

**XX CONGRESO LATINOAMERICANO SOBRE ESPIRITU
EMPRESARIAL
UNIVERSIDAD ICESI
2009**

**TRAVESÍA BAMBOO: La Búsqueda del Tabaxir, la Fuerza
Interior de un Empresario
Taller**

SANDRA WILLMAN CARVAJAL¹

Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial
Universidad Icesi

ANA LUCÍA ALZATE ALVARADO²

Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial
Universidad Icesi

¹ Sandra Willman Carvajal, Maestría en Administración en Curso, Psicóloga. Docente del Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial. Calle 18 No. 122 – 135. Cali – Colombia. Teléfono (57 2) 555 2334. E-Mail: sandrawillman@correo.icesi.edu.co

² Ana Lucía Alzate Alvarado, Maestría en Administración en Curso, Ingeniera Industrial. Docente del Centro de Desarrollo del Espíritu Empresarial. Calle 18 No. 122 - 135. Cali – Colombia. Teléfono (57 2) 555 2334. E-Mail: gerencia@caferopasport.com

RESUMEN

Este trabajo presenta la propuesta para Taller “Travesía Bamboo: La Búsqueda del Tabaxir, La Fuerza Interior de un Empresario”, basado en la metodología de Aprendizaje Experiencial, que busca el fortalecimiento de las competencias Flexibilidad y Autoconfianza en los participantes. El desarrollo del Taller se basa en la historia de Xilón, un joven de descendencia oriental que está convencido de que el mundo puede ser un lugar mejor si las personas comprenden y asumen al Tabaxir como la fuerza interior que posibilita el alcance de grandes metas. Xilón requiere de la ayuda de un grupo de personas a las que les interesen los retos para que sean multiplicadores de su filosofía de vida, y para ello deberán pasar tres retos: *Continuidad y Fuerza, Los Símbolos, y El Bote Mágico del Cambio*. Luego del desarrollo de este Taller, se espera que con la ayuda de la reflexión guiada, los participantes tengan la oportunidad de autoevaluarse en estas competencias y reflexionar sobre la posibilidad de desarrollo que brinda el ejercicio.

Palabras Clave: Competencias Empresariales, Autoconfianza, Flexibilidad, Perfil Empresarial, Aprendizaje Experiencial.

ABSTRACT

This paper presents the proposal for a Workshops named “Bamboo Journey: The Tabaxir’s Seek”. It’s based on the experiential learning methodology that tries to strengthen the flexibility and self-confidence competences of the participants. The workshop development is based in Xilon’s history, an oriental youngster that thinks that the world can be a better place if the people can understand and assume The Tabaxir as the interior force that permits the achievement of great goals. Xilon requires the help of a group of persons interested in challenges, so they can multiple its life philosophy. To achieve their goals, they must go through 3 challenges: Continuity and Strength, Symbols, and The Magic Boat of Change. After the development of this workshop, the participants must auto-evaluate the competences mentioned before.

Key Words: Entrepreneurship Competences, Self-confidence, Flexibility, Entrepreneurship Profile, Experiential Learning.

INTRODUCCIÓN

En Colombia existe una alta percepción sobre la capacidad de la población para generar nuevas empresas (individuos que no son aún empresarios pero quienes creen tener las habilidades y conocimientos para iniciar una empresa)³, estas percepciones deben ser validadas y monitoreadas continuamente pues las experiencias y aprendizajes a los que está expuesto el individuo, las transforman y alimentan.

Es importante entonces que el ser humano que está motivado en el desarrollo de sus competencias empresariales, se interese por conocer aspectos de su estructura personal que validan, obstaculizan y/o refuerzan sus intereses y metas. La Autoconfianza es entonces una Competencia Empresarial decisiva en un empresario de éxito⁴.

Otra competencia que aporta al desarrollo empresarial exitoso es la Flexibilidad. Desde los orígenes del hombre, la cultura humana ha buscado siempre mejores condiciones de vida a través del progreso, desarrollo, bienestar y superación⁵, para alcanzar esto hay 3 factores constantes que son la noción de cambio, acción y mejoramiento continuo y estos sólo se pueden dar cuando se ha desarrollado un inconformismo positivo y se buscan opciones diferentes de ver y asumir la realidad, a través de la flexibilidad.

³ Reporte de Resultados Estudio GEM Colombia, 2007

⁴ Rodrigo Varela V. Ph.D.- Olga Lucía Bedoya Arturo - Desarrollo de empresarios basados en competencias empresariales- CDEE-ICESI 2006

⁵ Rodrigo Varela V. Ph.D.,Innovación Empresarial: arte y ciencia en la creación de empresas, 3ra edición, 2008

OBJETIVOS

Al finalizar el taller los participantes estarán en capacidad de:

- Identificar aspectos de su perfil empresarial que puedan impactar en el logro de sus metas personales, profesionales y empresariales.
- Comprender que las opciones de ejecución de su plan de acción pueden ser transformadas una vez asuman el valor del cambio como capacidad que estimula el mejoramiento continuo.
- Ampliar su capacidad de autorreflexión, con el fin de identificar aspectos que puedan potencializar u obstaculizar su desarrollo empresarial.
- Comprender el proceso de adaptación como elemento importante en todo proceso de transformación empresarial.
- Identificar alternativas de reflexión basadas en la educación experiencial.

METODOLOGÍA

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 experimenta⁶. Dentro de este tipo de aprendizaje se utilizará la metodología indoor, la cual está basada en la realización de actividades en espacios cerrados que permiten aprendizajes vivenciales, para extraer conclusiones que ayuden a mejorar el entorno personal y profesional. Esta metodología estimula la autoconfianza, motiva a los participantes, fomenta la reflexión sobre el propio hacer de quien participa, y a partir de la comunicación de lo reflexionado permite el ciclo de enseñanza – aprendizaje.

⁶ W.R.Torbert. Learning from Experience, New York Columbia, 1972

COMPETENCIAS EMPRESARIALES A DESARROLLAR

AUTOCONFIANZA

Es el convencimiento íntimo de ser capaz de realizar con éxito una determinada tarea o misión, teniendo los conocimientos, la sensibilidad, la capacidad, la actitud, la energía y proyección a futuro para lograrlo⁷.

Capacidad de actuar con independencia del juicio de los demás, seguridad en sí mismo y capacidad de autocrítica

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 adaptación⁸.

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 Autoconfianza y Flexibilidad y por docentes que estén interesados en conocer las metodologías enseñanza/aprendizaje utilizadas en el Taller para el desarrollo de competencias empresariales.

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

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

⁸ Rodrigo Varela V. Ph.D.,Innovación Empresarial: arte y ciencia en la creación de empresas, 3ra edición, 2008

DESARROLLO DEL TALLER

Ambientación

El espacio requerido para el desarrollo del Taller será un salón amplio y fresco (con Aire Acondicionado), sin silletería. Se requieren 6 mesas que serán distribuidas en el espacio asignado.

Una vez ingresen los asistentes, el ambiente estará acondicionado con música oriental para meditación, y con 30 cojines de colores y formas diferentes distribuidos a lo largo de todo el espacio.

Momentos del Taller

Actividad de Presentación

Al ingreso al salón, se les pide a los participantes que se permitan atraer por alguno de los cojines que están en el espacio y se sienten. Una vez están sentados, se les invita a que tomen una hoja y respondan:

- ¿Qué dice de usted mismo ese cojín y forma que escogió?
- ¿Qué característica de usted desea compartir en este momento con el grupo.

Instrumento

Una vez realizada la Actividad de Presentación, se realizará un cuestionario que analiza el nivel de Tolerancia a la ambigüedad (Ver Anexo 1), y tendrán 6 minutos para responderlo. Las respuestas a este cuestionario se revisarán en el momento de la reflexión final.

Desarrollo

A los participantes se les presentará una Historia que introduce a la “Travesía Bamboo”.

Historia:

Este Taller se soporta en una historia: la Historia de Xilón, quien es una persona de descendencia oriental que cultiva el BAMBOO. Siglos atrás sus antepasados han cultivado esta planta que consideran sagrada y que representa la fuerza inseparable de la vida misma. Esta fuerza es considerada como la energía responsable de todo lo que ocurre en el universo y se le conoce como El TABAXIR. El Tabaxir entonces simboliza para Xilón y sus antepasados la fuerza interior que los moviliza al logro de las metas y propósitos más retadores.

La mayor felicidad para Xilón reside en seguir dotando, como lo han hecho sus antepasados, de la planta sagrada (El Bamboo), a cada uno de los recintos de los habitantes de su cultura, para que no olviden la importancia de esta planta y lo que ella representa.

Xilón está convencido de que puede ayudar a que el mundo sea mejor si se comprende esta filosofía de vida y si las personas hacen conciencia de su valor y potencial interno. Para ello necesita de la ayuda de un grupo de personas a las que les interesen los retos y sean capaces de multiplicar esta enseñanza.

Xilón propone tres pruebas asegurando que quien asuma el reto podrá encontrar los secretos maravillosos que han sido transferidos de generación en generación por milenios. De esta manera, las personas que superen sus “pruebas” lograrán ser multiplicadores de la filosofía de Xilón, privilegio de pocos.

Instrucciones

El grupo de participantes deberá dividirse en dos. Cada grupo vivirá su travesía que consta de tres actividades, por un circuito diferente:

I Actividad: Continuidad y Fuerza

Los participantes deberán armar dos figuras en material lego (una para cada equipo), que simbolizan para Xilón continuidad y fortaleza a partir de modelos que las facilitadoras mostraran con las siguientes reglas:

- a. Sólo un participante a la vez podrá ver el modelo presentado (el cual se mantiene en un espacio con visibilidad limitada).
- b. El tiempo máximo que el participante de cada grupo podrá verlo es de 1 minuto, posterior a este regresa al equipo y aporta su percepción.
- c. El tiempo máximo para construir el modelo en cada grupo es de 8 minutos.

II Actividad: Los Símbolos

Xilón se forma en una cultura de símbolos y mensajes a través de jeroglíficos, por lo que ésta tarea consiste en armar el Tangram.

- a. A cada equipo se le entregan unas fichas que conforman un cuadrado.
- b. La tarea del grupo es descifrar la manera en que cada ficha encaja, logrando al final obtener el mensaje que el Tangram tiene para sus formadores.

MENSAJE: “Volvámonos el cambio que buscamos en el mundo”.
MAHATMA GANDHI

- c. Tiempo: 8 minutos

III Actividad: El Bote Mágico del Cambio

MATERIALES

- 2 Plásticos Negros de 2MTS X 2MTS (Los Botes)
- Dos Bamboo largos por grupo
- Dos cuerdas que marquen la meta

Se extiende el “BOTE” sobre el piso y se le pide al grupo que se hagan frente a él, sin pisarlo, para dar las instrucciones:

Metáfora:

Este, es un “BOTE” que cuenta con características muy especiales ya que la única forma en la que nos puede transportar como si fuese una alfombra mágica, es cuando todos

montados sobre el tapete, lo giramos boca abajo y quedamos parados todos sobre el revés del mismo. Así, nos llevará al lugar que deseamos.

El objetivo del grupo es subirse todos sobre el BOTE, luego voltearlo hacia un lado de manera que todo el grupo termine parado sobre el revés sin que nadie toque en ningún momento el piso con ninguna parte del cuerpo. Una vez todos sobre el revés, deben desplazarse como equipo montados sobre el tapete hacia adelante, hasta que la parte trasera del tapete supere la meta fijada. Para esto, podrán ayudarse con el bambú que será el único elemento de apoyo por fuera del tapete.

Reglas Básicas:

- Todos los integrantes del grupo deben estar sobre el tapete durante toda la tarea.
- No se puede tocar el piso en ningún momento. Si alguien lo hace, todo el equipo debe volver al principio.
- Si alguno de los participantes está hablando mucho se lo puede dejar mudo para dificultar el proceso y hacer más notorios los cambios.

Cierre del Taller

Las facilitadoras 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.

REFLEXIÓN FINAL: 30 MINUTOS

CIERRE: 5 MINUTOS

ANEXO 1

TOLERANCIA A LA AMBIGÜEDAD

NOMBRE: _____

Responda los siguientes enunciados. Para ello indique el grado en que usted esta de acuerdo o en desacuerdo con ellos. Llene los espacios en blanco con el numero de la escala de calificación que representa mejor sus evaluación del enunciado.

Escala de calificación

1. Totalmente en desacuerdo
2. Moderadamente en desacuerdo
3. Ligeramente en desacuerdo
4. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
5. Ligeramente de acuerdo
6. Moderadamente de acuerdo
7. Totalmente de acuerdo

- _____ 1. Un experto que no encuentra una respuesta definitiva probablemente no sabe demasiado.
- _____ 2. Me gustaría vivir en el extranjero durante un tiempo
- _____ 3. No existe tal cosa como un problema que no tenga solución.
- _____ 4. La gente que acomoda sus vidas a un horario probablemente se pierde casi toda la alegría de vivir.
- _____ 5. Un buen trabajo es aquel en el que siempre esta claro lo que se debe hacer y como se debe hacer.
- _____ 6. Es más divertido atacar un problema complicado que resolver uno simple.
- _____ 7. A la larga es posible realizar mas cosas resolviendo los problemas simples y pequeños que los grandes y complicados.
- _____ 8. Con frecuencia, las personas más interesantes y estimulantes son aquellas a las que no les importa ser diferentes y originales
- _____ 9. Siempre es preferible algo familiar que algo extraño.

- ___ 10. Las personas que insisten en una respuesta de si o no simplemente desconocen lo complicadas que son las cosas en la realidad.
- ___ 11. Una persona que lleva una vida normal y estable en la que surgen pocas sorpresas o sucesos inesperados, tiene mucho que agradecer.
- ___ 12. Muchas de nuestras decisiones más importantes están basadas en información insuficiente.
- ___ 13. Me gustan las fiestas en las que conozco a la mayoría de las personas más que las fiestas en las que todos o casi todos son completos extraños.
- ___ 14. Los maestros o supervisores que entregan tareas vagas dan la oportunidad de demostrar iniciativa y originalidad.
- ___ 15. Cuanto mas pronto todos adquiramos valores e ideales similares, mejor.
- ___ 16. Un buen maestro es aquel que te hace pensar acerca de la forma en la que tú ves las cosas.

Tomado del libro Desarrollo Habilidades Directivas. Sexta Edición. Whetten. Cameron.2005