

XXII CONGRESO LATINOAMERICANO SOBRE ESPÍRITU EMPRESARIAL

**UNIVERSIDAD ICESI
UNIVERSIDAD ANDINA SIMON BOLIVAR
2012**

TRANFORMA!!, CREA OPORTUNIDADES Y CONVIÉRTETE EN UN MOTOR DE CAMBIO TALLER

ANA LUCÍA ALZATE ALVARADO¹
Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial
Universidad Icesi

CARLOS FERNANDO DOMINGUEZ VALENCIA²
Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial
Universidad Icesi

MARÍA JIMENA FAJARDO KUDEYRO³
Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial
Universidad Icesi

¹ Maestría en Administración con énfasis en Gestión Estratégica, Ingeniera Industrial. Consultora del Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial. Calle 18 No. 122 - 135. Cali – Colombia. Teléfono (57 2) 555 2334. gerencia@caferopasport.com

² Especialista en Gerencia de Mercadeo Global, Administrador de Empresas. Docente del Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial. Calle 18 No. 122 - 135. Cali – Colombia. Teléfono (57 2) 555 2334. carlosfdominguez@hotmail.es

³ Maestría en Administración con énfasis en Gestión Estratégica, Especialista en Gerencia Ambiental, Administradora de Empresas. Docente del Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial. Calle 18 No. 122 - 135. Cali – Colombia. Teléfono (57 2) 555 2334. jimemat@hotmail.com

RESUMEN

Este trabajo presenta la propuesta para el Taller “Transforma!! Crea Oportunidades y Conviértete un Motor de Cambio”, basado en la metodología de Aprendizaje Experiencial, que busca el fortalecimiento de las competencias Flexibilidad, Amplitud Perceptual y Orientación al Mercado en los participantes. El desarrollo del Taller se basa en la historia de un grupo de personas con altas capacidades creativas, que deberán salvar al mundo de la tragedia que se avecina: Las personas se han quedado sin ideas, sumiendo al mundo en una crisis creativa. Para ello, deberán emprender un viaje, en donde pondrán a prueba toda su inventiva, buscarán el mapa del Acertijo de la Nebulosa, construirán un vehículo no convencional para tele-transportarse y llegar al campo minado, en donde finalmente tras pasar una prueba, encontrarán la cura descifrando para ello el Acertijo. Luego del desarrollo de éste Taller, se espera que los participantes reconozcan, a través de una reflexión guiada, la importancia de estar dispuestos a cambiar de enfoque o la manera de concebir la realidad para dar lugar a otras opciones que les permitan hacer bien las cosas, propender por la innovación empresarial y no quedarse con una única alternativa de solución a los retos planteados. Al mismo tiempo, se espera que los participantes comprendan que las empresas existen porque tienen clientes, para ello se hace imprescindible hacer lectura permanente de las necesidades del mercado y llegar así con productos y servicios adecuados e impactantes, que respondan a las necesidades del consumidor.

PALABRAS-CLAVE: Competencias Empresariales, Flexibilidad, Amplitud Perceptual, Orientación al Mercado, Creatividad, Innovación, Aprendizaje Experiencial.

ABSTRACT

We present the workshop "*Be the Power of Change!!! Create Opportunities*", based on the experiential learning of outdoor training methodology, that tries to strengthen the flexibility, market orientation and wide perception competences among the participants. The workshop development is based on a story where a group of people highly skilled in creativity, have to save the world from the tragedy that lies ahead: People have run out of ideas, plunging the world into a creative crisis. To find the Cure, the chosen ones have to take a trip, where they will test all their inventiveness searching for a map that will lead them to the "Riddle of the Nebula" which contains the clue of the world's salvation. To solve this riddle, they have to build a non conventional vehicle to teleport themselves and get to a minefield, where finally after passing a test they'll find the cure by decoding the Riddle. After the development of this workshop, participants are expected to recognize, through guided reflection, the importance of being willing to change their approach or way of viewing reality to make way for other options that allow them to do things right from the beginning, promote entrepreneurial innovation and not stay with only one alternative solution to face challenges. It is expected at the same time, that participants understand that companies exist because they have customers, it is essential to make permanent reading of market needs and reach with appropriate products and services that make a positive impact and meet customer needs.

KEY WORDS: Entrepreneurship Competences, Flexibility, Wide Perceptions, Market Orientation, Creativity, Innovation, Experiential Learning.

1 INTRODUCCIÓN

El crecimiento económico es una condición necesaria para el desarrollo, y sin ello es casi imposible lograr desarrollo social. El proceso de creación de empresas tiene un efecto muy importante dentro de este desarrollo, razón por la cual, se necesitan personas preparadas para percibir oportunidades, aprovecharlas y ejecutar acciones que las convierta en una realidad empresarial⁴.

Según los resultados obtenidos por el estudio Global Entrepreneurship Monitor para Colombia, entre los principales motivadores de los nuevos empresarios para la creación de empresas sobresale el hecho de haber identificado una oportunidad de empresa, con un 58,8%; seguido de la necesidad de generar ingresos, con un 39,6%. Tal y como sugiere la evidencia empírica, los emprendimientos motivados por la oportunidad resultan ser sostenibles en el largo plazo; así, una mayor proporción de estos puede estar asociada con el aumento de la tasa de nuevas empresas en el largo plazo⁵.

Se hace imperativo entonces fomentar los emprendimientos motivados por la identificación de una oportunidad de empresa, razón por la cual, se debe diseñar una estrategia que permita fomentar la innovación empresarial y aprovechar los recursos existentes a nivel mundial para favorecer el crecimiento económico.

La creatividad, como elemento vital dentro del proceso innovador (entendida como un fenómeno natural y mental ligado al deseo de crear⁶), puede ser desarrollada y mejorada a través de diferentes técnicas, con el fin de permitirle al individuo ampliar su capacidad para identificar una oportunidad, una necesidad o un deseo, y plantear soluciones originales que le permitan transformar el mundo a través de acciones y eventos empresariales⁷.

Es así como entran a jugar un papel importante competencias empresariales como la Amplitud Perceptual, entendida como la capacidad que tienen los individuos para explorar más allá del círculo de experiencia y encontrar nuevas maneras de hacer las cosas, y debe ser desarrollada por

⁴ Rodrigo Varela V. Ph.D. Innovación Empresarial: arte y ciencia en la creación de empresas, 3ra edición, 2008

⁵ Reporte GEM Colombia, 2010.

⁶ Paulo Benetti. GUÍA EFCI – documento de circulación interna de la Escuela de Facilitadores de la Creatividad y la Innovación – La Antigua – Guatemala.

⁷ Rodrigo Varela V. Ph.D. Innovación Empresarial: arte y ciencia en la creación de empresas, 3ra edición, 2008

todo empresario, pues le permitirá estar siempre en la búsqueda de nuevas oportunidades⁸. Dentro de este proceso de transformación, es indispensable que se desarrolle un inconformismo positivo que lleve a los seres humanos a buscar un mejoramiento continuo y a identificar diferentes opciones de ver y asumir la realidad, cambiando de enfoque para hacer las cosas de manera diferente y obtener resultados distintos desde la perspectiva de la Competencia Flexibilidad. Por último, para permanecer en el mercado, es importante hacer lectura permanente de las necesidades de los consumidores potenciales y llegar así con productos y servicios adecuados, impactantes, capaces de generar experiencias y sensaciones nuevas e inolvidables en el consumidor, lo cual puede lograrse a través de la Competencia Orientación al Mercado.

2 OBJETIVOS

Al finalizar el taller los participantes estarán en capacidad de:

- Identificar huellas de información y elementos diferenciadores que les permitan asumir nuevas posiciones para plantear diferentes alternativas de solución a los retos planteados.
- Identificar, plantear y solucionar problemas de una forma original, a través de la movilización de la creatividad.
- Identificar diferentes necesidades del mercado y sus posibles soluciones, a la luz de la creatividad.
- Diseñar y plantear estrategias de mercado con base en recursos limitados.
- Comprender que todo plan de acción es sujeto de transformación, una vez asuman la noción de cambio como propulsor del mejoramiento continuo.

3 METODOLOGÍA

⁸ Rodrigo Varela V. Ph.D.- Olga Lucía Bedoya Arturo - Desarrollo de empresarios basados en competencias empresariales- CDEE- ICESI 2006

La metodología que se implementará en este taller será el aprendizaje experiencial que implica el darse cuenta de las cualidades, pautas y consecuencias de la propia experiencia, tal como se experimenta⁹. Dentro de este tipo de aprendizaje se utilizará la metodología indoor training, y se requerirá de un espacio cerrado pero amplio, que permitirá aprendizajes vivenciales, para extraer conclusiones que ayuden a mejorar el entorno personal y profesional. Esta metodología fomenta la resolución creativa de problemas como vía para el diseño de nuevas estrategias innovadoras para la superación de obstáculos.

COMPETENCIAS EMPRESARIALES A DESARROLLAR

AMPLITUD PERCEPTUAL

Es explorar más allá de su círculo de experiencia y referencia para poder encontrar nuevas oportunidades.

Conocimiento del entorno, conocimiento del mercado, capacidad creativa.

FLEXIBILIDAD

Es la disposición a cambiar de enfoque o de manera de concebir la realidad para dar lugar a la evaluación de más opciones frente a situaciones que el entorno plantea.

Comprensión de problemas, capacidad de exploración, capacidad de evaluación, capacidad de cambio y capacidad de adaptación.

ORIENTACION AL MERCADO

Es considerar permanentemente las condiciones del mercado en todas las decisiones que se toman en las actividades empresariales.

4 PARTICIPANTES

Los participantes deberán desarrollar las actividades de manera activa, con la práctica de ejercicios vivenciales. El grupo puede ser constituido por personas que deseen identificar aspectos de su perfil empresarial alineados con las competencias Amplitud Perceptual y Flexibilidad y por docentes que estén interesados en conocer las metodologías enseñanza/aprendizaje utilizadas en el Taller para el desarrollo de competencias empresariales.

⁹ W.R.Torbert. Learning from Experience, New York Columbia, 1972

Cupo máximo que asegura el logro de objetivos del Taller: 30 Personas.

5 DESARROLLO DEL TALLER

TIEMPO TOTAL DEL TALLER 1 HORA 30 MINUTOS

Ambientación

El espacio requerido para el desarrollo del Taller será un espacio amplio y fresco.

Momentos del Taller

1. Actividad de Presentación

Una vez todos los participantes están en el salón, se les pide que se permitan atraer por un personaje que se encuentre ubicados en el espacio, lo toman y se sientan en círculo. Se recalca que no deben pensarlo mucho, sólo deben dejarse atraer por él. Una vez están sentados, se les invita a que tomen una hoja y respondan:

- Qué dice de usted mismo ese personaje que escogió?
- Una vez inicie este viaje (Taller), para qué le servirá la cualidad que representa el personaje y que usted también posee o necesita?

Tiempo: 15 Minutos.

2. Desarrollo

A los participantes se les presentará una Historia que introduce al “Acertijo de la Nebulosa y la Llave de la Creatividad”.

Historia:

El mundo está en una crisis creativa, a nadie se le ocurre nada nuevo y las empresas del globo están al borde de la quiebra. No hay creatividad, ni innovación; no hay productos ni servicios nuevos, el mercado está en pausa y se avecina una tragedia.

Cuando empezó todo esto, unos historiadores identificaron que esta falta de creatividad sólo se podría “curar” si se descifraba el *Acertijo de la Nebulosa*. Una antigua leyenda del principio de la humanidad rezaba que el hombre caería en un sueño eterno de NO IDEAS, debido a que dejarían de crear e inventarían máquinas para que lo hicieran por ellos. No obstante, este experimento no funcionaría y el hombre olvidaría cómo divertirse y cómo generar nuevas soluciones a sus situaciones cotidianas. En ese momento reinaría el caos!!!

No todo estaba perdido para el hombre, existía una cura. Se debía seleccionar un grupo de soñadores que aún tuvieran viva su creatividad, preferiblemente estudiantes y empresarios como Ustedes!!! Por eso están aquí.

Su misión será encontrar y descifrar el *Acertijo de la Nebulosa* y rescatar la cura, que se presume está oculta en el ártico, lugar en el que sólo podrán sobrevivir los más creativos, quienes son la esperanza de la humanidad.

Tiempo: 5 Minutos.

Instrucciones

Para empezar este viaje, serán transportados a un lugar cercano, en donde deberán descifrar el mapa y encontrar una pista que les dará la ubicación geográfica exacta del lugar en donde se encuentra la cura.

I Tarea: Descifrar el Mapa

Los antiguos historiadores tenían la costumbre de enviar sus mensajes encriptados. El Mapa ha sido ocultado tras una frase, de manera que si como grupo logran crearla y venderla, habrán encontrado el mapa.

Una vez se den las instrucciones, el grupo deberá conformar palabras relacionadas con innovación y visión de futuro de las empresas. Cuando tengan las frases (deben estar dentro del presupuesto), tendrán que enseñarlas al facilitador, quien decidirá si son las correctas o no, es decir, si cumplen para avanzar al siguiente nivel y llegar al acertijo.

- a. Cada grupo recibirá un dinero para comprar vocales y consonantes y formar palabras. Previamente, el facilitador dará las instrucciones sobre las letras con las que deberán iniciar dichas palabras.
- b. Las palabras que serán compradas deberán ser las que conformen la frase encriptada. El grupo debe deliberar y crear diferentes palabras para que sean aceptadas.
- c. Inmediatamente, con esas palabras y algunos conectores, deberán formar una frase que les dará vía libre para avanzar al vehículo de transporte. La frase aceptada será la más creativa, que exalte los beneficios de la innovación empresarial.

Tiempo Total: 15 Minutos

II Tarea: Armando el Medio de Transporte

Una vez obtenido el mensaje que contiene el mapa, el grupo deberá armar el medio de transporte que los llevará a la tan anhelada cura. Para ello, deberán hacer uso de toda su creatividad, pues este no es un vehículo convencional.

- d. Los participantes se dividirán en tres grupos, y recibirán los materiales con los que armarán el vehículo.
- e. Para ello emplearán una puntilla clavada en una tabla, y deberán soportar tantas puntillas en el aire como se pueda. El récord está en 105 puntillas. Sólo si logran poner esta cantidad, el vehículo estará listo para tele-transportarlos al lugar deseado.
- f. El tiempo máximo para cumplir la tarea es de 15 minutos.

Materiales: Una puntilla clavada en una superficie de madera de 20 cm X 20 cm y de ancho entre 5 y 8 cm, 30 puntillas de 5 pulgadas, Lectura ¿No se puede? (Ver Anexo 1).

Tiempo Total: 20 Minutos

III Tarea: Descifrando la Cura

Una vez construido el vehículo tele-transportador, el grupo deberá diseñar una estrategia que le permita llegar a la cura, pues esta se encuentra en un campo minado; recoger todas los componentes de la cura y ponerlos juntos, descifrar finalmente el Acertijo de la Nebulosa y así, salvar al mundo.

- a. El Grupo deberá dividirse. Cada subgrupo deberá sortear las inclemencias del tiempo y limpiar el campo minado. Las minas deberán ser puestas en unos compartimentos especiales sin combinar los colores para evitar una explosión.
- b. Los integrantes de cada subgrupo sólo podrán entrar al campo minado, atados de los pies y vendados, y sólo podrán ser dirigidos por el último integrante, quien podrá ver.
- c. Si algún integrante se desata o se cae, hará que las minas sean nuevamente esparcidas por el campo y se habrá perdido un tiempo valioso.
- d. El tiempo máximo para cumplir la tarea es de 25 minutos.

ACERTIJO DE LA NEBULOSA: *“Transforma!! Crea Oportunidades y Conviértete en un Motor de Cambio!!”*

Cierre del Taller

Los facilitadores tendrán preguntas de reflexión para cada actividad realizada, soportadas en la metodología de aprendizaje experiencial, en donde la reflexión es el medio para que las personas interioricen la experiencia y extraigan conclusiones que permitan aprender o desaprender; o como lo presenta el aprendizaje activo: los participantes harán cosas y deberán pensar sobre lo que están haciendo.

Tiempo Reflexión Final: 10 Minutos

ANEXO No. 1: ¿No se puede?

- El hombre no podrá volar antes de 50 años Wilburg Wrigth, dos años antes del primer vuelo en una máquina más pesada que el aire.

- El caballo seguirá siempre como medio de locomoción; el automóvil es apenas una curiosidad, una moda pasajera. El presidente del Banco Michigan al aconsejarle a Henry Ford que no se metiera a invertir en una fábrica de automóviles.
- No hay la menor probabilidad de que se pueda construir un canal entre los dos mares en Panamá, John Trantwine, explorador norteamericano en 1854.
- El hombre jamás llegará a la Luna, no importan los futuros avances científicos que se registren. Lee cíc Forest, inventor del tubo de radio.
- Las ideas de Edison...no merecen atraer la atención de nuestros científicos ni de nuestros hombres prácticos. Comisión del parlamento británico que estudió la bombilla inventada por Edison, 1878.
- ¿Quién diablos quiere oír hablar a los actores?. Harry Warner, Brothers Pictures, 1927.
- El fonógrafo carece de valor comercial. Thomas Edison en una conversación con su asistente Sam Insull, alusiva a su propio invento en 1880.
- Es una necesidad imaginar que los automóviles ocuparán el lugar de los ferrocarriles en el desplazamiento a larga distancia de pasajeros. Robert Millikan, ganador del premio Nobel de Física, 1920.