

Emprendizaje 1.0 vs. Emprendizaje 2.0

Margarita León¹, Josu Aramberri¹ y José Miguel Correa¹

¹ Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
Torre Arbide Norte, Paseo Mikeletegi, 69
20.009 Donostia-San Sebastián, España
{margari.leon, josu.aramberri, jm.correagorosp}@ehu.es

Resumen: Diferentes organismos públicos y privados están ofreciendo una nutrida gama de oportunidades formativas para el fomento del emprendizaje, pero sorprendentemente la organización y las actividades que plantean comparten grandes similitudes: aunque en diferentes grados, son plataformas que responden a una concepción del uso de Internet perteneciente a la web 1.0.

El presente análisis forma parte de un proyecto formativo que busca indagar sobre nuevas posibilidades tecnológicas y didácticas que nos permitan construir un modelo para el fomento del emprendizaje y la cultura innovadora que responda de manera coherente a las necesidades y especificidades de la economía de la Sociedad de la Información. Esta iniciativa se está llevando a cabo desde el Laboratorio de Innovación Educativa y Nuevas Tecnologías Berril@b de la Universidad del País Vasco, junto con el programa Entreprenari de Bic Gipuzkoa Berrilan-UPV/EHU, el soporte técnico de la Red Académica i2BASK, y en el marco de una ayuda concedida por el Vicerrectorado de Gipuzkoa.

Palabras clave: Emprendizaje, Aprendizaje en línea, Innovación, Creatividad

1 Introducción

Conceptos como *Sociedad de la Información*, o *Economía de la Información* han dejado de ser nuevos. Desde que Manuel Castells publicó su trilogía “La era de la información” allá por el año 1997, ha llovido mucho, pero paradójicamente, a pesar de que el tiempo ha ido reafirmando la pertinencia de sus reflexiones, y existe un reconocimiento generalizado de sus análisis, todavía hay una gran laguna en lo que se refiere a la creación de modelos empresariales y procesos de negocio que respondan a las oportunidades que los recursos tecnológicos están generando. De alguna manera, parece que el mundo de la tecnología avanza imparablemente y a una velocidad vertiginosa ofreciendo nuevos escenarios, tiempos y recursos tanto para las relaciones sociales como para las económicas, mientras que el diseño y organización de las estructuras formativas y empresariales viven una especie de parálisis por la desorientación e incertidumbre que todos estos cambios les producen.

Se podría decir que nuestra época se caracteriza sobre todo por ser un tiempo de transición. Se ha dejado atrás la sociedad industrial y vivimos en la sociedad de la información. La tecnología es una protagonista de excepción en esta transformación, cosa irrefutable a estas alturas, pero parece que nos empeñamos en seguir funcionando según estructuras pertenecientes a una realidad que ha dejado de existir,

en reamoldar formas de organización y procesos propios de otro contexto histórico a la realidad actual.

Si los valores principales de la economía de la información son la creatividad y la innovación, tal y como apuntan los expertos que analizan la sociedad de la información, ¿estamos promoviendo desde la formación permanente dirigida al emprendizaje un modelo de cultura empresarial que los propicie?

En el caso de ubicarnos en el modelo empresarial heredado de la sociedad industrial podríamos responder que sí en muchos casos, pero si ampliamos nuestro campo de análisis y miramos a otras estructuras, la respuesta puede ser muy diferente...

El modelo planteado desde la cultura hacker¹ es probablemente el ejemplo más evidente de una ética y una organización del trabajo, que siendo radicalmente diferente al modelo tradicional, se revela como una propuesta exitosa y emergente dentro del panorama económico, al tiempo que promueve unas relaciones sociales mucho más horizontales y solidarias que la ética protestante a la que responde el modelo industrial.

El hacker viene a defender una manera orgánica de integrar el trabajo en la vida, busca el equilibrio entre el trabajo y el resto de los ámbitos de la vida. En realidad, la cultura hacker hace una reconceptualización del propio término trabajo, entendiendo éste como la búsqueda de un objetivo que está íntimamente relacionado con los intereses intrínsecos del individuo. Esto implica que la pasión es el motor de la actividad, el hacker busca la excelencia, se esfuerza por conseguir sus objetivos, pero paralelamente huye de los horarios rígidos y prefijados. Y reivindica el juego como una parte indisoluble del propio proceso de trabajo, en tanto en cuanto éste es el espacio que da lugar a la investigación, la innovación.

Este movimiento surgió en los años 60 en el contexto de la informática, dando lugar al software de código abierto que se ha revelado como un modo de trabajo colaborativo que propicia un desarrollo espectacular del objeto de trabajo, al tiempo que garantiza una transparencia absoluta en los procesos, y lleva implícito la descentralización del conocimiento, socializándolo.

En realidad, y a pesar de que la cultura hacker poco a poco está ganando importancia dentro y fuera del terreno de la informática, no significa que sea el único modelo alternativo que la economía de la información vaya a desarrollar, ni siquiera se puede prever qué comportamiento futuro tendrá. Eso sí, tiene un gran valor como ejemplo de una alternativa a la economía heredera de la tradición industrial que ahora mismo prevalece y percibimos como natural.

Volviendo a los conceptos de creatividad e innovación que hemos apuntado como valores decisivos para el éxito en la economía de la información, creemos que es

¹ Recuperando la acepción original de la palabra hacker. Es decir, hacker como individuo al que le mueve una pasión por la actividad que realiza y tiene vocación de generar un bien social para compartirlo libremente, y para el que la motivación intrínseca básica es conseguir el reconocimiento de su comunidad de iguales. Antítesis de la palabra cracker que correspondería a aquél que busca generar virus o protagoniza iniciativas destructivas de otro tipo.

interesante prestar atención al juego, en tanto en cuanto, es un espacio en el que se experimenta por placer, se prueba y se deja rienda suelta a la imaginación.

Aunque pueda resultar sorprendente, dedicar atención plena a un problema no es la mejor fórmula para tener pensamientos creativos. Las personas muestran sus niveles más altos de creatividad cuando se dedican a actividades semiautomáticas que exigen cierta atención pero dan la opción a hacer conexiones entre ideas por debajo del umbral de la intencionalidad consciente, tales como caminar, conducir, nadar... “Cuando se piensa intencionalmente los pensamientos se ven forzados a seguir una dirección lineal y lógica, y por tanto predecible. Pero cuando la atención está concentrada en el paisaje durante un paseo, parte del cerebro queda libre para buscar asociaciones que normalmente no se hacen.” (...) “esta libertad y este carácter lúdico es lo que posibilita que el pensamiento ocioso ofrezca formulaciones y soluciones originales”. (Csikszentmihalyi, 1998).

Paralelamente, otro aspecto que en la literatura se identifica como un factor potenciador decisivo de nichos de innovación es la interdisciplinaridad. En esta línea, Fleming (2001) dice que la innovación consiste en generar nuevas combinaciones entre elementos ya existentes pero dispares. De manera que el intercambio de ideas entre personas de áreas diferentes permite abordar las cuestiones con perspectivas nuevas, y da lugar a la conexión de conocimientos que hasta ese momento se mantenían separados por pertenecer a áreas diferentes (Echeverría, 2007).

2 Objetivos

- Realizar un análisis comparativo de las plataformas para el emprendizaje que existen hoy en día en el panorama estatal.
- Identificar las deficiencias de dichas propuestas foramtivas.

3 Desarrollo

3.1 Mapa de portales para el emprendizaje

Hemos recopilado portales y programas destinados al emprendizaje con el fin de hacer un dibujo de la situación que ahora mismo existe en este ámbito, ya que las iniciativas para el emprendizaje provienen de ámbitos variopintos; instituciones nacionales y regionales, bancos y cajas, etc., y se encuentran dispersadas.

En esta búsqueda no hemos pretendido hacer una lista de todas las iniciativas que existen, más bien hemos puesto el acento en la recolección de ejemplos de diferentes modos de abordar la promoción del emprendizaje.

Basándonos en las directrices teóricas que hemos expuesto en la introducción, fijamos unos indicadores que nos permitieron abordar la tarea de búsqueda y selección de los ejemplos utilizados para realizar nuestro análisis: grado de interactividad de los recursos ofrecidos, opciones de autogestión y diseño del proceso personal por parte de los emprendedores, capacidad de respuesta personalizada a las necesidades particulares, adaptación de los contenidos al soporte web (formato, expansión, manera de organizarlos, etc.), disposición de herramientas que permitan las relaciones entre usuarios o usuarios y empresas, escenarios y propuestas de

actividades que propicien las relaciones formativas entre usuarios o usuarios y empresas.

A continuación presentamos una de las fichas que cumplimentamos como muestra del proceso de análisis llevado a cabo:

	<p><u>ESCUELA BANESPYME (Fundación Banesto):</u> http://www.banespyme.org/inicio.do</p>
<p>Elementos y rasgos destacados del portal</p>	<p>Espacio para la autoformación, intercambio de experiencias, que integra elementos cercanos al ocio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • BLOGs personales, instituciones... • Red contactos; conexión a eConozco • Píldoras tecnológicas, talleres, galería de imágenes...en archivo multimedia • Casos prácticos • Vídeos de empresarios contando su experiencia empresarial • Localización en GoogleMaps de sus empresas • Concurso anual • Publicaciones • Ayudas y subvenciones • Boletines • Observatorio • Buscador de ayudas y subvenciones • Red de PYMES • Ciberplaza: fiesta itinerante por pueblos de España. con eventos... y dirigido a diferentes edades
<p>Capacidad de respuesta personalizada a las necesidades particulares</p>	<p>- No existe un tutor o una figura similar que responda a las necesidades específicas de cada emprendedor, esta propuesta apuesta más por el aprendizaje autónomo y la promoción de la comunicación e interacción entre emprendedores y contactos con empresas.</p>
<p>Opciones de autogestión y diseño del proceso personal por parte de los emprendedores</p>	<p>- Los emprendedores pueden crear un blog en el que pueden exponer sus ideas de negocio, etc., y las pueden ir madurando. - Destina espacios para generar redes de contactos: red de PYMES, ...</p>
<p>Grado de interactividad de los recursos ofrecidos</p>	<p>- Los recursos están orientados principalmente para que cada usuario los utilice por su cuenta; consulta de vídeos de experiencias exitosas, píldoras tecnológicas, manuales y directrices, etc. A pesar de que en casi todos ellos hay espacios, herramientas para que los usuarios puedan interactuar (foros,...). Recursos que no van acompañados de actividades o propuestas mediadoras que las dinamicen y las impulsen. De hecho, los usuarios no los utilizan o tienen una actividad casi inexistente.</p>
<p>Fácil acceso a la información</p>	<p>-El apartado “Ayudas y subvenciones” está organizado por secciones y buscadores que permiten hacer búsquedas precisas de manera rápida.</p>
<p>Adecuación de los contenidos al soporte web (formato, extensión de los textos, manera de organizarlos, etc.)</p>	<p>-Los contenidos y los recursos que recoge son multimedia en su gran mayoría (vídeos experiencias empresarios, píldoras tecnológicas...). Los contenidos son muy dinámicos, visuales...</p>

Simulaciones y otras actividades destinadas al desarrollo de habilidades de gestión empresarial	- No tiene.
Escenarios y propuestas de actividades que propicien las relaciones entre usuarios, o usuarios y empresas	- Ofrece una red PYME que está unida a la plataforma eConozco, una red profesional (networking online). - Foros, album de fotos...
Amigabilidad del entorno; aspecto gráfico, organización de los recursos...	- Es un entorno atractivo en el que se puede llegar a los apartados a través de diferentes vías.
Estrategias para motivar y promover el espíritu emprendedor	- “Concurso BanesPyme-Orange”
Coherencia entre las herramientas ofrecidas, las dinámicas didácticas y los objetivos específicos del entorno	-Es un entorno que pretende hacer la función de complemento. - Ofrece información organizada y presentada en diferentes lenguajes, lo que lo hace muy dinámico y atractivo - Lanza puentes hacia otros recursos como pueden ser las redes profesionales (foros, eConozco...), espacios de trabajo personales (blogs), elementos lúdicos (fotos,...). - Tanto los contenidos como los espacios que ofrece son muy apropiados, pero le falta actividades mediadoras que dinamicen todo el entorno y promuevan la participación activa de los emprendedores en él. - Existe pues una incoherencia entre los objetivos del entorno y la manera en que promueve las relaciones. Es como si con dotar de contenidos y espacios fuese suficiente, y han descuidado el aspecto pedagógico... no han tenido en cuenta que los recursos por sí mismos no generan relaciones y mucho menos capital social..

3.2 Análisis comparativo

A continuación, procedimos a hacer la comparativa de las diferentes iniciativas, poniendo especial atención en su potencial para el desarrollo de la creatividad y la innovación.

Al igual que durante la recolección hicimos una selección, en la tabla que presentamos a continuación tampoco están reflejados todos los recursos que ofrecen cada uno de los portales, se citan aquellos que lo distinguen especialmente y que son significativos.

Portal	Descripción	Elementos Destacados	Aspectos Positivos	Aspectos Negativos
<p>ENPRESA DIGITALA (Gobierno Vasco):</p> 	Portal destinado a la promoción del aprendizaje permanente y el desarrollo empresarial.	<p>Blogs en torno a cursos y jornadas</p> <p>Casos de éxito</p> <p>Guía autodiagnóstico</p> <p>Videoteca</p> <p>Manual emprendedor</p> <p>Jornadas, cursos presenciales, agenda</p>	<p>Punto de encuentro de muchos recursos</p> <p>Compagina lo virtual y lo presencial</p> <p>Ofrece cierta interactividad mediante blogs, etc.</p>	La mayoría de la oferta es textual, le falta interactividad y que los contenidos estén adaptados al soporte web (organización y presentación multimedia de contenidos, etc...).
<p>Entreprenari:</p> 	Programa de Bic Berrilan y UPV/EHU para el fomento del emprendizaje	<p>Apoyo a la creación de empresas</p> <p>Premios y concursos</p>	Se ofrece un seguimiento y soporte personalizado	No explota los recursos de la web, se limita a ofrecer información, noticias...
<p>BANKIDEIA (Dip. de Bizkaia...):</p> 	Concurso de ideas e inventos.	<p>Banco de ideas</p> <p>Banco de inventos</p> <p>Banco de negocios</p>	<p>Espacios personales online y dinámicos</p> <p>Construcción de recursos por los propios usuarios</p> <p>Buscadores</p>	<p>No hay posibilidad de interacción entre usuarios (foros,...)</p> <p>Falta de contenidos formativos o de consulta</p>
<p>ESCUELA BANESPYME (Fundación Banesto):</p> 	Espacio para la autoformación, el intercambio de experiencias, e integra elementos cercanos al ocio.	<p>BLOGs personales, instituciones...</p> <p>Red contactos</p> <p>Píldoras tecnológicas, talleres, galería de imágenes...en archivo multimedia</p> <p>Casos prácticos</p> <p>Vídeos de empresarios contando su experiencia empresarial</p> <p>Localización en GoogleMaps de sus empresas</p> <p>Concurso anual</p> <p>Publicaciones</p> <p>Boletines</p> <p>Buscador de ayudas y subvenciones</p> <p>Red de PYMES</p>	<p>Muy completo</p> <p>Muy interactivo</p> <p>Es un entorno agradable que lo vuelve casi de ocio (fotos,...)</p> <p>Pone a disposición de los usuarios recursos y herramientas (blogs, ...)</p> <p>Contenidos de formación amenos y de buena accesibilidad (píldoras tecnológicas locutadas, vídeos...)</p> <p>Organizado con sistemas de buscadores</p>	Le faltan actividades o espacios que sirvan de pretexto, o núcleo mediador, para que se generen y vayan consolidándose las relaciones.
<p>SIGLO XXI (La Caixa):</p> 	Propuesta destinada al autoaprendizaje	<p>Guía del emprendedor</p> <p>Test del emprendedor</p> <p>Pautas para construir el plan de negocio</p>	<p>Ordena bien los pasos a seguir para la creación del plan de negocio</p>	Muy dirigido, con poca flexibilidad
<p>MINISTERIO DE ITC: EMPRENDEDORES EMPRESA</p> 	Espacio de autoformación	<p>Test autoevaluación actitud, idea de negocio</p> <p>Juego con simulacro 3D dirigido a solucionar problemas</p> <p>Banco de recursos especializado para la autoformación</p> <p>Análisis del entorno y oportunidades de negocio a través de tareas</p>	<p>Propuestas pautadas que pueden ayudar al emprendedor en su autoformación</p> <p>Propuestas interactivas, algunas de ellas incluso con escenarios 3D</p>	No da opción a la relación entre emprendedores (foros...), es una propuesta individualista.

<p>UNIVERSIA:</p> 	<p>Lugar “generalista”, aglutina referencias de diferentes comunidades autónomas.</p>	<p>Pautas orientativas (CV, ...) Ayudas y subvenciones Programas, recursos... para emprendedores Noticias, revista de empleo</p>	<p>Información de diferentes comunidades, buen directorio</p>	<p>Poco interactivo Su función fundamental es informativa</p>
<p>mi+d:</p> 	<p>Espacio para la autoformación</p>	<p>Nuevas empresas Información jurídica, localizador de recursos, etc.</p>	<p>Fichas de empresas de diferentes sectores en las que se explicita con quién querrían colaborar Business angels: Contacto con empresarios que están dispuestos a invertir</p>	<p>No hay espacios donde compartir horizontalmente (foros, etc.)</p>
<p>Fomento de Emprendedores (Extremadura):</p> 	<p>Espacio para el autoaprendizaje con un programa específico de apoyo.</p>	<p>Programa NEE Concursos públicos Cartera de empresas Cuestionario de autodiagnóstico PYME</p>	<p>Los emprendedores cuentan una infraestructura de apoyo (tutores, expertos...) El programa es muy accesible (visualmente claro, locutado...).</p>	<p>Los tutores se asignan por zona de residencia, no por temática... Se atiende individualmente, no hay vías directas para la comunicación entre emprendedores, o con empresas.</p>
<p>Fundación Red Andalucía Emprende:</p> 	<p>Sitio con múltiples recursos, fundamentalmente informativos</p>	<p>Bolsa CV Boletín Manual para emprender Laboratorio de ideas (preincu-badota) Biblioteca experiencias y proyectos (con mapa y buscador) Presentación proyectos</p>	<p>Banco de experiencias... con buscador muy claro (mapa...)</p>	<p>Es un espacio más bien destinado al consumo (información...), bastante plano.</p>
<p>CAMPUS EMPRENDE (Junta de Castilla y León):</p> 	<p>Sitio informativo con alguna iniciativa para la construcción de propuestas (un juego)</p>	<p>Juego de empresa Banco de ideas/negocios con buscador</p>	<p>Tiene en cuenta el aspecto lúdico del proceso de trabajo mediante el juego</p>	<p>Informativo, no dispone de espacios de interacción.</p>
<p>Centros europeos de empresas e innovación de Castilla y León</p> 	<p>Plataforma con diversos recursos; sobre todo informativa</p>	<p>Noticias Foros Guías y herramientas (tests, material...) Banco de ideas/negocios con buscador Trámites Estudios de mercado</p>	<p>Información previa a la idea de negocio (trámites, estudios de mercado) Dispone de foros para interactuar</p>	<p>Formato bastante pesado (demasiado texto plano...)</p>

4 Resultados

Los resultados más destacados de la investigación consideramos que son por un lado; el haber recogido las diferentes iniciativas que se están destinando al emprendizaje para poder visualizar cuál es el panorama del tema de una manera clara, y por otro, el haber analizado las diferentes propuestas y haber detectado sus fortalezas y debilidades.

En realidad, esta primera aproximación nos ha permitido construir un dibujo sintético de la situación que de alguna manera nos está sirviendo para entender qué visión implícita hay sobre el emprendizaje y la economía, y qué vías formativas se están desarrollando como respuesta a ello. Esta es la base sobre la que se está construyendo nuestro modelo formativo, es decir; a través de la explicitación de las iniciativas que se están llevando a cabo, estamos encontrando aspectos que incorporaremos a nuestra propuesta, siempre reinventando el sentido que pueden llegar a tener para que sean coherentes y significativos dentro de nuestra perspectiva.

5 Conclusiones

- Las diferentes herramientas y plataformas no tienen una conexión interna que les permita aunar recursos y complementarse entre sí, de manera que en muchas ocasiones se observa que se duplican esfuerzos o que simplemente no tienen un vínculo interno que les ayude a ofrecer un servicio más potente. En cierta medida, es lógico que ese desajuste se produzca entre plataformas que se promueven desde distintos ámbitos de actuación y que por tanto tienen objetivos distintos (cajas y bancos, instituciones públicas...), pero paradójicamente, no solo se dan en estos casos, sino también en propuestas que tienen como origen una misma institución.

- Todas las iniciativas analizadas tienen por objeto ayudar a los emprendedores en el desarrollo e implementación de una idea de negocio una vez que ya la tienen, pero se descuida totalmente la fase previa a tener la idea, y su maduración; no existen iniciativas que realmente promuevan la creatividad y la innovación entre las personas que ya han acabado su formación inicial y que poseen un gran potencial como tractores de proyectos empresariales de alta cualificación.

- Las propuestas formativas para el emprendizaje se siguen sustentando en la concepción protestante del trabajo que dominaba la era industrial, obviando que el contexto económico actual presenta necesidades y valores diferentes, y la interdisciplinariedad y lo lúdico como elemento potenciador de todo ello.

- Se ofrece principalmente información plana, unidireccional, para que el emprendedor la consulte, siendo muy escasas las propuestas que muestren alguna intención de dar ayuda al desarrollo de habilidades y destrezas del emprendedor. De alguna manera, las propuestas formativas que hemos analizado tienen una visión tradicional del proceso de enseñanza-aprendizaje en el que el emprendedor cumple el papel de alumno y es quien sigue las directrices del “experto” que a diseñado los diferentes contenidos y materiales, responden al modelo web 1.0.

- En las diversas iniciativas se utilizan recursos tecnológicos de diferente índole, pero en la mayoría de los casos, no existe una reflexión y explotación efectiva de las posibilidades que este tipo de recursos ofrecen para el trabajo, la comunicación y la interactividad entre emprendedores, y entre emprendedores y empresas. Incluso en las

propuestas más innovadoras, o que están haciendo un mayor esfuerzo por incorporar elementos que humanicen el entorno virtual de aprendizaje y ofrecen herramientas de interacción, expresión como puede ser un blog, se echa de menos una filosofía clara a la que respondan todos esos recursos, es decir; no se ven con claridad los objetivos finales que se pretenden conseguir mediante su uso.

6 Referencias

1. Berril@b; Laboratorio de Innovación Educativa y Nuevas Tecnologías:
<http://www.sc.ehu.es/topcogoj/Berril@b/index.htm>
2. Castells, M. (1997): La era de la información: economía, sociedad y cultura. Alianza, Madrid
3. Csikszentmihalyi, M. (1998): Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Cairós, Barcelona
4. Echeverría, J. (2007): *El postgrado de investigación y el espacio europeo de investigación*. V Jornadas de Jóvenes Investigadores. Bilbao (<http://www.ehu.es/ikertzaileprekarioak/jornadas2007/>)
5. Himanen, P. (2001): La ética del hacker y el espíritu de la era de la información. Destino, Barcelona
6. Prensky, M. (2007): Digital game-based learning. Paragon House Publishers, New York
7. Programa Entreprenari: <http://www.entreprenari.com/index.asp>
8. Red Académica i2BASK: <http://www.i2bask.es>
9. Von Hippel, E. (2005): Democratizing innovation. MIT Press, Cambridge.