

Una experiencia de *emprendizaje* en niños y jóvenes

Magdalena Escamilla Quintal
y Anel Flores Novelo

Resumen

El *emprendimiento* es un tema de investigación en la actualidad y emerge ante la necesidad de conocimientos innovadores como una competencia clave que debe ser enseñada, estimulada y desarrollada (Centro Europeo de Empresas e Innovación de Navarra [CEEIN], 2007). Las instituciones educativas son responsables de promover una cultura emprendedora, que desde las aulas fomente el trabajo en equipo, la colaboración, la innovación y el *emprendizaje* (aprender de emprender). Por lo anterior, la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY) ha implementado el programa *Mi*

Abstract

The entrepreneurship is a current important research subject that emerges from the need to acquire innovative knowledge as a key competence that should be taught, encouraged and developed (CEEIN, 2007). Educational institutions are responsible for promoting an entrepreneurship culture that encourages team work, collaboration, innovation and entrepreneurship (learn from undertake). Therefore, the Universidad Autónoma de Yucatán (UADY) has implemented the program “My first enterprise: undertake playing” of the Higher Education Enterprise Foundation

MAGDALENA ESCAMILLA QUINTAL. Facultad de Psicología, Universidad Autónoma de Yucatán, México. Contacto: [m.escamilla@correo.uady.mx]

ANEL FLORES NOVELO. Facultad de Contaduría y Administración, Universidad Autónoma de Yucatán, México. Contacto: [fnovelo@correo.uady.mx]

Revista Intercontinental de Psicología y Educación, vol. 17, núm. 2, julio-diciembre 2015, pp. 187-200.

Fecha de recepción: 8 de abril de 2015 | Fecha de aceptación: 15 de octubre de 2015.

primera empresa: emprender jugando, de la Fundación Educación Superior Empresa (FESE), cuyo objetivo es fomentar el espíritu emprendedor en niños de primaria con la intervención de jóvenes universitarios como asesores. En este trabajo, se describen los resultados y alcances para cada nivel educativo y se analizan los *emprendizajes* logrados en ambos grupos.

PALABRAS CLAVE

aprender a emprender, *emprendizaje*, niños, asesores, tutores

(FESE) whose objective is to promote the entrepreneurial spirit of elementary schools children with the support of university students as advisers. This project describes the results and scopes for each educational level and analyzes the entrepreneurial levels achieved in both groups.

KEYWORDS

learn to undertake, entrepreneurship, children, advisers, mentors

La experiencia es la gran maestra del *emprendizaje* y la enseñanza del *emprendizaje* empieza en la escuela.

F. Potrocarrero (2012)

La enseñanza de la creatividad a edades tempranas conlleva beneficios a largo plazo. Incluso si aquellos niños no llegaran a ser dirigentes de sus propios negocios en el futuro, hay diversidad de grandes competencias relacionadas con el emprendimiento que pueden ser desarrolladas en la escuela y que los prepararán para el mundo real, en el que tendrán que pensar por su cuenta y generar soluciones a diversos problemas.

Toda persona tiene el potencial para ser un emprendedor, o agente de cambio que lleva a cabo empresas, proyectos, iniciativas, y semejantes. La clave es empezar lo suficientemente temprano en la vida para aprender y crecer a partir de las experiencias. Puesto que la escuela es un aspecto clave en la vida del niño, este espacio resulta esencial para la enseñanza de los principios de una economía de mercado y el desarrollo de competencias emprendedoras. Esto empieza en la escuela donde se debe enseñar el espíritu empresarial a los niños de una forma u otra.

Se han utilizado términos como *emprendedorismo*, *emprendedurismo*, *emprendizaje*, y semejantes, para referirse a los aspectos relacionados con el emprendedor; para este trabajo, se utilizará el término *emprendizaje*, entendido como las estrategias formativas tendientes al desarrollo de competencias emprendedoras, es decir, cómo se aprende a emprender.

En la actualidad, la formación para aprender a emprender o *emprendizaje* sigue sustentándose en la concepción protestante del trabajo que dominaba la era industrial, con lo cual se obvia que el contexto económico actual presenta necesidades y valores diferentes, y la interdisciplinaridad y lo lúdico como elemento potenciador de todo esto (León, Arramberri y Correa, 2011).

Éste es un tema que, aunque puede ser visto desde una perspectiva puramente de capacitación (como acción de corto plazo), sugiere también una visión desde la perspectiva meta (de los valores y la cultura), es decir, como un proceso de largo plazo. Así, al finalizar la educación primaria, secundaria o terciaria, el emprender un negocio puede plantearse como una *alternativa real*, e incluso deseable, y no sólo una consecuencia de la imposibilidad de obtener un trabajo asalariado.

La educación tiene, sin duda alguna, una gran influencia sobre la formación de un perfil emprendedor, ya que permite ver las oportunidades y analizar los recursos existentes, además de lograr la vinculación entre estos aspectos; es decir, el contexto educativo formal es un terreno apropiado para trabajar el espíritu de la iniciativa y del *emprendizaje* (Informe Promoción Cultura Emprendizaje en la enseñanza no universitaria, 2009).

La educación en todos los niveles (primaria, secundaria, bachillerato, así como universitaria) debe considerar la inclusión de amplificadores, formadores y facilitadores del emprendimiento. En el entendido de que las instituciones educativas son responsables en promover una cultura emprendedora, que desde la escuela fomente el trabajo en equipo, la colaboración, la innovación y el *emprendizaje*, al establecer el consenso sobre el desarrollo y el fomento de valores y cultura emprendedora desde la niñez.

En este ámbito, se observa que algunas universidades y centros privados han asumido el liderazgo para establecer mecanismos tendientes al

desarrollo de una cultura emprendedora. Sin duda, representan avances significativos y una oportunidad para estrechar los vínculos entre la universidad y la empresa en el desarrollo de la cultura emprendedora. No obstante, se reconocen vacíos aún existentes en el proceso de sensibilización hacia el emprendimiento en edades tempranas.

Las universidades deben asumir papeles activos en promover, enseñar e implementar programas de emprendimiento infantil y juvenil. Por lo anterior, la Universidad Autónoma de Yucatán (México), consciente de la importancia de este fenómeno, asume este reto y acepta la invitación de participar en el programa “Mi primera empresa: emprender jugando”, para potenciar y promover la cultura emprendedora.

El programa y su implementación

La Fundación Escuela Superior-Empresa (FESE) promueve la cultura emprendedora mediante programas como “Mi primera empresa: emprender jugando”. Este programa fue diseñado para apoyar a los alumnos de 5° y 6° de educación básica de escuelas públicas, que ya cuentan con conocimientos de matemáticas y español suficientes para concebir una idea empresarial o de negocios y ponerla en marcha para, de este modo, aprender a emprender mediante estrategias acordes con la edad, aptitudes, nivel de maduración y desarrollo intelectual. Con ello, se promueve el desarrollo de una actitud emprendedora y se proporcionan de forma gradual los conocimientos básicos relacionados con el desarrollo de su potencial emprendedor, la comprensión de su entorno social y económico, así como la planeación y la gestión de una empresa con fines formativos por medio de estrategias lúdicas.

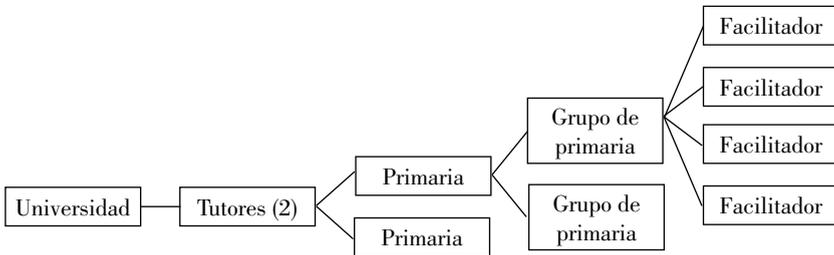
Para la implementación del programa, en primer lugar, se cuenta con las Instituciones de Educación Superior (IES), que aportan el capital humano, tanto profesores, como estudiantes de nivel superior de áreas económico administrativas y humanidades. Los profesores son capacitados por FESE y se encargan de identificar la población

beneficiaria o unidad receptora (es decir, la escuela primaria donde se implementará el programa), a la vez que son los responsables de planear, organizar, dirigir y controlar la puesta en marcha del programa y supervisar el trabajo de los estudiantes de nivel superior. Por su parte, los estudiantes universitarios participan en el programa al realizar prácticas profesionales; son seleccionados de acuerdo con sus habilidades para asumir el papel de *asesores*, apoyar a niños en la creación de una empresa y aplicar sus conocimientos en favor del fomento a la actitud emprendedora.

En segundo lugar, también se requiere aplicar una solicitud a la Fundación FESE, que proporciona los recursos económicos para llevar a cabo el programa. Cada IES puede aplicar para implementar el programa en una o hasta dos Escuelas de Educación Primaria (EEP). En la solicitud, por cada EEP, se considera la participación de dos grupos (que pueden ser uno de quinto y otro de sexto grado o los dos de quinto o de sexto grado), la conformación de ocho equipos de niños divididos por partes iguales en dos salones (el número de niños dependerá de la EEP, pero en general no excede de 40 por salón, o sea 80 niños máximo por intervención); además se contempla un estudiante *asesor* por equipo, es decir ocho por cada EEP, cuatro por cada salón y un profesor de la IES por cada EEP (figura 1).

La UADY implementó el programa por cuatro años consecutivos, de 2010 a 2013, en seis EEP públicas ubicadas en diferentes zonas de la ciudad

Figura 1. Modelo de operación del programa “Mi primera empresa: emprender jugando”.



de Mérida, Yucatán (México). Participó un total de 386 niños y niñas de quinto y sexto de primaria, se han otorgado 84 mil pesos (mexicanos) en concepto de capital semilla con el que se han creado 48 miniempresas, han participado 48 estudiantes de nivel superior mediante prácticas profesionales de diversos programas de licenciatura (antropología, contaduría, economía, educación, mercadotecnia y psicología); dichas prácticas contaron con apoyo económico y se han otorgado donativos en especie a las escuelas primarias participantes, producto del capital semilla recuperado.

La duración del programa “Mi primera empresa: emprender jugando” es de seis meses, tiempo en el que se cubren los contenidos educativos a partir de objetivos instruccionales, la metodología, las acciones del asesor y los materiales de apoyo.

Para su implementación, se divide en cuatro fases:

1. Preoperativa: en esta fase, se seleccionan los actores que formarán parte del programa: los tutores (profesores participantes), los asesores (jóvenes universitarios que participan con sus prácticas profesionales), las EEP (que deben ser públicas), y se hacen las gestiones correspondientes para formalizar estas relaciones.
2. Preintervención: finalizada la fase preoperativa, se diseña un plan de acción, una carta descriptiva y se brinda capacitación a los asesores para prepararlos para trabajar con niños y en conceptos teóricos de emprendimiento.
3. Intervención: esta fase tiene una duración de cuatro meses durante los cuales se visita la EEP, en dos sesiones semanales de dos horas cada una. Además, se establecen al menos dos días adicionales para la organización y preparación de las sesiones por parte de los asesores y para reuniones plenarias de retroalimentación y seguimiento entre asesores y tutores. En primera instancia, se discute la importancia de las empresas y el papel del empresario en la sociedad; luego se les explican conceptos básicos de administración de empresas mediante dinámicas adecuadas para niños; una vez finalizada la parte teórica, se organizan cuatro grupos en cada salón y cada grupo debe organizarse como miniempresa para elaborar y vender un

producto. Los practicantes se responsabilizan de la compra de sus materiales para la investigación del proceso productivo, para el registro de gastos e ingresos, para estructurarse, y demás actividades relacionadas. Al final de este ciclo, se hace un cierre y se evalúan los resultados junto con los alumnos. Al término de esta etapa, se reparten las utilidades entre los niños y se devuelve el capital semilla mediante una donación en especie a la escuela primaria participante; se hace un evento para dar a conocer el trabajo de los niños, destacando la importancia y los valores del trabajo bien realizado, el trabajo colaborativo y en equipo y su aportación a la sociedad, en particular, a su escuela por los donativos en especie; también se agradece a los jóvenes universitarios. En este evento participan los padres de familia, maestros y público en general.

4. Cierre: en esta etapa, los jóvenes hacen un reporte de cada miniempresa, los recursos didácticos que utilizaron en la intervención y emiten sus reflexiones sobre el trabajo realizado.

El programa “Mi primera empresa: emprender jugando” ha dejado múltiples beneficios a los diferentes actores: las IES, EEP, los estudiantes de nivel superior, los profesores de las IES y las EEP y, por supuesto, en los niños de quinto y sexto grado.

Por todo lo anterior, este trabajo tiene como objetivo principal evaluar el impacto en cuanto al desarrollo de habilidades y actitudes como resultado de la participación en el programa “Mi primera empresa” como medio de *emprendizaje*.

Método

Para la evaluación del impacto, se trabajó bajo el paradigma cualitativo de investigación. Los instrumentos de medición fueron los siguientes: observación, diarios de los niños, entrevistas y reportes de práctica profesional. El análisis de datos se hizo mediante un análisis de contenido.

Diarios de los niños. Fueron elaborados con libretas en blanco que se proporcionaron a los niños al inicio del programa, el cual se les pidió que personalizaran a su gusto. Luego, al final de cada sesión de trabajo, se pidió a los niños que respondieran con su puño y letra tres cuestiones: *a)* lo que aprendieron, *b)* lo que les gustó y *c)* lo que no les gustó. Así fueron llenando con sus opiniones los diarios al final de cada sesión. Posteriormente, los datos de los diarios fueron transcritos y analizados para ver qué tipo de competencias relacionadas con el emprendimiento fueron desarrollando los niños.

La técnica de los 9 cuadros. Esta técnica consiste en dibujar en una hoja de papel dos líneas verticales paralelas y dos líneas horizontales paralelas superpuestas; en el cuadro del centro, se escribe la palabra clave que se quiere definir. En el caso de los asesores, en sesiones de trabajo se les aplicó dicha técnica y ellos definieron los conceptos *emprendimiento, formación integral, responsabilidad social y multidisciplinaria*. Esta técnica se realizó al principio y al final del programa. En la sesión final se realiza un análisis comparativo para que ellos puedan externar el porqué de las diferencias en sus definiciones después de la experiencia de participar en el programa.

Además de lo antes mencionado, se analizan los reportes de práctica profesional elaborados por los propios estudiantes. A continuación, se describen las habilidades emprendedoras que se lograron.

RESULTADOS

Los niños de quinto y sexto de educación primaria que participaron en el programa “Mi primera empresa: emprender jugando” que, conformados en equipos de forma colaborativa, lograron crear sus miniempresas y operarlas alrededor de tres meses. Los tipos de empresas que se crearon fueron de productos sencillos elaborados por los propios niños; algunos ejemplos son plumas decoradas, portarretratos de madera decorados, collares, pulseras, bolsitas, portalápices, y semejantes. La elección del producto se hacía por votación de los niños que conformaban cada equipo,

guiados por sus asesores, quienes los orientaban acerca de qué podrían hacer, según los materiales disponibles en la zona. Sólo se les restringió la elaboración de alimentos, pues no se contaba con instrumentos para garantizar la higiene y sanidad de los mismos.

De acuerdo con las ideas y comentarios que los niños plantearon en los diarios, se observó que estaban motivados por el trabajo, se dieron cuenta del valor del esfuerzo, del trabajo en equipo, de la responsabilidad, de la honestidad, de la cooperación, y demás. Asimismo, se mostraron sensibles sobre conceptos básicos relacionados con el emprendimiento.

Al parecer, la experiencia de participar en el programa contribuyó tanto en la adquisición de nuevos conocimientos, como en aspectos personales, como la seguridad, la autoestima y el orgullo de haber contribuido con su trabajo y esfuerzo a mejorar y beneficiar su escuela y su comunidad. Por otro lado, también se ha logrado sensibilizar a los niños respecto de que son actores sociales, capaces de aportar de acuerdo con sus circunstancias. Se sintieron atendidos, escuchados, privilegiados y eso, indudablemente, repercutió en su desarrollo socioemocional.

Mediante el análisis de las respuestas a la pregunta ¿qué aprendimos?, se pudo constatar que el programa MPE les impacta de manera positiva en los siguientes aspectos:

- Trabajo en equipo
- Organización
- Actitud emprendedora
- Disciplina
- Honestidad
- Autoconfianza
- Respeto
- Creatividad

De las ocho categorías, se encontró que el programa impactó en mayor medida en el trabajo en equipo y en el desarrollo de actitudes

emprendedoras. Muchos comentarios evidenciaron que el programa los ayudó a convivir mejor con sus compañeros, y coincidieron en que el trabajo en equipo les genera mejores resultados. Asimismo, los comentarios mostraban que el programa los incitaba a hacer nuevas cosas, con lo que se evidencia que los ayudó a mejorar la confianza en sí mismos y a que ellos se concientizaran de su potencial emprendedor. Es posible afirmar que fue una experiencia muy enriquecedora para ellos.

Todos los niños coincidieron en que su participación en el programa les generó nuevos conocimientos en las áreas de la empresa y la administración.

Tanto los asesores como los profesores titulares de los niños estuvieron de acuerdo en que en la mayoría de los niños se reconocieron características relacionadas con el emprendimiento del niño planteadas por Penades (2012), como la extroversión, la imaginación, con lo cual logra aprender jugando, es creativo, responsable, acepta retos.

Esperamos haber dejado en estos niños la semilla de que el futuro tiene más caminos por recorrer.

Foto 1. Niños emprendedores.



El programa “Mi primera empresa: emprender jugando” resultó ser una estrategia para el fomento del emprendizaje, no sólo en los niños participantes (niños de quinto y sexto de primaria), sino también en los estudiantes universitarios, que fungieron como sus asesores, puesto que, de acuerdo con el análisis de sus reportes y la técnica de nueve cuadros que se les aplicó, podemos afirmar que en ellos se ha logrado lo siguiente: 1) la adquisición de competencias para el desempeño profesional y la vida personal, 2) la experiencia del trabajo con otras disciplinas, 3) el trabajo colaborativo, 4) la concientización sobre la responsabilidad social y 5) la sensibilización del desarrollo del espíritu emprendedor, por mencionar los más importantes. Si bien, por normativa del programa, por cada miniempresa correspondía un asesor, nos esforzamos para que fueran reconocidos, incluso por ellos mismos, como un equipo, es decir, que podrían intervenir o apoyar en las demás miniempresas. De este modo, se fomentó el trabajo colaborativo y con el doble propósito de transmitir y modelar tales conductas para los niños. Por supuesto, además de lo antes mencionado, está lo que consideramos el metaaprendizaje, es decir, lo que aprendimos adicionalmente a los objetivos concretos del programa, como por ejemplo: conocer las características de los participantes (niños entre 10 y 12 años), el trato y gestión con autoridades (director y maestros de la escuela), sensibilización de ser vistos por los niños como modelos y, por lo tanto, ser cuidadosos en sus comportamientos y lenguaje, las implicaciones de trabajar en un escenario como una escuela (respeto por las normas y seguridad por mencionar algunos) y los aspectos éticos.

En cuanto a los resultados económicos, la mayor parte de las empresas recuperó al menos el capital invertido. Por el tiempo tan reducido, pocas empresas lograron utilidades substanciales. Al finalizar el programa, se hicieron los respectivos cierres de empresa con el reparto de utilidades. En el caso de los niños que no lograron utilidades, se les repartieron dulces y regalos simbólicos como reconocimiento a su esfuerzo. Actualmente, estas miniempresas no continúan y el beneficio económico es escaso; el auténtico beneficio gira en torno al desarrollo de habilidades emprende-

Foto 2. Asesores.



doras y sensibilización de una cultura de emprendimiento, que se espera que tengan un impacto a largo plazo.

Si bien éste es un programa que logró resultados positivos, también enfrentó obstáculos importantes, sobre todo en el ámbito presupuestal, puesto que sufrió recortes del recurso para capital semilla y el apoyo a los jóvenes practicantes, con el cual, con la creatividad y astucia de los participantes, se logró solventar lo necesario para alcanzar los objetivos. En 2014, las políticas presupuestales federales priorizaron otros objetivos y ya no se asignaron los recursos para operarlo y se dejó de implementar. Se espera que en un futuro cercano se pueda retomar.

Conclusiones

Debido a la *fotografía* económica y social de nuestro país, crear una cultura emprendedora a edades tempranas representa un reto titánico, con resultados a corto plazo; quizá discretos y poco perceptibles, pero que en un futuro pueden representar una solución viable al fenómeno del desempleo

o al fenómeno de los *ninis* (jóvenes que no estudian ni trabajan).

En el proceso de aprender a emprender o *emprendizaje*, el sistema educativo tiene la responsabilidad de desempeñar un papel clave — con una visión de largo plazo— en la creación de una cultura y valores emprendedores desde la escuela en cualquier nivel de enseñanza.

Consideramos que es fundamental contar con iniciativas tanto del sector público como del privado, con la suma de voluntades entre ambos, para el desarrollo de proyectos de emprendimiento, de tal manera que éste se apoye, como afirman Navarro y Vernis (2011) como un valor sostenible para las sociedades.

El análisis de contenido realizado permitió comprender mejor las realidades vividas por los individuos y medir los efectos de la intervención social; el uso de técnicas de investigación participante es el idóneo para estudios de caso único y, por lo tanto, limita la posibilidad de realizar generalizaciones de los resultados obtenidos.

Finalmente, creemos que los *emprendizajes* adquiridos por los niños y jóvenes que tuvieron la experiencia de participar en el programa “Mi primera empresa: emprender jugando”, contribuyen en la creación y consolidación de una cultura de emprendimiento.

REFERENCIAS

- Centro Europeo de Empresas e Innovación de Navarra [CEEIN] (2007). *Aprender a emprender: otra forma de hablar de empresas en educación*. Navarra, España: CEEL.
- Informe Promoción Cultura Emprendizaje en la enseñanza no universitaria (2009). Gipuzkoa Emprendedora. País Vasco, España
- León, M.; Arramberri, J. y Correa, J. M. (2007). *Emprendizaje 1 vs. Emprendizaje 2*. Recuperado de <http://spdece07.ehu.es/html/comunicaciones.htm>
- Navarro, C. y Vernis, A. (2011). El concepto de ecosistema para el emprendimiento social. *Revista española del Tercer Sector*. 17.
- Penades, A. (2012). *El chiringuito de Martín*. Madrid: ePraxis.

Potocarrero, F. (2012). La enseñanza del emprendizaje empieza en la escuela.
Recuperado de <http://www.portocarrero.es/?p=2171>