/Medida	Materiales	Precio Unitario	Precio Total
1	m	Tela seda blanco	3,70	3,70
1	m	Encaje blanco	4,00	4,00
4	conos	Hilo blanco, azul, negro, verde	0,80	3,20
3	ovillo	Hilo verde, rojo, azul	0,15	0,45
4	onzas	Mullos multicolores	2,00	8,00
1	docena	Azas	3,00	3,00
1	m	Paño negro	12,00	12,00
0,5	m	Paño verde	1,60	0,80
1	m	Paño rojo y rosado	8,00	8,00
2	m	Cinta multicolor	3,00	6,00
0,25	m	Microporoso	11,00	2,75
0,5	m	Gamuza	9,00	4,50
5	barras	Silicón	0,12	0,60
3	unidades	Agujas	0,05	0,15
9	bolas	Espuma flex	0,20	1,80
1	m	Licra blanca	7,00	7,00
1	m	Cartón prensado	0,70	0,70
1	cono	Hilo de mullos color blanco	2,00	2,00
1	plancha	Mdf de 4 líneas 1m x 1,50m	7,00	7,00
		Total Costo Unitario		75,65

Elaborado por: Criollo P. (2015)

Tabla 66: Materiales para la Elaboración de Maqueta.

	PRODUCTO	MAQUETA		
Cantidad	Unidad/Medida	Materiales	Precio Unitario	Precio Total
1	plancha	Mdf de 4 líneas 2m x 1.50m	10,00	10,00
1	galón	Pega blanca	10,00	10,00
6	unidades	Rudones para marco	4,00	24,00
2	kilos	Aserrín	1,20	2,40
6	unidad	Laca spray varios colores	2,50	15,00
4	tarros	Pintura esmalte varios colores	2,00	8,00
20	barras	Silicón	0,12	2,40
1	unidad	Pincel N° 5	0,25	0,25
1	unidad	Pincel N° 7	0,40	0,40
3	litros	Tiñer	1,40	4,20
2	unidades	Fomix celeste	0,25	0,50
3	caja	Palillo de dientes	0,30	0,90
		Total Costo Unitario		78,05

Elaborado por: Criollo P. (2015)

Referencias

- [1] J. PEÑAFIEL, *El Bachillerato General Unificado*, El Buen Vivir, 2011
- [2] L. LEÓN, *Educación para el Emprendimiento*, 2013
- [3] E. DOLCH, *De que hablamos, cuando hablamos de didáctica*, 1952
- [4] J. FERNÁNDEZ, *La didáctica como disciplina pedagógica*, 1985
- [5] “Metodología” (s/f.). En Significados.com. Disponible en: <http://www.significados.com/>
- [6] K. BAIN, *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*, 2007
- [7] T. GRECIA, disponible en <http://estrategiasgreCIA.blogspot.com>, concepto de Estrategia, 2011.
- [8] G. AVANZINI, *Las Estrategias didácticas*, 1998.
- [9] S. DE LA TORRE, *Estrategias Didácticas Innovadoras*, 2000
- [10] A. VALLE, & A. GONZALES & J NÚÑEZ, *Las Estrategias de Enseñanza*, disponible en http://docencia.udea.edu.co/vicedocencia/estrategias_didacticas.html, 2001
- [11] DANSEREAU & NISBET Y SHUCKSMITH disponible en <http://www2.minedu.gob.pe/>, 2003
- [12] A. ÁLVAREZ, & ALZAMORA, & DELGADO, & GARAYO, & MORENO & MORETTA & NEGROTTI, *Prácticas docentes y estrategias de enseñanza y de aprendizaje*, 2008, pp. 92-94
- [13] J. ROBINSON, *Emprendimiento y Empresarismo*, 2007, p.1.
- [14] Disponible en <http://definicion.de/gestion/>
- [15] Universitat Politècnica de Catalunya Disponible en <https://foot.upc.edu/>
- [16] A. VALLE, & A. GONZALES & J NÚÑEZ, *las Estrategias de Enseñanza*, disponible en http://docencia.udea.edu.co/vicedocencia/estrategias_didacticas.html, 2001
- [17] J. SÁNCHEZ *Saber escribir. Madrid: Aguilar*, p. 367 2006.
- [18] J. RUÉ, *La Enseñanza – Aprendizaje, Preguntas*, 2001.
- [19] L, POZO & POTIGO & CRESPO disponible en <http://www.talentosparalavida.com/aula5.asp>.
- [20] Dirección de Investigación y Desarrollo Educativo, Vicerrectoría Académica, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, *Las Estrategias y Técnicas didácticas en el rediseño*, disponible en: <http://cursosls.sistema.itesm.mx/Home.nsf/>. p. 4, 2014.
- [21] A. GUTIERREZ, disponible en <http://es.calameo.com/books/000705014b2bbffe266c8>.
- [22] S. DE LA TORRE, *El tratamiento didáctico de los errores como estrategia didáctica*, disponible en <http://www.uruguayeduca.edu.uy/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?>, 2012, p. 1.
- [23] Recuperado de <http://xochitlcompu.webnode.mx/estrategia-didactica/%c2%bfcomo-funcionan-los-algoritmos-secuenciales-/>, 2011, p. 1.
- [24] A. ZILBERSTEIN, *La Estrategia*, 2000.

- [25] L. KLINGBERG, *El Método Heurístico*, 1970.
- [26] C. GAULIN, *Tendencias actuales de la resolución de problemas*. Sigma, 2001.
- [27] B. ASOPA, & G. BEVE, *The case method*. Disponible en <http://www.fao.org/docrep/W7500E/w7500e0b.htm>, 2001.
- [28] X. HERNÁNDEZ, *Artículo de ÍBER. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 2001.
- [29] E. RINCÓN, *El trabajo en equipo como estrategia didáctica*, 2011.
- [30] J. RODRÍGUEZ, *Instituto de Investigación y Desarrollo Educativo, Universidad Autónoma de Baja California, Estrategias de Enseñanza utilizadas por los Docentes en la Educación Media Superior*, 2012, p. 9
- [31] Universidad Pedagógica Experimental Libertador, *Estrategias Didácticas*, p.46, 1990
- [32] P. BERND, *Estrategias de Enseñanza*, 1983
- [33] B. MELET, *Metodología de enseñanza*, 1986
- [34] L. LÓPEZ, Recuperado de <http://www.uasb.edu.ec/>.2012.
- [35] G. BAR, *I Seminario Taller sobre Perfil del Docente y Estrategias de Formación*, 1999.
- [36] P. SANTA & F. MARTINS, *Tipos de Investigación*, 2010, p. 88.
- [37] F. MÉNDEZ, *Metodología Investigación*, 2003, p. 52.
- [38] P. SANTA & F. MARTINS, *Tipos de Investigación*, 2010. p. 90
- [39] TAMAYO Y TAMAYO, *Metodología de la Investigación*, 2008, p. 24.
- [40] CEDEEMPRESARIAL CONSULTORES, *Guía para crear y desarrollar su microempresa*, 2014.

Resumen Final.

Diseño de una Estrategia Metodológica para la Enseñanza de Emprendimiento y Gestión en el Bachillerato

Patricia Guadalupe Criollo Sailema

117 páginas

Dirigido por: Mg. Eulalia Beatriz Becerra García

En el bachillerato actualmente se imparte la asignatura de Emprendimiento y Gestión, con docentes muchos de ellos sin perfil acorde a la especialidad y escasa capacitación en el área, debido al poco conocimiento y experiencias en la impartición de la asignatura, dando lugar a la utilización de técnicas rutinarias en las aulas que unido a la falta de participación de los estudiantes se vuelven cansadas y agotadoras. En tal virtud la investigación tiene como objetivo proponer una estrategia de enseñanza basada en la realización de Proyectos Factibles, para ello fue necesario utilizar una metodología descriptiva, con la aplicación de técnicas como la encuesta, en una población estudiantil perteneciente al bachillerato de la Unidad Educativa. Se seleccionó como estrategia idónea los Proyectos, en base al desarrollo de procedimientos comunes, con el objeto de convertirlos a los estudiantes en entes activos, participativos, críticos, motivados para vincularlos de alguna manera con la sociedad y constituirlos en un apoyo al desarrollo económico del país. Para cumplir con este proyecto fue necesario la participación de los estudiantes, docentes y autoridades del plantel, quienes apoyaron desde un inicio esta propuesta, que luego de ser implantada ha dejado como resultados la aceptación total en la Institución Educativa, que observó como el aprender a emprender, puede convertirse en parte de la vida estudiantil y que puede dejar como legado no solo a la institución sino a todas las Unidades de Bachillerato de la provincia y el país.