

APROVECHANDO MI TIEMPO LIBRE CON LA LECTURA, LLEGARE A SER UN BUEN EMPREENDEDOR

PRESENTACIÓN

Conscientes de la globalización y de las necesidades que el mundo actualmente exige la Institución Educativa Puente Cucuana del municipio de Ortega – Tolima y sus 9 sedes Chicuambe, Aceituno, Toporco, San Francisco, Recinto, Hato de Iglesia, Boca de Cucuana y Paso Ancho, quiere promover hábitos de lectura que conlleven a utilizar el tiempo libre como estrategia de emprendimiento en la población estudiantil.

JUSTIFICACIÓN

Teniendo en cuenta la apatía que sienten los estudiantes por la lectura, se proyecta motivarlos aplicando unos conceptos básicos, desarrollando las habilidades comunicativas con las competencias básicas (escuchar hablar, leer, comprender, construir e interpretar textos) y una metodología apropiada que permitan enriquecer, profundizar, aprovechar y sistematizar sus experiencias logrando en ellos un desarrollo personal, psicológico, social, cultural y económico, para así formar personas pensantes, críticas y emprendedoras.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Fortalecer el hábito lector aprovechando el tiempo libre como estrategia de emprendimiento para desarrollar en los estudiantes las competencias básicas y laborales de acuerdo al contexto social, económico y cultural.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ♣ Concientizar a los estudiantes de la importancia de la lectura como medio para aprovechar el tiempo libre.
- ♣ Comunicar de manera escrita sus ideas de emprendimiento.
- ♣ Fomentar la integración y las relaciones interpersonales de los educandos de la misma Institución.
- ♣ Expresar en forma lúdica las diferentes ideas de emprendimiento.
- ♣ Desarrollar una formación integral en aspectos y valores como desarrollo del ser humano y su comunidad.
- ♣ Elaborar y exponer su propuesta de emprendimiento
- ♣ Crear prácticas y estrategias innovadoras que mejoren las condiciones de vida de los estudiantes.

MARCO REFERENCIAL

MARCO LEGAL

La constitución política de Colombia

- Artículo 44: Derechos fundamentales de los niños.
- Artículo 52: El deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre.
- Artículo 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio público.
- Artículo 70: El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura.
- Artículo 71: La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres.

La ley general de educación 115 de 1994

- Artículo 5: reconoce la educación física como uno de los fines de la educación colombiana
- Artículo 14: establece su carácter de proyecto pedagógico transversal obligatorio

- Decreto 1860 de 1996: establece las horas lúdicas y orienta la organización y evaluación del currículo.

- Ley 1029 de 12 de junio de 2006 (Modificaciones artículo 14 ley 115)
- Ley 1013 enero 23 de 2006.
- Ley 1014 enero de 2006. Ley del Emprendimiento.
- Ley 1013 enero 2006. Estudio de la Constitución, urbanidad y civismo.
- Ley 1029 Junio de 2006: Enseñanza obligatoria, estudio de la Constitución Cívica, aprovechamiento del tiempo libre, protección del ambiente, educación justicia y paz y la educación sexual.

MARCO TEORICO

ZOLTAN P. DIENES. Es muy acorde con la teoría de PIAGET. "Permitir el juego libre estructurado durante un tiempo suficiente para familiarización con las operaciones y las relaciones y para interiorización de las acciones concretas

Para PIAGET el juego es una palanca del aprendizaje tan importante para los niños, hasta el punto de que siempre se ha conseguido transformar en juego la iniciación de la lectura, la escritura y el cálculo, se observa a los niños entusiasmo en actividades que ordinariamente no despierten su interés.

SUTTON SMITH dice. El juego es una de las actividades más representativas de los niños preescolares y escolares; forma parte de los indicadores a través de las cuales se manifiesta su extraordinario potencial de desarrollo. Todos los niños sanos juegan; en el juego se expresa la salud física y mental. Muchos autores consideran que el juego es uno de los principales mecanismos de aprendizaje en la infancia; aprendizajes que desde los comportamientos imitativos más elementales, hasta la formación de conceptos y las normas morales. Por el juego espontáneo se estimula el desarrollo muscular y la coordinación motora; es una actividad que le permite adquirir al niño el control de su propio cuerpo y desarrollar muchas habilidades y destrezas de trascendental importancia para un adecuado desarrollo.

BUNLER (1929) los organismos que poseen sistemas plásticos y adaptables han de perfeccionarse por medio de la práctica. Los primeros y sencillos juegos infantiles tienen por objeto desarrollar los órganos sensoriales y el sistema motor. El niño al manejar las cosas y al usar su cuerpo para establecer relaciones con aquellos, perfecciona los procesos sensorios motores y aprende a coordinar los datos sensoriales con los motores.

MUÑOZ y VELASQUEZ. Nuestra civilización moderna exige hoy al hombre y en el futuro al niño, un redimiendo muy superior al que ninguna otra civilización anterior le exigió. Este fenómeno se debe al adelanto se debe al adelanto tecnológico y científico, que exige un aumento de instrumentos y por lo tanto la mayor adaptación, y no solo la tecnología sino también la

organización social ha adquirido mayor complejidad. El niño tiene que pertenecer y participar en muchos y variados grupos. La aptitud para lograr un buen ajuste social depende del desarrollo de aptitudes previas, más elementales. El niño para participar en grupo de saber y conocer la noción concreta de agrupación.

Mediante la Ley No. 1014 de 2006 ha dispuesto una serie de artículos para reglamentar la cátedra de emprendimiento en las instituciones educativas del país, entre ellos:

Artículo 1: definiciones

a) **Cultura:** Conjunto de valores, creencias, ideologías, hábitos, costumbres y normas, que comparten los individuos en la organización y que surgen de la interrelación social, los cuales generan patrones de comportamiento colectivos que establece una identidad entre sus miembros y los identifica de otra organización.

b) **Emprendedor:** Es una persona con capacidad de innovar; entendida esta como la capacidad de generar bienes y servicios de una forma creativa, metódica, ética, responsable y efectiva.

c) **Emprendimiento:** Una manera de pensar y actuar orientada hacia la creación de riqueza. Es una forma de pensar, razonar y actuar centrada en las oportunidades, planteada con visión global y llevada a acabo mediante un liderazgo equilibrado y la gestión de un riesgo calculado, su resultado es la creación de valor que beneficia a la empresa, la economía y la sociedad.

d) **Empresarialidad:** Despliegue de la capacidad creativa de la persona sobre la realidad que le rodea. Es la capacidad que posee todo ser humano para percibir e interrelacionarse con su entorno, mediando para ello las competencias empresariales.

e) **Formación para el emprendimiento.** La formación para el emprendimiento busca el desarrollo de la cultura del emprendimiento con acciones que buscan entre otros la formación en competencias básicas, competencias laborales, competencias ciudadanas y competencias empresariales dentro del sistema educativo formal y no formal y su articulación con el sector productivo.

f) **Planes de Negocios.** Es un documento escrito que define claramente los objetivos de un negocio y describe los métodos que van a emplearse para alcanzar los objetivos.

La educación debe incorporar, en su formación teórica y práctica, lo más avanzado de la ciencia y de la técnica, para que el estudiante esté en capacidad de crear su propia empresa, adaptarse a las nuevas tecnologías y al avance de la ciencia, de igual manera debe actuar como emprendedor desde su puesto de trabajo.

Artículo 3: principios generales

a) Formación integral en aspectos y valores como desarrollo del ser humano y su comunidad, autoestima, autonomía, sentido de pertenencia a la comunidad, trabajo en equipo, solidaridad, asociatividad y desarrollo del gusto por la innovación y estímulo a la investigación y aprendizaje permanente.

b) Fortalecimiento de procesos de trabajo asociativo y en equipo en torno a proyectos productivos con responsabilidad social.

c) Reconocimiento de la conciencia, el derecho y la responsabilidad del desarrollo de las personas como individuos y como integrantes de una comunidad.

d) Apoyo a procesos de emprendimiento sostenibles desde la perspectiva social, cultural, ambiental y regional.

OBJETIVO	INDICADOR	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES
Concientizar a los estudiantes de la importancia de la lectura como medio para aprovechar el tiempo libre	Motivación a la lectura como aprovechamiento del tiempo libre para el emprendimiento	Lectura, análisis y socialización de experiencias emprendedoras	Video Video beam Fotocopias Textos Hojas Colores	Docentes Estudiantes
Comunicar de manera escrita sus ideas de emprendimiento	Habilidad para redactar la propuesta de emprendimiento	Escribir y elaborar una historieta sobre su propuesta de emprendimiento	Hojas Lápiz Papel Computador Impresora	Docentes Estudiantes
Expresar en forma lúdica las diferentes ideas de emprendimiento	Elaboración y presentación de la idea de manera lúdica y creativa	Elaborar un frizo con material reciclable y del medio sobre la propuesta de emprendimiento	Material reciclable Carton paja Marcadores Papel foamy Recortes Pegante Cinta	Docentes Estudiantes
Elaborar y exponer la propuesta de emprendimiento	Presentación de la propuesta de emprendimiento de forma innovadora	La feria del sabor	Materia prima Utensilios Empaques Etiquetas Stand Frizos pendones	Docentes Estudiantes Padres de familia Comunidad Directivos Administrativos

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACCIONES	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	RESULTADOS
Entrega del proyecto	X												
Socialización del proyecto	X												
Lectura experiencias emprendedoras		X	X										
Construcción de historieta				X	X								
Elaboración de frizo						X	X						
Muestra de la propuesta emprendedora								X	X	X			