

Dimensión Del Negocio E-Learning Para El Aprendizaje Del Español En Brasil

Jeferson Fabian Utria Barbosa

**Universidad Piloto De Colombia
Facultad De Ciencias Sociales Y Empresariales
Negocios Internacionales
Bogota D.C 2015**

Dimensión Del Negocio E-Learning Para El Aprendizaje Del Español En Brasil

Jeferson Fabian Utria Barbosa

Trabajo de grado para optar el título de negociante internacional

Director: Fernando Jordan Florez

**Universidad Piloto De Colombia
Facultad De Ciencias Sociales Y Empresariales
Negocios Internacionales
Bogota D.C 2015**

TABLA DE CONTENIDO

Resumen.....	4
Introducción	5
Objetivo General	6
Objetivos Específicos.....	6
La Industria De E-Learning En Brasil.....	7
Tendencias Y Tecnologías Actuales En Brasil	7
Retos A Enfrentar En La Educación Virtual Para Niños De Básica Primaria	9
Retos Por La Adopción De Los MOOCS	10
Planeación Del Servicio	11
Indicadores Macroeconomicos.....	13
Conclusiones	17
Bibliografía	18

Resumen

Mediante la misión académica -cultura y negocios en Brasil- realizada por el programa de Negocios Internacionales de la Universidad Piloto de Colombia en el segundo periodo académico del año 2015, se identificaron potenciales negocios e inversiones entre Colombia y Brasil, tanto en el ámbito de servicios como en el de productos ya fuese con entidades privadas como públicas. En consecuencia, a las visitas académicas realizadas en la misión se determinó desarrollar la viabilidad de un servicio e-learning del idioma español, como apoyo a todas las instituciones educativas de básica primaria teniendo como base que a partir del 2011 el aprendizaje del español es obligatorio en las escuelas públicas y privadas en los cursos de primaria (básica) y 2do grado, lo anterior se encuentra facultado en la promulgación de la Ley Federal nº 11.161, de 5 de agosto de 2005, conocida como la “ley del español” en donde se establecía que todos los centros de enseñanza secundaria, están obligadas a ofrecer la educación del idioma español dentro del horario académico.

Según el Instituto Nacional de Estudios para la Educación Teixeira (Inep), en la actualidad existen más de 235.284 escuelas públicas y 29.506 escuelas privadas en Brasil, las cuales ofrecen educación básica primaria lo que establece un mercado lógico con potencial para el servicio de apoyo escolar en modalidad online.

Introducción

El conocimiento y el manejo de diferentes idiomas se ha tornado de gran importancia en el marco de autopoiesis global actual, debido a que la comunicación verbal es el principal vehículo de transferencia de información entre la humanidad después de la comunicación no verbal, por ende, para un buen desarrollo de la comunicación verbal es indispensable contar con una educación optima que garantice no solo el aprendizaje del idioma natal si no también el poder crear espacio para tener dominio de otros idiomas. Entonces bien, se podría afirmar que la educación es el pilar fundamental para generar procesos de desarrollo e interacción sociocultural, el cual le abre escenarios a sociedades Cosmopolitan con tolerancia y respeto por la diferencia.

En consideración, en América del Sur existe una barrera idiomática entre los países hispanoparlantes y Brasil, el cual es el único país ubicado en esta zona que habla otro idioma [portugués]. A su vez, es el país con mayor superficie continental en Sudamérica estimada en 8.5 millones de km², lo que equivale al 47 % del total del continente (Estadística). Por esta razón, el gobierno de Brasil estableció en su malla obligatoria de enseñanza el idioma español para los cursos de básica primaria en las escuelas públicas y privadas. Vislumbrando así una oportunidad de negocio en el área de servicios educativos de los países de habla hispana hacia Brasil.

Dado a lo anterior, se prospecta una apertura del servicio e-learning en complemento a la educación presencial de los estudiantes de primaria básica de Brasil en el idioma español, a través de un programa de aprovechamiento de los medios electrónicos o comúnmente llamada una plataforma virtual educativa, la cual enlaza a estudiantes brasileños con profesores especializados en el lenguaje español, para fortalecer de forma didáctica e interactiva su aprendizaje del idioma.

Por ende se estudiara la oportunidad y viabilidad de incursionar en éste mercado, teniendo como base lo apreciado en la misión académica -cultura y negocios en Brasil-, la cual genero esta idea de negocio a través de las diferentes visitas a las instituciones educativas, gubernamentales y empresariales brasileñas, ubicadas específicamente en el estado de Santa Catarina.

Objetivo General

Relacionar la experiencia e información obtenida en la misión académica -cultura y negocios en Brasil- con lo aprendido a lo largo de la carrera, gestionando así, una idea de negocio que posibilite la incursión en el mercado educativo digital brasilero a través de una plataforma online prestadora de servicios de educación del idioma español, dirigida a escuelas de básica primaria tanto públicas como privadas.

Objetivos Específicos

- Determinar las oportunidades que ofrece Brasil en dimensión a los negocios internacionales en el ámbito de e-learning.
- Explicar en qué consiste la idea de Negocio sustentada en la experiencia de la misión académica, las conferencias por parte de la Universidad Piloto de Colombia y la investigación individual del estudiante.
- Investigar y analizar la factibilidad de incursión en el mercado brasilero teniendo en cuenta la realidad actual del país.

La Industria De E-Learning En Brasil

Actualmente existen más de 700 empresas dedicadas a los cursos online que enseñan español en Brasil y cada una de ellas especializadas en un mercado en específico previamente seleccionado (America E-learning & Media), dejando poco espacio para nuevas empresas prestadoras de este servicio, de modo que para ingresar al selecto grupo de nuevos competidores en el mercado brasilero, se necesita de creatividad y de socios estratégicos conocedores del mercado.

De manera que para poder cautivar al mercado brasilero se debe hacer énfasis en aspectos tales como lo interactivo y lúdico que incentiven al aprendizaje, no obstante la herramienta tiene que ser de fácil manejo y adaptabilidad para el usuario, debido a que si su funcionabilidad es muy compleja, el usuario se indispone a esta y dejara de emplear la herramienta para así ir en búsqueda de otra, la cual satisfaga su necesidad y sea fácil de uso.

Por consiguiente, este mercado está estrechamente familiarizado con el uso de videos y tutoriales que contengan un lenguaje cotidiano para su fácil comprensión, así mismo, son exigentes con las respuestas a las inquietudes o aclaraciones formuladas por ellos en el momento de los tutoriales, al igual que el apoyo técnico que requiera el alumno.

Aunque las anteriores características son importantes para el consumidor brasilero existe un punto especialmente significativo y es el valor del curso tomado respecto al servicio recibido, por ende prefieren una forma de pago financiada, que les permita prescindir del servicio si este no cumple sus expectativas y no una forma de pago inmediata que les obligue a seguir con el curso.

Un ejemplo claro de cómo funcionan los cursos de e-learning en Brasil, es el CAMPUS UNISUL VIRTUAL el cual es una de las plataformas más grandes de todo el país y gracias a la misión académica determine que las plataformas utilizadas actualmente para el e-learning en Brasil, ofrecen interacción directa en tiempo real estudiante-docente, apoyo video medía, material de estudio preparado previamente por el docente [lecturas de capacitaciones y actividades a resolver] y evaluaciones para determinar el desarrollo del estudiante frente a las clases recibidas.

Tendencias Y Tecnologías Actuales En Brasil

En concordancia con el auge de la internet y debido al inicio de transformaciones en pro del desarrollo tecnológico en las sociedades, se inicia el proceso de fracturación de los límites geográficos que posibilita el nacimiento de una era digital, en donde el libre intercambio de información en su esencia viabiliza y acerca a las personas más a una idea sobre la realidad de un

nuevo mundo globalizado nunca antes visto. Ahora bien, es el auge de la internet la que finalmente permite aún más desarrollos tecnológicos a través de herramientas facilitadoras que mejoran la calidad y condición de vida del ser humano. En consideración, y en un relativo acelerado ritmo, emergen dispositivos como los presentes en la sociedad moderna que soportan y habilitan una comunicación cada vez más fluida entre sociedades, donde el más claro ejemplo de ello resultan ser los mecanismos inalámbricos de comunicación móvil.

Este desarrollo tecnológico es tal en Brasil que sean visto en la necesidad de crear parques tecnológicos que encuban, apoyan y capacitan a las pequeñas y medianas empresas de tecnología para enfrentarse al exigente mercado brasilero y a la internacionalización de las mismas, un ejemplo destacado de parques tecnológicos es ACATE, localizado en el estado de Santa Catarina-Florianopolis, el cual es considerado como la más exitosa incubadora tecnológica de Brasil, tal y como demuestra la siguientes imagen.

IMAGEN 1.

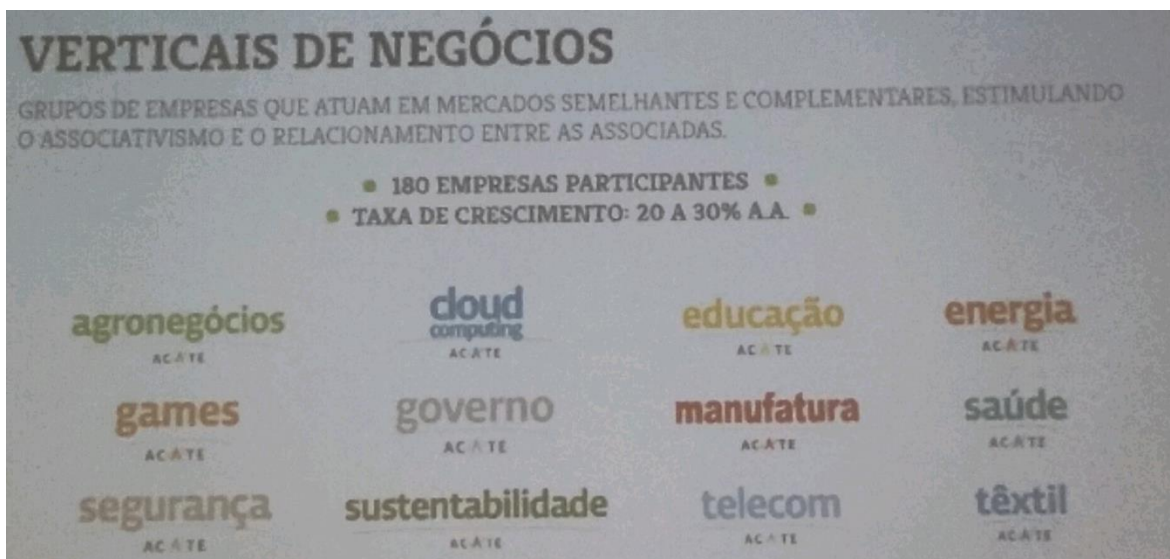


FUENTE: visita ACATE misión académica - académica cultura y negocios en Brasil -, Brasil [Florianópolis], 09-Nov-2015.

Como se puede observar ACATE ha ganado tres significativos premios a nivel nacional: en el 2008 ganó el premio a la mejor incubadora de Brasil en la gerencia de uso intensivo de tecnologías, para el 2012 se estableció como la mejor incubadora de Brasil para el desenvolvimiento local regional y en el 2014 ganó el premio a la mejor incubadora de Brasil en la promoción de la cultura de emprendimiento.

De igual forma para un óptimo desarrollo en los proyectos dirigidos por ACATE, sean establecido departamentos de apoyo especializados en 12 sectores empresariales los cuales actúan individualmente [Imagen 2]. Pero en caso de necesitar un enlace entre algunos sectores para generar valor agregado entre ellos y complementarse se establece un espacio de cooperación y se crean proyectos interdisciplinarios.

IMAGEN 2.



FUENTE: visita ACATE misión académica - académica cultura y negocios en Brasil -, 1 fase, Brasil [Florianópolis], 09-Nov-2015

Por otro lado, en el caso particular de la educación de idiomas online el crecimiento exponencial en el mercado por parte de franquicias de este tipo son altamente demandables, debido al exigente mercado laboral el cual requiere un dominio mínimo del idioma natal [portugués], el español y del inglés. Particularmente en Brasil es normal encontrar tendencias por otros idiomas tales como el francés, italiano, japonés o chino (Itc, 2015); debido a que son países con los que tienen relaciones redituables y necesitan interactuar constantemente, asegurándose así de romper la barrera del idioma.

Retos A Enfrentar En La Educación Virtual Para Niños De Básica Primaria

Uno de los principales retos a enfrentar en este mercado, es la imagen negativa o la predisposición que pueden llegar a tener algunas instituciones sobre el aprendizaje virtual para los niños de básica primaria, debido a los bajos parámetros educativos en el contenido didáctico e interactivo que ofrecen algunas plataformas ya existentes en el mercado brasilero, al igual que son poco funcionales para el debido desarrollo pedagógico y de aprendizaje, lo que crea una brecha para que el e-learning pueda llegar a compensar la enseñanza presencial en los niños de básica primaria.

De igual forma, si se logra que el contenido de la educación virtual y los de la presencial sean iguales, existe una fragilidad en cuanto a la dispersión y dedicación por parte de los alumnos, teniendo en cuenta que finalmente quien va a hacer uso del material y la información son niños no mayores de 11 años, los cuales necesitan estar motivados constantemente para poder crear un auto compromiso con el aprendizaje. Por esta razón los programas existentes de educación virtual no van dirigidos al sector infantil, ya que se requiere de un contenido 100 % didáctico e interactivo que las plataformas en la actualidad no pueden brindar, ya que no existe el desarrollo tecnológico que permita correr juegos de alta calidad en una plataforma de e-learning.

Retos Por La Adopción De Los MOOCS

Los cursos gratuitos o moocs (cursos masivos en línea) son cursos basados en textos, videos y foros, los cuales han generado en algunos usuarios una visión negativa del e-learning, debido a que la calidad de educación no es la esperada a consecuencia del desplazamiento directo del docente por videos, creando un vacío en el ambiente estudiantil cuando se genera una pregunta por parte del estudiante y este tenga que buscar por sus propios medios como responder a su cuestionamiento porque no existe un profesor que la responda, entonces es cuando puede llevarse a cabo tres acontecimientos: 1. En el mejor de los casos logra su cometido y resuelve la pregunta a satisfacción; 2. El estudiante logra solucionar la pregunta, pero esta no es la indicada a su cuestionamiento creando un conocimiento erróneo y poco funcional para su desarrollo cognitivo; 3. no logra responderla pero aun así sigue sin importar lo que suceda, generando un vacío conceptual que en el futuro puede convertirse en un problema al desempeñarse en alguna actividad y ahí es cuando la calidad decae, porque el estudiante no puede terminar haciendo el trabajo del docente. Claro está que hay que entender que el docente no es nadie del otro mundo, incluso este también es un estudiante pero un estudiante avanzado que puede dinamizar el curso, retroalimentarlo y realinearlo dependiendo de cómo se desenvuelva este.

Así mismo los moocs alimentan la imagen negativa cuando dan acceso masivo y abierto a las personas, debido a que no existen filtros para determinar a los estudiantes poseedores de un estado óptimo, capaces de asimilar el bombardeo y la rigurosidad del curso, entonces es cuando ingresan miles de personas a los moocs pero solo unas cuantas terminan, dando como resultado una deserción estudiantil abismal por lo anteriormente mencionado y por qué la disciplina que se debe tener para estos cursos es alta.

Entonces, Las instituciones optaron por lanzar cursos gratuitos que puedan filtrar a las personas realmente interesadas en este tipo de educación y ofrecerles cursos pro de pago, totalmente más sofisticados tanto en la calidad de los recursos y soportes como en el acompañamiento del docente.

Planeación Del Servicio

Para llevar a cabo este proyecto se requiere de una infraestructura donde los desarrolladores de los cursos contarán con un hardware especializado para que las ideas se materialicen, de igual forma se adquiriría un servicio de plataformas y un administrador para montar los cursos en línea, en este caso se licenciaría la plataforma de Moodle la cual será administrada por nivel siete/ blackboard y la plataforma de Minecraft educativo administrada por la misma plataforma.

Moodle inicialmente es una plataforma de acceso libre, lo que quiere decir, las personas pueden descargarlo desde la página oficial sin ningún costo y comenzar operaciones de e-learning básicas, pero una vez se quiere utilizar esta plataforma de forma masiva, hay que adquirir la versión pro para así lograr el mejor servicio en los cursos, a su vez, se necesitan expertos que administren la plataforma, la monitoreen y le hagan mantenimiento. Entonces hay es cuando se determina que es mejor contratar a nivel siete/ blackboard un proveedor licenciado al cual se le paga un hospedaje y una administración de ejecución adecuada de la plataforma dependiendo de las necesidades que se le plateen.

Las herramientas dadas por Moodle para desarrollar nuestro curso son:

Guía de herramientas de Moodle

Lo que quieres usar (tecnología)	Lo que quieres conseguir (pedagogía)	Transferencia de información ¿Es una herramienta para que hagas llegar información a tus estudiantes?	Evaluación del aprendizaje ¿Te permitirá esta herramienta evaluar el aprendizaje de tus alumnos?	Comunicación e interacción ¿Puede usarse para la comunicación entre los participantes (tú y tus alumnos)?	Co-creación de contenido ¿Podéis tú y tus alumnos colaborar y crear contenido juntos?	Taxonomía de Bloom ¿Qué habilidades cognitivas requiere? •Recordar •Comprender •Aplicar •Analizar •Evaluar •Crear
Facilidad de uso ¿Con qué facilidad puedes configurarlo?						
Añadir recurso Subir un archivo (Documento de Word, PowerPoint)	Fácil, como adjuntar un documento a un e-mail. Pero, ¿se entiende tu documento por sí solo?	Si, sólo los profesores pueden subir archivos al curso. Definivamente, una herramienta con potencial.	Es posible. Úsala para proponer la tarea. Recopila la producción de los alumnos con la tarea o el foro.	No. Es una herramienta distribución. No una opción para la cooperación e interacción.	Es posible. Úsala para proponer la tarea. Recopila la producción de los alumnos con la tarea o el foro.	No. Esta no es una actividad de aprendizaje, sino transferencia de información.
Añadir recurso Enlace a una página web	Fácil, localiza la URL, (http://...) copia y pégala.	Una forma muy sencilla de guiar a los alumnos a la información. Se puede enlazar artículos de la base de datos.	No directamente. Una opción es enlazar portafolios o blogs externos de alumnos.	Es posible. Se pueden enlazar herramientas externas como GoogleDocs, blogs o wikis.	Es posible. Se pueden enlazar herramientas externas como GoogleDocs, blogs o wikis.	6/6 Puede requerir todas las habilidades, dependiendo de adónde enlaces.
Foro de noticias Usarlo para enviar anuncios del curso	Fácil. Hay un foro por defecto en el curso.	Si. Incluye actualizaciones del curso, mensajes de aliento, enlaces.	No. El foro de noticias es limitado. Los alumnos no pueden abrir nuevos temas.	Puedes abrir nuevos temas a los que los alumnos respondan. Ideal para marcar el ritmo.	Limitada porque los alumnos no pueden abrir nuevos temas. Consejo: abre un foro de discusión.	2/6 Recordar y comprender. No es propiamente una actividad de aprendizaje.
Foro de discusión Usarlo para varios tipos de actividades de aprendizaje *	Fácil. El foro tiene una configuración por defecto lista para ser utilizada. Un nombre y una descripción bastan.	Comparte recursos como enlaces o archivos. Si hay muchos mensajes se corre el riesgo de perder información.	El foro es versátil y lo permite. Por ejemplo, diseñar una actividad de evaluación formativa.	Si. Los alumnos se comunican contigo y con sus compañeros. Interacción en pleno o en grupos.	Si. Los alumnos pueden colaborar, discutir y escribir juntos.	5/6 Comprender, aplicar, analizar, evaluar, crear.
Wiki Usarlo para varios tipos de actividades de aprendizaje	Complicado. Hay que decidir la configuración individual o de grupo. Algunas peculiaridades. Fórmate antes.	Si. Úsalo como página de información. Permite que lo editen sólo profesores o alumnos.	El wiki es versátil y lo permite. Por ejemplo una actividad de evaluación formativa.	No es apropiado para discusiones. Úsalo para lluvias de ideas, planificación, escritura colaborativa.	Si. Los alumnos pueden colaborar, discutir y escribir juntos.	5/6 Comprender, aplicar, analizar, evaluar, crear.

Glosario Usarlo para actividades de aprendizaje que recopilan recursos o presentan información	La configuración por defecto es buena. Haz que sea visible el nombre del autor.	Usa el glosario para definir términos o presentar información. Deja que los alumnos participen.	El glosario es versátil y lo permite. Tienes que diseñar una actividad de aprendizaje adecuada.	No es adecuado para discusiones. Los alumnos pueden leer las entradas de otros y valorarlas o comentarlas	Solo el autor original puede editar una entrada. El grupo puede recopilar revisiones, recursos, etc	5/6 Comprender, aplicar, analizar, evaluar, crear.
Quiz Usarlo para la evaluación del aprendizaje, formativa/sumativa	Complicado. Lleva tiempo. Primero configura el quiz y luego las preguntas. Plantéate establecer categorías.	El quiz está pensado para evaluar, no para distribuir información. Consejo: Usalo como autoevaluación	Un quiz puede tener límite de tiempo y seguridad. Hay distintos tipos de preguntas.	No. Consejo: Usa foros en su lugar.	No. Consejo: Usa wikis en su lugar.	6/6 Para activar las 6 se requiere creatividad en el diseño de la evaluación.
Lección Usarla para presentar información con itinerario so comprobar conocimientos.	Complicado de configurar. Asegúrate de planificar la lección antes. El esfuerzo merece la pena.	Estupenda para presentar la información de forma guiada, con itinerarios.	Sí, permite poner notas. Usala como quiz con itinerarios, estudio de casos, juego de roles.	No. Esta es una actividad individual, no una actividad de grupo.	No. Esta es una actividad individual, no una actividad de grupo.	6/6 Para activar las 6 se requiere creatividad en el diseño de la evaluación.
Tarea Usarla para recopilar, evaluar y proporcionar feedback sobre tareas	Fácil. Elige entre cuatro tipos. Tanto tareas online, como offline son posibles.	No. La tarea no es un canal de distribución.	Sí. Define la fecha de entrega y la nota máxima. Recopila las tareas y proporciona feedback.	No. Solo permite una interacción muy limitada entre alumno y profesor.	No. En la actualidad no permite tareas de grupo. Usa un foro o un wiki.	6/6 Indirectamente. Depende de cómo diseñes la evaluación
Base de datos Permitir a los estudiantes recopilar, compartir y buscar artefactos creados	Complicado de configurar. Piensa en lo que quieres antes de empezar. Fórmate.	Puede ser utilizada por el profesor para presentar información. Es mejor dejar que los alumnos lo hagan.	La base de datos es versátil y lo permite, pero tienes que diseñar una actividad de aprendizaje adecuada.	No adecuada para discusiones. Los alumnos pueden leer las entradas de otros y comentarlas o valorarlas.	Los alumnos comparten información y archivos con opción de búsqueda. Se crean recopilaciones compartidas.	5/6 Comprender, aplicar, analizar, evaluar, crear.
Es la herramienta adecuada						
Puede funcionar con un poco de adaptación						
No es la herramienta más adecuada						

FUENTE: tomado de la página oficial de Moodle

En cuanto a Minecraft educativo, brinda herramientas al docente en donde puede acompañar a los estudiantes y visualizar todo lo que hace en el mundo creado por el docente, el cual tiene unas reglas, unos límites y áreas donde se tienen que realizar ciertas actividades para poder progresar en el mundo, llega a ser un juego de rol.

En cuanto a los trabajos en casa el estudiante puede ingresar al servidor desde cualquier ubicación con un dispositivo móvil o pc, haciendo uso del servidor con la clave y el usuario asignado en el instituto.

Óscar Ray, del colegio Alameda de Osuna de Madrid, expone que algunas de las claves de la gamificación destacando que se basa en las mecánicas de juego, esto es, las reglas que de los juegos que proporcionan placer, participación y compromiso por parte de los jugadores, al aportarles retos y un camino por el que discurrir.

La línea de montaje de los cursos están de la siguiente forma: el autor del curso, es el profesor quien idea como va a ser el curso, como referencia seria el creador del guion de una obra de teatro; el adecuador pedagógico, quien le da la línea pedagógica al autor para que el curso cumpla los estándares de calidad en la modalidad e-learning, al igual este adecuador tiene unas políticas y nos

lineamientos pedagógicos los cuales van de la mano con las instituciones educativas; el diseñador gráfico, es quien le dará vida al curso en html5 usando adobe captivate e historaland, permitiendo que los cursos sean compatibles en cualquier sistema operativo sin mayor complejidad. Estos diseñadores estarán repartidos en dos grupos o equipos de trabajo paralelo para así trabajar sin inconveniente las dos plataformas y por último estará el administrador de la plataforma quien lo probará y montara en Moodle o en Minecraft, según sea el caso.

Indicadores Macroeconomicos

INDICADORES MACROECONOMICOS – CIFRAS EN USD					
(Año fiscal = año calendario)					
Inflación y Tipo de Cambio					
Inflación (precios al consumidor)	6,3% (2014)		6,2% (2013)		
Tipo de cambio (Euros (EUR) por (USD) dólar estadounidense)	2.3535 (2014)	2.3535 (2013)	1.95 (2012)	1.675 (2011)	1.7592 (2010)
Producción					
PIB (Producto Interno Bruto) - País comparación con el mundo: 8	3.276 mil millones (2014)	3.271 mil millones (2013)	3.184 millones (2012)		
PIB (Tasa de crecimiento real) - País comparación con el mundo: 198	0.1% (2014)	2.7% (2013)	1.8% (2012)		
PIB – per cápita - País comparación con el mundo: 100	\$16.200 (2014)	\$ 16.100 (2013)	\$ 15.700 (2012)		
PIB – Composición por uso final	Consumo de los hogares: 62.5% Consumo público: 20.2% La inversión en capital fijo: 19.8% La inversión en inventarios: 0.3% Exportaciones de bienes y servicios: 11.5% Importaciones de bienes y servicios: -14.3% (2014)				



<p>PIB – Composición por sector de origen</p>	<p>- Agricultura: 5,6% café, soja, trigo, arroz, maíz, caña de azúcar, cacao, cítricos; carne de vaca</p> <p>- Industria: 23,4% textiles, calzado, productos químicos, cemento, madera, mineral de hierro, estaño, acero, aviones, vehículos y partes de motor, otra maquinaria y equipo</p> <p>- Servicios: 71% (2014)</p>	
<p>Fuerza Laboral - País comparación con el mundo: 6</p>	108 millones (2014)	
<p>Fuerza Laboral – por ocupación</p>	<p>- Agricultura: 15.7%</p> <p>- Industria: 13.3%</p> <p>- Servicios: 71% (2011)</p>	
<p>Tasa de desempleo - País comparación con el mundo: 47</p>	4.8% (2014)	5.4% (2013)
<p>Superávit presupuestario (+) o déficit presupuestar (-) - País comparación con el mundo: 62</p>	-0.6% Del PIB (2014) déficit	
Sector Externo		
<p>Saldo de la cuenta corriente - País comparación con el mundo: 193</p>	\$ 103.6 Mil millones (2014)	\$ 90.91 Mil millones (2013)
<p>Exportaciones - País comparación con el mundo: 26</p>	\$ 224.6 mil millones (2014)	\$241.3 mil millones (2013)
<p>Exportaciones – materias</p>	equipo de transporte, mineral de hierro, soja, calzado, café, coches	
<p>Exportaciones – socios</p>	China, el 18%, Estados Unidos 12,1%, Argentina 6,3%, Países Bajos 5.8% (2014)	
<p>Importaciones - País comparación con el mundo: 24</p>	\$ 230.6 mil millones dólares (2014)	\$ 241.9 mil millones dólares (2013)
<p>Importaciones – materias</p>	Maquinaria, equipo eléctrico y de transporte, productos químicos,	

	petróleo, piezas de automóviles, electrónica.	
Importaciones – socios	De China 16,3%, Estados Unidos 15,4%, Argentina 6,2%, Alemania el 6%, Nigeria 4,2% (2014)	
Inversión Extranjera Directa – entrada - País comparación con el mundo: 12	\$ 755.5 mil millones (31 de diciembre 2014)	\$ 474.9 mil millones (31 de diciembre 2013)
Inversión Extranjera Directa – salida - País comparación con el mundo: 20	\$ 313.1 mil millones (31 de diciembre 2014)	\$ 300.8 mil millones (31 de diciembre 2013)
Deuda		
Deuda – externa - valor actual de la deuda - País comparación con el mundo: 8	\$ 482.5 mil millones (2013)	\$ 560.4 mil millones (2014)
La deuda publica - País comparación con el mundo: 59	58.9% del PIB (2014)	53.3% del PIB (2013)

FUENTE: Elaboración propia, datos CIA World Factbook

Brasil es un país que se caracteriza por ser permanentemente agresivo en la promoción de acuerdos comerciales alrededor del mundo, donde se apalanca de su consistente y racional política económica, la cual le otorga a su vez mayor confianza frente a los países vecinos y países de otros continentes.

Por su parte, el sistema financiero brasileño se identifica por ser de los más fuertes en América y muestra de ello es la capacidad para sobrevivir a las crisis extranjeras, aunque su PIB real ha decrecido este no ha llegado a ser negativo como él ha ocurrido a otros países suramericanos durante los últimos cuatro años, lo cual ayuda a reforzar el crecimiento económico.

Además, el crecimiento de la economía brasileña durante los años 2013 y 2014, se presentó un mayor nivel de inversión interna y extranjera, gracias a la política exterior implementada por el gobierno, donde se enfatiza y se le da gran importancia al tópico de establecimiento de lazos comerciales alrededor del mundo; razón por la cual en la actualidad se encuentra negociando acuerdos de libre comercio con diversos países. De este modo, atrayendo a grandes multinacionales extranjeras de diversos sectores tales como: agricultura, industria agroalimentaria, informática (hardware y software), energía, petróleo, gas, franquicias, seguros, hierro, acero, equipos médicos, productos farmacéuticos, sector minero, equipos de control de la contaminación, puertos y aeropuertos, industria aeronáutica, ferrocarriles, infraestructuras de telecomunicaciones y turismo

(SANTANDER TRADEPORTAL, 2015); esto debido en gran parte a que las principales agencias de calificación del riesgo han mejorado la misma para el país. Brasil es el primer receptor de inversión extranjera directa de América Latina y el quinto destino mundial de flujos entrantes de inversión extranjera directa. El país es actualmente el cuarto inversor entre los países emergentes y el primero de América Latina.

Ahora bien, es importante resaltar que Brasil es un país que depende de las exportaciones del sector primario, en especial del sector minero y energético, cuyos sectores presentan características especiales; en el caso de la minería debido no solo a la alta exploración y explotación sino también a la alta informalidad, la cual se debate entre la importancia de poder formalizar a más de mil personas que ejercen esta actividad de manera artesanal o informal y por otra parte, el aseo generado por bandas criminales, pues son quienes en su mayoría han convertido al sector en una importante fuente de financiación.

Por su parte, el sector energético es uno de los más dinámicos, teniendo gran incidencia en el aporte a la generación de empleo y la consolidación del PIB, a la inversión en el desarrollo de instrumentos técnicos y jurídicos que permitan la maximización de sus posibilidades en el negocio local futuro, lo que se ha constituido como un gran paso en crecimiento y expansión en este sector. De igual forma y en viabilidad del presente proyecto es imperativo tener en cuenta el alto porcentaje de participación que tiene el sector servicios en el PIB 71% para el año 2014, que al igual tiene la misma participación porcentual en la fuerza laboral por ocupación para el 2011.

A lo que le puede otorgar la baja en la tasa de desempleo en Brasil del año 2014 registrando una tasa 4,8% con respecto al año inmediatamente anterior que registró una tasa de 5,4%, reflejando casi un margen de diferencia de 1 punto a favor de la economía brasilera. Sin embargo, así también existen características que hacen a Brasil importante en el sector primario, rescatando que es uno de los mayores exportadores de soja, café e hidrocarburos.

En consecuencia, el debilitamiento en el impulso de la economía Brasilera en el sector primario hace que la misma disminuya su aceleración de crecimiento; viéndose afectado también por la disminución en el precio internacional de los commodities y materias primas.

Así mismo, el país enfrenta diversos y serios problemas que dificultan y disminuyen el nivel de comercio internacional, tales como: desigualdad y pobreza, precaria y pobre infraestructura y narcotráfico.

Teniendo en cuenta los anteriores indicadores mencionados se puede decir, que Brasil es un gran exponente de los países emergentes, líder de América Latina y miembro de los BRICS el cual se convierte en uno de los principales actores del crecimiento económico mundial en los últimos años. Tanto así que fue la casa de la copa del mundo en el 2014 y será la sede de los juegos olímpicos para el 2016 reiterando su gran importancia en la economía mundial.

Finalmente, y no menos importante es necesario resaltar las medidas implementadas por Brasil para contrarrestar la caída del precio mundial del petróleo y aún más por sus impresionantes avances en encontrar energías alternativas al petróleo.

Conclusiones

- Teniendo en cuenta los objetivos del milenio propuestos por la ONU haciendo énfasis en el segundo – lograr la enseñanza primaria universal – y además la ley del español de Brasil, se logró identificar una oportunidad de negocio para el negocio de e-learning para el aprendizaje del español en Brasil.
- Debido a que la incursión en el mercado Brasileiro va dirigido a entender las necesidades del lenguaje carentes en el idioma español, es necesario comprender que más que inversión extranjera directa, se debe ofrecer un servicio en estado de arte y mediante I+D, este debe contribuir al desarrollo del país proporcionando una herramienta educativa con los estándares de calidad más altos existentes en el mercado.
- En términos generales Brasil ofrece un ambiente propicio para efectuar la incursión del servicio e-learning para el aprendizaje del español gracias a su estabilidad económica y política. Además, el crecimiento de la población y la preocupación del gobierno por la educación de alta calidad de sus ciudadanos, se vislumbra una gran oportunidad de incursión y expansión en todo el país.

Bibliografía

- America E-learning & Media. (s.f.). *America E-learning & Media*. Recuperado el 8 de 12 de 2015, de America E-learning & Media: <http://www.americlearningmedia.com/edicion-005/64-entrevistas/252-tener-exito-en-proyectos-de-e-learning-en-brasil-requiere-inversion-en-aspectos-ludicos-e-interactivos>
- BOXBYTE. (26 de 10 de 2010). *FLAYER WAYER*. Obtenido de FLAYER WAYER: <https://www.fayerwayer.com/2010/10/estudio-paises-con-mayor-proporcion-de-usuarios-conectados-a-internet-desde-el-hogar/>
- Estadística, I. B. (s.f.). *IBGE*. Recuperado el 04 de 12 de 2015, de IBGE: http://www.ibge.gov.br/home/geociencias/cartografia/default_territ_area.shtm
- HIBEROAMERICA, R. (08 de 2001). *REVISTA HIBEROAMERICA*. Obtenido de REVISTA HIBEROAMERICA: <http://www.rieoei.org/rie26a04.htm>
- INEP. (s.f.). *INEP*. Obtenido de INEP: <http://www.dataescolabrasil.inep.gov.br/dataEscolaBrasil/>
- it)c . (25 de febrero de 2015). *international team consulting*. Recuperado el 8 de 12 de 2015, de international team consulting: <http://www.int-team.com/brasil-las-mejores-opciones-de-negocio-para-2015/>
- MEDIA, A. L. (2010). Obtenido de <http://www.americlearningmedia.com/edicion-005/64-entrevistas/252-tener-exito-en-proyectos-de-e-learning-en-brasil-requiere-inversion-en-aspectos-ludicos-e-interactivos>
- MINECRAFT. (s.f.). *MINECRAFT*. Obtenido de MINECRAFT: <https://minecraft.net/>
- MOODLE. (s.f.). *MOODLE*. Obtenido de MOODLE: http://www.unimonserrate.edu.co/pdf/moodle/Herramientas_Moodle_Docentes.pdf
- PROCOLOMBIA. (s.f.). *PROCOLOMBIA [EXPORTACIONES TURISMO INVERSION MARCA PAIS]*. Recuperado el 4 de 12 de 2015, de PROCOLOMBIA [EXPORTACIONES TURISMO INVERSION MARCA PAIS].
- SANTANDER TRADEPORTAL. (12 de 2015). *SANTANDER TRADEPORTAL*. Recuperado el 28 de 12 de 2015, de SANTANDER TRADEPORTAL: <https://es.santandertrade.com/establecerse-extranjero/brasil/inversion-extranjera>
- SITEAL. (02 de 2013). *SITEAL*. Obtenido de SITEAL: http://www.siteal.iipe-oei.org/sites/default/files/perfil_brasil_0.pdf

ⁱ Es el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta para solucionar un problema u obtener un objetivo