



FIDAC No:	C2A2
-----------	------

Área de desarrollo	Competencia	Und. de Competencia	Und. de Aprendizaje	Tema
Pensamiento empresarial	Visión empresarial	Ideas de negocio	Fuentes de ideas	Inventción

Nombre de la actividad	Unidad	Participantes (grupo, individual, unidad)
Un globito	Soñadores	Grupos de 3 pax

Esta actividad contribuye al logro de los siguientes objetivos formativos o educativos (Obj. De Aprendizaje) "conocimiento, habilidad y actitud"	
1 C	Buscar constantemente nuevas formas de hacer las cosas para satisfacer sus necesidades o encontrar solución a sus problemas.
2 H	Percibir claramente el mundo que le rodea para satisfacer necesidades a través de la inventción.
3 A	Utilizar su genialidad para hacer realidad algo que no existía.









Materiales México	Materiales Colombia	Materiales Republica Dominicana	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Globo.</li> <li>- Velas.</li> <li>- Agua.</li> <li>- Vaso desechable.</li> <li>- Tijera</li> <li>- Cerillo o fosforo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Globos.</li> <li>- Velas.</li> <li>- Agua.</li> <li>- Vaso desechable.</li> <li>- Tijera.</li> <li>- Fosforo</li> </ul>		

Lugar	Espacio	Ambiente	Tiempo requerido
Espacio abierto	Abierto	Creativo	45 minutos














Estrategia Metodología	Evidencias Requeridas u Observables
Lúdica	

Descripción resumida de la actividad (Fase I)	
Objetivo de actividad:	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>Maestro</b> </p> <p>Da instrucciones, reglas y retroalimenta</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Emprendedor</b> </p> <p>Uno retroalimenta</p> </div> </div>
No quemar el globo.	





Durante la actividad	<b>Maestro</b>     Observa, Escucha, Toma nota y Evidencias	<b>Emprendedor</b>     Todos participan
Descripción de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se organizan empresas de 4 emprendedores.</li> <li>- A cada empresa se le entrega: Un globo, una vela, agua, un vaso desechable, un fosforo y una tijera.</li> <li>- Se explica que ahora utilizando los materiales que se les acaba de dar deberán lograr mantener el globo sobre la vela prendida sin que este se queme y se reviente.</li> <li>- Para pensar en cómo hacerlo tendrán 5 minutos después de esto cada empresa pasará frente al guía de formación y tendrá solo una oportunidad para lograrlo deberán mantener su globo durante 1 minuto.</li> <li>- Una vez terminen el guía de formación indicara el <b>ANEXO #1</b>. en donde se rellena el globo con agua y esto evita que el globo se queme y se reviente.</li> </ul>		

### CICLO DE APRENDIZAJE (FASE II)

¿Qué emociones les generó la actividad? "Emociones generadas"	<b>Maestro</b>   Escucha y Toma nota	<b>Emprendedor</b>     Todos participan
Filosofía del aprendizaje Preguntas para retroalimentar la vivencia	<b>Maestro</b>    Hace preguntas, Escucha y Toma nota	<b>Emprendedor</b>     Algunos participan
1	¿Fue una habilidad de invención lo que hicieron para buscar la forma de no reventar el globo con los materiales que se les había entregado? Sí o No ¿Por qué?	
2	¿Tuvieron en cuenta que no era necesario utilizar todos los materiales que el guía de formación les había entregado? Sí o No ¿Por qué?	
3	¿Logramos poner en acción nuestra invención en otro tipo de circunstancias? Si o No ¿Por qué? ¿Cuáles?	
4	¿Gracias a la innovación emprendedora podemos estar alerta y enfrentar cualquier tipo de prueba? Sí o No ¿Por qué?	
5		
6		



Soporte Bibliográfico  
"Enseñanza complementaria"

**Maestro**  o   
Enseña o pregunta que aprendieron y completa

**Emprendedor**      
Todos escuchan

### La invención

El emprendedor es capaz de transformar su entorno, siempre buscando optimizar las actividades que realiza cotidianamente y para ello busca constantemente nuevas formas de hacer las cosas para satisfacer sus necesidades o encontrar solución a sus problemas.

El uso de herramientas y la invención de las mismas permiten dar rienda suelta a nuestra imaginación para transformar o mejorar nuestro mundo, no se trata de descubrir o hallar algo que existía y había permanecido oculto a nuestro ojo, es ir más allá, porque la invención es algo que nace del ingenio emprendedor de pensar decir y hacer algo que hasta el momento no existía.

En nuestro mundo existe muchas invenciones desde la bombilla eléctrica hasta los autos y aviones en los que nos transportamos, son esos pequeños cambios que hemos creado para ser nuestra existencia una verdadera razón emprendedora.

La invención puede ser la solución a una necesidad y ser extraordinariamente económica como también muy costosa, pero lo costoso para un emprendedor es dejar de hacer invenciones.

Historia Relacionada	
Video Relacionado	

Valores y principios de emprendedor	
1	Un emprendedor es capaz de transformar su entorno, siempre buscando optimizar las actividades que realiza cotidianamente.
2	Un emprendedor siempre está investigando para crear algo que ayude a ser mejor las cosas.
3	Un emprendedor percibe claramente el mundo que le rodea para satisfacer necesidades a través de la invención.
4	

Reflexión emprendedora:
Ya no puede inventarse nada nuevo desde cero, si no que todo es una mejora de lo anterior, los teléfonos móviles son un avance del teléfono de Graham Bell y las ya viejas máquinas de escribir, más aún las modernas computadoras, son avances, aunque significativos, de aquella imprenta de Gutenberg. Marshall Mc Luhan



¿Cómo puedo aplicar lo aprendido a mi vida?  
"Relación con el entorno presente y futuro"

**Maestro**    
Escucha y Toma nota

**Emprendedor**      
Todos participan

### FIN - CICLO DE APRENDIZAJE

Observaciones y recomendaciones después de desarrollada la actividad

Variaciones

### ANEXOS y/o REGISTROS

"Formatos, youtube, fotos, texto lectura, internet etc."



ANEXO #1 – MODO DE USO – indicar al final de la actividad

