

PROVINCIA DE CÓRDOBA
CONSEJO FEDERAL DE INVERSIONES

PROGRAMA EDUCATIVO
“VALORES PARA EMPRENDER”

INFORME FINAL

-1 de Marzo de 2017-

FUNDACIÓN JUNIOR ACHIEVEMENT CÓRDOBA
AV. DEL PIAMONTE S/N B° QUEBRADA DE LAS ROSAS
CÓRDOBA CAPITAL



Ministerio de
EDUCACIÓN



ABSTRACT

El presente proyecto consiste en la creación del programa educativo “Valores para emprender”. El mismo es desarrollado por la Fundación Junior Achievement Córdoba, en conjunto con el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba y con el apoyo del Consejo Federal de Inversiones.

“Valores para Emprender” tiene por finalidad sensibilizar a los jóvenes sobre la importancia de desarrollar una actitud de vida emprendedora, que les permita comprometerse con su comunidad, siendo capaces de generar los cambios necesarios para llegar a una sociedad más inclusiva y equitativa para todos. Está destinado a alumnos de 4to y 5to año del nivel secundario y se inserta dentro del Diseño Curricular del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, en el espacio curricular Formación para la Vida y el Trabajo.

El desarrollo de este programa educativo se realizó en sucesivas etapas, que implicaron fundamentalmente el encuentro con docentes para la puesta en común del proyecto, y el apoyo del Área de Desarrollo Curricular del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, para mantener la vinculación de la propuesta con los objetivos del Ministerio. Al mismo tiempo, el soporte brindado por el área técnica de CFI resultó de suma importancia para la creación de “Valores para Emprender”.

El proyecto finaliza con la presentación del material diseñado y listo para ser implementado: manuales del alumno y del docente que contemplan las actividades a desarrollar durante 7 clases, las dinámicas a utilizar y metodologías de trabajo para el docente. Además se presentan evaluaciones y herramientas para medir los resultados, junto a un modelo para certificar la participación del alumno.

Inspirar y preparar a los jóvenes para el éxito, promoviendo en espíritu emprendedor, valores, habilidades y educación económica es la misión de JA Córdoba, y en este sentido el programa se encuentra alineado a ella. Con todo, se espera que este programa educativo se implemente en escuelas secundarias de gestión estatal de la Provincia de Córdoba, alcanzando un total de 200 divisiones de 4to y 5to año. Esto significará la formación de alrededor de 6000 alumnos de escuelas secundarias.

ÍNDICE TEMÁTICO

I.	INTRODUCCIÓN GENERAL.....	4
II.	EQUIPO DE TRABAJO	5
III.	DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE TAREAS.....	7
	i. Desarrollo de contenidos educativos.....	7
	ii. Reunión de puesta en común del proyecto con docentes	11
	iii. Revisión de los contenidos desarrollados con el Área de Desarrollo Curricular del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba	16
	iv. Presentación del Proyecto para la Solicitud de Puntaje Docente ante la Red Provincial de Formación Docente Continua	18
	v. Diseño gráfico de material didáctico del programa tanto para docentes como alumnos	18
	vi. Revisión del diseño gráfico de los materiales	19
IV.	CONCLUSIONES	20
V.	BIBLIOGRAFÍA	21
VI.	ANEXOS	22
	i. Planilla De Asistencia – Reunión Docentes.....	23
	ii. Minuta De Reunión Con Docentes.....	24
	iii. Presentación de Power Point – Reunión con Docentes	25
	iv. Formulario de Presentación de Solicitud de Puntaje Docente	26
	v. Materiales del Programa “Valores para Emprender”.....	27

I. INTRODUCCIÓN GENERAL

El presente Informe Final corresponde al Proyecto del Programa Educativo “Valores para Emprender”, elaborado por la Fundación Junior Achievement Córdoba. En base a la devolución del Informe Parcial, y luego de sucesivas conversaciones durante la evaluación técnica del Consejo Federal de Inversiones y el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, se describirá a lo largo de este Informe la totalidad del desarrollo del proyecto.

Los principios que guían los programas de JA tienen como objetivo incentivar en los alumnos las siguientes actitudes: que se responsabilicen por su propio destino, desarrollen su autoestima, se propongan objetivos realistas, tomen decisiones, riesgos y perseveren. A través de estos programas los alumnos consolidan los roles que las personas desempeñan en la sociedad como individuos, consumidores y trabajadores.

Por lo tanto el objetivo del proyecto es la creación del programa educativo "Valores para Emprender", que tendrá por finalidad sensibilizar a los jóvenes sobre la importancia de desarrollar una actitud de vida emprendedora, que les permita comprometerse con su comunidad, siendo capaces de generar los cambios necesarios para llegar a una sociedad más inclusiva y equitativa para todos. En este sentido, el producto final del proyecto es el programa educativo “Valores para Emprender”, es decir, el desarrollo de su contenido y diseño gráfico del Manual del Docente, Manual del Alumno, Encuesta Inicial, Encuesta Final, Tarjetas de Juego Descubre el Emprendedor, Evaluación y Certificados.

A lo largo de cuatro meses de trabajo, entre Noviembre de 2016 y Febrero de 2017 se trabajó en el desarrollo del Programa Educativo mencionado, cuyos resultados se presentan en el siguiente informe, junto con todas las etapas del proceso. En la primera parte del Informe se describirán cada una de las tareas realizadas y su correspondiente análisis, de acuerdo a los distintos componentes del proyecto y a lo largo de sus cuatro meses de ejecución. En las conclusiones, se considerará la totalidad del proyecto, sus fortalezas y proyección de implementación del Programa Educativo desarrollado. Finalmente, se expondrá toda la Bibliografía empleada para el proyecto, así como también los Anexos con material relevante al proceso y los productos finales del mismo.

II. EQUIPO DE TRABAJO

El equipo de trabajo del Proyecto “Valores para Emprender”, de la Fundación JA Córdoba, está compuesto por siguientes integrantes:

Responsable del Proyecto: Lic. Agustín Heredia Barión

Formación: Licenciado en Comunicación Social.

Funciones: Coordinar y dirigir en conjunto de acciones llevadas a cabo por la Fundación, tendientes al desarrollo del proyecto “Valores para Emprender”. Gestión integral de los recursos humanos a su cargo para el proyecto. Referente ante el Consejo Federal de Inversiones, para informar sobre los avances del proyecto.

Experto Principal Senior: Lic. Natalia Asselle

Formación: Licenciada en Comunicación Social.

Funciones: Desarrollar los ejes y contenidos del programa educativo “Valores para Emprender”. Mantener vínculo estrecho con el Área Curricular del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Establecer contacto y definir lineamientos junto al Diseñador Gráfico. Asegurar que los materiales del programa se encuentren disponibles en tiempo y forma. Elaboración del informe parcial y final, para su correspondiente presentación a CFI.

Experto Principal Junior: Lic. Ramiro Novak

Formación: Licenciado en Administración de Empresas.

Funciones: Desarrollar los ejes y contenidos del programa educativo “Valores para Emprender”. Revisar el diseño gráfico del programa. Colaboración en la elaboración del informe parcial y final, para su correspondiente presentación a CFI.

Auxiliar de Educación: Lic. Sabrina Días Pira

Formación: Licenciada en Psicopedagogía.

Funciones: Asistir a los expertos para el desarrollo de los contenidos del programa educativo “Valores para Emprender”. Contactar a los docentes para la reunión de intercambio sobre los contenidos del programa. Redactar la Minuta de

Reunión de Intercambio con docentes. Elaborar y presentar la Solicitud de Puntaje Docente ante la Red Provincial de Formación Docente Continua.

Auxiliar de Administración: Ana María Reyes

Funciones: Dar soporte al equipo en temas referidos a la gestión de compras, proveedores y abastecimiento en general para el desarrollo del proyecto. Gestión de pagos y cobranzas referentes al proyecto. Gestión general de cadetería y correo. Control y carga de rendiciones de gastos. Gestiones y presentaciones administrativas ante CFI.

Diseñador Gráfico: Lic. Guillermina Radici

Formación: Licenciada en Diseño de Comunicación Visual

Funciones: Realizar el diseño gráfico de todo el material correspondiente al programa educativo (Manual del Docente, Manual del Alumno, Tarjetas Juego Descubre el Emprendedor, Encuesta Inicial, Encuesta Final, Evaluación, Certificados).

III. DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE TAREAS

Para alcanzar el objetivo de la creación del programa educativo “Valores para Emprender”, se llevaron adelante las siguientes tareas:

1. Elaboración y redacción de contenidos del programa educativo.
2. Reunión de puesta en común del proyecto con docentes.
3. Revisión de los contenidos desarrollados con el Área de Desarrollo Curricular del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.
4. Presentación del Proyecto para la Solicitud de Puntaje Docente ante la Red Provincial de Formación Docente Continua.
5. Diseño gráfico de material didáctico del programa tanto para docentes como alumnos.
6. Revisión del diseño gráfico de los materiales.

Las mismas se corresponden con el siguiente cronograma establecido, entre los meses de Noviembre de 2016 y Febrero de 2017:

N°	Tarea	2016					2017														
		Noviembre					Diciembre					Enero				Febrero				Marzo	
		1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	1ª	2ª	3ª	4ª	1ª	2ª	3ª	4ª	1ª	
1	Desarrollo de contenidos educativos	■	■	■	■	■															
2	Reunión con Docentes para puesta en común del proyecto		■																		
3	Revisión de Contenidos con Área de Desarrollo Curricular - Min. De Ed		■	■	■	■															
4	Presentación del Proyecto para la Solicitud de Puntaje Docente																			■	■
5	Diseño Gráfico de Manuales			■	■	■	■	■	■	■	■										
6	Revisión de Diseño Gráfico								■	■										■	■

i. Desarrollo de contenidos educativos

A lo largo de siete semanas de trabajo, el equipo educativo de la Fundación Junior Achievement Córdoba trabajó en el desarrollo de los contenidos educativos de todos los materiales del programa.

Como resultado, “Valores para Emprender” es un programa educativo que se compone de siete encuentros o sesiones, a lo largo de las cuales se desarrollan todos los contenidos conceptuales y actividades didácticas del programa, a fin de que los alumnos se sensibilicen sobre la importancia de desarrollar una actitud de vida emprendedora, que les permita comprometerse con su comunidad, siendo capaces de generar los cambios necesarios para llegar a una sociedad más inclusiva y equitativa para todos.

A continuación, el Cronograma de sesiones de “Valores para Emprender”:

Sesión	Nombre	Objetivo	Actividades	Valores
1	Ser Emprendedor	Concientizar a los jóvenes sobre la importancia de ser emprendedor en todos los ámbitos de la vida.	*Presentación del programa *Encuesta Inicial *Tarjeta Descubre el Emprendedor *¿Cómo comenzar a emprender? *FODA de la Comunidad (4to) / FODA Personal (5to) *Act. Extraescolar: ¿Qué ves cuando me ves?	Emprender
2	De las ideas a la acción	Transmitir a los jóvenes la importancia de pasar de las ideas a la acción para convertirse en emprendedores, teniendo en cuenta los valores que nos mueven y el entorno que nos rodea.	*Introducción – Valor: Creatividad / Proactividad *Diagnóstico *Creatividad en Acción *Elección de proyecto *Act. Extraescolar: Investigar el tema	Creatividad / Proactividad
3	Emprendiendo	Concientizar a los jóvenes sobre la importancia de la planificación para completar el proyecto o actividad pensada.	*Introducción – Valor: Decisión / Progreso *Sustentabilidad *Proyectando paso a paso *Planificación *Act. Extraescolar: El primer paso del compromiso	Decisión / Progreso
4	Todos somos importantes	Plantear a los jóvenes la importancia de la definición de perfiles para cumplir distintos roles dentro de un equipo de trabajo.	*Introducción – Valor: Autonomía / Integridad *Roles *Postulación *Organigrama *Trabajo por áreas *Act. Extraescolar: Gestión y Organización	Autonomía / Integridad
5	Somos un equipo	Valorar la importancia de todos los miembros del equipo para la consecución de los objetivos.	*Introducción – Valor: Trabajo en equipo *Construyendo Barquitos de Papel *Trabajo por áreas *Encuesta Parcial	Trabajo en equipo
6	Emprendedores en Acción	Implementar el proyecto o la actividad planificada. 4to Año: Proyecto Sociocomunitario 5to Año: Proyecto Socio	*Ejecución del proyecto (actividad extra áulica).	Compromiso / Responsabilidad

		Ocupacional.		
7	Evaluando Resultados	Comprender la importancia de medir el impacto de nuestras intervenciones en la comunidad. Identificar logros, aprendizajes y dificultades a lo largo del programa.	*Introducción – Valor: Éxito *Informe de Medición de Impacto (interno y externo) *Póster (Antes y Después) *Evaluación y Entrega de Certificados	Éxito

Los materiales educativos que el Área Educativa de JA Córdoba desarrolló en el marco del proyecto incluyen:

- Manual del Docente: contenido didáctico y pedagógico para el desarrollo de las clases. Contiene la descripción de cada clase, sus objetivos, conceptos, actividades a desarrollar y tiempo destinado a cada una de ellas.
- Manual del Alumno: actividades a desarrollar durante las clases, conceptos teóricos a trabajar.
- Encuesta inicial: encuesta que los alumnos responderán en la primera clase del programa, con motivo de conocer las prenociones de los estudiantes sobre los temas que abordarán a lo largo del programa. La encuesta cuenta con el nombre y apellido de los alumnos, ya que permitirá al docente ser comparada con la encuesta parcial, para hacer un seguimiento de sus estudiantes. Al mismo tiempo, que los alumnos deban completar la encuesta con su nombre, les permitirá empoderarse y responsabilizarse por sus respuestas.
- Encuesta Parcial: encuesta que los alumnos responderán en la última clase, para obtener una medición del impacto sobre los conocimientos y experiencias generadas en el programa. Se compararán sus resultados con la encuesta inicial. Esto le permitirá al docente analizar de qué manera sus estudiantes modificaron sus prenociones a lo largo del programa, gracias a los contenidos trabajados.
- Tarjetas Juego Descubre El Emprendedor: actividad a desarrollar en el primer encuentro del programa.
- Evaluación: Como a lo largo del programa se plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa (conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización) se relaciona con la nueva información, sugerimos una metodología de evaluación que implique realizar por un lado, un mapa conceptual donde el estudiante debe relacionar los conceptos trabajados en el programa, y por otro responder unas preguntas a desarrollar. Mediante este instrumento, los docentes podrán evaluar de manera individual los aprendizajes conceptuales a lo largo del programa.

- Certificados: reconocimiento de participación que se entregará a los alumnos al finalizar el programa.

Es preciso aclarar que, al igual que todos los programas educativos de Junior Achievement, “Valores para Emprender” se caracteriza por utilizar la metodología del Aprendizaje Significativo. El Aprendizaje Significativo implica elaborar una representación personal sobre un contenido o tema, es decir, “apropiarse de lo nuevo” y poder “transformarlo”; no es un producto, sino un proceso, que no se logra a partir de la memoria mecánica sino de que el alumno pueda construir los conocimientos.

Así, el aprendizaje es activo: los alumnos realizan la mayor parte del trabajo, estudian ideas, resuelven problemas y aplican lo aprendido. Los alumnos necesitan “hacer”, descubrir las cosas por su cuenta, encontrar ejemplos, probar sus aptitudes, realizar tareas que dependan de los conocimientos que ya poseen o deben adquirir.

Se propone de esta manera que todos los involucrados en el proceso educativo (alumnos, docentes y voluntarios asesores) “aprendan jugando”. De esta forma, el aprendizaje generado:

- es permanente, el aprendizaje que se adquiere es a largo plazo;
- produce un cambio cognitivo, se pasa de una situación de no saber a saber;
- está basado sobre la experiencia, depende de los conocimientos previos.

Al mismo tiempo, los contenidos de “Valores para Emprender”, complementan la Educación Formal, desarrollando y profundizando conceptos estipulados según los fines y objetivos de la Ley de Educación Provincial N° 9870 (Año 2010)¹. Dentro del Diseño Curricular de Educación Secundaria, el propósito para el espacio de Formación para la Vida y el Trabajo es “orientar a los estudiantes en la progresiva construcción de su proyecto de vida en los ámbitos personal y social, recuperando, contextualizando y ampliando los aprendizajes alcanzados hasta el momento a fin de generar reflexión y dialogo referidos a problemáticas sociales específicas y dentro de ellas, a la relación entre el sujeto y su contexto como fundamento organizador de las prácticas de inclusión social”².

¹ <http://www.cba.gov.ar/ley-de-educacion-provincial-educacion/>

² <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/documentos/FVT/GuiaFVT42013FINAL.pdf>

Así, se trabajó para vincular este espacio curricular con el programa “Valores para Emprender” ya que pretende promover las herramientas y los valores para el desarrollo de emprendedores sociales, ciudadanos comprometidos consigo mismos y con el entorno en el que están insertos.

ii. Reunión de puesta en común del proyecto con docentes

Como parte del desarrollo de los contenidos educativos, se realizó una reunión con un pequeño grupo de docentes de escuelas de gestión pública de la Ciudad de Córdoba que ya han participado en otras oportunidades de programas educativos de la Fundación. El objetivo de la reunión se enfocó en recibir los aportes y sugerencias de los docentes con respecto a los objetivos propuestos para el programa y los temas y dinámicas de trabajo proyectadas para las clases.

El encuentro se realizó el día viernes 18 de Noviembre de 2016. Para realizar la convocatoria al mismo, se conformó un listado de docentes que participaron en otros programas / actividades de JA Córdoba y se les envió una invitación vía e-mail. Al mismo tiempo, se contactó a esta selección de docentes telefónicamente, para reforzar la invitación y confirmar la asistencia. Desafortunadamente, el día para el que estaba prevista la reunión sucedió un inesperado paro docente, y dado esto y otras obligaciones laborales de los docentes, no asistió un gran número a la reunión. Finalmente, participaron del encuentro seis docentes de diferentes instituciones educativas: IPEM 138 Jerónimo Luis de Cabrera, IPEM 2 República Oriental del Uruguay, IPEM 120 República de Francia, Cenma 125, IPEM 134 Ingeniero Regino Maders y Colegio de la Inmaculada. Pese a la baja participación, quienes asistieron lo hicieron con gran entusiasmo y compromiso y gracias a ello la reunión resultó de gran utilidad a los fines del proyecto.

La reunión constó de varios momentos en los que, utilizando una presentación de Power Point como soporte, se estableció un diálogo con los docentes sobre los siguientes aspectos:

- ¿Cómo desarrollan los contenidos de FVT en 4to y en 5to?
- ¿De qué manera trabajan (grupal, individual, etc)?
- ¿Qué herramientas utilizan? ¿Cuentan con “aliados” (espacios con los cuales trabajan, instituciones, etc.)?
- ¿Cuál fue su experiencia en otros programas de JA? (Materiales, Actividades, Contenidos, Utilidad Práctica)

- Dinámica sobre qué son los Valores y qué es Ser Emprendedor
- Presentación de los Objetivos de “Valores para Emprender”
- Lectura sobre la estructura del programa.
- Diálogo final y conclusiones de la reunión

Destacaremos entonces algunos momentos del encuentro, en los que el intercambio de experiencias y opiniones fue significativo.

Al inicio de la reunión se comenzó dialogando con los docentes sobre sus diversas experiencias en el Espacio Curricular Formación para la Vida y el Trabajo, ya sea con actividades que ellos mismos proponen o con proyectos de entidades gubernamentales u otras organizaciones. Algunas experiencias exitosas que los docentes mencionaron fueron:

- Jornadas y talleres de Orientación Vocacional, que se implementan de forma articulada entre varias asignaturas
- Feria de Valores, con juegos que recreen los valores para alumnos de 1er, 2do y 3er año.
- Campañas sobre drogadicción
- Profesionales que toman entrevistas, proceso de búsqueda de empleo.
- Utilización de las TIC's
- Creación de una radio.
- Pasantías, cursos breves.

Otra de las conversaciones de la reunión se centró en la experiencia de los docentes en otros programas de JA. Este aspecto resultó relevante a los fines de este proyecto, ya que nuestra intención consistía en conocer de qué manera los docentes creían que la metodología característica de JA les implicaba un aporte significativo para sus espacios curriculares. En todos los sentidos, los docentes expresaron que su experiencia en otros programas de JA había resultado positiva y que los alumnos valoraban la manera en que eran propuestos los contenidos y desarrolladas las actividades.

Posteriormente, se realizó una dinámica sobre qué son los Valores y qué es Ser Emprendedor. El objetivo de esta actividad fue conocer de qué manera definen estos conceptos los docentes, dado que en muchas ocasiones pueden ser conceptos que admitan numerosos sentidos. Para esta dinámica se le entregó a cada docente dos tarjetas de papel y se les pidió que en una escribieran qué son los “Valores” para ellos, y qué es ser “Emprendedor”. Si bien podría parecer una

actividad muy simple de resolver, o de definiciones que se tienen incorporadas, les tomó a los docentes su tiempo poder plasmar sus ideas en el papel.

De esta actividad, resultaron numerosas respuestas, que transcribimos a continuación:

¿Qué son los Valores?	¿Qué es ser Emprendedor?
<p>*Es lo que guía a las personas, fundamenta sus acciones y actitudes. Permite construir comunidades.</p> <p>*Son pautas, premisas a seguir que ponemos o anteponemos unos a otros haciendo una escala que nos proponemos cumplir.</p> <p>*Son los que marcan nuestros caminos y acciones. Guías e ideales que representan y forman nuestro accionar.</p> <p>*Actitud, convicción que tenemos, se forman en nuestro hogar y luego se van fortaleciendo con nuestro entorno.</p> <p>*Guían nuestra vida (principios). Nos orientan a trabajar para la construcción de un mundo mejor.</p> <p>*Habilidades adquiridas a través de experiencias de vida que sustentan la conducta y la personalidad de un individuo.</p> <p>*Son todas las cosas que ‘está bien hacerlas’ por el sólo hecho de sentirse feliz. Amistad – Honestidad – Optimismo – Solidaridad – Respeto. Son aquellas cosas que ‘te hacen dormir tranquila’</p>	<p>*Un individuo que todos los días busca desarrollar una actividad con una actitud positiva y proactiva.</p> <p>*Es una persona sin miedo al fracaso, audaz, que quiere formar un proyecto de vida sin temor.</p> <p>*Persona que busca cumplir sus metas y sueños. Es la unión de la visión con la acción.</p> <p>*Crear, innovar en nuestras capacidades, comenzar cualquier tipo de “sueño”, “anhelo”, corporizándolo y sosteniéndolo en el tiempo.</p> <p>*Es quien tiene una meta o un punto a donde llegar, y sabe que va a llegar; entonces luego piensa cómo y muy posiblemente llegue.</p> <p>*Es la actitud que tenemos para continuar y modificar aquello que consideramos que se puede cambiar, e intentar aquello aún cuando pensamos que no es posible.</p> <p>*Personas con proyectos personales, comunitarios, laborales... Que se encuentra en constante ‘movimiento’ por hacer. No tienen miedo Un buen emprendedor contagia sus ganas, arma sus proyectos, los deja funcionando y comienza con nuevos. Es un generador de redes de movimientos.</p>

En la segunda parte de la reunión, se realizó la presentación del programa “Valores para Emprender”, sus objetivos y esquema de clases. Así, cada docente contó con un ejemplar de los ejes a trabajar en cada sesión y sus actividades, para revisar el contenido, realizar preguntas, aportes y comentarios sobre las mismas. A partir de esta reunión, el Equipo Educativo de JA Córdoba retomó los comentarios docentes y se avanzó en el desarrollo del programa a partir de las recomendaciones y sugerencias de los educadores.

Frente a esta presentación del programa, los docentes destacaron su importancia para que los alumnos aprendan cuáles son las etapas de un proyecto, y a determinar objetivos medibles y alcanzables para visualizar el impacto del mismo. En este sentido, a lo largo de la reunión se conversó en reiteradas oportunidades sobre las excelentes experiencias que los docentes tuvieron con programas de JA Córdoba como complemento de sus asignaturas, y de qué manera “Valores para Emprender” también sería un programa que aporte herramientas para trabajar en el Espacio Curricular Formación para la Vida y el Trabajo.

Al mismo tiempo, los docentes sugirieron que sería de suma importancia que trabajaran algunas temáticas previas con sus alumnos, antes de desarrollar “Valores para Emprender”. Los docentes manifestaron que sería significativo iniciar con el dictado del programa en el mes de Mayo, para así tener algunas clases previas con sus alumnos para nivelar sus conocimientos sobre temáticas que profundizarán a lo largo del programa.

Igualmente, los docentes propusieron que tanto los alumnos de 4to como los de 5to año trabajen en la elaboración de una Carta de Compromiso (Clase 3). En una primera instancia, estaba planificado que los alumnos de 4to elaborasen la Carta Compromiso y los de 5to el Curriculum Vitae; no obstante los docentes plantearon la importancia de que los alumnos de ambos años/ciclos trabajen en la redacción de esta Carta de Compromiso, como manera de responsabilizarse y generar un vínculo con el proyecto.

Por otra parte, los docentes hicieron una sugerencia sobre la dinámica de división de grupos para trabajar sobre el Proyecto Sociocomunitario (4to año) o Proyecto Socio Ocupacional (5to año). En este aspecto, proponen que cada curso trabaje como máximo en dos proyectos, es decir dividir al curso en dos grandes grupos. Esto se debe a que a medida que avance la planificación e implementación del proyecto, les facilitará el seguimiento y acompañamiento de los alumnos.

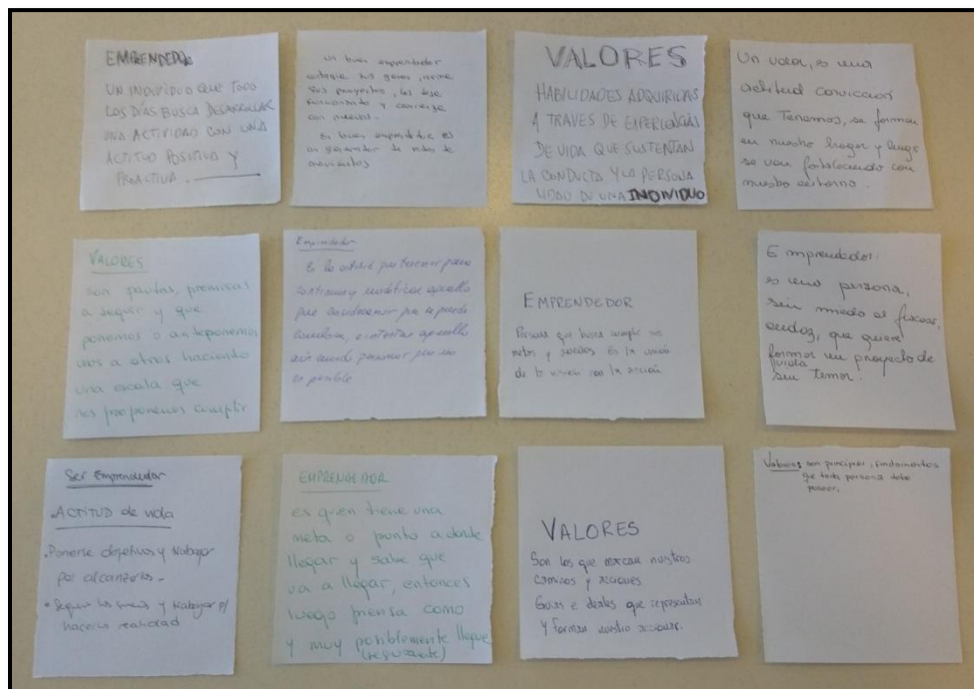
En resumen, los resultados de la reunión fueron sumamente satisfactorios, no sólo por el entusiasmo y la predisposición de los docentes para participar del encuentro, sino también por su interés en conocer el programa “Valores para Emprender” y realizar aportes significativos para el mismo.



Reunión con Docentes - Programa Valores para Emprender



Reunión con Docentes - Programa Valores para Emprender



Dinámica realizada con docentes - ¿Qué son los Valores y qué es Ser Emprendedor?

Es preciso aclarar que todo lo expresado a lo largo de la reunión se asentó en una Minuta de Reunión de Intercambio, que se empleó como documento para registrar las sugerencias y observaciones de los docentes. En el apartado Anexo, se incluye la Planilla de Asistencia de los docentes, así como también la Minuta de Reunión de Intercambio.

iii. Revisión de los contenidos desarrollados con el Área de Desarrollo Curricular del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba

Durante todo el proceso de desarrollo de los contenidos educativos de “Valores para Emprender”, el Equipo Educativo de la Fundación JA Córdoba se reunió en sucesivas oportunidades con el Área de Desarrollo Curricular del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. El objetivo de las reuniones consistió en mantener la vinculación del programa con el espacio curricular Formación para la Vida y el Trabajo, y los objetivos propuestos para la misma.

El Área de Desarrollo Curricular del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba propone dos núcleos estructurales para Formación para la Vida y el Trabajo, según se trate de 4to año o de 5to año del nivel secundario. Para 4to año, la propuesta pedagógica se orienta a la construcción de Proyectos de Intervención Sociocomunitarios. En este sentido, se propone “la participación de los estudiantes en proyectos y experiencias sociocomunitarios que surjan de propuestas o demandas de una determinada comunidad o institución y les den respuestas organizadas y participativas”³. Por otro lado, para 5to año, la propuesta pone énfasis en los Proyectos Vocacionales y Socio ocupacionales, para favorecer “la apropiación de saberes y prácticas que garanticen a todos los estudiantes el mejor desarrollo posible de sus trayectorias personales, sociales, formativas y socio ocupacionales”⁴.

En base a los ejes propuestos, el Equipo Educativo de JA Córdoba trabajó en forma alineada con el Área de Desarrollo Curricular del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. En las tres reuniones realizadas, se expusieron los ejes de trabajo del programa “Valores para Emprender” y se conversó sobre los

³ Formación para la Vida y el Trabajo. 4to Año del Ciclo Orientado. Herramientas para Docentes. Pág. 6 <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/documentos/FVT/GuiaFVT42013FINAL.pdf>

⁴ Formación para la Vida y el Trabajo. 5to Año del Ciclo Orientado. Herramientas para Docentes. Pág. 6 <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/documentos/FVT/GuiaFVT52013FINAL.pdf>

objetivos, principales actividades y conceptos planificados para cada clase. Los responsables del Área de Desarrollo Curricular analizaron que el programa se orientara según los objetivos planificados para 4to y 5to año en Formación para la Vida y el Trabajo.

Uno de los aspectos más importantes conversados para el desarrollo del programa fue la distinción de objetivos de Formación para la Vida y el Trabajo. Gracias a los aportes del Área de Desarrollo Curricular, pudimos comprender los ejes estructurados para cada año/ciclo (4to año y 5to año), y de qué manera el programa “Valores para Emprender” debía alinearse con estos objetivos de aprendizajes previstos.

Por otra parte, se dialogó extensamente sobre la definición de “ser emprendedor”. Si bien hace algunos años la definición de ‘emprendedor’ estaba vinculada a ser empresario, tener un microemprendimiento o una Pyme, actualmente esta visión se ha ido ampliando y adquiriendo nuevas facetas. En términos del programa, los responsables del Área de Desarrollo Curricular plantearon su perspectiva de enfocar la cuestión de ser emprendedor desde lo social. No obstante desde la visión de JA Córdoba, ser emprendedor implica una actitud de vida, por lo que incluye no sólo la cuestión económica o social, sino otros ámbitos (como personal, laboral, familiar, cultural, deportivo, etc) en los que una persona puede desenvolverse. Así “Valores para Emprender” adquiere esta característica, de considerar una definición integral de ser emprendedor.

Finalmente, nos sugirieron revisar la página web de la Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (<http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/>) y el blog de Formación para la Vida y el Trabajo (<http://fvtssecundaria.blogspot.com.ar/p/material.html>) donde encontraríamos disponibles “Secuencias Didácticas”, “Webgrafía” y “Organizadores de Contenidos” que podrían servir de material de trabajo a los fines del desarrollo del programa.

Es preciso señalar que en todo el proceso de desarrollo de los contenidos educativos del programa se mantuvo una comunicación fluida con los responsables de Área de Desarrollo Curricular, atendiendo a sus observaciones sobre los ejes y temáticas propuestas para el programa.

iv. **Presentación del Proyecto para la Solicitud de Puntaje Docente ante la Red Provincial de Formación Docente Continua**

El equipo educativo de la Fundación elaboró el Proyecto para la Solicitud del Puntaje Docente, y fue presentado ante la Red Provincial de Formación Docente Continua (RPFDC) para su aprobación.

Para presentar este proyecto de Solicitud de Puntaje Docente se utilizó el formulario provisto por la Red de Formación Docente Continua, donde se expresan detalladamente todos los aspectos del programa y su futura implementación.

En caso de aprobación de parte de la RPFDC (proceso que demora algunos meses) esto permitirá a los docentes, al cumplir con todos los requisitos necesarios, obtener Puntaje Docente por su participación de “Valores para Emprender”.

Se adjunta en el Anexo de este informe, el Formulario entregado en la Red de Formación Docente Continua, N° de Expediente 098207 050 017.

v. **Diseño gráfico de material didáctico del programa tanto para docentes como alumnos**

Una vez elaborados todos los contenidos del programa educativo, la Diseñadora Gráfica se encargó del diseño de todos los materiales del programa, tanto como para docentes como alumnos.

Se realizó una primer reunión con la diseñadora para establecer junto con el Equipo Educativo de JA Córdoba los parámetros generales de diseño y estilo, seleccionar los colores y conversar sobre la posible identidad (logo) del programa.

Posteriormente, durante seis semanas la Diseñadora trabajó en la identidad del programa y en el armado de sus materiales: Manual del Docente – Manual del Alumno – Tarjetas de Juego Descubre El Emprendedor - Encuesta Inicial – Encuesta Final – Certificados – Evaluación.

vi. **Revisión del diseño gráfico de los materiales**

El proceso de diseño gráfico fue de constante retroalimentación entre la Diseñadora y el Equipo Educativo de JA Córdoba. A lo largo de toda esta etapa, se revisaron los materiales a fin de que cumplieren con el formato requerido.

Así, se incorporan en el Anexo del presente Informe Final, cada uno de los materiales mencionados que componen el programa “Valores para Emprender”, ya diseñados y en su versión definitiva, correctamente acabados para su impresión.

IV. CONCLUSIONES

A lo largo de este Informe Final se presentaron los resultados del proyecto “Valores para Emprender”, desarrollado por la Fundación JA Córdoba, entre los meses de Noviembre de 2016 y Febrero de 2017.

Es preciso señalar que todas las tareas previstas en el marco del proyecto, se desarrollaron en los plazos señalados, acorde a la planificación establecida. Así, al finalizar el proyecto, se cuenta con el programa educativo “Valores para Emprender”, en condiciones de ser impreso e implementado en las escuelas.

Al mismo tiempo, el equipo de JA Córdoba resalta la importancia del acompañamiento técnico del Consejo Federal de Inversiones así como del Área de Desarrollo Curricular del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. En todas las instancias, los aportes de ambos equipos resultaron sumamente valiosos en el proceso de desarrollo de “Valores para Emprender”.


A modo de conclusión, cabe destacar la relevancia del proyecto, que no sólo radica en el desarrollo y elaboración del programa educativo sino también en su posterior implementación en escuelas secundarias de gestión estatal de la Provincia de Córdoba, alcanzando un total de 200 divisiones de 4to y 5to año. Esto significará la formación de alrededor de 6000 alumnos de escuelas secundarias de la Provincia de Córdoba, que desarrollarán una actitud de vida emprendedora, que les permita comprometerse con su comunidad, siendo capaces de generar los cambios necesarios para llegar a una sociedad más inclusiva y equitativa para todos.

V. BIBLIOGRAFÍA

- Ley de Educación Provincial N° 9870 (Año 2010). Consultada en:
<http://www.cba.gov.ar/ley-de-educacion-provincial-educacion/>
- Formación para la Vida y el Trabajo. 4to Año del Ciclo Orientado.
Herramientas para Docentes. Consultado en:
<http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/documentos/FVT/GuiaFVT42013FINAL.pdf>
- Formación para la Vida y el Trabajo. 5to Año del Ciclo Orientado.
Herramientas para Docentes. Consultado en:
<http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/documentos/FVT/GuiaFVT52013FINAL.pdf>

VI. ANEXOS

ii. Minuta De Reunión Con Docentes

	MINUTA DE REUNIÓN		Formulario: PE –
			Revisión: 02
			Página 1 de 1
Fecha:	18 de Noviembre 2016		
Lugar:	UIC - Unión Industrial de Córdoba		
Tipo de Reunión:			
Asistentes:			
Hora de inicio:	9:00hs		
Hora de final:	11:00hs		
Encuentro entre profes - Experiencias	E1. Trabajan con ejes no con contenidos; estudios superiores, mundo del trabajo, Programa "El otro me importa" y la Defensoría del Pueblo		
	E2. Jornadas y talleres de Orientación Vocacional que se implementan de forma articulada entre varias asignaturas		
	E3. Feria de valores: juego que recrean esos valores para alumnos de 1, 2 y 3. Campaña sobre drogadicción		
	E4. Encuestas de satisfacción. Profesionales toman entrevistas. Búsqueda de empleo		
	E5. Utilización de las TIC's, creación de Radio.		
	E6. Pasantías, Cursos		
	En escuelas rurales solo tienen FVT en 6to año, no tienen en 3, 4to y 5to año.		
FVT	No siempre los profes que dictan el programa de JA son docentes de FVT		
	¿Cómo se puede vincular con la especialidad de cada escuela?		
Programa Valores para Emprender	Conocimientos previos para el programa (para nivelar)		
	Se sugiere dos proyectos por curso como máximo		
	Manejar las etapas de un proyecto, dentro del cual tenga objetivos medibles para visualizar el impacto que se alcanzó		
	Se recomienda retomar la Carta de Compromiso (5to año) al final para celebrar los resultados		



iii. **Presentación de Power Point – Reunión con
Docentes**



Formación para la Vida y el Trabajo

- ¿Cómo desarrollan los contenidos para 4to y 5to?
- ¿De qué manera trabajan? (Grupal, individual, etc.)
- ¿Qué herramientas utilizan?
- ¿Tienen “aliados”? (Espacios con los cuáles trabajan, instituciones, etc.)

Programas de JA

Contenidos

Materiales

Experiencia

Utilidad
Práctica

Actividades

VALORES

EMPRENDEDOR

Valores para Emprender

OBJETIVO GENERAL

“Sensibilizar a los jóvenes sobre la importancia de desarrollar una actitud de vida emprendedora, que les permita comprometerse con su comunidad, siendo capaces de generar los cambios necesarios para llegar a una sociedad más inclusiva y equitativa para todos.”

Valores para Emprender

Objetivos Específicos

A través del programa los Alumnos de 4to año del Ciclo Orientado podrán:

- Identificar los atributos y valores de los emprendedores.*
- Asociar los valores que se vinculan al desempeño de acciones cotidianas.*
- Identificar necesidades y demandas de su entorno.*
- Generar una actitud proactiva de compromiso social.*
- Diseñar, gestionar y evaluar un **proyecto de intervención sociocomunitaria.***

Valores para Emprender

Objetivos Específicos

A través del programa los Alumnos de 5to año del Ciclo Orientado podrán:

- Identificar los atributos y valores de los emprendedores.
- Asociar los valores que se vinculan al desempeño de acciones cotidianas.
- Descubrir sus habilidades e intereses personales.
- Explorar sus horizontes vocacionales y socio ocupacionales.
- Diseñar, gestionar y evaluar un **proyecto socio ocupacional**.

Valores para Emprender

Clase	Nombre	Objetivo	Valores
1	Ser Emprendedor	Concientizar a los jóvenes sobre la importancia de ser emprendedor en todos los ámbitos de la vida.	Emprender
2	De las ideas a la acción	Transmitir a los jóvenes la importancia de pasar de las ideas a la acción para convertirse en emprendedores, teniendo en cuenta los valores que nos mueven y el entorno que nos rodea.	Creatividad / Proactividad
3	Emprendiendo	Concientizar a los jóvenes sobre la importancia de la planificación para completar el proyecto o actividad pensada.	Decisión / Progreso
4	Todos somos importantes	Plantear a los jóvenes la importancia de la definición de perfiles para cumplir distintos roles dentro de un equipo de trabajo.	Autonomía / Integridad
5	Somos un equipo	Valorar la importancia de todos los miembros del equipo para la consecución de los objetivos.	Trabajo en equipo
6	Emprendedores en Acción	Implementar el proyecto o la actividad planificada. 4to Año: Proyecto Sociocomunitario 5to Año: Proyecto Socio Ocupacional.	Compromiso/ Responsabilidad
7	Evaluando Resultados	Comprender la importancia de medir el impacto de nuestras intervenciones en la comunidad. Identificar logros, aprendizajes y dificultades a lo largo del programa.	Éxito

CONCLUSIONES

MUCHAS GRACIAS!

iv. **Formulario de Presentación de Solicitud de
Puntaje Docente**

Córdoba, 20 de Febrero de 2017

A la
Red Provincial de Formación Docente Continua
Ministerio de Educación
De la Provincia de Córdoba

S _____ / _____ D

Nos dirigimos a UD., con el fin de presentarle formalmente el proyecto **“Valores para Emprender, Capacitación Docente”**. Este proyecto consiste en la capacitación de los docentes que acompañan el dictado del programa educativo “Valores para Emprender” desarrollado por la Fundación Junior Achievement Córdoba, en forma conjunta con el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba y el Consejo Federal de Inversiones (CFI).

El Programa Educativo “Valores para Emprender” está destinado a alumnos de 4to y 5to año de escuelas secundarias y tiene por objetivo sensibilizar a los jóvenes sobre la importancia de desarrollar una actitud de vida emprendedora, que les permita comprometerse con su comunidad, siendo capaces de generar los cambios necesarios para llegar a una sociedad más inclusiva y equitativa para todos.

Este es un programa educativo totalmente gratuito para las escuelas, docentes y alumnos involucrados. Sus contenidos complementan la currícula escolar de educación secundaria y es dictado por docentes voluntarios.

Para poder llevar adelante el dictado efectivo del programa en las aulas, los docentes de las escuelas secundarias juegan un rol protagónico debido a que son el transporte, contención y el apoyo fundamental para que se puedan cumplir los objetivos planteados en los alumnos.

El proyecto **“Valores para Emprender, Capacitación Docente”** es gratuito para las docentes que deseen participar. Consta de las siguientes etapas fundamentales:

1. **Capacitación y entrenamiento** de los docentes que tienen a cargo los alumnos participantes del programa “Valores para Emprender”.
2. **Preparación de clases para el dictado de “Valores para Emprender”**. En base a los contenidos adquiridos en el módulo N° 1, preparación de las 7 clases áulicas del programa Valores para Emprender.
3. **Desarrollo de un informe final de cierre del programa educativo “Valores para Emprender”** a cargo del docente que ha implementado el programa.
4. **Reunión de Intercambio y Examen para docentes** sobre los contenidos de “Valores para Emprender”.

Todos los programas educativos de la fundación Junior Achievement Córdoba han sido declarados de interés educativo por el Ministerio de Educación (Resolución N° 526/2016, Resolución 2017 en trámite).

Agradecemos la consideración y evaluación de **“Valores para Emprender, Capacitación Docente”**, para obtener el puntaje docente correspondiente.

Desde ya agradecemos su atención,

Saludos cordiales,

Natalia Asselle
Directora de Educación
JUNIOR ACHIEVEMENT CÓRDOBA

Hugo Bonansea
Presidente
JUNIOR ACHIEVEMENT CÓRDOBA

FORMULARIO PROPUESTA DE FORMACIÓN DOCENTE CONTINUA

Para Dispositivos de formación docente continua con un mínimo 20 horas reloj y un máximo de 120 horas reloj

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN OFERENTE		563-0-2	
Fundación Educativa Junior Achievement Córdoba			
N DE CUIT	30689823110		
Categoría¹ (Ofertantes autorizados para ofrecer capacitación a) <small>Coloque X donde corresponda</small>	Formadores, supervisores del sistema, directores y en forma general a docentes de diferentes niveles y modalidades ²	1	
	Docentes de todos los niveles y modalidades focalizando su oferta en ejes temáticos: gestión curricular, gestión institucional, problemáticas específicas³	2	X
	Docentes de todos los niveles y modalidades, cuando su oferta se vincule a temáticas	3	
Carga Horaria TOTAL (en Horas Reloj)		NO Gratuito para los cursantes ⁴	Costo por cursante \$-
		Gratuito para los cursantes	X
TÍTULO DE LA PROPUESTA⁵:			
"Valores para Emprender, Capacitación Docente"			
TEMÁTICA/S⁶:			
Contenidos teóricos y estrategias pedagógicas dirigidas a docentes de nivel secundario de Escuelas de Córdoba para fomentar el espíritu emprendedor en alumnos de 4° y 5° Año. El programa de capacitación tiene como fin que los docentes puedan dictar los contenidos del programa "Valores para Emprender" a sus alumnos.			

Modalidad Educativa (LEY 26.206 ARTÍCULO 17):				<small>Coloque X donde corresponda</small>	
Educación COMÚN	X	Educación Especial		Educación Intercultural Bilingüe	
Educación Técnico Profesional	X	La Educación Permanente de Jóvenes y Adultos	X	Educación en Contextos de Privación de Libertad	X
Educación Artística		Educación Rural	X	Educación Domiciliaria y Hospitalaria	
Nivel Educativo (LEY 26.206 ARTÍCULO 17):				<small>Coloque X donde corresponda</small>	
Todos los niveles		Educación Primaria		Educación Superior	
Educación Inicial		Educación Secundaria	X		
Destinatarios habilitados conforme Normativas Vigentes para otorgar Reconocimiento Oficial en el marco de la Red Provincia de Formación Docente Continua en función al Nivel Educativo seleccionado: <small>Coloque X donde corresponda</small>					
A	X	Docentes en actividad que se desempeñen en el sistema educativo provincial.			Se encuentran actualmente en actividad

¹ En <http://www.igualdadycalidadcoba.gov.ar/SIPEC-CBA/capacitacion-v2/capacitacion.php> podrá acceder a la información sobre Registro Público de Entidades Ofertantes (Hoja cálculo – ver columna a la derecha del número de Oferente)

² Los Institutos de Formación Técnica podrán ofrecer capacitación y actualización disciplinar en áreas vinculadas a la titulación de grado que ofrecen

³ Podrán ofrecer capacitación a formadores o supervisores del sistema, sólo cuando la Coordinación Central lo considere válido al evaluar la Oferta.

⁴ Se solicita especificar el **costo total** de la capacitación que deberá afrontar el alumno. (Podrá detallarse por separado si se prevé algún sistema de Becas).

⁵ El título debe explicitar en forma precisa el contenido o problemática objeto de capacitación. Su extensión no debe ser mayor a 200 caracteres.

⁶ Su extensión no debe ser mayor a 180 caracteres

B	X	Profesionales no docentes que se desempeñan en el sistema educativo provincial en campos de conocimientos relacionados a la temática.	
C	X	Docentes y/o Profesionales no docentes que aspiran a <u>desempeñar nuevos roles profesionales.</u>	
D		Profesionales no Docentes que Aspiran⁷ a ingresar a la docencia	No se encuentran en actividad
E		Docentes aspirantes a ingresar al Sistema Educativo	

AVAL INSTITUCIONAL:

Como autoridad responsable de la Institución Oferente, doy autorización y aval para la presentación y desarrollo de la presente Propuesta DECLARANDO CONOCER Y ACEPTAR todas las pautas y disposiciones emanadas de la Red provincial de Formación Docente Continua (Art. 18 – Punto II – Anexo V - Resol. N° 1506/2003).
Apellido y Nombre: Hugo Bonansea

DNI N° 10.857.374

Lugar y Fecha: Córdoba, 20 de Febrero de 2017

Sello de la Institución

Firma de la Autoridad

RESPONSABLE ACADÉMICO INSTITUCIONAL⁸:

Este rol sólo podrá asumirlo la persona designada conforme Resolución de Inscripción como Entidad Oferente y que consta en legajo de Oferente. No podrá ser asumida por capacitador alguno ni por persona ajena a la Entidad Oferente.

APELLIDO Y NOMBRES: Natalia Asselle

DNI. N° 34.188.142

FIRMA:

RESPONSABLE ADMINISTRATIVO⁹ ANTE LA RPFDC

Apellido y Nombre: Natalia Asselle

DNI. N°:34.188.142

Firma:

⁷ Se considera aspirante a cualquier profesional no docente en condiciones de ingresar a la docencia. No se encuentra admitidos estudiantes de IFD, IFT, o sin titulación profesional admitida por la Normativas Vigentes para los concursos públicos de este Ministerio de Educación.

⁸ El Responsable Académico Institucional será el responsable de la Gestión y Ejecución de la presente propuesta ante la Red Provincial de Formación Docente Continua. Si durante la ejecución del propuesta de capacitación se modificaran algunos de los datos que se consignen abajo, deberá ser informado a la RPFDC en el término de 5 (cinco) días hábiles. En caso de dejar en blanco este ítem será considerado en este rol al **Responsable Institucional previo análisis de antecedentes laborales y/ profesionales.**

⁹ Se trata de la/s persona/s física/s autorizada/s por autoridad responsable de la Institución Oferente para realizar trámites administrativos y de notificación en Expediente ante la Red Provincial de Formación Docente Continua. Puede designarse más de uno. En caso de dejar en blanco este ítem será considerado en este rol al **Responsable Académico Institucional.**

EQUIPO DE CAPACITACIÓN: deberán consignarse en la siguiente tabla los datos correspondientes a todos los miembros del Equipo que intervendrán en los encuentros previsto en la propuesta. Se deberá adjuntar en Anexo II Curriculum Vitae de todos los integrantes, según formulario solicitado.

APELLIDO Y NOMBRES		DNI.	Horas reloj dedicación a la capacitación ¹⁰	FIRMA de conformidad con lo que se detalla en el presente Expediente
1	Natalia Asselle	34.188.142	7hs	
2	Ramiro Novak	32.875.286	7hs	
3	Sabrina Días Pira	34.131.164	20hs	

TOTAL HORAS DE LA PROPUESTA¹¹

20

CONTENIDO DE LA PROPUESTA DE FORMACIÓN DOCENTE CONTINUA¹²

TÍTULO: “Valores para Emprender, Capacitación para Docentes”

RESUMEN DE LA PROPUESTA:

El proyecto “**Valores para Emprender, Capacitación para Docentes**” consiste en instruir a los docentes que acompañarán a los alumnos durante la ejecución del programa educativo “**Valores para Emprender**” a implementarse durante el año 2017 por la Fundación Junior Achievement Córdoba en forma conjunta con el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba y el Consejo Federal de Inversiones (CFI). Este es un programa educativo totalmente gratuito para las escuelas, docentes y alumnos involucrados. Sus contenidos complementan la currícula escolar de nivel secundario, especialmente del espacio curricular Formación para la Vida y el Trabajo y es dictado por los docentes, correspondientemente capacitados.

El Programa Educativo “**Valores para Emprender**” tiene como finalidad sensibilizar a los jóvenes sobre la importancia de desarrollar una actitud de vida emprendedora, que les permita comprometerse con su comunidad, siendo capaces de generar los cambios necesarios para llegar a una sociedad más inclusiva y equitativa para todos.

Para poder llevar adelante el dictado efectivo del programa en las aulas, los docentes juegan un rol protagónico debido a que serán ellos el transporte, contención y el apoyo fundamental para que se puedan cumplir los objetivos planteados en los alumnos.

El proyecto “**Valores para Emprender, Capacitación Docente**” es gratuito para las docentes que deseen participar. Consta de las siguientes etapas fundamentales:

1. **Capacitación y entrenamiento** de los docentes que tienen a cargo los alumnos participantes del programa “Valores para Emprender”.
2. **Preparación de clases para el dictado de “Valores para Emprender”**. En base a los contenidos adquiridos en el módulo N° 1, preparación de las 7 clases áulicas del programa Valores para Emprender. Lectura y búsqueda de

¹⁰ dedicadas exclusivamente a Encuentros presenciales y tutorías de los Encuentros no presenciales que constan en este Expediente.

¹¹ El total de Horas deberá ser igual al planteado para todo el Propuesta. Para el caso de que se planifique el dictado de la Propuesta con varios capacitadores con dedicación exclusiva al propuesta se deberá realizar una grilla por separado para cada uno.

¹² La formulación de la propuesta deberá brindar una imagen clara de lo que se desarrollará durante la capacitación. En este sentido, la exposición de la información tenderá a evidenciar coherencia y articulación entre todos los aspectos /componentes de la propuesta. En caso de que existiera alguna información que se considere relevante y no esté prevista en el presente formulario, deberá incluirse al final en el ítem “Observaciones”

otros recursos para agregar a los contenidos de las clases.

3. **Desarrollo de un informe final de cierre del programa educativo “Valores para Emprender”** a cargo del docente que ha implementado el programa.
4. **Reunión de Intercambio y Examen para docentes** sobre los contenidos de “Valores para Emprender”.

JUSTIFICACIÓN¹³:

“Valores para Emprender” es producto del trabajo conjunto de Junior Achievement Córdoba, el Consejo Federal de Inversiones y el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. El proyecto surge fundamentalmente con la intención de acompañar al Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, agregando valor al Diseño Curricular de Educación Secundaria, especialmente al Espacio Curricular Formación para la Vida y el Trabajo de 4to y 5to año.

Los contenidos de la propuesta complementan la Educación Formal, desarrollando y profundizando los lineamientos propuestos en las Prioridades Pedagógicas 2016-2019¹⁴, en la medida en que pretende colaborar con las propuestas institucionales para desarrollar e intensificar el trabajo áulico en relación con dichas prioridades.

► ¿Por qué trabajar con los Docentes?

Los programas educativos de JA Córdoba son dictados por **voluntarios**, que se postulan para acercar a los estudiantes su experiencia, conocimientos y el espíritu emprendedor en un marco formal y en colaboración con los docentes. En el caso del programa educativo “**Valores para Emprender**” el docente asume el rol de voluntario en el desarrollo del contenido del programa en el aula.

La decisión de encarar el proyecto “**Valores para Emprender**”, se debe a los resultados obtenidos en la implementación de los programas educativos áulicos de Junior Achievement. Allí vemos que el involucramiento y compromiso de los docentes en los proyectos se encuentra íntimamente relacionado el desempeño de los alumnos en los mismos.

Estamos convencidos que los docentes son nuestros mejores compañeros en el trabajo con los alumnos, ya que conocen en profundidad sus pensamientos, su tránsito por la vida escolar, sus principios y sus realidades. De hecho, los mejores proyectos, productos de los programas educativos implementados en las aulas de escuelas primarias y secundarias, son de los alumnos que tienen un cuerpo docente comprometido con ellos y sus realidades.

Así, por medio de este proyecto de capacitación docente, la Fundación Junior Achievement Córdoba pretende sensibilizar a los jóvenes sobre la importancia de desarrollar una actitud de vida emprendedora, que les permita comprometerse con su comunidad, siendo capaces de generar los cambios necesarios para llegar a una sociedad más inclusiva y equitativa para todos.

IMPACTO ESPERADO:

► Se espera que esta capacitación proporcione a los docentes nuevas herramientas para el trabajo con sus alumnos en el espacio curricular Formación para la Vida y el Trabajo. Al mismo tiempo, la proyección es que Valores para Emprender se implemente en escuelas secundarias de la Provincia de Córdoba, alcanzando un total de 200 divisiones de 4to y 5to año. Esto significará la formación de alrededor de 6000 alumnos de escuelas secundarias, que conozcan y pongan en práctica el ser emprendedor.

FUNDAMENTACIÓN:

► Los contenidos de los programas educativos de nivel secundario de Junior Achievement Córdoba, complementan la Educación Formal, desarrollando y profundizando conceptos estipulados según los fines y objetivos de la Ley de Educación Provincial N° 9870 (Año 2010)¹⁵. Así, se considera propicia la vinculación del programa “Valores para Emprender” con el espacio curricular “Formación para la Vida y el Trabajo”.

Dentro del Diseño Curricular de Educación Secundaria, el propósito para el espacio de Formación para la Vida y el Trabajo

¹³ Se deberá justificar el propuesta a través de un apartado de no más de 2000 caracteres

¹⁴ Prioridades Pedagógicas 2016-2019 Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba
<http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/Prioridades/PrioridadesPedagogicas.php>

es “orientar a los estudiantes en la progresiva construcción de su proyecto de vida en los ámbitos personal y social, recuperando, contextualizando y ampliando los aprendizajes alcanzados hasta el momento a fin de generar reflexión y dialogo referidos a problemáticas sociales específicas y dentro de ellas, a la relación entre el sujeto y su contexto como fundamento organizador de las prácticas de inclusión social”¹⁶. Por todo lo mencionado, se considera propicia la vinculación de este espacio curricular con el programa “Valores para Emprender” ya que pretende promover las herramientas y los valores para el desarrollo de emprendedores sociales, ciudadanos comprometidos consigo mismos y con el entorno en el que están insertos.

Al mismo tiempo, todos los programas educativos de Junior Achievement utilizan la metodología del Aprendizaje Significativo. Se propone de esta manera encarar un nuevo aprendizaje a partir de experiencias y conocimientos previos, que directa o indirectamente se relacionen con los nuevos contenidos. Aprender significativamente implica elaborar una representación personal sobre un contenido o tema, es decir, apropiarse de lo nuevo. Es por ello, que esta manera de aprender es duradera, produce un cambio cognitivo y, sobre todo, está basado en la experiencia.

“**Valores para Emprender**” consiste en un programa teórico práctico, que combina en igual proporción conceptos teóricos, como también una instancia práctica, vivencial, donde el involucramiento del docente es fundamental, colaborando en el desarrollo y ejecución de un proyecto.

De esta forma, el aprendizaje generado:

- **es permanente**, el aprendizaje que se adquiere es a largo plazo;
- produce un **cambio cognitivo**, se pasa de una situación de no saber a saber;
- está basado sobre la **experiencia**, depende de los conocimientos previos.

Cabe también considerar que la cuarta propuesta de las Prioridades Pedagógicas 2016-2019 refiere a “Más confianza en las posibilidades de aprendizaje de los estudiantes”¹⁷. Así, los contenidos de Valores para Emprender se alinean con las prioridades establecidas, con el afán de contribuir con el desarrollo de las capacidades fundamentales que establecen.

PROPUESTA DIRIGIDA A: (Este ítem no es obligatorio)

► El proyecto está dirigido a Docentes de 4° y 5° Año de Nivel Secundario de Escuelas de la Provincia de Córdoba que participen del programa “**Valores para Emprender**”.

Los contenidos de este Programa Educativo son complementarios del espacio curricular “Formación para la Vida y el Trabajo”, aunque no es excluyente a otros espacios curriculares.

OBJETIVOS¹⁸

Si bien el programa educativo “**Valores para Emprender**” fue creado en beneficio de sus destinatarios inmediatos, alumnos de 4to y 5to año, la Capacitación para los docentes responsables de esos grupos tiene como fin lograr un mayor aprovechamiento de los contenidos del programa en pos del mejor trabajo con los alumnos.

De acuerdo a lo que marca nuestra experiencia, consideramos que existe una relación directa entre mayor involucramiento en las actividades por parte de los docentes, y mejores resultados en los alumnos. Buscamos entonces, ofreciéndoles esta instancia a los docentes, lograr que se sientan parte de cada una de las etapas del proyecto, que se conviertan en un beneficiario más de su cometido, que se involucren de manera tal que además de incorporar nuevas herramientas, puedan ellos aportar las que consideren pertinentes.

Buscamos formar **DOCENTES EMPRENDEDORES** capaces de formar **ALUMNOS EMPRENDEDORES** preparados para gestar

¹⁵ Ley de Educación Provincial N° 9870 (Año 2010) <http://www.cba.gov.ar/ley-de-educacion-provincial-educacion/>

¹⁶ Formación para la Vida y el Trabajo. Herramientas para Docentes 2013 <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/documentos/FVT/GuiaFVT42013FINAL.pdf>

¹⁷ Prioridades Pedagógicas 2016-2019 http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/Prioridades/Fas1_MasConfianza.pdf

¹⁸ Permiten explicar las aspiraciones sobre la situación final al término de la propuesta. Deben estar redactados a partir de una acción que indique cambio/s en la situación-problema descrita en la Justificación. En otros términos, deberán expresar con claridad lo que se espera que los capacitandos hayan logrado al finalizar la capacitación. Para su formulación deberá tenerse en cuenta la coherencia de los mismos con el tiempo previsto, los contenidos, actividades, material de estudio, y destinatarios.

los cambios necesarios para lograr una sociedad más inclusiva y equitativa para todos, poniéndose especial énfasis en los valores asociados a emprender.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- ▶ Generar actitud y aptitud emprendedora en los Docentes de la Provincia de Córdoba.
- ▶ Brindar estrategias y herramientas para enseñar a los jóvenes a aprender a emprender.
- ▶ Difundir y fomentar la cultura emprendedora en la sociedad.

MODALIDAD DE CURSADO

Presencial ¹⁹		Semipresencial ²⁰	x	Marcar con X lo que corresponda
---------------------------------	--	-------------------------------------	----------	---------------------------------

DETALLE DE CONTENIDOS:

Indicar los Contenidos a desarrollar en el Propuesta en forma de Unidades, Módulos ó Ejes Temáticos.

Unidad, Módulo, Eje Temático	DETALLE
Módulo 1 - Capacitación 7 horas presenciales	Presentación del programa y el marco institucional en el que se desarrolla. Presentación del material didáctico, explicación de contenidos y actividades, definición de metodología a implementar a lo largo del programa.
Módulo 2 - Preparación de clases 6 horas no presenciales	En base a los contenidos adquiridos en el módulo N° 1, preparación de las 7 clases áulicas del programa Valores para Emprender. Lectura y búsqueda de otros recursos para agregar a los contenidos de las clases.
Módulo 3 – Informe Final 2 horas no presencial	Elaboración escrita de un informe final donde el docente plasme la experiencia en conjunto de todo el programa, describiendo el impacto del mismo en los alumnos.
Módulo 4 - Evaluación final del proyecto 5 horas presenciales	Reunión de intercambio para compartir las experiencias del dictado del programa y examen final escrito múltiple opción para la acreditación del Puntaje Docente.

ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS SEGÚN DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO

Modalidad: SEMIPRESENCIAL.

Total: 20 horas

60% de actividades presenciales sobre el total de la carga horaria del curso (12 horas).

40% de actividades no presenciales (8 horas).

Organización de los CONTENIDOS

Módulo 1

7 Horas Presenciales

▶ **Introducción:** Presentación Institucional de Junior Achievement Córdoba y vinculación con Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba y Consejo Federal de Inversiones. Objetivos. Vinculación con el espacio curricular Formación para la Vida y el Trabajo. Requisitos para dictar el programa.

▶ **Curso teórico práctico acerca del contenido del programa Valores para Emprender.** Explicación detallada del contenido del programa:

¹⁹ 100% de encuentros presenciales

²⁰ Se debe garantizar un mínimo del 60% de la carga horaria total para actividades Presenciales.

1. Ser Emprendedor
2. De las ideas a la acción
3. Empezando
4. Todos somos importantes
5. Somos un equipo
6. Emprendedores en Acción
7. Evaluando Resultados

Módulo 2

6 horas no presenciales

► **Preparación de los contenidos para dictar el programa en el aula.** En base a los contenidos adquiridos en el módulo N° 1, preparación de las 7 clases áulicas del programa Valores para Empezar. Lectura y búsqueda de otros recursos para agregar a los contenidos de las clases.

Módulo 3

2 horas no presenciales

► **Elaboración de un informe final de cierre del proyecto.** Elaboración escrita de un informe final donde el docente plasme la experiencia en conjunto de todo el programa, describiendo el impacto del mismo en los alumnos.

Módulo 4

5 horas presenciales

► **Reunión de intercambio y examen final.** Reunión de intercambio para compartir las experiencias del dictado del programa y examen final escrito múltiple opción y a desarrollar para la acreditación del Puntaje Docente.

AGENDA DEL ENCUENTRO PRESENCIAL²¹

MÓDULO 1

► **FECHA : 22/05/2017**

► **HS. RELOJ: 7**

► **CONTENIDOS:**

- **Introducción:** Presentación Institucional de Junior Achievement Córdoba y vinculación con Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba y Consejo Federal de Inversiones. Objetivos. Vinculación con el espacio curricular Formación para la Vida y el Trabajo. Requisitos para dictar el programa.
- **Curso teórico práctico acerca del contenido del programa Valores para Emprender.** Explicación detallada del contenido del programa:
 1. Ser Emprendedor
 2. De las ideas a la acción
 3. Emprendiendo
 4. Todos somos importantes
 5. Somos un equipo
 6. Emprendedores en Acción
 7. Evaluando Resultados

► **CAPACITADORES RESPONSABLES:**

- Natalia Asselle
- Ramiro Novak
- Sabrina Días Pira

MÓDULO 4

► **FECHA : 31/08/2017**

► **HS. RELOJ: 5**

► **CONTENIDOS:**

Reunión de intercambio y examen final. Evaluación final sobre los contenidos de Valores para Emprender y momento para compartir las experiencias del docente a lo largo del dictado del programa.

► **CAPACITADORES RESPONSABLES:**

- Sabrina Días Pira

ACTIVIDAD NO PRESENCIAL²² (NO Obligatorio para Modalidad Presencial)

MÓDULO 2

► **HS. RELOJ: 6**

► **CONTENIDOS**

Preparación de los contenidos para dictar el programa en el aula. En base a los contenidos adquiridos en el módulo N° 1, preparación de las 7 clases áulicas del programa Valores para Emprender. Lectura y búsqueda de otros recursos para agregar a los contenidos de las clases.

► **COORDINADOR RESPONSABLE**

- Sabrina Días Pira

MÓDULO 3

► **FECHA DE ENTREGA: 31/08/2017**

► **HS. RELOJ: 2**

► **CONTENIDOS**

Elaboración de un informe final de cierre del proyecto. Elaboración escrita de un informe final donde el docente plasme la experiencia en conjunto de todo el programa, describiendo el impacto del mismo en los alumnos.

²¹ Se sugiere copiar la "celda" para los encuentros faltantes

► **COORDINADOR RESPONSABLE**

- Sabrina Días Pira

SEGUIMIENTO:

El seguimiento de las acciones llevadas a cabo por los docentes será realizado de las siguientes maneras:

- telefónicamente, con los docentes y con los directivos responsables de la institución a la que representan;
- vía correo electrónico, ídem anterior;
- auditorías a docentes y voluntarios, realizadas por Staff capacitado de la Fundación Junior Achievement Córdoba, mediante las cuales se evalúa el desempeño de los mismos. Se trata de un Documento del Sistema de Gestión de Calidad de la Fundación.

El docente deberá presentar, en representación de la escuela y de los alumnos, una serie de documentación que se utilizará para realizar la medición de impacto del programa en relación a los alumnos:

- Informe final de cierre del programa.
- Evaluación de Servicio de Alumnos.
- Evaluaciones de Servicio de la Institución Educativa y del Docente.
- Fotografías de la evolución de las clases con los alumnos.

La entrega de estos documentos son requisitos para obtener el puntaje docente así como para la finalización del dictado del programa “Valores para Emprender”.

CARGA HORARIA TOTAL DE LA PROPUESTA²³	20	Presenciales	12
		No presenciales	8
CARGA HORARIA PARA ACTIVIDADES PRESENCIALES	60%		
CARGA HORARIA PARA ACTIVIDADES NO PRESENCIALES²⁴	40%		

BIBLIOGRAFÍA²⁵ PARA LOS CAPACITANDOS:

Cada capacitando recibirá la bibliografía que se detalla a continuación, de manera gratuita y personalmente durante el 1er Módulo - Capacitación:

- **Valores para Emprender – Manual del Docente.** Primera Edición, 2017 – Autor: Junior Achievement - Córdoba, Argentina.

²² Se sugiere copiar la “celda” para los encuentros faltantes

²³ Expresada en horas reloj

²⁴ SÓLO modalidad semipresencial (máximo 40% de la carga total) – Debe anexar el material didáctico para estas actividades en el Anexo correspondiente.-

²⁵ Incluir únicamente el listado de referencias bibliográficas consultadas y citadas en la propuesta. Dichas referencias deberán ser completas (autor, año de publicación, título de la publicación y del artículo o capítulo cuando corresponda, editorial y lugar de edición). Presentarla en orden a la prioridad asignada por el equipo capacitador. **Sólo podrá presentar Bibliografía fotocopiada cuando la misma sea de dominio público, el Oferente sea el autor de la misma o cuente con autorización expresa de su autor (Ley 11.723 Propiedad Intelectual).**

BIBLIOGRAFÍA²⁶ CONSULTADA PARA LA ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA:

- **Valores para Emprender – Manual del Docente.** Primera Edición, 2017 – Autor: Junior Achievement - Córdoba, Argentina.

WEBGRAFÍA

- Prioridades Pedagógicas 2016-2019 Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/Prioridades/PrioridadesPedagogicas.php>
- Ley de Educación Provincial N° 9870 (Año 2010) <http://www.cba.gov.ar/ley-de-educacion-provincial-educacion/>
- Formación para la Vida y el Trabajo. Herramientas para Docentes 2013 <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/documentos/FVT/GuiaFVT42013FINAL.pdf>

METODOLOGÍA²⁷ PREVISTA PARA LA PROPUESTA²⁸:

A.- Asignatura		D. – Ateneo		G.- Observatorio	
B.- Taller	X	E. – Seminario		H.- Proyecto	X
C.- Laboratorio		F. – Módulo			

EVALUACIÓN FINAL:

Deberán observarse los requisitos establecidos en la Resol. Ministerial N° 1506/03. Para la aprobación y posterior certificación el cursante deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- 1) un porcentaje de asistencia no inferior al 80% de las actividades presenciales;
- 2) aprobar los trabajos indicados por el docente;
- 3) Aprobar la evaluación final presencial, individual y escrita (manuscrita) que se desarrollará de manera exclusiva en el último encuentro

Deberá adjuntarse en Anexo IV el modelo de evaluación final que se aplicará a los cursantes.

Para la aprobación y certificación de puntaje docente, se tendrán en cuenta 3 instancias evaluativas:

1. Asistencia a las actividades presenciales: Módulos 1 y 4 (curso teórico – práctico) y cumplimiento del Módulo 3 (redacción de informe final). Asimismo, se evaluará la entrega de todos los documentos que genera cada uno de estos módulos.
2. La evaluación final escrita será presencial y se realizará en oportunidad de una Reunión de Intercambio. Durante la reunión de Intercambio, los docentes compartirán su experiencia sobre el dictado del programa, de la cual rescataremos aquellos aspectos que funcionen como oportunidades de mejora para próximas capacitaciones. Esta instancia no será evaluada ya que proporciona solo datos cualitativos. Además, realizarán un examen múltiple opción y a desarrollar (también escrito y presencial), que evalúe cuantitativamente su aprendizaje. Deberá ser aprobado con el 70% de las respuestas correctas (se adjunta modelo que completarán los docentes).

²⁶ Incluir únicamente el listado de referencias bibliográficas consultadas y citadas en la propuesta. Dichas referencias deberán ser completas (autor, año de publicación, título de la publicación y del artículo o capítulo cuando corresponda, editorial y lugar de edición). Presentarla en orden a la prioridad asignada por el equipo capacitador. **Sólo podrá presentar Bibliografía fotocopiada cuando la misma sea de dominio público, el Oferente sea el autor de la misma o cuente con autorización expresa de su autor (Ley 11.723 Propiedad Intelectual).**

²⁷ Podrá obtener información relativa a este ítems en la Página Web de la Red Provincial en el apartado de "Información para Oferentes" (<http://www.cba.gov.ar/red-provincial/>)

²⁸ Describir la metodología propuesta incluyendo fundamentos pedagógicos claros y coherentes con los objetivos del propuesta. (Cfr. Resol. Ministerial N° 1506/03-Apartado 10). La propuesta metodológica podrá combinar dos o más figuras en cada encuentro y en los diferentes encuentros

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: CRITERIOS DE EVALUACIÓN - Evaluación Final

► **Examen:** los docentes realizarán un examen de carácter múltiple opción y a desarrollar, que evalúe cuantitativamente el aprendizaje. Deberá ser aprobado con el 70% de las respuestas correctas (se adjunta modelo que completarán los docentes).

Los detalles pertinentes se encuentran especificados en el Modelo de Evaluación Final²⁹, que se adjunta al presente documento.

Los valores de calificación suman en total 100 puntos.

Puntualmente, los criterios de evaluación serán:

- **Respuesta Correcta:** al tratarse de un examen múltiple opción, dentro de las respuestas alternativas, solamente una será la correcta. Si el docente responde correctamente, pasará a evaluarse la justificación de su respuesta.
- **Ortografía y Gramática:** cumplimiento de las reglas y principios del uso de la lengua, organización de las palabras en una oración y construcciones sintácticas.
- **Coherencia:** la contestación deberá responder a la consigna mencionada; se tendrá en cuenta también la síntesis de la idea, organización y coherencia en los planteamientos.
- **Calidad de la Argumentación** se tendrá en cuenta la forma de exteriorizar las razones utilizadas para justificar la idea como verdadera o falsa, la consistencia y coherencia de la conclusión.
- **Vocabulario:** variedad, complejidad, correcto uso.

► **Testimonio:** al formulario de Evaluación final, se le anexará una hoja pre impresa, para brindarle al Docente el espacio para que exprese el balance de su experiencia. La redacción de esta experiencia no se evaluará con puntaje, (por arrojar un resultado meramente cualitativo) pero su respuesta será apreciada por la Fundación. De la misma, rescataremos aquellos aspectos que funcionen como oportunidades de mejora para próximas capacitaciones.

COMUNICACIÓN DEL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN:

► El resultado de la evaluación será comunicado por correo electrónico a cada uno de los docentes que hayan efectuado dicha evaluación.

► Valores de calificación por respuesta:

- Consigna 1 (incluye 8 preguntas): 10 puntos por respuesta correcta – Total: 80 puntos.
- Consigna 2 (incluye dos actividades): 10 puntos por respuesta correcta – Total 20 puntos.

DESCRIPCIÓN DE OTRO/S INSTRUMENTO/S DE EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA:

► **Encuestas de Satisfacción de Capacitación – Módulo 1:** Consiste en un cuestionario cerrado, donde los docentes podrán evaluar el desempeño de los responsables del desarrollo de este módulo.

► **Cuestionario Evaluación de Servicio para alumnos:** son encuestas de satisfacción donde los alumnos de las Instituciones que participaron del programa podrán calificar el desarrollo de todo el proceso. Estas evaluaciones forman parte del Sistema de Gestión de Calidad que certifica Junior Achievement.

► **Evaluaciones de Servicio de la Institución Educativa y del Docente:** son encuestas de satisfacción donde los Docentes y Directivos de las Instituciones que participaron del programa podrán calificar el desarrollo de todo el proceso. Estas evaluaciones forman parte del Sistema de Gestión de Calidad que certifica Junior Achievement.

La entrega de estos documentos son requisitos para obtener el puntaje docente así como para la finalización del dictado del programa “Valores para Emprender”

OBSERVACIONES:

[Incluir toda aquella otra información que se considere relevante para la evaluación del propuesta.](#)

²⁹ Ver modelo de Examen Post Capacitación de Docentes para Valores para Emprender, que se adjunta al presente documento.



FUNDACIÓN JUNIOR ACHIEVEMENT CÓRDOBA

Nº OFERENTE: 053-0-2 –

DOMICILIO: AVENIDA DEL PIAMONTE S/N Bº QUEBRADA DE LAS ROSAS

TELÉFONO: 0351-4841144

CERTIFICADO³¹ de APROBACIÓN

Dispositivo de FORMACIÓN DOCENTE CONTINUA DESCENTRALIZADA

APELLIDO Y NOMBRE:

DNI:

Título de la Propuesta: "VALORES PARA EMPRENDER – CAPACITACIÓN DOCENTE"

Modalidad de cursado: SEMIPRESENCIAL Horas Reloj: 20 HS

Nivel/es educativo/s: SECUNDARIO Modalidad/es:

Destinatarios:

Lugar Sede: AVENIDA DEL PIAMONTE S/N Bº QUEBRADA DE LAS ROSAS

Fecha Inicio: 22/05/2017 Fecha Finalización: 31/08/2017

Resolución Aprobatoria³²: Nº/ Año

Emitido por la Red Provincial de Formación Docente Continua dependiente del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.

Lugar y fecha (de emisión Certificado)

Sello de la Institución Oferente

Firma y sello Autoridad Institucional

³⁰ Para modificar el presente Modelo deberá la institución Oferente solicitar estudio del caso a efectos de que la Red Provincial de Formación Docente Continua se expida al respecto

³¹ El Sello de la entidad organizadora debe ser claramente distinguido de símbolos, emblemas, títulos o signos de los que pueda inferirse que el Estado provincial o alguna de sus reparticiones es la entidad organizadora o patrocinadora.

³² Queda expresamente prohibido citar instrumentos legales no emitidos desde esta Subsecretaría, así como consignar nombres de instituciones no incluidas en la Resolución Aprobatoria citada.

ANEXO V – MODELO DE SEDE y CRONOGRAMA:

INSTITUCIÓN OFERENTE: Fundación Junior Achievement Córdoba

NÚMERO: 563-0-2

TÍTULO PROPUESTA: Valores para Emprender – Capacitación Docente

SEDE: Fundación Junior Achievement Córdoba – Av. Del Piamonte s/n

Dirección: Av. Del Piamonte s/n – B° Quebrada de las Rosas Tel: 0351-4841144

DEPARTAMENTO: Capital LOCALIDAD: Córdoba

Encuentro N°	FECHA			HORARIO PRESENCIAL		CARGA HORARIA NO PRESENCIAL	CAPACITADOR/ES	DNI
	Día	Mes	Año	Desde	Hasta			
1	22	05	2017	8	15		Natalia Asselle	34.188.142
							Ramiro Novak	32.875.286
							Sabrina Días Pira	34.131.164
2						6 horas	Sabrina Días Pira	34.131.164
3						2 horas	Sabrina Días Pira	34.131.164
EVALUACIÓN	31	08	2017	8	13		Sabrina Días Pira	34.131.164
TOTAL HORAS POR TIPO ACTIVIDAD				12 hs		8 hs		
Total Horas Reloj						20 hs		

Fecha RECUPERACIÓN	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-

Para el caso de prever una instancia de recuperación el plazo de presentación del Informe Final de la Sede se computa a partir de dicha fecha.

No se prevé instancia de Recuperación de la Evaluación

Firma Capacitador/es:

Aclaración:

Firma Responsable Académico:

Aclaración:

ACLARACIÓN

Para el caso de que el espacio físico a utilizar para el dictado del curso detallado NO pertenezca a la Institución Oferente, deberá completar información que al pie se detallan o adjuntar Nota de manera separada.-

AUTORIZACIÓN PARA USO ESPACIO FÍSICO	
<i>Para Instituciones que no pertenezcan al Sistema Educativo</i>	<i>Para Instituciones que dependen del Ministerio de Educación</i>
<p>Firma y Sello Autoridad Institución</p> <p>Sello Institucional</p>	<p>Firma y Sello Director/a:</p> <p>Sello Institucional</p>
	<p>Firma y Sello Supervisor</p> <p>(Para el caso de Instituciones Educativas pertenecientes al Ministerio Educación)</p>

v. **Materiales del Programa**
“Valores para Emprender”



CONSEJO FEDERAL DE INVERSIONES

Ministerio de EDUCACIÓN



JA Córdoba
Miembro de JA Argentina



VALORES PARA EMPRENDER

MANUAL DEL DOCENTE



CONSEJO FEDERAL DE INVERSIONES

Ministerio de EDUCACIÓN



JA Córdoba
Miembro de JA Argentina



VALORES
PARA
EMPRENDER



MANUAL DEL DOCENTE



VALORES PARA EMPRENDER

Manual del Docente 1º Edición

Programa educativo basado en conceptos y dinámicas de Junior Achievement Córdoba, solicitado por el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba y con la asistencia técnica y financiera del Consejo Federal de Inversiones.

Producción de Contenidos a cargo de Natalia Asselle y Ramiro Novak, con la colaboración de Sabrina Días Pira. Diseño Gráfico a cargo de Guillermina Radici.

Año 2017 No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro en cualquier forma o por cualquier medio sea electrónico mecánica mediante fotocopia, digitalización u otros métodos, sin el consentimiento previo del Consejo Federal de Inversiones.



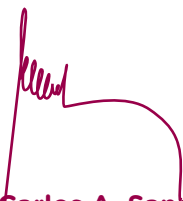
INTRODUCCIÓN

El Programa Valores para Emprender surge como fruto de un acuerdo de trabajo entre el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, Junior Achievement Córdoba y el Consejo Federal de Inversiones (CFI) para acercar a las Escuelas Secundarias capacitación docente y material de trabajo en el aula con el fin de contribuir a la participación comunitaria y la formación socio ocupacional de nuestros Estudiantes

Es importante señalar que, desde la política pedagógica curricular provincial, la actitud emprendedora se trabaja en espacios curriculares específicos, a través de aprendizajes y contenidos propios, y en el marco de las capacidades fundamentales, principalmente las siguientes: pensamiento crítico y creativo, trabajo en colaboración para aprender a relacionarse e interactuar, y abordaje y resolución de situaciones problemáticas.

Consideramos necesario que los manuales que se presentan sean leídos y trabajados por los docentes a la luz de los Diseños Curriculares Provinciales, para facilitar la articulación con los objetivos, aprendizajes y contenidos allí definidos para los espacios curriculares en los que se implemente esta propuesta, por lo tanto es importante tener en cuenta que el Programa Valores para Emprender no reemplaza a ninguno de dichos diseños, sino que se articula con las propuestas didácticas en el marco de la planificación anual docente.

Se espera contribuir a reflexionar sobre los modos de ser y hacer de los Jóvenes para su futura inserción en los ámbitos sociales y laborales, teniendo en cuenta que emprender es una tendencia innovadora y activa que propone ir más allá de lo habitual, ya sea en la organización de la vida cotidiana colectiva, como en diversas ocupaciones y actividades productivas, y que contempla los condicionantes y los contextos.



Dr. Carlos A. Sanchez
Secretario de Relaciones Institucionales
MINISTERIO DE EDUCACIÓN



Prof. Delia M. Provinciali
Secretaria de Educación
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

PRESENTACIÓN

Gracias a la iniciativa conjunta de Junior Achievement Córdoba, el Consejo Federal de Inversiones y el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, presentamos la primera edición del programa Valores para Emprender, con el objetivo de promover las herramientas y los valores para el desarrollo de emprendedores sociales, ciudadanos comprometidos consigo mismos y con el entorno en el que están insertos.

Este programa surge fundamentalmente con la intención de acompañar al Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, agregando valor al Diseño Curricular de Educación Secundaria, especialmente al Espacio Curricular Formación para la Vida y el Trabajo de 4to y 5to año.

¿QUIÉNES SOMOS?

JUNIOR ACHIEVEMENT CÓRDOBA

JA Córdoba es una organización sin fines de lucro, cuya misión es inspirar y preparar a los jóvenes para el éxito, promoviendo el espíritu emprendedor, valores, habilidades y educación económica.

Es la fundación internacional de mayor expansión. Dicta programas educativos gratuitos de corta duración en niveles primarios y secundarios de instituciones educativas. Actualmente, los programas son dictados en más de 120 países. En Argentina se comenzó a difundir su misión, y rápidamente se concretó la apertura de nuevas sedes en el país. Ellas son: Córdoba, Santa Fe, Mendoza, Tucumán, Salta y Jujuy.

En Córdoba, Junior Achievement funda su sede en 1994. Desde entonces cada año se trabaja en más de 250 escuelas de gestión pública y privada de toda la Provincia, y su impacto educativo beneficia a más de 16.000 niños y jóvenes por año. Estos logros son posibles gracias al auspicio de más de 150 empresas que apoyan la tarea educativa de la Fundación, permitiendo que escuelas y alumnos reciban los programas en forma gratuita.

NUESTROS VALORES



- Creemos en el potencial sin límites de los jóvenes.
- Creemos que el bienestar se crea y está al alcance de todos.
- Compartimos la pasión de los jóvenes por la excelencia, respetamos su talento y creatividad, celebramos su honestidad e integridad, fomentamos su deseo de colaboración, y creamos oportunidades para un aprendizaje de calidad con el método de “aprender haciendo”.
- Creemos en la capacidad transformadora de los individuos para construir una sociedad próspera, inclusiva y sustentable.

¿CÓMO LO HACEMOS?

Junior Achievement dicta sus programas de manera gratuita en instituciones educativas de gestión pública y privada. Empresas del sector privado, fundaciones y particulares comprometidos con la educación, apoyan económicamente el dictado de los mismos al tiempo que colaboran para lograr mejoras en la calidad e implementación y ofrecen el tiempo de su personal para que los dicten en forma voluntaria.

Los programas educativos están dictados en su mayoría por voluntarios. Estos voluntarios enriquecen los programas agregando a los contenidos de los mismos, su propia experiencia. Ellos representan el modelo de actitud que se quiere inculcar y son los principales transmisores de la misión de Junior Achievement.

Así, alcanzamos nuestras metas gracias a que las escuelas, las empresas y los voluntarios trabajan alineadamente como engranajes, apoyando la tarea educativa de la Fundación para maximizar el impacto de nuestras acciones en los niños y jóvenes.

Para asegurar la transparencia de los fondos que se utilizan, JA Córdoba es auditada por Deloitte y además cuenta con la certificación ISO 9001:2008 que asegura el uso eficiente de recursos, la mejora continua y la satisfacción de todos los públicos de interés.

PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA VALORES PARA EMPRENDER



OBJETIVO

El programa Valores para Emprender tendrá como finalidad sensibilizar a los jóvenes sobre la importancia de desarrollar una actitud de vida emprendedora, que les permita comprometerse con su comunidad, siendo capaces de generar los cambios necesarios para llegar a una sociedad más inclusiva y equitativa para todos.

VINCULACIÓN CON EL ESPACIO CURRICULAR "FORMACIÓN PARA LA VIDA Y EL TRABAJO"

Los contenidos de los programas educativos de nivel secundario de JA Córdoba, complementan la Educación Formal, desarrollando y profundizando conceptos estipulados según los fines y objetivos de la Ley de Educación Provincial N° 9870 (Año 2010)¹.

Dentro del Diseño Curricular de Educación Secundaria, el propósito para el espacio de Formación para la Vida y el Trabajo es "orientar a los estudiantes en la progresiva construcción de su proyecto de vida en los ámbitos personal y social, recuperando, contextualizando y ampliando los aprendizajes alcanzados hasta el momento a fin de generar reflexión y diálogo referidos a problemáticas sociales específicas y dentro de ellas, a la relación entre el sujeto y su contexto como fundamento organizador de las prácticas de inclusión social"².

A partir de ello, consideramos propicia la vinculación de este espacio curricular con el programa "Valores para Emprender" ya que pretende promover las herramientas y los valores para el desarrollo de emprendedores, ciudadanos comprometidos consigo mismos y con el entorno en el que están insertos.

Así, los destinatarios del programa serán alumnos de 4to y 5to año de escuelas secundarias, para los cuales se han establecido objetivos específicos, acordes a los objetivos de aprendizaje previstos para cada año/ciclo.

4TO AÑO (CICLO ORIENTADO)

La propuesta pedagógica se orienta a la construcción de Proyectos de Intervención Sociocomunitarios. En este sentido, se propone "la participación

¹ Ley de Educación Provincial N° 9870 (Año 2010) <http://www.cba.gov.ar/ley-de-educacion-provincial-educacion/>

² Formación para la Vida y el Trabajo de 4to y 5to año del Ciclo Orientado, Educación Secundaria. Herramientas para docentes (2013). Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa, Secretaría de Estado de Educación, Ministerio de Educación del Gobierno de la Provincia de Córdoba.
<http://www.igualdadycalidadcoba.gov.ar/SIPEC-CBA/documentos/FVT/GuiaFVT42013FINAL.pdf>

PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA VALORES PARA EMPRENDER

de los estudiantes en proyectos y experiencias sociocomunitarios que surjan de propuestas o demandas de una determinada comunidad o institución y les den respuestas organizadas y participativas”³.

A través del programa “Valores para Emprender”, los alumnos de 4to año podrán:

- Identificar los atributos y valores de los emprendedores.
- Asociar los valores que se vinculan al desempeño de acciones cotidianas.
 - Identificar necesidades y demandas de su entorno.
 - Generar una actitud proactiva de compromiso social.
- Diseñar, gestionar y evaluar un proyecto de intervención sociocomunitaria.

5TO AÑO (CICLO ORIENTADO)

La propuesta pone énfasis en los Proyectos Vocacionales y Socio ocupacionales, para favorecer “la apropiación de saberes y prácticas que garanticen a todos los estudiantes el mejor desarrollo posible de sus trayectorias personales, sociales, formativas y socio ocupacionales”⁴.

A través del programa, los alumnos de 5to año del Ciclo Orientado podrán:

- Identificar los atributos y valores de los emprendedores.
- Asociar los valores que se vinculan al desempeño de acciones cotidianas.
 - Descubrir sus habilidades e intereses personales.
- Explorar sus horizontes vocacionales y socio ocupacionales.
- Diseñar, gestionar y evaluar un proyecto socio ocupacional.

Al mismo tiempo, los contenidos de Valores para Emprender podrían abordarse en otros espacios curriculares, por ejemplo de la Orientación Economía y Administración.

LOS DOCENTES, ALIADOS FUNDAMENTALES

Estamos convencidos que los docentes son nuestros mejores compañeros en el trabajo con los alumnos, ya que conocen en profundidad sus pensamientos, su tránsito por la vida escolar, sus principios y sus realidades.

³ Formación para la Vida y el Trabajo. 4to Año del Ciclo Orientado. Herramientas para Docentes. Pág. 6 <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/documentos/FVT/GuiaFVT42013FINAL.pdf>

⁴ Formación para la Vida y el Trabajo. 5to Año del Ciclo Orientado. Herramientas para Docentes. Pág. 6 <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/documentos/FVT/GuiaFVT52013FINAL.pdf>

PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA VALORES PARA EMPRENDER



En nuestra experiencia de trabajo en la implementación de los programas áulicos de JA Córdoba, notamos que el involucramiento y compromiso de los docentes en los proyectos se encuentra íntimamente relacionado el desempeño de los alumnos en los mismos. Los mejores proyectos resultantes de los programas educativos implementados en las aulas de escuelas primarias y secundarias, son de los alumnos que tienen un cuerpo docente comprometido con ellos y sus realidades.

Este manual es una herramienta para que usted pueda trabajar con sus alumnos. Esperamos que los contenidos que en él encuentre le resulten de utilidad, para luego desarrollar el programa y construir colectivamente con sus alumnos diversos proyectos en los cuales se pongan en acción como emprendedores.

¡Gracias por ser parte de Valores para Emprender!

EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Aprender significativamente implica elaborar una representación personal sobre un contenido o tema, es decir, “apropiarse de lo nuevo” y poder “transformarlo”. El aprendizaje significativo y duradero no se logra a partir de la memoria mecánica sino de que el alumno pueda construir los conocimientos. Entonces, el aprendizaje no es un producto sino un proceso.

El aprendizaje significativo es activo: los alumnos realizan la mayor parte del trabajo, estudian ideas, resuelven problemas y aplican lo aprendido. Los alumnos necesitan “hacer”, descubrir las cosas por su cuenta, encontrar ejemplos, probar sus aptitudes, realizar tareas que dependan de los conocimientos que ya poseen o deben adquirir.

Todos los programas educativos de Junior Achievement se caracterizan por utilizar la metodología del Aprendizaje Significativo. Se propone de esta manera que todos los involucrados en el proceso educativo (alumnos, docentes y voluntarios asesores) “aprendan jugando”.

De esta forma, el aprendizaje generado:

- es permanente, el aprendizaje que se adquiere es a largo plazo;
- produce un cambio cognitivo, se pasa de una situación de no saber a saber;
- está basado sobre la experiencia, depende de los conocimientos previos.

***“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”
(Benjamin Franklin)***

MATERIALES DEL PROGRAMA

El kit del Programa Valores a Emprender que usted recibió durante la capacitación, cuenta con el siguiente material:

- **Manual del Docente:** contenido didáctico y pedagógico para el desarrollo de las clases. Contiene la descripción de cada clase, sus objetivos, conceptos, actividades a desarrollar y tiempo destinado a cada una de ellas.
- **Manuales del Alumno:** un manual para cada uno de sus alumnos, con las actividades a desarrollar durante las clases y los conceptos teóricos a trabajar.
- **Encuestas iniciales:** encuesta que los alumnos responderán en la primer clase del programa, con motivo de conocer las prenociones de los estudiantes sobre los temas que abordarán a lo largo del programa.
- **Tarjetas Juego “Descubre El Emprendedor”:** actividad a desarrollar en el primer encuentro del programa.
- **Encuesta Parcial:** encuesta que los alumnos responderán en la clase 5, antes de la ejecución del proyecto para obtener una medición del impacto sobre los conocimientos y experiencias generadas hasta esta instancia del programa.
- **Evaluación:** instancia para evaluar de manera individual los aprendizajes de los alumnos a lo largo del programa .
- **Certificados:** reconocimiento de participación que se entregará a los alumnos al finalizar el programa.

¿CÓMO ESTÁ ORGANIZADO EL MANUAL DEL DOCENTE?

Para la organización de sus clases, usted contará con el Manual del Docente, como herramienta para contribuir en el desarrollo de cada encuentro. Allí, encontrará la descripción de los conceptos, actividades y tiempos destinados a cada dinámica, a fin de cumplir con los objetivos propuestos.

Cada encuentro ha sido desarrollado con el siguiente formato:

- **Objetivo general:** Se presentan los objetivos de aprendizaje de esa clase.
- **Materiales:** se indican los materiales proporcionados en el maletín y los adicionales que usted puede requerir.
- **Valores:** Se presentan los valores que pueden ser desconocidos para los alumnos y serán trabajados durante esa clase.
- **Actividades y tiempos:** dinámicas a desarrollar a lo largo de la clase y el tiempo estipulado sugerido para cada una de ellas.
- **Actividad extraescolar:** actividades para ser desarrolladas por los alumnos una vez finalizada la clase. Presente estas actividades antes de retirarse del aula y dar por terminada la clase.

ACTIVIDADES OBLIGATORIAS PARA EL DOCENTE

Una vez finalizado el programa, deberá entregar a su Coordinador:

- Encuesta inicial y encuesta parcial
- Informe Final del Docente
- Guía de Presentación de Proyecto desarrollada por los alumnos

CONSIDERACIONES GENERALES PARA EL DICTADO DEL PROGRAMA "VALORES PARA EMPRENDER"

Comprendiendo los objetivos a los que los alumnos deben arribar, tenga en cuenta los siguientes aspectos a lo largo del programa:

- Revise los conceptos de las clases, explique a sus alumnos todos los términos.
- Brinde ejemplos que ayuden a la comprensión de los temas.
- Sea entusiasta y motive a sus alumnos para la consecución de los objetivos.
- Invite a los alumnos a hacer preguntas, pregunte usted también para mantener la clase activa y comprometida. Entregue pistas a los alumnos si no responden. Trate de involucrar a la mayor cantidad de alumnos posible. Dirija preguntas a los alumnos que permanecen callados y ocasionalmente haga participar a los que no hayan levantado la mano.
- Relacionar las clases del programa con otros temas trabajados en la asignatura.
- Tenga presente las disposiciones generales de la escuela a la hora de que sus alumnos ejecuten sus proyectos.
- Reconocer el esfuerzo y los logros de sus alumnos.
- Entregar los materiales resultantes del programa a su Coordinador.

Sesión	Nombre	Objetivo	Actividades	Valores
1	Ser Emprendedor	Concientizar a los jóvenes sobre la importancia de ser emprendedor en todos los ámbitos de la vida.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del programa • Encuesta Inicial • Tarjeta Descubre el Emprendedor • ¿Cómo comenzar a emprender? • FODA de la Comunidad (4to) / FODA Personal (5to) • Act. Extraescolar: ¿Qué ves cuando me ves? 	Emprender
2	De las ideas a la acción	Transmitir a los jóvenes la importancia de pasar de las ideas a la acción para convertirse en emprendedores, teniendo en cuenta los valores que nos mueven y el entorno que nos rodea.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Valor: Creatividad / Proactividad • Diagnóstico • Propuestas • Elección de proyecto • Act. Extraescolar: Investigar el tema. 	Creatividad/ Proactividad
3	Emprendiendo	Concientizar a los jóvenes sobre la importancia de la planificación para completar el proyecto o actividad pensada.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción - Valor: Decisión / Progreso • Sustentabilidad • proyectando paso a paso • Planificación • Act. Extraescolar: El primer paso del Compromiso 	Decisión/ Progreso
4	Todos somos importantes	Plantear a los jóvenes la importancia de la definición de perfiles para cumplir distintos roles dentro de un equipo de trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción - Valor: Autonomía / Integridad • Roles • Postulación • Organigrama • Trabajo por áreas • Act. Extraescolar: Gestión y Organización 	Autonomía/ Integridad

CRONOGRAMA DE SESIONES

Sesión	Nombre	Objetivo	Actividades	Valores
5	Somos un equipo	Valorar la importancia de todos los miembros del equipo para la consecución de los objetivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Valor: Trabajo en equipo • Construyendo Barquitos de Papel • Trabajo por áreas • Encuesta Parcial 	Trabajo en equipo
6	Emprendedores en acción	Implementar el proyecto o la actividad planificada. 4to Año: Proyecto Sociocomunitario 5to Año: Proyecto Socio Ocupacional.	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución del proyecto (actividad extra áulica). 	Compromiso / Responsabilidad
7	Evaluando resultados	Comprender la importancia de medir el impacto de nuestras intervenciones en la comunidad. Identificar logros, aprendizajes y dificultades a lo largo del programa.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Valor: Éxito • Informe de Medición de Impacto (interno y externo) <ul style="list-style-type: none"> • Póster (Antes y Después) • Evaluación y Entrega de Certificados 	Éxito

Presentación	4
Presentación del Programa Valores Para Emprender	7
Cronograma de Sesiones	12
Sesión 1 “Ser Emprendedor”	15
Sesión 2 “De las Ideas a la Acción”	28
Sesión 3 “Emprendiendo”	37
Sesión 4 “Todos Somos Importantes”	47
Sesión 5 “Somos un Equipo”	56
Sesión 6 “Emprendedores en Acción”	60
Sesión 7 “Evaluando Resultados”	62
Guía de Presentación del Proyecto	69

SESIÓN 1: SER EMPRENDEDOR

OBJETIVO GENERAL

Concientizar a los jóvenes sobre la importancia de ser emprendedor en todos los ámbitos de la vida.

VALORES A DESARROLLAR

EMPRENDER

MATERIALES

- Manual del Alumno
- Encuestas Iniciales
- Tarjetas del Juego “Descubre El Emprendedor”

ACTIVIDADES Y TIEMPOS

1. Presentación del programa **(5 minutos)**
2. Encuesta Inicial **(5 minutos)**
3. Tarjeta Descubre el Emprendedor **(25 minutos)**
4. ¿Cómo comenzar a emprender? **(10 minutos)**
5. FODA de la Comunidad (4to) / FODA Personal (5to) **(20 minutos)**
6. Repaso y Cierre **(15 minutos)**

ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

¿Qué ves cuando me ves?

PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA (5 MINUTOS)

Esta es la primera clase del programa “Valores para Emprender”. A partir de este momento, usted y sus alumnos serán parte de un nuevo proyecto que construirán en conjunto, que les permitirá comprometerse con su comunidad, siendo capaces de generar los cambios necesarios para llegar a una sociedad más inclusiva y equitativa para todos.

Cuénteles que “Valores para Emprender” es una iniciativa conjunta de Junior Achievement Córdoba, el Consejo Federal de Inversiones y el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Es recomendable iniciar la primera clase con la presentación del programa, sus objetivos y

su relación con el espacio curricular Formación para la Vida y el Trabajo. Revisen en conjunto los objetivos del programa y el cronograma de clases. Así, sus alumnos podrán comprender la importancia de compartir esta instancia de trabajo dentro del aula y de ser protagonistas de “Valores para Emprender”.

Haga una llamada de atención respecto al material que entrega (Manual del Alumno) y la importancia de que cuenten con él todas las clases, para poder trabajar. Puede retirar los manuales luego de cada clase, aunque sería importante que los alumnos dispongan del material en sus casas para poder revisarlo y realizar las tareas previstas.

ACTIVIDAD 1: ENCUESTA INICIAL (5 MINUTOS)

Objetivo:

Conocer las prenociones de los alumnos sobre los temas que se trabajarán en el programa. Esto permitirá obtener una medición del impacto sobre los conocimientos y experiencias generadas en el programa, ya que al finalizar el mismo se tomará la misma encuesta.

Desarrollo:

Entregue a cada alumno una Encuesta Inicial. Comente a sus alumnos que esta encuesta sirve para conocer lo que piensan. Explique que no es un examen y que no existen respuestas correctas o incorrectas, sino que deben resolverla de acuerdo a sus opiniones o conocimientos previos. Especifique el tiempo en que debe realizarse la actividad (5 minutos).

Aclare la importancia de consignar los datos personales solicitados, ya que son herramientas que utilizamos para constituir un registro de alumnos y los programas que recibieron.

Retire las encuestas una vez finalizado el tiempo para la actividad.

IMPORTANTE: recuerde entregar estas encuestas a su Coordinador al finalizar el programa, junto al resto del material.

Puede explicarles a sus alumnos que a lo largo de todas las clases del programa trabajarán en los conceptos expresados en la encuesta. Señale también que en mitad del programa resolverán la misma encuesta, para así obtener una medición del impacto sobre sus conocimientos y experiencias generadas durante el programa.

ACTIVIDAD 2: JUEGO "DESCUBRE EL EMPRENDEDOR" (25 MINUTOS)

Objetivo:

Que los alumnos descubran que se puede emprender en cualquier ámbito de la vida y conozcan las características y valores de un emprendedor.

Desarrollo:

Inicie esta actividad preguntando a sus alumnos: ¿Qué es un emprendedor? Escuche sus respuestas y dígalos que por medio de un juego trabajarán sobre el concepto.

Para realizar esta actividad, los alumnos deberán dividirse en grupos de 5 ó 6 integrantes como máximo. El juego se compone de 4 tarjetas de casos, que los alumnos deberán analizar.

Algunas pautas para el trabajo:

- Deberán identificar quiénes son o no emprendedores y fundamentar su decisión.
- Todos deben tener al menos un emprendedor/a identificado/a.
- De acuerdo a la lectura, deberán también señalar características y valores de los personajes.

Antes de comenzar, explique a sus alumnos las siguientes definiciones, para que los tengan en claro a la hora de resolver la actividad:

Características: son los atributos o cualidades de las personas, lo que los diferencia del resto. Todo aquello que los hace únicos, por ejemplo, ser perseverante.

Valores: son ideales y creencias importantes que guían la vida de las personas, que todos consideramos valiosos. Esto quiere decir que los valores son principios positivos que las personas tienen y que son socialmente aceptados, como la honestidad o la solidaridad.

Como docente, esperamos que pueda profundizar en la cuestión de los valores, ya que será un aspecto transversal en todo el programa. Para ello, puede utilizar el siguiente material de referencia:

LA IMPORTANCIA DE LOS VALORES

(Juan Carlos Jiménez - “El Valor de los Valores en las Organizaciones”)

Siempre han existido asuntos más importantes que otros para los seres humanos. Por ello, valoramos personas, ideas, actividades u objetos, según el significado que tienen para nuestra vida. Sin embargo, el criterio con el que otorgamos valor a esos elementos varía en el tiempo, a lo largo de la historia, y depende de lo que cada persona asume como sus valores.

En las organizaciones, los valores permiten que sus integrantes interactúen de manera armónica. Influyen en su formación y desarrollo como personas, y facilitan alcanzar objetivos que no serían posibles de manera individual.

Para el bienestar de una comunidad es necesario que existan normas compartidas que orienten el comportamiento de sus integrantes. De lo contrario, la comunidad no logra funcionar de manera satisfactoria para la mayoría.

Cuando sentimos que en la familia, la escuela, el trabajo, y en la sociedad en general, hay fallas de funcionamiento, muchas veces se debe a la falta de valores compartidos, lo que se refleja en falta de coherencia entre lo que se dice y lo que se hace.

Por ejemplo, es difícil saber cómo enseñar a los hijos el valor “tolerancia”, si nuestros líderes y gobernantes insultan permanentemente a todos aquellos con quienes tienen diferencias de opiniones. Igualmente resulta cuesta arriba promover el valor “respeto” si hay maestros, profesores, jefes o padres que frente a situaciones complejas defienden sus decisiones argumentando: “Aquí se hace lo que yo digo” o “Las cosas son así porque sí”.

En términos prácticos es poco probable que una comunidad funcione bien (y no digo “perfecto”) si las personas que la integran no se basan en ciertos principios que orienten permanentemente su forma de relacionarse, en las buenas y en las malas.

Con la palabra “comunidad” me refiero a la pareja, la familia, el trabajo, el salón de clases, el condominio, los vecinos, la ciudad, el país y a cualquier otra instancia de relación con otras personas. Si no compartimos sus valores no nos sentiremos bien, ni funcionaremos de manera adecuada en esa comunidad. Tampoco nos producirá satisfacción ser parte de ella.

Material extraído de: <http://elvalordelosvalores.com>

SESIÓN 1: SER EMPRENDEDOR

Ahora sí, aclarados los conceptos, motive a sus alumnos a comenzar el Juego!

Al finalizar esta primera parte de la actividad, puede realizar una puesta en común con los alumnos para sacar algunas conclusiones.

A continuación, la siguiente parte de la actividad será completar la Tarjeta: “Conozco un Emprendedor”. En ella deberán plasmar una breve reseña de la vida de un emprendedor de su entorno cercano, señalando también sus características y valores. Cuando todos hayan terminado de completar esta tarjeta, haga nuevamente una puesta en común para que cada grupo comparta el emprendedor que ha elegido.

Del diálogo sobre esta actividad, esperamos que surjan las siguientes conclusiones:

- Todos los perfiles de las tarjetas son de personas Emprendedoras.
- Identificar valores y características del emprendedor.
- Comprender los ámbitos donde se puede emprender (privado, público, social, en el arte, deporte, religión, estudio, con los amigos, en la casa, entre otros. Ninguno es excluyente entre sí).
- Descubrir que los emprendedores pueden estar dentro de las organizaciones. Esto es ser intra-emprendedor, apostando siempre por superarse y la mejora continua.
- Reconocer que todos los emprendedores “hacen que las cosas pasen”. Buscan las oportunidades, van detrás de ellas.

Puede cerrar esta actividad con el siguiente concepto de Ser Emprendedor:

Ser Emprendedor: es una actitud de vida. Depende de cada uno de nosotros. Todos podemos elegir ser emprendedores. Por lo tanto, podemos resumir diciendo que una persona es emprendedora cuando cree que puede cambiar las cosas para mejorarlas y que elige trabajar para lograrlo.

Puede ampliar la noción de ser emprendedor incorporando algunas claves para sus alumnos. Revise el material que ofrecemos a continuación:

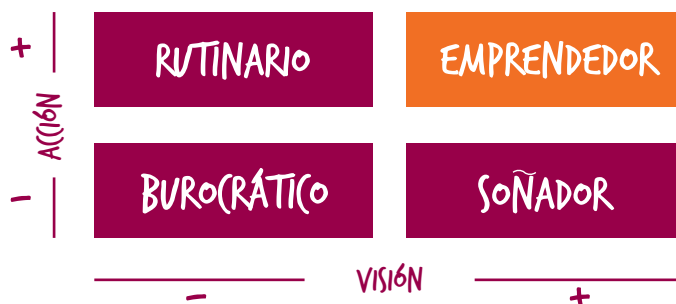
Un emprendedor es una persona que busca transformar la realidad. Esto implica salir de una zona de confort en la cual puede obtener cierta comodidad y tranquilidad, para generar una nueva realidad donde obtenga oportunidades más amplias. El emprendedor no es una persona aislada y por lo tanto reconoce la existencia de un entorno con el cual no sólo puede trabajar, sino al cual pretende mejorar.

El emprendedorismo tiene un rol muy importante en el desarrollo social ya que es la fuerza y la energía que permite crear nuevas oportunidades para las personas y un crecimiento comunitario desde cualquier ámbito (económico, cultural, ambiental, social, etc.).

Es por esto que para el análisis de la cultura emprendedora se puede utilizar como base una matriz del libro Administración y Estrategia (Hermida; Serra y Kastika, 1999: 434) adaptada por Edgardo Donato⁵; en donde es analizado en el eje horizontal la capacidad de acción y en el eje vertical la visión creativa. Entendiendo que:

Visión: está dada por la capacidad de percibir, reconocer, buscar e imaginar oportunidades.

Acción: está relacionada con la iniciativa de hacer, con el aprovechamiento de las oportunidades percibidas.
(Hermida; Serra y Kastika, 1999: 435)



La persona emprendedora y una sociedad emprendedora, es aquella que posee un elevado nivel de acción y de visión. Este tipo de cultura es característica de las personas, empresas y sociedades en que se perciben, buscan y aprovechan oportunidades constantemente y en todos los niveles con creatividad e iniciativa para la acción.

10 IDEAS PARA ESTIMULAR TU ESPÍRITU EMPRENDEDOR

(Extraído y adaptado de

<http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/hay-un-guru-en-mi-sopa/2012/05/31/10-ideas-para-estimular-tu-espiritu.html>)

Alejandro Suárez Sánchez Ocaña propone algunas pautas para ayudarnos a ser personas más emprendedoras en el día a día:

- 1. Cree en ti mismo.** Resulta fundamental: una persona sin autoconfianza no puede desarrollarse como emprendedora. Toda actividad que nos proponamos, comienza dentro de nosotros mismos.
- 2. Desarrolla un espíritu crítico.** Los principales enemigos del emprendimiento son la apatía y el conformismo con uno mismo y con lo establecido.
- 3. Ambiciona objetivos.** Cualquier objetivo que te propongas y te motive lo suficiente es válido, plenamente válido. Valora periódicamente si tus acciones te están acercando o alejando de tus objetivos. Enfócate y trabaja por acercarte cada día más a ellos.
- 4. Que tus ambiciones sean reales y lógicas.** Puede sonar muy exagerado querer conquistar el mundo o abolir el hambre en África. Sé razonable con tu micro mundo y con tus posibilidades. Si lo que te motiva a corto plazo es rendir todas tus materias para ingresar a la universidad, trabaja por ello. Está bien tener grandes motivaciones con mayúsculas, pero también pequeños objetivos a corto plazo. Son estos últimos los que te harán moverte en el día a día y mejorar de forma notoria.
- 5. Desarrolla tus cualidades creativas.** El mayor enemigo de la creatividad es uno mismo y sus “certezas de que no es creativo”. Todos podemos ser creativos en mayor o menor medida. Picasso decía que sólo hay que fijarse en los niños; todos ellos son personas creativas. A medida que nos vamos haciendo mayores, la gran mayoría de nosotros -por vergüenza, miedo o asemejarnos a la masa- va perdiendo esa creatividad. Recupera e incentiva la tuya.
- 6. Sé rápido.** Si bien es cierto que algunas personas, por llegar demasiado rápido, se adelantan a su tiempo y pueden resultar incomprendidas, no es menos cierto que el mundo está lleno de personas que creyeron tener una idea y que, de tanto amasarla en su mente, vieron cómo fueron otras las que la pusieron en marcha. No hay que ser un kamikaze, pero sí lo razonablemente rápidos en nuestras iniciativas.
- 7. Elige ser piloto.** Las personas se pueden dividir en dos grupos: los que pilotean su existencia y los que se dejan flotar y acompañan a la gran masa

según sople el viento. El éxito personal y profesional del segundo gran grupo está generalmente muy acotado, o se debe al azar. Es importante pilotear tu propio destino y tomar tus propias decisiones.

8. Valora a los demás de la misma forma en la que te gustaría ser valorado. Esto implica reconocer en los otros sus habilidades, sus logros, sus fortalezas, lo que nos motiva a seguir mejorando como personas y en nuestros proyectos.

9. Dejar un poco de lado la teoría. Para un emprendedor, la clave está en la práctica. Entre los emprendedores hay personas que leen todos los libros, acuden a todos los actos, leen todas las revistas y están dando vueltas al mismo círculo una y otra vez. A veces es necesario dejar de lado un poco la teoría y entrar en acción, tomando riesgos.

10. Sé práctico. El emprendedor se esfuerza y es creativo, pero todo ello debe estar marcado por un alto carácter práctico que le haga vislumbrar un objetivo que le mantenga motivado.

ACTIVIDAD 3: ¿CÓMO COMENZAR A EMPRENDER? (10 MINUTOS)

Objetivo:

Introducir a los alumnos a la actividad del desarrollo de un proyecto. Vincular la práctica al resto de los conceptos y herramientas trabajadas a lo largo del programa.

Desarrollo:

Luego de haber reconocido valores, características, ámbitos de desarrollo de los emprendedores, se introducirá a los alumnos en la modalidad de trabajo del programa “Valores para Emprender”. Cuénteles que junto a usted desarrollarán un proyecto en el que pondrán en práctica todas sus características y valores como emprendedores.

IMPORTANTE: Recuerde que esta modalidad será diferente para cada año/ciclo (4to o 5to), teniendo en cuenta los objetivos del Espacio Curricular Formación para la Vida y el Trabajo. En este punto, tenga presente revisar las Recomendaciones para el desarrollo del espacio curricular en 4to y 5to año según propone la Subsecretaría de Estado de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa del Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba. Podrá encontrar este material en <http://fvtsecundaria.blogspot.com.ar/>

Según el año/ciclo, se comentará y hará foco en cuál será el énfasis del proyecto que los alumnos desarrollarán a lo largo del programa.

SESIÓN 1: SER EMPRENDEDOR

4to Año: Proyecto de Intervención Sociocomunitario

Un Proyecto de Intervención Sociocomunitario promueve y efectiviza el protagonismo y la participación social y ciudadana. Los alumnos de 4to año deberán llevar adelante una acción social concreta orientada a colaborar en la solución de alguna problemática de su comunidad (escuela o entorno cercano). Así, participarán en todas las etapas de diseño y gestión del proyecto: diagnóstico, planeamiento, ejecución, medición y evaluación de impacto. Por ejemplo, apoyo escolar a niños, desarrollo de juegos para jardines de infantes, mejoramiento de espacios públicos, campañas de concientización, etc.

5to Año: Proyecto de Horizontes Vocacionales y Socio Ocupacionales.

El Proyecto de Horizontes Vocacionales y Socio Ocupacionales pretende contribuir con los jóvenes en su etapa de elaboración de proyecto personal de vida, colaborando en sus definiciones para sus trayectorias presentes y futuras. Así, se propone para los alumnos de 5to año que trabajen en el diseño, gestión y evaluación de un proyecto Socio Ocupacional que oriente su inclusión social, educativa y/o laboral. Por ejemplo, jornadas de orientación vocacional en la escuela, brindar talleres de estrategias de búsqueda de empleo, generar una feria de carreras/trabajos en la escuela, etc.

CONDICIONES PARA LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO

- Trabajarán el proyecto organizados en equipos. Cada equipo trabajará para el diseño y gestión de un proyecto diferente.
- Utilizarán la Guía de Presentación de Proyecto (Documento que deberán presentar completo al finalizar el programa).
- **Recursos:** los recursos que necesitarán para el proyecto deben ser generados por los alumnos consiguiendo el apoyo de terceros si fuese necesario.
- **Plazo:** el proyecto deberá planificarse y ejecutarse dentro de la duración del programa.

Concluya esta explicación, recuperando la idea de que todos podemos SER EMPRENDEDORES, si nos proponemos un objetivo y trabajamos para alcanzarlo.

ACTIVIDAD 4: CONSTRUYAMOS NUESTRO FODA (20 MINUTOS)

Objetivo:

Que los alumnos conozcan la herramienta FODA, que permite identificar Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas.

Desarrollo:

Pregunte a sus alumnos si conocen la herramienta FODA. A continuación, lean en conjunto el significado de cada una de sus partes y analicen la forma de realizarlo.

Análisis Foda: El análisis FODA es una herramienta que nos permite informarnos sobre la situación actual de un proyecto, una empresa u organización, y su contexto. También es muy usada a nivel personal, por ejemplo en las entrevistas laborales. Sirve para proyectar a futuro y tomar decisiones en base a los objetivos planteados y a la información que podamos obtener del FODA.

FODA es una sigla formada por las primeras letras de las palabras:
*Fortalezas *Oportunidades *Debilidades *Amenazas

Veamos qué información colocamos dentro de un análisis FODA:

FODA

<p>Fortalezas Factores positivos con los que se cuenta.</p>	<p>Oportunidades Aspectos positivos, favorables del entorno que podemos aprovechar para alcanzar los objetivos.</p>
<p>Debilidades Factores negativos internos. Aspectos que pueden mejorarse.</p>	<p>Amenazas Aspectos negativos del entorno que podrían obstaculizar el logro de los objetivos.</p>

Las Fortalezas y Debilidades corresponden a aspectos INTERNOS, es decir que son variables que pueden controlarse o modificarse. En cambio, las Oportunidades y Amenazas refieren a aspectos EXTERNOS, que dependen del entorno y, aunque que no podemos controlarlas, sí podemos tenerlas en cuenta para minimizar sus efectos o maximizar sus beneficios.

Explique a sus alumnos qué analizarán con la herramienta FODA (según el año/ciclo). Brinde a sus alumnos algunos ejemplos sobre el análisis FODA que deben realizar, ya sea de entorno cercano o a nivel personal. Acompáñelos durante la realización del mismo, ya que durante el proceso de elaboración pueden surgir dudas que usted pueda contribuir a resolver.

IMPORTANTE: Según el año el año/ciclo, trabajarán sobre distintos aspectos para realizar el análisis FODA

Alumnos de 4to año

Conformarán pequeños grupos de hasta 5 integrantes y realizarán el análisis FODA de su entorno cercano, teniendo en cuenta que luego trabajarán en el desarrollo de un Proyecto de Intervención Sociocomunitario. Procure que todos los grupos centren su análisis en la Comunidad, el Barrio o en la Escuela. Esto permitirá después poder unificar o comparar los análisis.

SESIÓN 1: SER EMPRENDEDOR

Para orientar a los alumnos en esta herramienta puede realizarle algunas preguntas disparadoras para enfocar el análisis. Recuerde que son solamente orientadoras y no es necesario responder una por una. Además, recuerde que dónde se señala “barrio” puede referirse a “escuela” o “comunidad” según dónde hayan decidido centrar el enfoque.

- ¿Cuáles son las características de los habitantes del barrio? ¿En qué se distinguen respecto de otros barrios?
- ¿Qué puedes decir del barrio respecto de: sus calles, sus residuos, sus servicios públicos, infraestructura, etc.?
- ¿Qué puedes decir del barrio respecto de: convivencia social, democracia, inclusión, educación, medioambiente, cultura, etc.?
- ¿Qué características tienen los niños del barrio? ¿Los adolescentes? ¿Los adultos? ¿Los ancianos?
- ¿Cómo consideras que es la relación entre el barrio y su gobierno superior (ej: Municipalidad)?
- ¿Qué aspectos positivos conoces que suceden en otros barrios que aún no suceden en el tuyo? ¿Y negativos?
- ¿Cuál consideras que es la opinión general de los vecinos respecto del barrio?
- ¿Qué le cambiarías a tu barrio?
- ¿Conoces algún plan o proyecto que realice o esté por realizar el organismo superior (ej: Municipalidad) que pueda potenciar a tu barrio? ¿Puede ser esto una oportunidad?
- ¿Participaste de algún proyecto comunitario como voluntario?
- ¿Conoces que organizaciones sociales se encuentran en tu barrio? ¿A qué se dedican?

Alumnos de 5to año

Trabajarán de manera individual para realizar un análisis FODA a nivel personal, considerando sus Horizontes Vocacionales y Socio Ocupacionales. Esto les servirá para posteriormente trabajar sobre el proyecto.

Para orientar a los alumnos en esta herramienta puede realizarle algunas preguntas disparadoras para enfocar el análisis. Recuerde que son solamente orientadoras y no es necesario responder una por una.

- ¿Conoces cuáles son tus intereses?
- ¿Sabes qué te gustaría hacer cuando termines la escuela?
- ¿Conoces de qué manera buscar empleo?
- ¿Sabes en qué espacios o medios puedes consultar oportunidades laborales? ¿Cómo son esos medios? ¿Brindan la información suficiente?
- ¿Has tenido experiencia laboral?
- ¿Qué habilidades consideras que posees y que pueden servirte para desarrollarte en tu futuro laboral?
- ¿Qué habilidades consideras que deberías desarrollar para tu futuro laboral?
- ¿Qué habilidades consideras que posees y que pueden servirte para desempeñarte en un Nivel Superior de Estudio?

SESIÓN 1: SER EMPRENDEDOR

- ¿Qué habilidades consideras que deberías desarrollar para desempeñarte en un Nivel Superior de Estudio?
- ¿Conoces distintos espacios potenciales de desempeño: culturales, sociales, político, tecnológico, científico, etc.?
- ¿Crees que existen muchas, pocas, suficientes, oportunidades laborales?
- ¿Crees que existen muchos, pocos, suficientes espacios de educación? ¿Y puntualmente para tus intereses vocacionales?

REPASO Y CIERRE (15 MINUTOS)

En todas las sesiones del programa es importante que desarrolle un momento de conclusión general en el cual refresque los contenidos trabajados a lo largo de la clase, para que así los alumnos tengan la posibilidad de encontrarse con lo que han aprendido.

Para hacer este cierre la metodología puede ser variada. Una opción es que se tome unos minutos y pida a sus alumnos que en sus cuadernos escriban en breves palabras: ¿Qué aprendí en este encuentro? ¿Qué fue lo que más me llamó la atención? ¿Qué me gustó más?

La escritura ayuda a los alumnos a identificar, analizar y comprender lo que aprendieron a lo largo de la clase. Esta actividad también le permitirá a usted como docente comprender de qué manera se alcanzaron los objetivos propuestos para la sesión.

A continuación, proponemos la siguiente fábula para que pueda trabajar con sus alumnos y realizar el cierre de la clase:

EL VUELO DEL HALCÓN

Un día a un rey le obsequiaron dos pequeños y gallardos halcones los cuales fueron entregados al maestro de cetrería para que los entrenara. Luego de algunos meses, el maestro le informó a su Rey que uno de los halcones estaba listo para echar vuelo, pero que al otro no sabía qué le pasaba: no se había movido de la rama donde lo dejaron desde el momento que llegó.

Entonces, muy preocupado, el rey mandó llamar a todos los sanadores y curanderos del reino para que vieran al halcón, pero nadie pudo lograr que el ave alzara vuelo.

Al día siguiente, por la ventana, el monarca observó que el ave continuaba aún inmóvil. Entonces, decidió ofrecer una recompensa a la persona del pueblo que hiciera volar al ave.

A la mañana siguiente, muy emocionado vio que el halcón volaba ágilmente por los jardines.

El rey le dijo a su corte, “Traíganme al autor de ese milagro“. Su corte

SESIÓN 1: SER EMPRENDEDOR.

rápidamente le presentó a un campesino.

El monarca le preguntó:

- ¿Cómo hiciste para que el halcón volara? ¿Eres mago?

Intimidado el campesino le dijo al rey:

- Fue muy fácil; solamente corte la rama, y el halcón voló al darse cuenta que tenía alas.

Moraleja:

Sin duda que uno vive dentro de una zona de confort, donde “habitan” nuestros temores, valores y limitaciones que, por lo general, uno cree que es el único lugar y modo de vivir. Pero muchas veces uno no está dispuesto a correr riesgos, y solamente se conforma con lo que se tiene aprendiendo a vivir desde la resignación. Allí, precisamente, deberemos tener aquella habilidad para estar dispuesto a correr riesgos, en vista que tiene seguridad en sí mismo, el coraje para tomar decisiones difíciles y la audacia para transitar hacia nuevos horizontes con pasión. Comparta con sus alumnos alguna reflexión sobre el principal valor trabajado a lo largo de la clase: Ser Emprendedor. Recuérdeles que “las cosas no pasan, sino que es uno quien hace que las cosas pasen”. Antes de despedirse de sus alumnos, recuérdeles que tienen que realizar la siguiente Actividad Extraescolar.

TRABAJO EXTRAESCOLAR

¿Qué ves cuando me ves?

Proponga a sus alumnos que conformen grupos de hasta 5 integrantes y realicen un video considerando los aspectos que analizaron en el FODA. Tenga presente que cada grupo realizará el video, de acuerdo al año/ciclo:

Alumnos de 4to año: Comunidad/Barrío/Escuela

Alumnos de 5to año: Personal / Horizontes Vocacionales y Socio Ocupacionales

Pautas para el armado del video:

- Máximo de duración 1.30 minutos.
- Pueden grabar el video con cámaras de uso doméstico, celulares, tablets, etc.
- Cada uno de los integrantes del equipo debe tener una responsabilidad asignada.
- El video puede contar con la actuación de otras personas extras al equipo.
- Debe contener un mensaje claro y coherente de acuerdo a lo analizado en el FODA.
- Pueden utilizar las siguientes estrategias para recolectar información e incorporar en el video: entrevistas con distintas personas / fotografías / hacer un relevamiento material de la situación / buscar información o datos estadísticos / etc.
- Llevar para la próxima clase el video en un CD o Pen Drive. De esta manera, podrán proyectarlo para compartirlo con todo el curso.

SESIÓN 2: DE LAS IDEAS A LA ACCIÓN

OBJETIVO GENERAL

Transmitir a los jóvenes la importancia de pasar de las ideas a la acción para convertirse en emprendedores, teniendo en cuenta los valores que nos mueven y el entorno que nos rodea.

VALORES A DESARROLLAR

CREATIVIDAD/
PROACTIVIDAD

MATERIALES

- Manual del Alumno
- Una pelota de tenis/ping pong por equipo (no incluidas en el kit)
- Proyector y PC/Netbook para visualizar los videos

ACTIVIDADES Y TIEMPOS

1. Introducción – Valores: Creatividad / Proactividad **(20 minutos)**
2. Diagnóstico **(25 minutos)**
3. Creatividad en Acción **(25 minutos)**
4. Repaso y Cierre **(10 minutos)**

TRABAJO EXTRAESCOLAR

Investigar el tema

INTRODUCCIÓN (5 MINUTOS)

Salude a los alumnos y consúlteles qué recuerdan sobre la primera clase. Puede escribir las ideas/conceptos que vayan mencionando en el pizarrón. Cuénteles que en esta clase trabajarán sobre el valor de la Creatividad y la Proactividad. Pregúnteles si conocen esos términos y escuche las ideas que sus alumnos proponen. Luego puede compartir las siguientes definiciones:

Creatividad: Es encontrar o inventar soluciones originales para modificar el mundo. Es la capacidad de creación de elementos nuevos y dinámicos o de solución de problemas, en entornos en donde los recursos o instrumentos son escasos y limitados, y en donde se debe usar el potencial para llegar a soluciones adecuadas.

SESIÓN 2: DE LAS IDEAS A LA ACCIÓN

Proactividad: Actitud en la que asumimos la responsabilidad de hacer que las cosas sucedan; es decidir en cada momento lo que queremos hacer y cómo lo vamos a hacer. Implica tener una conducta activa que reacciona ante la adversidad y no permanece indiferente.

Habiendo trabajado los conceptos anteriores, cuénteles a sus alumnos que a continuación realizarán una dinámica que les permita poner en práctica los valores de Creatividad y Proactividad.

Pídales a sus alumnos que formen grupos de entre 10 y 15. Entréguele a cada grupo una pelota. Explíqueles que en un tiempo de 20 segundos deberán lograr que la pelota pase por ambas manos de cada miembro del equipo. Como condición, la pelota no puede pasar de la mano derecha a la mano izquierda (o viceversa) de un mismo participante, sin antes haber tocado la mano de otro participante.

Luego se les solicitará que realicen a misma actividad en 10 segundos, 5 segundos, en 3 ó 2 segundos para que vayan agudizando su creatividad y proactividad.

A continuación, algunas reflexiones sobre la actividad:

Esta dinámica se plantea para que los estudiantes agudicen su ingenio, en lugar de pensar con hemisferio izquierdo del cerebro empezar a pensar con el hemisferio derecho, pensar las cosas de otra manera. En esta dinámica podrá observar que los alumnos empezarán a levantarse de sus sillas, a romper algunas reglas sociales, incluso preguntarán ¿nos podemos levantar? Algunos dirán al comienzo que la tarea es imposible y después resulta que ha sido posible, esto en creatividad es algo importante. Esta dinámica pondrá en evidencia que cada vez los estudiantes se unen más, hacen una rampa con las manos y dejan caer la pelota, se les ocurren un montón de soluciones o ponen las palmas intercaladas entre ellos formando un círculo y otro participante pasa con su mano derecha por todas las palmas y termina pasándosela a su mano izquierda para culminar. A su vez, permite reflexionar sobre la importancia de estar más unidos para trabajar en equipo y utilizar el hemisferio derecho.

También suele pasar que si los estudiantes se encuentran sentados van pasando la pelota de una mano a otra quedándose quietos en sus lugares. Cuando se disminuye el tiempo es probable que los alumnos comiencen a levantarse de sus lugares. Esto refiere a que se tiene que salir de la zona de confort física (la silla) y de la mental (nuestra manera de pensar lineal y circularmente) para resolver de forma creativa e innovadora muchos problemas.

ACTIVIDAD 1: DIAGNÓSTICO (25 MINUTOS)

Objetivo:

Que los alumnos comprendan la importancia de realizar un Diagnóstico, como etapa fundamental para llevar adelante un proyecto.

Desarrollo:

Para comenzar con esta actividad, invite a los alumnos a mostrar los videos que realizaron de tarea en base al FODA. Luego de cada video, incentívelos a comentar brevemente cuál fue la temática sobre la que trabajaron.

Una vez proyectados todos los videos propicie un espacio de diálogo con los alumnos para intercambiar experiencias y opiniones sobre las temáticas abordadas. Tenga presente que el objetivo de la actividad es profundizar sobre los temas trabajados en los videos.

Algunas preguntas que pueden guiar esta discusión pueden ser:

- ¿Qué se quiso transmitir con los videos que vieron?
- ¿Todos los videos trabajaron sobre la misma temática?
- ¿Qué podemos aprender a partir de esta actividad?

Partiendo de la actividad extraescolar realizada, a continuación se les propondrá a los alumnos que trabajen en la realización del Diagnóstico de una problemática. Antes de darles la consigna, pregunte a sus alumnos si conocen qué es un diagnóstico y por qué es importante realizarlo.

Para esta instancia, puede realizar una lluvia de ideas en el pizarrón para plasmar los comentarios que los alumnos vayan haciendo. Es importante que realice el diagnóstico entre todo el curso para tener todos un mismo punto de partida.

Luego, puede enriquecer lo conversado con la siguiente explicación:

Diagnóstico: El diagnóstico es una instancia fundamental para diseñar y planificar un proyecto. Es el “reconocimiento del terreno” donde se va a trabajar. Todo el proceso que comienza con ese interés o motivación y termina con la identificación de un problema, sus causas y posibles caminos a seguir para resolverlo, es el diagnóstico”⁶.

⁶Red de Investigadores sociales Jóvenes. Programa Avancemos, Ashoka Cono Sur. Publicación n°1 <http://www.gestionsocial.org/archivos/00000821/DiagnosticodeProyectosSociales.pdf> . Consultado el 6/12/2016.

SESIÓN 2: DE LAS IDEAS A LA ACCIÓN

Cuando se realiza un proyecto, es recomendable tener un diagnóstico previo de la situación, de manera de poder planificar en esa dirección todas las actividades, a fin de alcanzar el cambio deseado. Es necesario conocer la situación inicial para poder determinar cuáles serán las acciones, plazos y responsables para el desarrollo de las mismas.

A través del diagnóstico:

- Describimos el contexto (donde se realizará el proyecto)
- Detectamos necesidades
- Delimitamos un problema/situación que es factible que solucionemos

Muchas veces lo que creemos o suponemos es muy distinto a lo que realmente sucede. Si imaginamos situaciones hipotéticas de proyectos realizados sin diagnóstico, podemos encontrar el siguiente ejemplo: un grupo de alumnos planteó enseñarles computación a niños de una comunidad donde no tenían energía eléctrica. Así, este ejemplo nos muestra que la problemática puede ser la falta de conocimientos en computación, pero previamente existen otros factores condicionantes que no colaboran a que el proyecto pueda desarrollarse de la forma prevista. Un diagnóstico previo, hubiera permitido conocer esta situación de antemano y tomar otras decisiones sobre la manera de llevar adelante el proyecto.

En definitiva, el diagnóstico sirve para conocer cuál es el punto de partida, nos ayuda a entender el horizonte y el objetivo final de nuestras acciones.

Es necesario que como docente pueda acompañar a los alumnos en la creación del mismo ya que este debe reflejar las necesidades actuales del espacio analizado y sobre el cual se implementará el proyecto. El diagnóstico debe ser una representación propia de los alumnos sobre este sector y contemplar una variedad de opiniones que propicien la inclusión y generen lazos entre los distintos miembros del grupo. Es por eso la importancia que tiene el agrupamiento por afinidad y la identificación que los alumnos deben tener con este punto de partida.

Es importante que como docente, se asegure que la redacción del diagnóstico sea lo suficientemente amplia como para asegurarse que no sólo las diferentes opiniones se vean reflejadas, sino además las distintas problemáticas que puedan existir sean contempladas. Esto permite que en la instancia siguiente exista una mayor posibilidad de generación de ideas y actividades para que los alumnos quieran involucrarse.

Otra alternativa para considerar a la hora de definir el problema para posteriormente elaborar una solución al mismo es emplear la estrategia del Doble Diamante.

DEL PROBLEMA A LA SOLUCIÓN: DOBLE DIAMANTE

Existen muchas metodologías y herramientas que se pueden utilizar al momento de elaborar la solución a un problema. Considerando esto, el Design Council (entidad del Reino Unido para promocionar el Diseño) comparte un proceso creativo llamado “El Doble Diamante”, el cual puede aplicarse en cualquier disciplina.

Esta técnica consiste en un mapa visual simple que en 4 fases distintas e interrelacionadas: Descubrir, Definir, Desarrollar y Entregar. Con estas etapas se puede ir de una cantidad de ideas posibles (llamado pensamiento divergente), hasta depurarlo y reducirlo a una mejor idea (pensamiento convergente). Este proceso se repite dos veces: para llegar a identificar el problema y luego para identificar la solución al mismo.

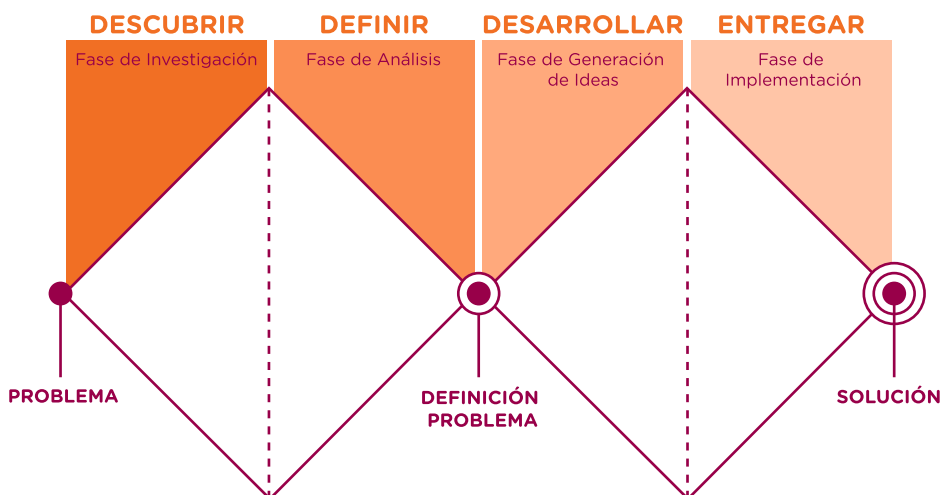
Las fases son:

Descubrir – El primer tramo del modelo Doble Diamante cubre el inicio del proyecto. Los diseñadores tratan de mirar el mundo de una manera fresca, notar cosas nuevas y recoger ideas.

Definir – El segundo tramo representa la etapa de definición, en la que los diseñadores tratan de dar sentido a todas las posibilidades identificadas en la fase Descubrir. ¿Qué es más importante? ¿Con qué debemos actuar primero? ¿Cuál es más factible? El objetivo es desarrollar un resumen claro que enmarca el desafío fundamental a resolver.

Desarrollar – El tercer tramo marca un período de desarrollo donde se crean soluciones o conceptos, prototipos, probados e iterados. Este proceso de prueba y error ayuda a los diseñadores para mejorar y refinar sus ideas.

Entregar – El último tramo del modelo de doble diamante es la fase de entrega, donde se finaliza el proyecto resultante (un producto o servicio), para producirlo y llevarlo a cabo.



SESIÓN 2: DE LAS IDEAS A LA ACCIÓN

Uno de los principales errores cometidos al momento de realizar esta metodología es omitir el diamante de la izquierda llegando a resolver el problema equivocado. Otro error es no trabajar con una retroalimentación o con un sistema en paralelo para corregir las desviaciones y poder rápidamente adecuarse a los cambios (sobre todo cuando hablamos de problemas sociales).

Por eso para descubrir qué ideas son las mejores, el proceso creativo es iterativo. Esto significa que las ideas se desarrollan, prueban y refinan varias veces, así las ideas débiles caen en el proceso. Este ciclo es una parte esencial de un buen diseño.

Adaptado de:

<https://abeldb.com/informes/proceso-de-diseno-el-doble-diamante/>

A continuación, teniendo en cuenta todo lo explicado y en conexión con el **FODA** y los videos realizados para actividad extraescolar, proponga a sus alumnos la elaboración de un **DIAGNÓSTICO**.

IMPORTANTE: Recuerde que deberá orientar a sus alumnos a la realización del diagnóstico, teniendo en cuenta el año/ciclo al que pertenecen:

Alumnos de 4to Año: elaborarán el Diagnóstico de su Comunidad, Barrio o Escuela según hayan centrado el FODA.

Alumnos de 5to Año: elaborarán el Diagnóstico de sus Horizontes Vocacionales y Socio Ocupacionales según hayan centrado el FODA.

Claves para la elaboración del Diagnóstico:

- Emplear el FODA realizado para poder considerar los distintos aspectos a la hora del armado del diagnóstico.
- Redactar el diagnóstico. Plasmar las ideas en papel siempre permite ordenarlas y darles forma. Ayuda también a poder revisarlas con frecuencia y no perder el rumbo de nuestras acciones y objetivos.

ACTIVIDAD 2: (CREATIVIDAD EN ACCIÓN) (25 MINUTOS)

Objetivo:

Que los alumnos pongan en práctica su creatividad para avanzar con la definición del proyecto.

Desarrollo:

Proponga a los alumnos que se dividan en grupos de trabajo para avanzar sobre el proyecto. Pueden dividirse por afinidad o en función de las temáticas que hayan trabajado en el FODA y en el diagnóstico.

Como docente, usted podrá definir la mejor dinámica de trabajo que el grupo presente. Sugerimos conformar grupos de entre 10 y 15 personas para que le permita a usted hacer el seguimiento de 1 ó 2 proyectos por curso.

A continuación, realizarán una dinámica para poner en práctica la creatividad en relación al proyecto. El objetivo último de esta actividad será que cada grupo de alumnos tenga su proyecto definido, ya sea Proyecto Intervención Sociocomunitaria (4to Año) o Proyecto de Horizontes Vocacionales y Socio Ocupacionales (5to Año).

Brainstorming (Tormenta de Ideas): Es una técnica grupal para la generación de ideas. Usted como docente será el facilitador/coordinador del proceso y deberá contar con el apoyo de un alumno cuya función será de secretario, para apuntar todas las ideas que vayan surgiendo. Cada grupo de trabajo conformado podrá realizar el proceso, para así generar ideas para su proyecto.

Etapas del proceso:

1º Calentamiento:

Ejercitación del grupo para un mejor funcionamiento colectivo. Ejemplo: decir objetos que se puedan hacer con elementos reciclables, nombrar todas las cosas blandas que se les ocurran, etc.

2º Generación de ideas:

Se establece un número de ideas como objetivo al que queremos llegar. Se marca el tiempo durante el que vamos a trabajar. Los participantes deberán decir todo aquello que se les ocurra de acuerdo al problema planteado, respetando cuatro reglas fundamentales (puede escribirlas en el pizarrón para no olvidarlas durante la actividad):

- Toda crítica está prohibida
- Toda idea es bienvenida

SESIÓN 2: DE LAS IDEAS A LA ACCIÓN

- Proponer tantas ideas como sea posible
- El desarrollo y asociación de las ideas es deseable

3º Trabajo con las ideas:

Las ideas existentes pueden mejorarse mediante la aplicación de una lista de control; también se pueden agregar otras ideas. Se recomienda el empleo de preguntas como las que siguen:

¿Se puede...

- ¿Aplicar de otro modo? • ¿Modificar? • ¿Ampliar? • ¿Reducir? • ¿Sustituir?
- ¿Reorganizar? • ¿Invertir? • ¿Combinar?

4º Evaluación:

Tras la generación de ideas, el grupo establece los criterios con los cuales va a evaluarlas. Ejemplos: grado de factibilidad, grado de extensión de la idea, posibilidades de ejecución, recursos necesarios, relación con el diagnóstico, etc.

Los grupos deberán preseleccionar al menos 2 ideas para poder analizar con los lineamientos planteados en la actividad extraescolar. Remarque a los alumnos que en base a esa información cada grupo seleccionará su proyecto definitivo a realizar.

REPASO Y CIERRE (10 Minutos)

Retome los principales conceptos de la clase.

Si la metodología utilizada en la sesión 1 funcionó correctamente con sus alumnos, puede volver a realizar la misma dinámica. Recuerde que el formato es que les pida a sus alumnos que en sus cuadernos escriban en breves palabras: ¿Qué aprendí en este encuentro? ¿Qué fue lo que más me llamó la atención?, etc.

En caso contrario, puede usted ser quien escriba en el pizarrón algunas palabras clave que indiquen los conceptos trabajados durante la sesión.

Reflexione con sus alumnos sobre la importancia de pasar de las ideas a la acción para convertirse en emprendedores. Haga hincapié en la importancia de la realización de un **DIAGNÓSTICO** como punto de partida para la planificación de un proyecto. Refuerce el valor de poner en práctica la **CREATIVIDAD**, para encontrar o descubrir nuevas formas de solucionar problemas.

Antes de despedirse de sus alumnos, recuérdelos que tienen que realizar la siguiente Actividad Extraescolar.

SESIÓN 2: DE LAS IDEAS A LA ACCIÓN:

TRABAJO EXTRAESCOLAR

Investigar el tema

Pídale a sus alumnos que, reunidos en sus grupos de trabajo, indaguen en las temáticas de proyecto preseleccionadas. Es conveniente realizar una búsqueda para conocer qué otras acciones relacionadas se han realizado en relación al tema. Podrán:

- Buscar artículos de diario/revistas sobre proyectos afines
 - Realizar entrevistas a expertos
- Encontrar información en internet acerca de otros proyectos similares.

SESIÓN 3: EMPRENDIENDO

OBJETIVO GENERAL

Concientizar a los jóvenes sobre la importancia de la planificación para completar el proyecto o actividad pensada.

VALORES A DESARROLLAR

DECISIÓN/ PROGRESO

MATERIALES

- Manual del Alumno
- Cintas de papel crepe de colores: blanco, rojo, negro, verde, amarillo y azul (no incluidos en el kit)
- Guía de Presentación de Proyecto

ACTIVIDADES Y TIEMPOS

1. Introducción – Valor: Decisión / Progreso **(20 minutos)**
2. Sustentabilidad **(15 minutos)**
3. Proyectando paso a paso **(15 minutos)**
4. Planificación **(20 minutos)**
5. Cierre y repaso **(10 minutos)**

TRABAJO EXTRAESCOLAR

El primer paso del Compromiso

INTRODUCCIÓN (20 Minutos)

Salude a los alumnos y consúlteles qué recuerdan sobre la clase anterior. Puede escribir las ideas/conceptos que vayan mencionando en el pizarrón.

Cuénteles que en esta clase trabajarán sobre el valor de la Decisión y el Progreso. Pregúnteles si conocen esos términos y escuche las ideas que sus alumnos proponen. Luego puede compartir las siguientes definiciones:

Decisión: Es una determinación o resolución que se toma sobre una determinada cosa. Por lo general la decisión supone un comienzo o poner fin a una situación; es decir, impone un cambio de estado.

Progreso: El progreso puede entenderse como la capacidad de ser productivos en pos de una mejor calidad de vida para sí mismo y quienes rodean a la persona en cuestión.

Habiendo trabajado los conceptos anteriores, cuénteles a sus alumnos que a continuación realizarán una dinámica que les permita poner en práctica los valores de Decisión y Progreso.

Seis Sombreros para pensar

Es una técnica creada por Edward De Bono. El autor nos propone un método que nos permite pensar de manera más eficaz. Los seis sombreros representan seis maneras de pensar y deben ser considerados como direcciones más que como etiquetas para el pensamiento.

El método es sencillo, hay seis sombreros imaginarios que cada uno de los participantes puede ponerse y quitarse para indicar el tipo de pensamiento que está utilizando, teniendo siempre en cuenta que la acción de ponerse y quitarse el sombrero es esencial. Cuando la técnica es empleada en grupo los participantes deben utilizar el mismo sombrero al mismo tiempo.

En esta actividad trabajarán sobre la siguiente situación:
“Los estudiantes hablan cuando la profesora habla”.

Utilice las cintas de papel crepé para identificar el color de cada sombrero. Esta técnica puede ser utilizada individualmente o en grupo y el orden de colocación de los sombreros puede ser diferente al expuesto.

Los seis estilos de pensamiento representados por cada sombrero son:

1. Sombrero Blanco: con este pensamiento debemos centrarnos en los datos disponibles. Ver la información que tenemos y aprender de ella. Por ejemplo: los alumnos hablan al mismo tiempo que la profesora, muchos estudiantes están distraídos y eso no ayuda a entender la consigna.

SESIÓN 3: EMPRENDIENDO

2. Sombrero Rojo: con él observamos los problemas utilizando la intuición, los sentimientos y las emociones. El participante expone sus sentimientos sin tener que justificarlos. Por ejemplo: la profesora se siente enojada, los estudiantes se divierten bromeando.

3. Sombrero Negro: haciendo uso de este sombrero pondremos en marcha el pensamiento del juicio y la cautela, poniendo de manifiesto los aspectos negativos del tema tratado. Por ejemplo: se pierde tiempo de clase, no se alcanzan los objetivos de aprendizaje.

4. Sombrero Amarillo: con este sombrero pensaremos positivamente, nos ayudará a ver por qué algo va a funcionar y por qué ofrecerá beneficios. Por ejemplo: todos tienen posibilidad de expresar sus opiniones, los alumnos que hablan se divierten.

5. Sombrero Verde: este es el sombrero de la creatividad. Algunas de las técnicas existentes para desarrollar la creatividad pueden ser utilizadas en este momento. Por ejemplo: Los estudiantes deberían tener en cuenta cuando sus comentarios interfieren con el aprendizaje de los demás.

6. Sombrero Azul: es el sombrero del control y la gestión del proceso del pensamiento. Con él se resume lo que se ha dicho y se llega a las conclusiones. Por ejemplo: Los estudiantes se dan cuenta que sus comentarios están obstaculizando el aprendizaje de otros individuos.

A modo de conclusión de la actividad, puede reflexionar sobre la importancia de considerar los distintos puntos de vista. Cada uno de los sombreros implica procesos de pensamientos interesantes. Nos sacan de la zona de confort.

Algunas preguntas que pueden guiar la reflexión pueden ser:

- *¿Cuáles sombreros nos costaron utilizar más? ¿Por qué?*
- *¿Estamos acostumbrados a considerar muchos puntos vistas? ¿Por qué?*
- *¿Cuáles sombreros utilizamos más y cuáles menos en nuestra vida diaria?*

ACTIVIDAD 1: SUSTENTABILIDAD (15 Minutos)

Objetivo:

Que los alumnos comprendan la importancia de la sustentabilidad para la planificación de un proyecto.

Desarrollo:

Antes de comenzar con esta actividad, retome con sus alumnos lo trabajado en la actividad extraescolar. Pregúnteles sobre lo que han investigado e invítelos a elegir definitivamente el proyecto sobre el cuál trabajarán.

A continuación, dígales que aprenderán un concepto muy importante a la hora de pensar en un proyecto. Pregúnteles si conocen qué es la Sustentabilidad. Conversen sobre las ideas que los alumnos puedan tener sobre el tema, y luego pueden realizar esta lectura en forma conjunta:

Sustentabilidad: ¿Alguna vez escucharon hablar de la sustentabilidad? ¿Saben qué significa? Se trata de un término que comenzó a escucharse hace algún tiempo, a partir de un cambio en la forma de pensar el desarrollo de los negocios a nivel mundial. Sin embargo, es un concepto que va más allá del mundo de los negocios y es un tema que nos compete a todos.

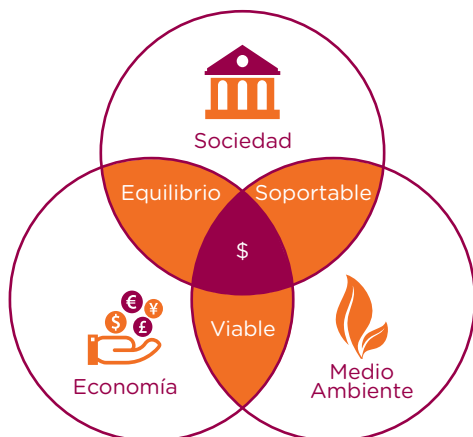
En el documento “Nuestro futuro común”, publicado por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en el año 1987, se define a la sustentabilidad o al desarrollo sustentable como la capacidad de “satisfacer las necesidades de las generaciones presentes sin comprometer las posibilidades de las generaciones futuras para atender sus propias necesidades”.

Desde esta definición, expuesta hace ya más de 30 años, la percepción de la sustentabilidad se ha transformado, desde una visión centrada en el deterioro del medio ambiente, hacia una definición más integral, que incluye muchos otros aspectos vinculados con la calidad de vida del ser humano.

Actualmente, para poder determinar si algo es sustentable, se deben tener en cuenta tres capitales:

- Económico (por ejemplo, la generación de puestos de trabajo, el desarrollo de proveedores locales, promoción de consumidores responsables, ética y transparencia en las finanzas, etc.).
- Medioambiental (por ejemplo, uso de recursos renovables, no emisión de gases contaminantes, etc.)
- Social (por ejemplo, accesibilidad al agua potable, cumplimiento de los derechos humanos, igualdad y diversidad de los trabajadores, etc.)

SESIÓN 3: EMPRENDIENDO



En conclusión, de ahora en adelante, como emprendedores, el proyecto que lleven adelante deberá desarrollarse en base a principios sustentables, apoyado en el equilibrio de los capitales social, medioambiental y económico.

Material de consulta para el Docente sobre Sustentabilidad:

- Sustentabilidad desde la Escuela al planeta y la sociedad (IARSE):

<http://rsdocentes.org/>

- Video - Hoy Tengo un Sueño:

https://www.youtube.com/watch?v=I_KePrm9L3c

ACTIVIDAD 2: PROYECTANDO PASO A PASO (15 minutos)

Objetivo:

Que los alumnos comprendan de manera integral las distintas etapas de desarrollo de un proyecto.

Desarrollo:

Cuéntele a sus alumnos que en este momento, ya están preparados para comenzar a diseñar su proyecto. Esto considerando que los jóvenes realizaron todo el trabajo previsto hasta el momento (el diagnóstico y la lluvia de ideas para elegir el proyecto).

IMPORTANTE: Recuerde que sus alumnos trabajarán en un proyecto de acuerdo al año/ciclo en el que se encuentren, teniendo en cuenta el énfasis del Espacio Curricular Formación para la Vida y el Trabajo.

4to Año: Proyecto de Intervención Sociocomunitario.

5to Año: Proyecto de Horizontes Vocacionales y Socio Ocupacionales.

A pesar de esta diferencia, todos los proyectos se componen de las mismas etapas. Trabaje en conjunto con sus alumnos cuáles son estas etapas (puede realizar una lectura en voz alta o en pequeños grupos). Es recomendable que escriba estos conceptos en el pizarrón de manera que luego puedan ver la forma en que se van ordenando a lo largo del proceso del proyecto.

Etapas de un PROYECTO

1.Diagnóstico: instancia que sirve para conocer cuál es el punto de partida, nos ayuda a entender del horizonte y el objetivo final de nuestras acciones. (Recuérdelos que ya han realizado esta etapa).

2.Gestación de la idea: Es el momento en que cada uno aporta sus ideas, sus ganas, sus sueños, aquello que le gustaría hacer y compartir. En esta instancia es importante ser creativos e innovadores para buscar nuevas ideas y/o mejorar algunas ya existentes. (Recuérdelos que también ya han realizado esta etapa).

3.Planificación: consiste en definir de manera clara y breve qué queremos lograr, a dónde queremos llegar, de qué manera hacerlo y cómo medir nuestros resultados. En los planes debemos tener en cuenta: acciones, responsables, información de control, tiempos y recursos necesarios.

4.Organización: es la preparación para la acción; es decir comenzar a vivenciar lo que antes expusimos en papel. En esta instancia es importante conocer los avances de cada área de trabajo, seguir un presupuesto, capacitarse para la acción y preparar todos los materiales necesarios.

5.Ejecución: Esta instancia es la puesta en marcha de las ideas. Es la concreción de los sueños con el aporte de cada persona participante del proyecto.

6.Evaluación: Una vez realizado el proyecto es necesario medir y evaluar los resultados obtenidos. Es importante en esta instancia además, considerar el proceso de aprendizaje que tuvimos.

7.Celebración de los resultados: es el momento de festejar los logros obtenidos y celebrar como emprendedores los sueños convertidos en realidad.

Luego de haber revisado cada una de las etapas de un proyecto, dígales a sus alumnos que se organizarán en sus grupos de trabajo, para comenzar a planificar.

Como docente, usted acompañará a sus alumnos a lo largo de todo el proceso. Le sugerimos la siguiente lectura para tener en cuenta:

IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE POR PROYECTOS

(Extraído y adaptado de “Aprendizaje por proyectos y su importancia en la educación”, ensayo realizado por Allan Castro Mora).

¿De qué manera beneficia a los estudiantes esta estrategia?

• Objetivo

Este enfoque motiva a los jóvenes a aprender porque les permite seleccionar temas que les interesan y que son importantes para sus vidas. En este aspecto el compromiso y la motivación posibilitan el alcance de logros importantes.

Investigaciones sobre los efectos a largo plazo en el currículo de temprana infancia, apoyan la incorporación del aprendizaje por proyectos tanto en edad temprana como en educación secundaria (Básica y Media) (Katz & Chard, 1989).

• Preparar a los estudiantes para los puestos de trabajo.

Los jóvenes se exponen a una gran variedad de habilidades y de competencias tales como colaboración, planificación, toma de decisiones y manejo del tiempo.

• Aumentar la motivación.

Los docentes con frecuencia registran aumento en la asistencia a la escuela, mayor participación en clase y mejor disposición para realizarlas tareas.

• Hacer la conexión entre el aprendizaje en la escuela y la realidad.

Los estudiantes retienen mayor cantidad de conocimiento y habilidades cuando están comprometidos con proyectos estimulantes. Mediante los proyectos, los estudiantes hacen uso de habilidades mentales de orden superior, en lugar de memorizar datos en contextos aislados sin conexión con cuándo y dónde se pueden utilizar en el mundo real.

• Ofrecer oportunidades de colaboración para construir conocimiento.

El aprendizaje colaborativo permite a los estudiantes compartir ideas entre ellos o hacer resonar las ideas de otros, expresar sus propias opiniones y negociar soluciones. Todas estas serán habilidades necesarias en sus futuros puestos de trabajo.

- *Aumentar las habilidades sociales y de comunicación*
- *Aumentar la autoestima. Los estudiantes se enorgullecen de lograr algo que tenga valor fuera del aula de clase.*
- *Permitir que los estudiantes hagan uso de sus fortalezas individuales de aprendizaje y de sus diferentes enfoques hacia este*
- *Posibilitar una forma práctica, del mundo real, para aprender a usar la Tecnología.*

Cabe mencionar que para llevar a cabo esta estrategia se debe hacer un cambio en la dinámica de trabajo y dejar de lado la enseñanza mecánica y memorística para enfrentarse a un trabajo desafiante y complejo, pero que sin duda dejará un resultado satisfactorio para los involucrados.

No existe una única forma para implementar un proyecto, las experiencias, los materiales, la información, el contexto, son los elementos que delimitan el desarrollo y conclusión que presentarán; sin embargo, es muy importante que se tenga claro el objetivo que se desea cumplir, para que el proyecto se planee y se complete de manera efectiva.

Es necesario mencionar la importancia que tiene el docente como agente educativo en la promoción de los aprendizajes deseados. Desempeña un papel muy importante en la estrategia del aprendizaje por proyectos; él es quien guía el proceso de aprendizaje del grupo, estimula a los estudiantes a lograr un nivel cada vez más profundo en la comprensión de los problemas abordados y se asegura de que todos participen de modo activo en el proceso del grupo.

En el aprendizaje por proyectos lo más importante no es el producto o resultado final sino el proceso de aprendizaje y profundización que llevan a cabo los estudiantes.

<http://es.slideshare.net/allancm/ensayo-aprendizaje-por-proyectos-y-su-importancia-en-la-educacion>

ACTIVIDAD 3: PLANIFICACIÓN (20 minutos)

Objetivo:

Que los alumnos comiencen a planificar el proyecto, teniendo en cuenta los objetivos y metas a alcanzar.

Desarrollo:

Reunidos en sus grupos de trabajo, a los alumnos deberán trabajar definiendo los siguientes aspectos de su proyecto. Explique cada uno de ellos:

- **Idea Seleccionada.** ¿Qué vamos a hacer? Descripción breve del proyecto.
- **Públicos involucrados.** ¿Quiénes? Beneficiarios directos y públicos que nos ayudarán a ejecutar el proyecto.
- **Objetivos.** ¿Qué vamos a lograr? Un objetivo debe ser alcanzable y medible.
- **Metas.** ¿Cuáles son los resultados que esperamos? Hitos en el camino que nos permiten saber si estamos avanzando correctamente hacia el objetivo. También tienen que ser cuantificables.
- **Planes.** ¿Cómo lo vamos a lograr?. Conjunto de acciones relacionadas entre sí que prevemos realizar para llegar a las metas y al objetivo.

SESIÓN 3: EMPRENDIENDO

Debe tener: acciones, responsables, información de control, tiempos y recursos necesarios.

• **Indicadores de medición de resultados:** ¿De qué manera al finalizar el proyecto medimos el éxito?

Habiendo comentado esto con sus alumnos, pídeles que comiencen a trabajar en el proyecto, para avanzar en la planificación. Circule por los grupos a medida que los alumnos trabajan en esta actividad, para ayudarlos a resolver dudas que puedan ir surgiendo.

Recuérdelos a sus alumnos que al finalizar el programa deberán entregarle la Guía de Presentación de Proyecto. Por ello, pueden ir avanzando y completando la misma a lo largo de las clases.

REPASO Y CIERRE (10 minutos)

Como en las sesiones anteriores, es momento de realizar el cierre de la clase y repaso de los conceptos desarrollados durante el encuentro. Puede retomar la dinámica de cierre de las clases anteriores, invitando a los alumnos a escribir en sus cuadernos ¿Qué aprendí en este encuentro? ¿Qué fue lo que más me llamó la atención?, etc.

Retome la idea de **PLANIFICAR** y reflexione con sus alumnos sobre la importancia de plantearse **OBJETIVOS** claros para poder marcar los caminos que nos llevarán a nuestras metas. Estos siempre guiarán nuestro trabajo y esfuerzo **ORIENTÁNDONOS A LOS RESULTADOS.**

Antes de despedirse de sus alumnos, recuérdelos que tienen que realizar la siguiente Actividad Extraescolar.

TRABAJO EXTRAESCOLAR

El primer paso del Compromiso

Para la próxima clase, sus alumnos deberán realizar una actividad, según el año/ciclo al que pertenezcan:

Alumnos 4to año y 5to: deberán en forma individual, elaborar una Carta de Compromiso con el Proyecto. Esto implica que los alumnos asuman por escrito el compromiso de trabajar por la causa que ellos mismos han elegido. La Carta no deberá tener una extensión mayor a una página, y deberán entregársela a usted en la próxima clase.

SESIÓN 3: EMPRENDIENDO

Alumnos 5to año: además de elaborar la Carta de Compromiso con el proyecto, deberán presentar su propio CV. Invítelos a consultar en internet información sobre cómo armar un CV para que puedan presentarlo en el próximo encuentro. También puede sugerirles que utilicen alguna plantilla de Word como modelo para completar.

Finalmente, pídale a sus alumnos que para la clase próxima, revisen el cuadro de Definición de Áreas y Perfiles (pag. 29). Allí encontrarán las áreas que compondrán el proyecto. Invítelos a reflexionar en qué área se sentirán más a gusto, según sus competencias, habilidades e intereses.

Despídase de sus estudiantes y felicítelos por todo el trabajo realizado hasta ahora!

SESIÓN 4: TODOS SOMOS IMPORTANTES.

OBJETIVO GENERAL

Plantear a los jóvenes la importancia de la definición de perfiles para cumplir distintos roles dentro de un equipo de trabajo

VALORES A DESARROLLAR

AUTONOMÍA / INTEGRIDAD

MATERIALES

- Manual del Alumno
- Guía de Presentación de Proyecto

ACTIVIDADES Y TIEMPOS

1. Introducción – Valor: Autonomía / Integridad **(10 minutos)**
2. Roles **(15 minutos)**
3. Postulación **(20 minutos)**
4. Organigrama **(10 minutos)**
5. Trabajo por áreas **(20 minutos)**
6. Repaso y Cierre **(5 minutos)**

ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

Gestión y Organización

INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)

Salude a los alumnos y consúlteles qué recuerdan sobre la clase anterior. Puede escribir las ideas/conceptos que vayan mencionando en el pizarrón.

Pregúnteles si realizaron la actividad extraescolar. Recuerde que debían elaborar una Carta de Compromiso con el Proyecto, y, en caso de ser alumnos de 5to año, presentar también su propio CV. Cuénteles que en esta clase trabajarán sobre el valor de la Autonomía e Integridad.

SESIÓN 4 : TODOS SOMOS IMPORTANTES

Motive a alguno/s jóvenes a leer en voz alta sus Cartas de Compromiso con el Proyecto. Luego reciba las Cartas de Compromiso de todos sus alumnos (y los CV si son estudiantes de 5to año). Guárdelas para retomarlas al cierre del programa.

Puede realizar el cierre de esta primera parte de la clase preguntándole a sus alumnos si conocen qué es la Autonomía y la Integridad. Cuenta con las siguientes definiciones para trabajar con los alumnos:

Autonomía: Capacidad de tomar decisiones por uno mismo.

Integridad: Actuar en todo momento bajo un compromiso personal con la honestidad, la franqueza y la justicia, es decir, vivir de acuerdo con los principios personales y morales. En general, una persona íntegra es alguien en quien se puede confiar.

ACTIVIDAD 1: ROLES (15 MINUTOS)

Objetivos:

Que los alumnos reconozcan los distintos roles dentro del proyecto y quiénes podrían ser los referentes de cada uno.

Desarrollo:

Para comenzar, retome con sus alumnos parte de la actividad extraescolar, donde debían revisar el cuadro de Definición de Áreas y Perfiles, con las áreas que compondrán el proyecto. Pregúnteles si tuvieron oportunidad de revisarlo y si encontraron algún área que llamara más su atención o les interesara más.

Si sus alumnos no revisaron el cuadro, deberá usted presentarles el mismo y analizarlo en conjunto con ellos. Explíqueles que esta también es una herramienta de planificación para avanzar con el proyecto.

Definición de Áreas y Perfiles:

En el siguiente cuadro, podrán encontrar las distintas áreas que compondrán su proyecto, las actividades o tareas que corresponden a cada una y las competencias necesarias de quiénes ocuparán cada rol.

SESIÓN 4: TODOS SOMOS IMPORTANTES

Área	Actividades / Tareas Asociadas	Competencias
Coordinación General	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinar y liderar el trabajo de las distintas áreas. • Motivar y mantener el espíritu del equipo. • Controlar el cumplimiento de los objetivos del proyecto. <ul style="list-style-type: none"> • Confeccionar la Guía de Presentación del Proyecto. <hr/> <hr/>	Liderazgo. Visión global. Espíritu crítico. Resolución de conflictos. Negociación. Entusiasmo. Responsabilidad. Capacidad de delegar. Tolerancia a la presión. Orientación a los resultados.
Recursos Humanos	<ul style="list-style-type: none"> • Nombrar a los colaboradores necesarios. • Incentivar la presencia de los miembros del equipo. • Organización interna del equipo. • Responsable de capacitación. <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de voluntarios. <hr/> <hr/>	Empatía. Resolución de conflictos. Negociación. Responsabilidad. Entusiasmo. Tolerancia a la presión. Buena comunicación interpersonal.
Búsqueda de Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un plan de recaudación de fondos. <ul style="list-style-type: none"> • Distribuir tareas y responsabilidades entre sus colaboradores. • Trabajar coordinadamente con otras áreas. • Contagiar el compromiso por el proyecto. <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de potenciales donantes. <hr/> <hr/>	Creatividad. Innovación. Planificación. Comunicación. Responsabilidad. Capacidad de delegar.

Área	Actividades / Tareas Asociadas	Competencias
Administración	<ul style="list-style-type: none"> • Administrar el dinero disponible para el proyecto. <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar el presupuesto. • Trabajar coordinadamente con otras áreas. <hr/> <hr/>	Planificación. Gestión de recursos. Orientación a los resultados. Transparencia. Orden.
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un plan de comunicación interna y externa. • Comunicarse con los distintos actores involucrados en el proyecto. • Generar publicidad para difundir el proyecto. • Manejo de canales de comunicación (por ejemplo redes sociales). <hr/> <hr/>	Sociabilidad. Proactividad Buena ortografía y oratoria. Facilidad de expresión. Creatividad.
Operativa	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar un cronograma de actividades para la ejecución del proyecto. • Confeccionar una lista de recursos materiales y humanos necesarios para el proyecto. • Llevar adelante una agenda de fechas, actividades y materiales necesarios. • Coordinar la implementación del proyecto. <hr/> <hr/>	Compromiso. Responsabilidad. Entusiasmo. Gestión de los recursos. Flexibilidad. Capacidad de análisis. Planificación.

SESIÓN 4: TODOS SOMOS IMPORTANTES

El concepto de **competencias**, refiere a las capacidades de poner en práctica diferentes conocimientos, habilidades, pensamientos, carácter y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral.

Refuerce la idea de que una vez definido el proyecto y avanzado en el plan de trabajo, es necesario comenzar a trabajar por áreas. Esto implica desagregar en grupos las tareas y desarrollar un plan por área, de acuerdo a las personas que las conforman. Explíqueles también la importancia de cumplir distintos roles de un equipo de trabajo, donde todos los integrantes son fundamentales para la consecución del objetivo propuesto.

Una vez comentado el Cuadro de Definición de Áreas y Perfiles, invite a sus alumnos a reflexionar en qué área se sentirían más a gusto y más capacitados para trabajar. Dígalos que siempre deben pensar en el beneficio del equipo y aclare que el representante de cada área deberá desarrollar el plan de trabajo de la misma.

ACTIVIDAD 2: POSTULACIÓN (20 MINUTOS)

Objetivos:

Que los alumnos se postulen a diferentes roles y de manera colectiva decidan quiénes serán los responsables de cada área y los miembros del equipo.

Desarrollo:

Explíqueles a sus alumnos que a continuación, realizarán una dinámica para la selección de los responsables de cada área.

Para comenzar la designación, la elección debe iniciar por el puesto de Coordinador General. Cada estudiante que desee postularse a este rol pasará al frente para tratar de “convencer” a sus compañeros explicando por qué es el mejor para ese puesto. Si existe más de un alumno que quiera cumplir ese rol, pasarán al frente y luego el resto de los compañeros realizará una votación para la elección final.

Para este momento, los postulantes pueden orientarse con las siguientes preguntas:

- ¿Para qué posición se está postulando?
- ¿Cuáles son sus fortalezas?
- ¿Cuáles son sus debilidades?
- ¿Por qué cree que es la persona indicada para cubrir esa posición?
- ¿Qué conocimientos tiene para poder cumplir este rol?

Al finalizar con la elección del Coordinador General, deberán continuar con la misma metodología para el resto de los responsables de cada área.

Una vez que todos los responsables de área fueron elegidos, pídeles que definan el resto de los miembros del equipo, teniendo en cuenta los perfiles que trabajaron en el cuadro de Áreas y Perfiles.

ACTIVIDAD 3: ORGANIGRAMA (10 MINUTOS)

Objetivos:

Que los alumnos comprendan el concepto de organigrama y puedan aplicarlo a su proyecto.

Desarrollo:

Una vez que ya realizaron las postulaciones y selección de responsables para cada área, invite a sus alumnos a conformar el Organigrama de su equipo.

Pregunte a sus alumnos si conocen qué es un Organigrama y para qué sirve.

Organigrama: Es una representación gráfica de la estructura de una empresa u organización, en la que se muestran, de forma esquemática, las distintas áreas que la conforman y las relaciones entre ellas.



Motive a sus alumnos a completar el Organigrama.

SESIÓN 4: TODOS SOMOS IMPORTANTES

ACTIVIDAD 4: TRABAJO POR ÁREAS (20 MINUTOS)

Objetivos:

Que los alumnos comiencen a trabajar en sus planes por áreas en base al organigrama.

Desarrollo:

Es el momento para comenzar a elaborar el plan de cada área de trabajo. Recuérdele a sus alumnos que planificar implica un conjunto de acciones relacionadas entre sí para llegar a las metas y al objetivo. Según lo visto en la clase anterior, los planes deben tener acciones, responsables, información de control, tiempos y recursos necesarios.

Explíqueles que los responsables de cada área trabajarán sobre sus actividades, atendiendo a una serie de preguntas orientadoras que se les brindarán. Así, podrán avanzar en la etapa de organización del proyecto, para ultimar con todos los preparativos para su ejecución.

Revise junto a los alumnos la página 29 de sus manuales, donde encontrarán las preguntas orientadoras para trabajar sobre los planes por área.



(COORDINADOR GENERAL

- ¿Tu proyecto a qué necesidad responde?
- ¿Cuáles son los factores que los llevarán al éxito?
- ¿Cuáles son las ventajas de que alumnos como ustedes desarrollen este proyecto?
¿Por qué es bueno además que sean jóvenes?



(COORDINADOR DE RECURSOS HUMANOS

- ¿Cuál es el perfil del equipo?
- ¿Tienen alguna política de Recursos Humanos?
- ¿Todos los integrantes tienen una función clara dentro del proyecto?
- ¿Necesitan sumar más voluntarios a su proyecto? ¿Cómo los convocarán?
- ¿Necesitan capacitar al equipo?
- ¿Cómo motivarán al equipo para desempeñar sus tareas?

SESIÓN 4 : TODOS SOMOS IMPORTANTES

(COORDINADOR DE BÚSQUEDA DE RECURSOS



- ¿Cuáles son los beneficios de apoyar a tu proyecto?
- ¿Qué recursos necesitan conseguir (dinero y /o materiales)?
- Listado de personas que pueden interesarse en apoyar tu proyecto.
- ¿Puedes ofrecer algo a cambio a quienes apoyen tu proyecto?
- ¿De qué manera pueden obtener los recursos que necesitan?

(COORDINADOR DE COMUNICACIÓN



- ¿De qué manera van a comunicar el proyecto?
- ¿Qué redes sociales puedes utilizar para difundir tus actividades?
¿Necesitas permisos para esto?
- ¿Tienes responsables y herramientas necesarias para poder obtener fotos y testimonios?
- ¿Existen canales de comunicación internos del equipo?

(COORDINADOR DE ADMINISTRACIÓN



- ¿Cuánto dinero necesitarán para llevar adelante el proyecto?
- ¿Quién/es serán los responsables de manejar el dinero a utilizar?
- ¿Tienes toda la información necesaria para realizar un presupuesto?
- ¿Conoces los costos del proyecto? ¿Tienes distintos proveedores?

(COORDINADOR DE OPERACIONES



- ¿Tienes los materiales necesarios para llevar adelante el proyecto?
- Tienes las herramientas y maquinarias necesarias para llevar adelante el proyecto?
 - ¿Cuál será la metodología utilizada para llevar adelante el proyecto?
 - ¿Cuáles son los tiempos necesarios para llevar adelante el proyecto?
- ¿Todas las actividades contemplan las medidas de higiene y seguridad necesarias?
 - ¿Quiénes serán los responsables de cada tarea?

SESIÓN 4: TODOS SOMOS IMPORTANTES

REPASO Y CIERRE (5 minutos)

Como en las sesiones anteriores, es momento de concluir la clase y reforzar los temas trabajados a lo largo del encuentro. Puede retomar la dinámica de cierre de las sesiones anteriores, invitando a los alumnos a escribir en sus cuadernos ¿Qué aprendí en este encuentro? ¿Qué fue lo que más me llamó la atención?, etc.

Refuerce la idea de la importancia de todos los roles dentro del equipo de trabajo, para cumplir con los objetivos propuestos.

Antes de despedirse de sus alumnos, recuérdelos que tienen que realizar la siguiente Actividad Extraescolar.

**TRABAJO
EXTRAESCOLAR**

Gestión y Organización

Pídale a sus alumnos que revisen las actividades correspondientes a cada área, y recauden durante la semana la información necesaria para poder avanzar con la organización del proyecto.

SESIÓN 5: SOMOS UN EQUIPO

OBJETIVO GENERAL

Valorar la importancia de todos los miembros del equipo para la consecución de los objetivos.

VALORES A DESARROLLAR

TRABAJO EN EQUIPO

MATERIALES

- Manual del Alumno
- 400 hojas A4, preferentemente borrador o papel de diario (no incluidas en el kit)
- Guía de Presentación de Proyecto
- Encuestas Parciales

ACTIVIDADES Y TIEMPOS

1. Introducción **(10 minutos)**
2. Construyendo Barquitos de Papel **(30 minutos)**
3. Trabajo por áreas **(25 minutos)**
4. Encuesta parcial **(5 minutos)**
4. Cierre y repaso **(10 minutos)**

ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

Revisión de planes de trabajo por área.

INTRODUCCIÓN (10 MINUTOS)

Salude a los alumnos y consúlteles qué recuerdan sobre la clase anterior. Puede escribir las ideas/conceptos que vayan mencionando en el pizarrón.

Pregúnteles si pudieron avanzar con sus investigaciones para avanzar con la organización del proyecto. Motíuelos para que continúen trabajando en equipo!

ACTIVIDAD 1: CONSTRUYENDO BARQUITOS DE PAPEL (30 MINUTOS)

Objetivo:

Que los alumnos comprendan la importancia del trabajo en equipo, la creatividad, la innovación y el liderazgo.

Desarrollo:

Hablamos varias veces de ser un EQUIPO, pero consúltele a sus alumnos: ¿saben realmente lo que es ser un equipo? ¿Qué características tienen?

A continuación, invite a los alumnos a realizar una dinámica para ponerse a prueba como equipo!

Construyendo Barquitos de Papel

1. Formar grupos de 5 integrantes, deberían ser miembros del equipo con el que están llevando adelante el proyecto. Es importante que todos los grupos tengan la misma cantidad de personas. Si algún alumno sobra en un grupo, puede cumplir la función de asistente, controlando a los grupos y analizando los resultados.
2. Preguntar a los alumnos si por lo menos un integrante de cada grupo sabe hacer barcos de papel. En caso de que no ocurra, un alumno puede explicarlo para toda la clase o grupo y así todos aprender.
3. **Primera consigna:** pida a los grupos que construyan la mayor cantidad de barcos de papel que puedan durante 3 minutos. Marque el comienzo y el final del tiempo, cuente y anote los resultados de los grupos en el pizarrón. Considere sólo los barcos “bien hechos” de cada grupo.
4. **Segunda consigna:** la consigna es igual a la anterior, pero otórgueles 3 minutos previos para organizarse como equipo. Marque los tiempos y anote en el pizarrón la producción. Pregunte a sus alumnos qué sucedió en esta segunda etapa y saquen conclusiones en conjunto. En teoría, deberían haber logrado más barquitos que en el primer momento. Estas mejoras se puede deber a: liderazgo, organización, experiencia, etc.
5. **Tercera Consigna:** plantee a los alumnos un objetivo alto de barquitos que deberán superar (por ejemplo 150). El desafío es que busquen la manera que en 3 minutos más, lleguen a hacer 150 barcos. Luego de finalizado el tiempo, cuenten y anoten en el pizarrón la producción. Probablemente lo alumnos no lleguen al objetivo y concluya diciendo que con Creatividad e Innovación se puede llegar mucho más allá de lo que uno espera, pero es algo que debe ejercitarse constantemente. Por ejemplo podrían plantear dibujar 150 barquitos en una hoja ó dibujar un solo barco y multiplicarlo por 150, etc.

6. Para finalizar, puede destacar al grupo que más barquitos hizo y premiarlos con algún obsequio.

Una vez terminada la dinámica, concluya con el concepto clave de esta actividad:

¿Qué es un equipo?: Es un conjunto de personas que tienen valores comunes y un fin común y trabajan mancomunadamente para lograrlo. Existen distintas formas de equipo: familia, pareja, compañeros de estudio o trabajo, centro de estudiantes, equipos deportivos, entre otros.

En los equipos existen líderes y seguidores. Debemos rodearnos de personas buenas y talentosas, gente que admiremos y apoyarnos mutuamente, avanzar para lograr los objetivos que nos proponemos.

La realidad es que muchas veces nos toca hacer equipo con personas que no podemos elegir, para esto debemos entender que todos tenemos fortalezas y debilidades, y que nos complementamos. La multiplicación de los talentos de las personas permite lograr mejores resultados.

Pregunte a los alumnos: ¿quién es mejor o más importante, el líder o el equipo? Explique que tanto el líder como las personas que lo acompañan son importantes. Muchas veces el líder es quien guía al equipo porque tiene las competencias para hacerlo, y son las otras personas las que lo demandan y le asignan el rol. El equipo, en conjunto, es lo más importante.

ACTIVIDAD 2: TRABAJO POR ÁREAS (25 MINUTOS)

Objetivo:

Que los alumnos finalicen con los preparativos para la ejecución del proyecto.

Desarrollo:

Pídale a sus alumnos que continúen trabajando en sus planes por área. Pueden volver a la página 32 de sus manuales, donde encontrarán las preguntas orientadoras para avanzar sobre los planes por área.

Cada grupo deberá realizar un repaso general de las actividades realizadas y aquellas que quedan pendientes por cumplir. Es recomendable que puedan realizar un CHECK LIST para no olvidar ningún detalle para el día de la ejecución del proyecto.

Importante: en caso de que existan desvíos considerables respecto de lo diseñado y planificado, es el momento para hacer los ajustes necesarios para

SESIÓN 5 : SOMOS UN EQUIPO

poder cumplir con el cronograma previsto o bien hacer una reprogramación general de la puesta en marcha del proyecto.

ACTIVIDAD 3: ENCUESTA PARCIAL (5 MINUTOS)

Objetivo:

Conocer las percepciones de los alumnos sobre los temas trabajados en el programa.

Desarrollo:

Consúltele a sus alumnos si recuerdan que, al comenzar el programa respondieron una encuesta. Díales que en esta oportunidad realizarán lo mismo, pero contando con todo lo aprendido hasta esta instancia del programa.

Entregue a cada alumno una Encuesta Parcial. Especifique el tiempo en que debe realizarse la actividad (5 minutos)

IMPORTANTE: recuerde entregar estas encuestas a su Coordinador al finalizar el programa, junto al resto del material.

REPASO Y CIERRE (10 minutos)

Como en las sesiones anteriores, es momento de realizar el cierre de la clase y repaso de los conceptos desarrollados durante el encuentro. Puede retomar la dinámica de cierre de las clases anteriores, invitando a los alumnos a escribir en sus cuadernos ¿Qué aprendí en este encuentro? ¿Qué fue lo que más me llamó la atención?, etc.

Retome las etapas del proyecto realizadas hasta esta instancia. Felicite a los jóvenes por los logros conseguidos hasta el momento, coménteles que la suma de los pequeños logros lleva a la consecución del objetivo final del proyecto. Finalice con una reflexión que motive a los alumnos a trabajar en equipo en la puesta en marcha del proyecto.

Antes de despedirse de sus alumnos, recuérdelos que si les han quedado algunas tareas pendientes para la ejecución del proyecto, deberán cumplimentarlas antes de la realización del mismo.

SESIÓN 6: EMPRENDEDORES EN ACCIÓN

OBJETIVO GENERAL

Implementar el proyecto o la actividad planificada.
4to Año: Proyecto Sociocomunitario / 5to Año: Proyecto Socio Ocupacional.

VALORES A DESARROLLAR

COMPROMISO / RESPONSABILIDAD

MATERIALES

- Manual del Alumno
- Materiales necesarios para la ejecución del proyecto.
- Guía de Presentación de Proyecto

ACTIVIDADES

Determinadas por los alumnos en el marco del proyecto diseñado.
Registro fotográfico/filmico de la implementación del proyecto.

ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR

Recolectar toda la información necesaria para el Informe de Medición de Resultados de la Clase 7.

Durante esta sesión, cada grupo llevará adelante el proyecto. Será su responsabilidad como docente acompañar a los jóvenes en la implementación del proyecto. Es probable que la ejecución del proyecto se realice en un contexto extra áulico, dependiendo de aquello sobre lo que los alumnos hayan decidido trabajar.

Pídale a sus alumnos que durante la jornada que decidan llevar adelante el proyecto, se reúnan y revisen sus planes de trabajo. Esta actividad previa es fundamental para repasar todos los detalles que crean convenientes de trabajar en grupo para poder realizar el proyecto y concretarlo.

Algunas actividades a desarrollar durante la implementación del proyecto:

- Registro de los momentos de ejecución del proyecto. Pueden hacerlo con fotos o videos, lo fundamental es que puedan mostrar el antes y el después de haber realizado el proyecto.

SESIÓN 6: EMPRENDEDORES EN ACCIÓN

- Control general de las actividades planificadas en el marco del proyecto.
- Realizar una devolución (escrita u oral) a las personas involucradas en el proyecto, tanto como beneficiarios directos como indirectos.

Es importante que los alumnos se manejen con autonomía y responsabilidad, para cumplir con los objetivos propuestos en el proyecto. Tenga presente que el proyecto se desarrolle en el marco de las normativas de seguridad e higiene que promueva la escuela.

REPASO Y CIERRE (10 MINUTOS)

Una vez finalizada la ejecución del proyecto, realice un breve momento de cierre de esta instancia. Felicite a sus alumnos por el esfuerzo realizado, y más allá de los resultados obtenidos, comente a los jóvenes que es muy importante haber llegado a esta instancia.

A diferencia de las clases anteriores, en este encuentro lo más importante es hacer un pequeño cierre con los sentimientos y opiniones de los alumnos acerca de los resultados obtenidos durante la implementación del proyecto. Propicie un intercambio de opiniones y experiencias entre los jóvenes. Es importante que usted mismo de su opinión de lo vivido durante la ejecución del proyecto.

En esta instancia, puede retomar dos valores fundamentales de todo emprendedor:

Compromiso: Es el valor que permite que una persona dé todo de sí misma para lograr sus objetivos.

Responsabilidad: Se considera una cualidad y un valor del ser humano. Se trata de una característica positiva de las personas que son capaces de comprometerse y actuar de forma correcta. Es una habilidad del ser humano para medir y reconocer las consecuencias de un episodio que se llevó a cabo con plena conciencia y libertad.

Antes de despedirse, recuérdelos a los alumnos que en el próximo encuentro realizarán la medición de los resultados de sus proyectos. Para ello, pídales que recolecten toda la información que crean que muestra la diferencia entre la situación inicial (antes) y la situación final (después), una vez ejecutado el proyecto.

Recuérdelos también a sus alumnos que además deberán entregarle completa al finalizar el programa la Guía de Presentación de Proyecto.

SESIÓN 7: EVALUANDO RESULTADOS

OBJETIVO GENERAL

Comprender la importancia de medir el impacto de nuestras intervenciones en la comunidad. Identificar logros, aprendizajes y dificultades a lo largo del programa.

VALORES A DESARROLLAR

ÉXITO

MATERIALES

- Manual del Alumno
- Encuesta Inicial y Encuesta Parcial
- Evaluación
- Certificados
- Cartas de Compromiso con el Proyecto (entregadas por los alumnos en la clase 4)
- Diarios, revistas (no incluidos en el kit)
- Afiche/cartulina por grupo (no incluidos en el kit)
- Guía de Presentación de Proyecto

ACTIVIDADES

1. Introducción **(5 minutos)**
2. Informe de Medición de Resultados **(25 minutos)**
3. Antes y Después **(30 minutos)**
4. Evaluación **(20 minutos)**
5. Celebrar los resultados

INTRODUCCIÓN (5 MINUTOS)

Comience este último encuentro felicitando a sus alumnos por el desempeño que tuvieron durante la ejecución de sus proyectos. Dígalos que es fruto del esfuerzo y del trabajo conjunto como equipo. Rescate los valores hasta el momento citados en cada encuentro:

- Emprender
- Creatividad / Proactividad
- Decisión / Progreso
- Autonomía / Integridad
- Trabajo en Equipo
- Compromiso / Responsabilidad

ACTIVIDAD 1: INFORME DE MEDICIÓN DE RESULTADOS (25 minutos)

Objetivo:

Que los alumnos realicen el informe de medición de resultados de su proyecto.

Desarrollo:

Cuéntele a sus alumnos que es el momento de repasar todas las acciones realizadas, y conocer y medir los resultados de nuestras acciones, no sólo a nivel externo (de la comunidad) sino también considerando los aspectos internos (del equipo de trabajo).

Puede trabajar también con el siguiente material para ampliar la explicación a sus alumnos:

LAS CARACTERÍSTICAS DE UNA MEDICIÓN EFICAZ

(Extraído y adaptado de: Métodos propuestos para la medición del impacto social - Comisión Europea

<http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=13401&langId=es>)

Para que la medición resulte eficaz debe resultar:

- **RELEVANTE:** relacionada con y originada en los resultados que mide.
- **ÚTIL:** en cuanto a que responda a las necesidades de las partes interesadas, internas y externas.
- **SENCILLA:** tanto en la forma de realizar la medición como en su presentación.
- **NATURAL:** que surja del flujo normal que conduce de la actividad al resultado.
- **PRECISA:** tanto en la forma en la que se extrae como en la que se presenta.
 - **ENTENDIDA Y ACEPTADA:** por todas las partes interesadas relevantes.
- **TRANSPARENTE Y BIEN EXPLICADA:** de tal forma que el método mediante el que se extrae y su relación con los servicios y resultados relacionados son claros.
- **BASADA EN INDICIOS:** para que pueda ser comprobada y validada, y sirva de base para un proceso de mejora continua.

Además, se pueden tomar como principios para una buena medición:

- Involucrar a las partes interesadas.
 - Comprender los cambios.
- Valorar los aspectos importantes (para las partes interesadas).
- Incluir únicamente aspectos materiales (que resulten relevantes para la visión de las partes interesadas).
- No hacer atribuciones excesivas.

SESIÓN 7: EVALUANDO RESULTADOS

- Ser transparente (explicar con claridad cómo se ha llegado a la conclusión y evitar incertidumbres en los indicios o suposiciones).
 - Verificar los resultados.

También, para poder ofrecer una visión completa y útil del impacto, es fundamental que la medición abarque:

- El impacto social tanto sobre las comunidades como sobre los individuos.
- El impacto social a largo plazo y no únicamente el logrado a corto plazo.
- La amplitud o el alcance del impacto social en términos de cobertura geográfica y profundidad, la intensidad o amplitud del impacto en una zona de pequeño tamaño, en concreto en lo referente a la cobertura brindada a grupos concretos de población (por ejemplo, desfavorecidos, vulnerables, en riesgo, etc.).
- El impacto social directo de manera independiente del indirecto y dejando claro cómo este último se produce.

A partir de su explicación, cuénteles a sus alumnos que deberán elaborar un breve informe de Medición de Resultados, en el que expliquen:

- Breve resumen del proyecto (Qué, cómo, cuándo, dónde)
- ¿Quiénes y cuántos se beneficiaron con nuestro proyecto? ¿Cómo pueden demostrarlo?
 - Situación inicial (Antes) y Situación Final (Después).
 - Resultados esperados a largo plazo
 - Recuperar fotos, videos, encuestas, entrevistas, testimonios, etc.
- Como equipo: ¿lograron sus objetivos? Si tuvieran la oportunidad de repetir el proyecto, ¿qué mejorarían? ¿Cómo se sintieron después de haber llevado a cabo el proyecto?
 - Balance general de la experiencia

El Informe de Medición de Resultados deberá tener una extensión de 2 páginas, y podrán redactarlo durante la clase. Recuérdeles a sus alumnos que además deberán entregarle completa la Guía de Presentación de Proyecto.

Puede concluir esta actividad, haciendo referencia al valor del Éxito:

Éxito: Efecto o consecuencia acertada de una acción o un emprendimiento o bien, alcanzar objetivos o metas en el orden espiritual, intelectual y/o material.

SESIÓN 7: EVALUANDO RESULTADOS

Amplíe esta definición con una reflexión sobre el éxito y su relación con el fracaso:

Éxito no es sinónimo de dinero, fama o riqueza. Es decir, una persona que tiene dinero puede ser exitosa pero porque alcanzó sus objetivos, que si fueron tener dinero, pues entonces fue conseguido. Pero de repente el objetivo de esa persona no es tener dinero sino ser el mejor atleta y no lo es, entonces no es exitoso.

Por otro lado, el fracaso puede definirse como la frustración cuando se malogra o se obtiene un resultado adverso, en relación a un proyecto o una pretensión.⁷

No obstante, nadie es completamente exitoso o completamente fracasado, no es blanco o negro. El fracaso no es una condición de vida, es una situación momentánea que puede y debe ser superada. El fracaso es visto por el emprendedor como una oportunidad de aprendizaje, como el camino que hay que evitar o transitar para alcanzar una meta particular.

Video sugerido - El Camino del Éxito:

<https://www.youtube.com/watch?v=CfEOwQnd-OM&t=5s>

ACTIVIDAD 2: ANTES Y DESPUÉS (30 minutos)

Objetivo:

Que los alumnos plasmen el informe de medición de resultados en un formato gráfico.

Desarrollo:

Dígale a sus alumnos que habiendo realizado el informe de Medición de Resultados, ahora se encargarán de plasmarlo en un Póster (afiche, cartulina, etc) que permita difundir en la escuela las acciones realizadas en el marco del proyecto. El póster mostrará el Antes y el Después, señalando el impacto en la comunidad y en el equipo de trabajo.

Pueden utilizar todo tipo de recursos (diario, revistas, fotos, etc) para el armado del poster. Una vez terminado, seleccionen un espacio en la escuela donde puedan colocarlo a fin de que toda la comunidad educativa pueda conocer el trabajo realizado.

⁷ Diccionario de la Real Academia Española: <http://dle.rae.es/?id=ILxbAAO>

ACTIVIDAD 3: EVALUACIÓN (20 MINUTOS)

Como a lo largo del programa se plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa (conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización) se relaciona con la nueva información, sugerimos una metodología de evaluación que implique realizar por un lado, un mapa conceptual donde el estudiante debe relacionar los conceptos trabajados en el programa, y por otro responder unas preguntas a desarrollar.

El mapa conceptual es sinónimo de creatividad, es la forma del cerebro pensante para organizar la información, ya que permite la producción y asociación de ideas en una estructura creciente y ordenada. Asimismo, amplía los horizontes de percepción favoreciendo atención y desarrollando la capacidad de comprender.

Como podrá observar en la Evaluación que se les entrega a los alumnos, se sugieren los siguientes pasos para realizar un mapa conceptual como referencia:

A tener en cuenta!

Los mapas conceptuales proporcionan un resumen esquemático, claro y ordenado de lo que se ha estudiado.

Para su elaboración debes seguir los siguientes pasos:

- a) Recupera las ideas principales del programa.
- b) Selecciona un número pequeño de conceptos o ideas.
- c) Los conceptos se encierran en un recuadro o en una elipse para verlos mejor.
- d) Coloca los conceptos por orden de importancia; los más importantes en la parte superior, y los menos importantes en la parte inferior.
- e) Une los conceptos mediante líneas y relaciónalos mediante palabras que sirvan de enlace.
- f) Una vez terminado, conviene repetir el mapa para mejorar su claridad y establecer nuevos enlaces o relaciones.

Por otro lado, los alumnos cuentan con tres preguntas a desarrollar, donde se espera que relacionen la cuestión conceptual y de contenidos del programa con su propia experiencia a lo largo del mismo.

Sugerencias: Puede tomar la evaluación en esta clase o en un módulo alternativo, si cuenta con disponibilidad. Es fundamental que todos los alumnos realicen la evaluación para obtener el certificado de participación en el programa.

Una vez que los alumnos hayan realizado las evaluaciones, se sugiere guiar una discusión con el grupo acerca de las respuestas, a fin de visualizar la opinión

SESIÓN 7: EVALUANDO RESULTADOS

del total de alumnos en conjunto. Realice una puesta en común de esta actividad, para relacionar lo que los alumnos respondieron en esta instancia con la Encuesta Inicial y Parcial.

Es importante destacar que el material que se genera en las evaluaciones no quede únicamente a disposición del docente si no que los mismos alumnos puedan reconstruir los conceptos de manera grupal. Puede incluso devolver a cada estudiante su Encuesta Inicial y Parcial, para analizarlas junto con la Evaluación.

El fin último de lo trabajado en el programa es el capital cultural que se genera en los alumnos.

Para terminar se le solicitará a usted que como Docente que realice un INFORME FINAL retomando lo trabajado en esta última instancia junto a lo plasmado por los alumnos en las encuestas (Inicial, parcial).

INFORME “VALORES PARA EMPRENDER”

Recuerde que habiendo recibido la capacitación preparatoria para el programa educativo VALORES PARA EMPRENDER, y luego implementado el programa en las aulas con sus alumnos, deberá presentar un INFORME FINAL que será utilizado como herramienta de aprobación de la capacitación, recibida y condición excluyente para recibir el certificado de participación y/o de puntaje docente.

El informe final debe ser de 1 (una) hoja A4 con letra Arial 12, que contenga entre 500 y 700 palabras, y que demuestre el impacto que el programa ha generado en los alumnos participantes.

Se deberán consignar sus datos personales: nombre y apellido, fecha de nacimiento, DNI, teléfono, domicilio y e-mail, Escuela a la que pertenecen y curso con el que trabajaron.

El Informe Final, deberá ser entregado por correo electrónico a su Coordinador en la fecha establecida.

IMPORTANTE: Para obtener el Puntaje Docente correspondiente, será necesario presentar toda la documentación anteriormente mencionada, así como también aprobar el Examen Final, luego del dictado del programa.

SESIÓN 7: EVALUANDO RESULTADOS

CELEBRAR LOS RESULTADOS

Puede realizar esta instancia en otro momento, habiendo finalizado la clase. Será el momento de festejar los logros obtenidos y celebrar como emprendedores los sueños convertidos en realidad. Concluya el programa haciendo la siguiente pregunta:

¿Por qué creen que hoy ustedes se reciben de emprendedores?

Comente cuál ha sido su experiencia durante las clases y los aprendizajes que ha atravesado. Realice una conclusión final de los resultados obtenidos por los alumnos a lo largo de las clases. Haga entrega de los certificados a sus alumnos, en conjunto con sus Cartas de Compromiso del Proyecto. Agradézcales la participación, el interés y el compromiso durante el transcurso del programa. Felicítelos e invítelos a celebrar los resultados después de tanto trabajo!

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

NOMBRE
DEL PROYECTO

DATOS DEL
EQUIPO

ESCUELA

DIVISIÓN

NOMBRE, DNI, CELULAR, EMAIL DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO

DOCENTE A CARGO



DIAGNÓSTICO



PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO
(explicar brevemente lo realizado)



PÚBLICOS INVOLUCRADOS (ya sean los beneficiarios directos, como los públicos que nos ayudarán a ejecutarlo):

OBJETIVOS (generales y específicos):



METAS (desataquen tres cuantificables):

PLANIFICACIÓN POR ÁREAS (hagan un resumen de todo lo que plantearon para ejecutar el proyecto, en sus distintas áreas. Acciones, responsables, información de control, tiempos y recursos necesarios):



PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Coord. General	Busqueda de Recursos
Recursos Humanos	Administración
Operaciones	Comunicación



Detallen en este cuadro la mejora/cambio que se produjo luego de la implementación el proyecto (pueden escribirlo, fotografiarlo, etc.):

Antes	Después



RESULTADOS ALCANZADOS (recolectados a través de la medición de resultados):





PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

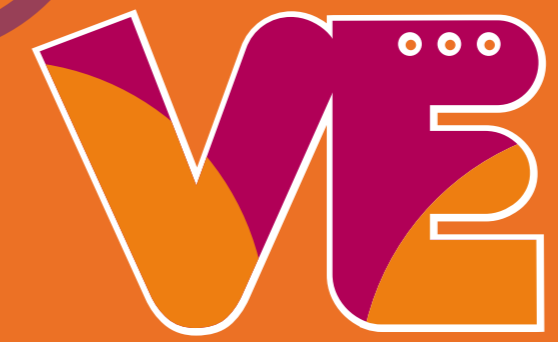
RESULTADOS ESPERADOS A LARGO PLAZO (sustentabilidad):

BALANCE GENERAL DE LA EXPERIENCIA (a cargo de todo el equipo):

VALORES PUESTOS EN PRÁCTICA EN EL EJERCICIO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO:



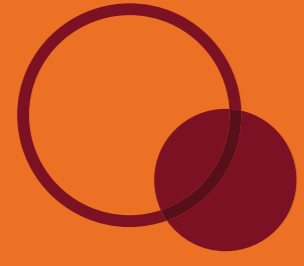
Ministerio de EDUCACIÓN



VALORES PARA EMPRENDER



MANUAL DEL ALUMNO



Ministerio de EDUCACIÓN





VALORES
PARA
EMPREENDER



NOMBRE:

ESCUELA:

AÑO Y DIVISIÓN:





VALORES PARA EMPRENDER

Manual del Alumno 1ª Edición

Programa educativo basado en conceptos y dinámicas de Junior Achievement Córdoba, solicitado por el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba y con la asistencia técnica y financiera del Consejo Federal de Inversiones.

Producción de Contenidos a cargo de Natalia Asselle y Ramiro Novak, con la colaboración de Sabrina Días Pira. Diseño Gráfico a cargo de Guillermina Radici.

Año 2017 No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro en cualquier forma o por cualquier medio sea electrónico mecánico mediante fotocopia, digitalización u otros métodos, sin el consentimiento previo del Consejo Federal de Inversiones.



El Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, Junior Achievement Córdoba, y el Consejo Federal de Inversiones (CFI), como fruto de un trabajo conjunto desarrollan el programa “Valores para Emprender” con el fin de fortalecer la actitud emprendedora de nuestros jóvenes estudiantes que además ya se trabaja en espacios curriculares específicos.

Creemos fuertemente en la juventud, en vos, y por eso hoy comenzamos este recorrido en el trayecto educativo de tu vida, junto a tu profe y tus compañeros.

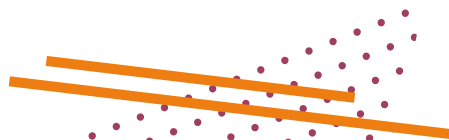
Nuestro fin es abrirte puertas, brindarte más y nuevas herramientas, más oportunidades. Tenderte puentes que te acerquen a cumplir tus objetivos, tus sueños. Ayudándote, orientándote en el camino que elijas para desarrollarte como persona, como ciudadano, como profesional, como trabajador de la sociedad que entre todos construimos a diario.

Sólo nos resta decirte que aproveches todos los momentos, sesiones, actividades, juegos, charlas, discusiones, experiencias que surjan en este programa, y que este manual te ofrece.

Anímate
Decide por ti mismo
Busca
Pregúntate
Sé curioso
Valórate
Sé respetuoso
Mantente activo

Piensa que tienes en tus manos la oportunidad más linda que una persona puede tener... LA VIDA!

A aprovecharla!!!



¡BIENVENIDOS!

PRESENTACIÓN

Gracias a la iniciativa conjunta de Junior Achievement Córdoba, el Consejo Federal de Inversiones y el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, presentamos la primera edición del programa Valores para Emprender, con el objetivo de promover las herramientas y los valores para el desarrollo de emprendedores sociales, ciudadanos comprometidos consigo mismos y con el entorno en el que están insertos.

¿QUIÉNES SOMOS?

JUNIOR ACHIEVEMENT CÓRDOBA

JA Córdoba es una organización sin fines de lucro, cuya misión es inspirar y preparar a los jóvenes para el éxito, promoviendo el espíritu emprendedor, valores, habilidades y educación económica.

Es la fundación internacional de mayor expansión. Dicta programas educativos gratuitos de corta duración en niveles primarios y secundarios de instituciones educativas. Actualmente, los programas son dictados en más de 120 países. En Argentina se comenzó a difundir su misión, y rápidamente se concretó la apertura de nuevas sedes en el país. Ellas son: Córdoba, Santa Fe, Mendoza, Tucumán, Salta y Jujuy.

En Córdoba, Junior Achievement funda su sede en 1994. Desde entonces cada año se trabaja en más de 250 escuelas de gestión pública y privada de toda la Provincia, y su impacto educativo beneficia a más de 16.000 niños y jóvenes por año. Estos logros son posibles gracias al auspicio de más de 150 empresas que apoyan la tarea educativa de la Fundación, permitiendo que escuelas y alumnos reciban los programas en forma gratuita.

¿CÓMO LO HACEMOS?

Junior Achievement dicta sus programas de manera gratuita en instituciones educativas de gestión pública y privada. Empresas del sector privado, fundaciones y particulares comprometidos con la educación, apoyan económicamente el dictado de los mismos al tiempo que colaboran para lograr mejoras en la calidad e implementación y ofrecen el tiempo de su personal para que los dicten en forma voluntaria.

Los programas educativos están dictados en su mayoría por voluntarios. Estos voluntarios enriquecen los programas agregando a los contenidos de los mismos, su propia experiencia. Ellos representan el modelo de actitud que se quiere inculcar y son los principales transmisores de la misión de Junior Achievement.

Así, alcanzamos nuestras metas gracias a que las escuelas, las empresas y los voluntarios trabajan alineadamente como engranajes, apoyando la tarea educativa de la Fundación para maximizar el impacto de nuestras acciones en los niños y jóvenes.

Para asegurar la transparencia de los fondos que se utilizan, JA Córdoba es auditada por Deloitte y además cuenta con la certificación ISO 9001:2008 que asegura el uso eficiente de recursos, la mejora continua y la satisfacción de todos los públicos de interés.

NUESTROS VALORES

- Creemos en el potencial sin límites de los jóvenes.
- Creemos que el bienestar se crea y está al alcance de todos.
- Compartimos la pasión de los jóvenes por la excelencia, respetamos su talento y creatividad, celebramos su honestidad e integridad, fomentamos su deseo de colaboración, y creamos oportunidades para un aprendizaje de calidad con el método de “aprender haciendo”.
- Creemos en la capacidad transformadora de los individuos para construir una sociedad próspera, inclusiva y sustentable.

PRESENTACIÓN DEL PROGRAMA VALORES PARA EMPRENDER

OBJETIVOS DEL PROGRAMA

El programa Valores para Emprender tiene como finalidad sensibilizar a los jóvenes sobre la importancia de desarrollar una actitud de vida emprendedora, que les permita comprometerse con su comunidad, siendo capaces de generar los cambios necesarios para llegar a una sociedad más inclusiva y equitativa para todos. A través del programa, podrás:

ALUMNOS DE 4TO AÑO

- Identificar los atributos y valores de los emprendedores.
- Asociar los valores que se vinculan al desempeño de acciones cotidianas.
 - Identificar necesidades y demandas de su entorno.
 - Generar una actitud proactiva de compromiso social.
- Diseñar, gestionar y evaluar un proyecto de intervención sociocomunitaria.

ALUMNOS DE 5TO AÑO

- Identificar los atributos y valores de los emprendedores.
- Asociar los valores que se vinculan al desempeño de acciones cotidianas.
 - Descubrir sus habilidades e intereses personales.
- Explorar sus horizontes vocacionales y socio ocupacionales.
- Diseñar, gestionar y evaluar un proyecto socio ocupacional.

ESQUEMA GENERAL DE CONTENIDOS

En este programa llevaremos adelante los siguientes pasos:



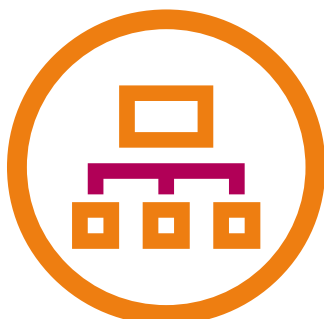
1. DIAGNÓSTICO



2. GESTACIÓN
DE LA IDEA



3. PLANIFICACIÓN



4. ORGANIZACIÓN



5. EJECUCIÓN



6. EVALUACIÓN



7. CELEBRACIÓN DE
LOS RESULTADOS

Sesión	Nombre	Objetivo	Actividades	Valores
1	Ser Emprendedor	Concientizar a los jóvenes sobre la importancia de ser emprendedor en todos los ámbitos de la vida.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del programa • Encuesta Inicial • Tarjeta Descubre el Emprendedor • ¿Cómo comenzar a emprender? <ul style="list-style-type: none"> • FODA de la Comunidad (4to) / FODA Personal (5to) • Act. Extraescolar: ¿Qué ves cuando me ves? 	Emprender
2	De las ideas a la acción	Transmitir a los jóvenes la importancia de pasar de las ideas a la acción para convertirse en emprendedores, teniendo en cuenta los valores que nos mueven y el entorno que nos rodea.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Valor: Creatividad / Proactividad • Diagnóstico • Propuestas • Elección de proyecto • Act. Extraescolar: Investigar el tema 	Creatividad / Proactividad
3	Emprendiendo	Concientizar a los jóvenes sobre la importancia de la planificación para completar el proyecto o actividad pensada.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción - Valor: Decisión / Progreso • Sustentabilidad • Proyectando paso a paso <ul style="list-style-type: none"> • Planificación • Act. Extraescolar: El primer paso del compromiso 	Decisión / Progreso
4	Todos somos importantes	Plantear a los jóvenes la importancia de la definición de perfiles para cumplir distintos roles dentro de un equipo de trabajo.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción - Valor: Autonomía / Integridad <ul style="list-style-type: none"> • Roles • Postulación • Organigrama • Trabajo por áreas • Act. Extraescolar: Gestión y Organización. 	Autonomía / Integridad

CRONOGRAMA DE SESIONES

Sesión	Nombre	Objetivo	Actividades	Valores
5	Somos un equipo	Valorar la importancia de todos los miembros del equipo para la consecución de los objetivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Valor: Trabajo en equipo • Construyendo Barquitos de Papel • Trabajo por áreas • Encuesta parcial 	Trabajo en equipo
6	Emprendedores en acción	Implementar el proyecto o la actividad planificada. 4to Año: Proyecto Sociocomunitario 5to Año: Proyecto Socio Ocupacional.	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución del proyecto (actividad extra áulica). 	Compromiso / Responsabilidad
7	Evaluando resultados	Comprender la importancia de medir el impacto de nuestras intervenciones en la comunidad. Identificar logros, aprendizajes y dificultades a lo largo del programa.	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción • Valor: Éxito • Informe de Medición de Impacto (interno y externo) • Póster (Antes y Después) • Evaluación y Entrega de Certificados 	Éxito

Presentación	3
Presentación del Programa Valores Para Emprender	4
Esquema General de Contenidos	7
Cronograma de Sesiones	8
Sesión 1 “Ser Emprendedor”	11
Sesión 2 “De las Ideas a la Acción”	16
Sesión 3 “Emprendiendo”	20
Sesión 4 “Todos Somos Importantes”	26
Sesión 5 “Somos un Equipo”	37
Sesión 6 “Emprendedores en Acción”	39
Sesión 7 “Evaluando Resultados”	40
Presentación del Proyecto	43

SESIÓN 1: SER EMPRENDEDOR

EN ESTA SESIÓN

Esperamos que descubras sobre la importancia de ser emprendedor en todos los ámbitos de la vida.

VALORES A DESARROLLAR

EMPRENDEDOR

ACTIVIDAD 1 : ENCUESTA INICIAL

Esperamos que tomes unos minutos para responder la encuesta inicial del Programa Valores para Emprender. Esto sirve para saber lo que vos y tus compañeros piensan antes de comenzar a trabajar. Esta encuesta NO tiene calificación.

En la mitad del programa realizaremos la misma encuesta para conocer el impacto del programa sobre tus conocimientos y experiencias generadas durante el programa. Los datos que solicitamos sirven para cruzar una encuesta por otra y para saber qué alumnos en qué años recibieron los distintos programas.

A JUGAR.... "DESCUBRE EL EMPRENDEDOR"

Para el juego "Descubre El Emprendedor", estos conceptos pueden ayudarte a definir quiénes son emprendedores.

Las **características** de las personas son sus atributos o cualidades, lo que los diferencia del resto. Todo aquello que los hace únicos, por ejemplo: ser perseverante.

Los **valores** son ideales y creencias importantes que guían la vida de las personas, que todos consideramos valiosos. Esto quiere decir que los valores son principios positivos que las personas tienen y que son socialmente aceptados, como la honestidad o la solidaridad.

ENTONCES ¿QUÉ ES SER EMPRENDEDOR?

¿POR QUÉ TE PARECE QUE HAY QUE EMPRENDER?

¿CÓMO COMENZAR A EMPRENDER?

A través de este programa, vos y tus compañeros emprenderán proyectos que promuevan y efectivicen tu protagonismo y la participación social y ciudadana. A través de este formato esperamos que vos y tus compañeros participen de todas las etapas de diseño y gestión de un proyecto:

DIAGNÓSTICO, GESTACIÓN DE LA IDEA, PLANEAMIENTO, ORGANIZACIÓN, EJECUCIÓN, EVALUACIÓN Y CELEBRACIÓN DE LOS RESULTADOS.

A partir de hoy, vos y tus compañeros serán los responsables del desarrollo de acciones concretas orientadas según tu año escolar.

• 4to Año: Proyecto de Intervención Sociocomunitario.

Son aquellos que promueven y efectivizan el protagonismo y la participación social y ciudadana. Deberán llevar adelante una acción social concreta orientada a colaborar en la solución de alguna problemática de su Comunidad, Barrio, Escuela.

SESIÓN 1: SER EMPRENDEDOR

- **5to Año: Proyecto de Horizontes Vocacionales y Socio Ocupacionales.**

Son aquellos que pretenden contribuir con los jóvenes en su etapa de elaboración de proyecto personal de vida, colaborando en tus definiciones para tus trayectorias presentes y futuras orientando tu inclusión social, educativa y/o laboral.

Deberás llevar adelante una acción concreta orientada a ayudarte a vos y a tus compañeros a conocer sobre sus posibilidades futuras. El mismo proyecto puede beneficiar también a más alumnos de tu escuela o del contexto cercano que lo necesiten

CONSTRUYAMOS NUESTRO FODA

Para comenzar a trabajar sobre tu proyecto será necesario primero evaluar cuál es la situación actual de tu barrio, escuela o tuya personal, para así determinar hacia dónde ir. Una herramienta que puede servirte es un Análisis FODA.

El mismo te ayudará a conocer las Fortalezas, Debilidades, Oportunidades y Amenazas con las que se cuenta.

- **Para 4° año:** el enfoque del FODA podrá ser sobre la Comunidad, el Barrio o la Escuela. Es necesario que junto a todo tu curso acuerden sobre cuál hacerlo.

- **Para 5° año:** el enfoque del FODA vas a ser vos mismo. Deberás contemplar tus intereses, habilidades y horizontes sociolaborales con las que contás, como así también la oferta académica y ocupacional que te rodea.

FODA

FORTALEZAS

Factores positivos con los que se cuenta.

OPORTUNIDADES

Aspectos positivos, favorables del entorno que podemos aprovechar para alcanzar los objetivos.

DEBILIDADES

Factores negativos internos.
Aspectos que pueden mejorarse.

AMENAZAS

Aspectos negativos del entorno que podrían obstaculizar el logro de los objetivos.

CONSEJO! Las Fortalezas y Debilidades corresponden a aspectos INTERNOS, es decir que son variables que pueden controlarse o modificarse. En cambio, las Oportunidades y Amenazas refieren a aspectos EXTERNOS, que dependen del entorno y, aunque que no podemos controlarlas, sí podemos tenerlas en cuenta para minimizar sus efectos o maximizar sus beneficios.

REPASO Y CIERRE - (VENTO: EL VUELO DEL HALCÓN

Un día a un rey le obsequiaron dos pequeños y gallardos halcones los cuales fueron entregados al maestro de cetrería para que los entrenara. Luego de algunos meses, el maestro le informó a su Rey que uno de los halcones estaba listo para echar vuelo, pero que al otro no sabía qué le pasaba: no se había movido de la rama donde lo dejaron desde el momento que llegó.

Entonces, muy preocupado, el rey mandó llamar a todos los sanadores y curanderos del reino para que vieran al halcón, pero nadie pudo lograr que el ave alzara vuelo.

Al día siguiente, por la ventana, el monarca observó que el ave continuaba aún inmóvil. Entonces, decidió ofrecer una recompensa a la persona del pueblo que hiciera volar al ave.

A la mañana siguiente, muy emocionado vio que el halcón volaba ágilmente por los jardines.

El rey le dijo a su corte, "Tráiganme al autor de ese milagro". Su corte rápidamente le presentó a un campesino.

El monarca le preguntó:

- ¿Cómo hiciste para que el halcón volara? ¿Eres mago?

Intimidado el campesino le dijo al rey:

- Fue muy fácil; solamente corte la rama, y el halcón voló al darse cuenta que tenía alas.

ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR: ¿QUÉ VES CUANDO ME VES?

Formando grupos de hasta 5 integrantes, realicen un video considerando los aspectos que analizaron en el FODA. Realizarás el video con tu grupo, siguiendo la consigna de acuerdo al año escolar en el que te encuentres:

- **Alumnos de 4to año:** Comunidad/Barrio/Escuela
- **Alumnos de 5to año:** Personal / Horizontes Vocacionales y Socio Ocupacionales

PAUTAS PARA EL ARMADO DEL VIDEO:

- Máximo de duración 1.30 minutos.
- Pueden grabar el video con cámaras de uso doméstico, celulares, tablets, etc.
- Cada uno de los integrantes del equipo debe tener una responsabilidad asignada.
- El video puede contar con la actuación de otras personas extras al equipo.
- Debe contener un mensaje claro y coherente de acuerdo a lo analizado en el FODA.
- Pueden utilizar las siguientes estrategias para recolectar información e incorporar en el video: entrevistas con distintas personas / fotografías / hacer un relevamiento material de la situación / buscar información o datos estadísticos / etc.
- Llevar para la próxima clase el video en un CD o Pen Drive. De esta manera, podrán proyectarlo para compartirlo con todo el curso!

SESIÓN 2: DE LAS IDEAS A LA ACCIÓN

EN ESTA SESIÓN

Esperamos que descubras sobre la importancia de pasar de las ideas a la acción para convertirte en emprendedor, teniendo en cuenta los valores que te mueven y el entorno que te rodea.

VALORES A DESARROLLAR

CREATIVIDAD Y
PROACTIVIDAD

Creatividad: Es encontrar o inventar soluciones originales para modificar el mundo. Es la capacidad de creación de elementos nuevos y dinámicos o de solución de problemas, en entornos en donde los recursos o instrumentos son escasos y limitados, y en donde se debe usar el potencial para llegar a soluciones adecuadas.

Proactividad: Actitud en la que asumimos la responsabilidad de hacer que las cosas sucedan; es decidir en cada momento lo que queremos hacer y cómo lo vamos a hacer. Implica tener una conducta activa que reacciona ante la adversidad y no permanece indiferente.

DIAGNÓSTICO



Es una instancia fundamental para diseñar y planificar un proyecto. Es el “reconocimiento del terreno” donde se va a trabajar. Todo el proceso que comienza con ese interés o motivación y termina con la identificación de un problema, sus causas y posibles caminos a seguir para resolverlo, es el diagnóstico”¹

A través del diagnóstico:

- Describimos el contexto (donde se realizará el proyecto)
- Detectamos necesidades
- Delimitamos un problema/situación que es factible que solucionemos



(CREATIVIDAD EN ACCIÓN



Deberán conformar equipos de 10 a 15 personas y comenzar a trabajar sobre la idea de su proyecto. Para esto podrán utilizar la técnica de Brainstorming o Lluvia de Ideas.

Esta es una técnica grupal para la generación de ideas. Tu docente será el facilitador/coordinador del proceso y deberá contar con el apoyo de un alumno cuya función será de secretario, para apuntar todas las ideas que vayan surgiendo.

Tu grupo de trabajo conformado podrá realizar el proceso, para así generar ideas para su proyecto.

ETAPAS DEL PROCESO

1º Calentamiento: Ejercitación del grupo para un mejor funcionamiento colectivo. Ejemplo: decir objetos que se puedan hacer con elementos reciclables, nombrar todas las cosas blandas que se les ocurran, etc.

2º Generación de ideas: Se establece un número de ideas como objetivo al que queremos llegar. Se marca el tiempo durante el que vamos a trabajar. Los participantes deberán decir todo aquello que se les ocurra de acuerdo al problema planteado, respetando cuatro reglas fundamentales (puede escribirlas en el pizarrón para no olvidarlas durante la actividad):

- Toda crítica está prohibida
- Toda idea es bienvenida
- Proponer tantas ideas como sea posible
- El desarrollo y asociación de las ideas es deseable

3º Trabajo con las ideas: Las ideas existentes pueden mejorarse mediante la aplicación de una lista de control; también se pueden agregar otras ideas.

Se recomienda el empleo de preguntas como las que siguen:

- ¿Se puede...
¿Aplicar de otro modo? • ¿Modificar? • ¿Ampliar? • ¿Reducir? • ¿Sustituir?
• ¿Reorganizar? • ¿Invertir? • ¿Combinar?

SESIÓN 2: DE LAS IDEAS A LA ACCIÓN

4º Evaluación: tras la generación de ideas, el grupo establece los criterios con los cuales va a evaluarlas. Ejemplos: grado de factibilidad, grado de extensión de la idea, posibilidades de ejecución, recursos necesarios, relación con el diagnóstico, etc.

Una vez aplicada la técnica deberán preseleccionar al menos 2 ideas posibles a desarrollar con tu grupo.

IDEAS PRESELECCIONADAS

ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR: INVESTIGAR EL TEMA

Reunidos en sus grupos de trabajo, indaguen en las temáticas de proyecto preseleccionadas. Es conveniente realizar una búsqueda para conocer qué otras acciones relacionadas se han realizado. Podrán:

- Buscar artículos de diario/revistas sobre proyectos afines.
- Realizar entrevistas a expertos.
- Encontrar información en internet acerca de otros proyectos similares.

SESIÓN 3: EMPRENDIENDO

EN ESTA SESIÓN

Esperamos que descubras sobre la importancia de la planificación para completar el proyecto o actividad pensada.

VALORES A DESARROLLAR

DECISIÓN Y PROGRESO

VALORES

En esta clase trabajarás principalmente sobre los siguientes valores:

Decisión: Es una determinación o resolución que se toma sobre una determinada cosa. Por lo general la decisión supone un comienzo o poner fin a una situación; es decir, impone un cambio de estado.

Progreso: El progreso puede entenderse como la capacidad de ser productivos en pos de una mejor calidad de vida para sí mismo y quienes rodean a la persona en cuestión.

SEIS SOMBREROS PARA PENSAR

Es una técnica creada por Edward De Bono. El autor nos propone un método que nos permite pensar de manera más eficaz. Los seis sombreros representan seis maneras de pensar y deben ser considerados como direcciones de pensamiento más que como etiquetas para el pensamiento.

El método es sencillo: hay seis sombreros imaginarios que cada uno de los participantes puede ponerse y quitarse para indicar el tipo de pensamiento que está utilizando, teniendo siempre en cuenta que la acción de ponerse y quitarse el sombrero es esencial. Cuando la técnica es empleada en grupo los participantes deben utilizar el mismo sombrero al mismo tiempo.

Los seis estilos de pensamiento representados por cada sombrero son:

1. SOMBRERO BLANCO:

Con este pensamiento debemos centrarnos en los datos disponibles. Ver la información que tenemos y aprender de ella.

2. SOMBRERO ROJO:

Con él observamos los problemas utilizando la intuición, los sentimientos y las emociones. El participante expone sus sentimientos sin tener que justificarlos.

3. SOMBRERO NEGRO:

Haciendo uso de este sombrero pondremos en marcha el pensamiento del juicio y la cautela, poniendo de manifiesto los aspectos negativos del tema tratado.

4. SOMBRERO AMARILLO:

Con este sombrero pensaremos positivamente, nos ayudará a ver por qué algo va a funcionar y por qué ofrecerá beneficios.

5. SOMBRERO VERDE:

Este es el sombrero de la creatividad. Algunas de las técnicas existentes para desarrollar la creatividad pueden ser utilizadas en este momento.

6. SOMBRERO AZUL:

Es el sombrero del control y la gestión del proceso del pensamiento. Con él se resume lo que se ha dicho y se llega a las conclusiones.

Esta técnica puede ser utilizada individualmente o en grupo y el orden de colocación de los sombreros puede ser diferente al expuesto.

SUSTENTABILIDAD

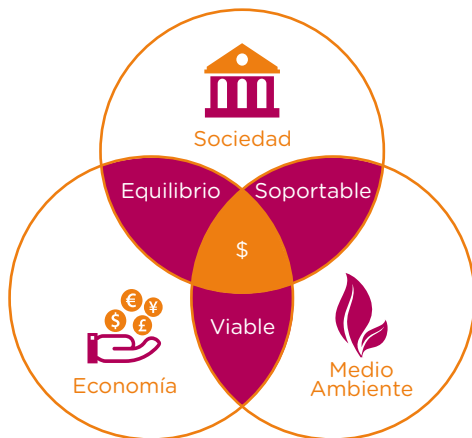
¿Alguna vez escuchaste hablar de la sustentabilidad? ¿Sabes qué significa? Se trata de un término que comenzó a escucharse hace algún tiempo, a partir de un cambio en la forma de pensar el desarrollo de los negocios a nivel mundial. Sin embargo, es un concepto que va más allá del mundo de los negocios y es un tema que nos compete a todos.

En el documento “Nuestro futuro común”, publicado por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en el año 1987, se define a la sustentabilidad o al desarrollo sustentable como la capacidad de “satisfacer las necesidades de las generaciones presentes sin comprometer las posibilidades de las generaciones futuras para atender sus propias necesidades”.

Desde esta definición, expuesta hace ya más de 30 años, la percepción de la sustentabilidad se ha transformado, desde una visión centrada en el deterioro del medio ambiente, ha virado hacia una definición más integral, que incluye muchos otros aspectos vinculados con la calidad de vida del ser humano.

Actualmente, para poder determinar si algo es sustentable, se deben tener en cuenta tres capitales:

- Económico (por ejemplo, la generación de puestos de trabajo, el desarrollo de proveedores locales, promoción de consumidores responsables, ética y transparencia en las finanzas, etc.).
- Medioambiental (por ejemplo, uso de recursos renovables, no emisión de gases contaminantes, etc.).
- Social (por ejemplo, accesibilidad al agua potable, cumplimiento de los derechos humanos, igualdad y diversidad de los trabajadores, etc.).



En conclusión, de ahora en adelante, como emprendedores, el proyecto que lleves adelante deberá desarrollarse en base a principios sustentables, apoyado en el equilibrio de los capitales social, medioambiental y económico.

PROYECTANDO PASO A PASO



1. DIAGNÓSTICO

1. Diagnóstico: Instancia que sirve para conocer cuál es el punto de partida, nos ayuda a entender del horizonte y el objetivo final de nuestras acciones.



2. GESTACIÓN DE LA IDEA

2. Gestación de la Idea: Es el momento en que cada uno aporta sus ideas, sus ganas, sus sueños, aquellos que le gustaría hacer y compartir. En esta instancia es importante ser creativos e innovadores para buscar nuevas ideas y/o mejorar algunas ya existentes.

SESIÓN 3: EMPRENDIENDO



3. PLANIFICACIÓN

3. Planificación: consiste en definir de manera clara y breve qué queremos lograr, a dónde queremos llegar, de qué manera hacerlo y cómo medir nuestros resultados. En los planes debemos tener en cuenta: acciones, responsables, información de control, tiempos y recursos necesarios.



4. ORGANIZACIÓN

4. Organización: es la preparación para la acción; es decir comenzar a vivenciar lo que antes expusimos en papel. En esta instancia es importante conocer los avances de cada área de trabajo, seguir un presupuesto, capacitarse para la acción y preparar todos los materiales necesarios.



5. EJECUCIÓN

5. Ejecución: Esta instancia es la puesta en marcha de las ideas. Es la concreción de los sueños con el aporte de cada persona participante del proyecto.



6. EVALUACIÓN

6. Evaluación: Una vez realizado el proyecto es necesario medir y evaluar los resultados obtenidos. Es importante en esta instancia además, considerar el proceso de aprendizaje que tuvimos.



7. CELEBRACIÓN DE LOS RESULTADOS

7. Celebración de los resultados: es el momento de festejar los logros obtenidos y celebrar como emprendedores los sueños convertidos en realidad.

PLANIFICACIÓN



Junto a tu equipo completá las ideas claves que referencian a su proyecto.

Idea Seleccionada. ¿Qué vamos a hacer? Describe brevemente tu proyecto

Públicos involucrados. ¿Quiénes? Beneficiarios directos y públicos que nos ayudarán a ejecutar el proyecto.

Objetivos. ¿Qué vamos a lograr? Un objetivo debe ser alcanzable y medible.

Metas. ¿Cuáles son los resultados que esperamos? Hitos en el camino que nos permiten saber si estamos avanzando correctamente hacia el objetivo. También tienen que ser cuantificables.

SESIÓN 3: EMPRENDIENDO

Planes. ¿Cómo lo vamos a lograr? Conjunto de acciones relacionadas entre sí que prevemos realizar para llegar a las metas y al objetivo. Debe tener: acciones, responsables, información de control, tiempos y recursos necesarios.

Indicadores de medición de resultados: ¿De qué manera al finalizar el proyecto medimos el éxito?

ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR 1: EL PRIMER PASO DEL COMPROMISO

- **Alumnos de 4to Año Y 5to Año:** deberás en forma individual, elaborar una Carta de Compromiso con el Proyecto. Esto implica que asumas por escrito el compromiso de trabajar por la causa que vos mismo elegiste. La Carta no deberá tener una extensión mayor a una página, y deberás entregársela a tu profe en la próxima clase.
- **Alumnos de 5to Año:** además de elaborar la Carta de Compromiso el proyecto, deberás presentar tu propio CV. Podrás consultar en internet información sobre cómo armar un CV para que puedas presentarlo en el próximo encuentro. También puedes utilizar alguna plantilla de Word como modelo para completar.

ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR 2: POSTULACIÓN

Para la clase próxima, revisá el cuadro de Definición de Áreas y Perfiles (pag. 29). Allí encontrarás las áreas que compondrán el proyecto. Deberás reflexionar en qué área te sentirás más a gusto, según tus competencias, habilidades e intereses.

SESIÓN 4 : TODOS SOMOS IMPORTANTES

EN ESTA SESIÓN

Esperamos que descubras sobre la importancia de la definición de perfiles para cumplir distintos roles dentro de un equipo de trabajo.

VALORES A DESARROLLAR

AUTONOMÍA/ INTEGRIDAD

VALORES

En esta clase trabajarás principalmente sobre los siguientes valores:

Autonomía: Capacidad de tomar decisiones por uno mismo.

Integridad: Actuar en todo momento bajo un compromiso personal con la honestidad, la franqueza y la justicia, es decir, vivir de acuerdo con los principios personales y morales. En general, una persona íntegra es alguien en quien se puede confiar.





DEFINICIÓN DE ÁREAS Y PERFILES





A continuación encontrarás las distintas áreas que pueden ser parte de tu proyecto. Evalúa sus funciones y las competencias de las mismas para postularte en la que más te guste y te sientas cómodo.

El concepto de **competencias**, refiere a las capacidades de poner en práctica diferentes conocimientos, habilidades, pensamientos, carácter y valores de manera integral en las diferentes interacciones que tienen los seres humanos para la vida en el ámbito personal, social y laboral.

SESIÓN 4 : TODOS SOMOS IMPORTANTES.

Área	Actividades / Tareas Asociadas	Competencias
Coordinación General 	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinar y liderar el trabajo de las distintas áreas. • Motivar y mantener el espíritu del equipo. • Controlar el cumplimiento de los objetivos del proyecto. <ul style="list-style-type: none"> • Confeccionar la Guía de Presentación del Proyecto. <hr/> <hr/>	Liderazgo. Visión global. Espíritu crítico. Resolución de conflictos. Negociación. Entusiasmo. Responsabilidad. Capacidad de delegar. Tolerancia a la presión. Orientación a los resultados.
Recursos Humanos 	<ul style="list-style-type: none"> • Nombrar a los colaboradores necesarios. • Incentivar la presencia de los miembros del equipo. • Organización interna del equipo. • Responsable de capacitación. <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de voluntarios. <hr/> <hr/>	Empatía. Resolución de conflictos. Negociación. Responsabilidad. Entusiasmo. Tolerancia a la presión. Buena comunicación interpersonal.
Búsqueda de Recursos 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un plan de recaudación de fondos. <ul style="list-style-type: none"> • Distribuir tareas y responsabilidades entre sus colaboradores. • Trabajar coordinadamente con otras áreas. • Contagiar el compromiso por el proyecto. <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de potenciales donantes. <hr/> <hr/>	Creatividad. Innovación. Planificación. Comunicación. Responsabilidad. Capacidad de delegar.
Administración 	<ul style="list-style-type: none"> • Administrar el dinero disponible para el proyecto. <ul style="list-style-type: none"> • Elaborar el presupuesto. • Trabajar coordinadamente con otras áreas. <hr/>	Planificación. Gestión de recursos. Orientación a los resultados. Transparencia. Orden.

<p>Comunicación</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un plan de comunicación interna y externa. • Comunicarse con los distintos actores involucrados en el proyecto. • Generar publicidad para difundir el proyecto. • Manejo de canales de comunicación (por ejemplo redes sociales). <hr/> <hr/>	<p>Sociabilidad. Proactividad. Buena ortografía y oratoria. Facilidad de expresión. Creatividad.</p>
<p>Operativa</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar un cronograma de actividades para la ejecución del proyecto. • Confeccionar una lista de recursos materiales y humanos necesarios para el proyecto. • Llevar adelante una agenda de fechas, actividades y materiales necesarios. • Coordinar la implementación del proyecto. <hr/> <hr/>	<p>Compromiso. Responsabilidad. Entusiasmo. Gestión de los recursos. Flexibilidad. Capacidad de análisis. Planificación.</p>

POSTULACIÓN

Si deseas ser coordinador de alguna de las áreas deberás postularte y realizar una pequeña exposición frente a tus compañeros justificando tus aptitudes para el puesto. Para este momento, los postulantes pueden orientarse con las siguientes preguntas:

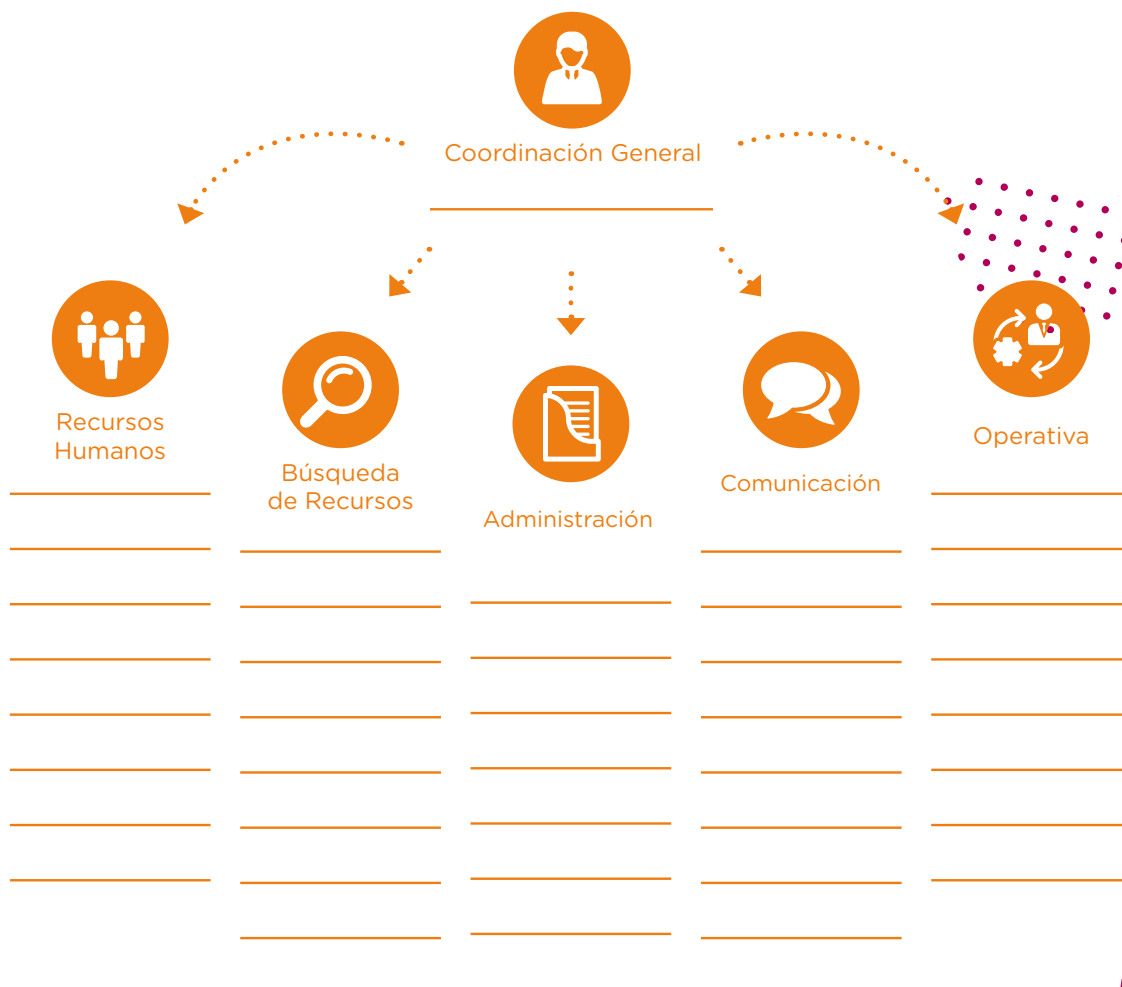
- ¿Para qué posición te estás postulando?
 - ¿Cuáles son tus fortalezas?
 - ¿Cuáles son tus debilidades?
- ¿Por qué creés que sos la persona indicada para cubrir esa posición?
 - ¿Qué conocimientos tenés para poder cumplir este rol?

Al finalizar con la elección del Coordinador General, continuarán con la misma metodología para el resto de los responsables de cada área.

ORGANIGRAMA

Es una representación gráfica de la estructura de una empresa u organización, en la que se muestran, de forma esquemática, las distintas áreas que la conforman y las relaciones entre ellas.

Te invitamos a que completes el Organigrama de tu Proyecto



Es el momento de que comiencen a elaborar el plan de cada área de trabajo. Recuerda que planificar implica un conjunto de acciones relacionadas entre sí para llegar a las metas y al objetivo. Según lo visto en la clase anterior, los planes deben tener acciones, responsables, información de control, tiempos y recursos necesarios.

SESIÓN 4: TODOS SOMOS
IMPORTANTES

COORDINADOR DE ADMINISTRACIÓN



- ¿Cuánto dinero necesitarán para llevar adelante el proyecto?
- ¿Quién/es serán los responsables de manejar el dinero a utilizar?
- ¿Tienes toda la información necesaria para realizar un presupuesto?
- ¿Conoces los costos del proyecto? ¿Tienes distintos proveedores?



ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR: GESTIÓN Y ORGANIZACIÓN

Revisa las actividades correspondientes a cada área, y busca durante la semana la información necesaria para poder avanzar con la organización del proyecto.

NOTAS



SESIÓN 5: SOMOS UN EQUIPO

EN ESTA SESIÓN

Esperamos que descubras sobre la importancia de todos los miembros del equipo para la consecución de los objetivos.

VALORES A DESARROLLAR

TRABAJO EN EQUIPO

¿QUÉ ES UN EQUIPO?

Es un conjunto de personas que tienen valores comunes, un fin común y trabajan conjuntamente para lograrlo.

Luego de la actividad con los barquitos de papel, podemos reflexionar sobre los siguientes conceptos :

TRABAJO EN EQUIPO: todos trabajaron hacia un mismo objetivo.

LIDERAZGO: tanto el líder como las personas que lo acompañan son importantes. Muchas veces el líder es quien guía al equipo porque tiene las competencias para hacerlo, y son las otras personas las que lo demandan y le asignan el rol. El equipo, en conjunto, es lo más importante.

CREATIVIDAD E INNOVACIÓN: intentaron buscar soluciones diferentes a un problema. Se complementaron con sus compañeros y multiplicaron sus talentos para conseguir sus objetivos.



TRABAJO POR ÁREAS

Para avanzar en la etapa de organización del proyecto y ultimar con todos los preparativos para la ejecución, continúa trabajando por áreas.

Sugerencias para los planes de trabajo de cada área:

- Deben registrar el antes y el después. (Pueden hacerlo con máquinas de fotos, celulares, etc).
- Es fundamental dejar todos los elementos listos antes de salir.
- Hacer un inventario de materiales necesarios.
- * Hacer una devolución escrita a la gente que participó de nuestro proyecto, tanto como beneficiarios directos o indirectos.

Antes del día de nuestro proyecto, una buena idea es hacer un **CHECK LIST** y no olvidar ningún detalle. Por ejemplo, el siguiente:

ELEMENTO	✓ OK O NO ✗	OBSERVACIONES
Cámara de Fotos		
Encuestas		
Caramelos		
Gráficos		
Lapiceras		

NOTAS

SESIÓN 6 : EMPRENDEDORES EN ACCIÓN

EN ESTA SESIÓN

Esperamos que implementes tu proyecto!

VALORES A DESARROLLAR

COMPROMISO/
RESPONSABILIDAD

VALORES

En esta clase trabajarás principalmente sobre los siguientes valores:

Compromiso: Es el valor que permite que una persona de todo de sí misma para lograr sus objetivos.

Responsabilidad: Se considera una cualidad y un valor del ser humano. Se trata de una característica positiva de las personas que son capaces de comprometerse y actuar de forma correcta. Es una Habilidad del ser humano para medir y reconocer las consecuencias de un episodio que se llevo a cabo con plena conciencia y libertad.



Hoy es el día en que vas a llevar adelante tu proyecto.
No te olvides de todo lo planificado y los materiales para realizarlo.
Pero sobre todo... no te olvides de disfrutarlo!!

NOTAS

SESIÓN 7: EVÁLUANDO RESULTADOS

EN ESTA SESIÓN

Esperamos que descubras la importancia de medir el impacto de tus intervenciones en la comunidad. Identificar logros, aprendizajes y dificultades a lo largo del programa.

VALORES A DESARROLLAR

ÉXITO

VALORES

En esta clase trabajarás principalmente sobre el siguiente valor:

Éxito: Efecto o consecuencia acertada de una acción o un emprendimiento o bien, alcanzar objetivos o metas en el orden espiritual, intelectual y/o material.

INFORME DE MEDICIÓN DE RESULTADOS



Deberás junto a tu equipo elaborar un informe de Medición de Resultados, de 2 páginas de extensión, en el que expliquen:

- Breve resumen del proyecto (Qué, cómo, cuándo, dónde)
- ¿Quiénes y cuántos se beneficiaron con su proyecto? ¿Cómo pueden demostrarlo?
 - Situación inicial (Antes) y Situación Final (Después).
 - Resultados esperados a largo plazo
 - Recuperar fotos, videos, encuestas, entrevistas, testimonios, etc.
- Como equipo: ¿lograron sus objetivos? Si tuvieran la oportunidad de repetir el proyecto, ¿qué mejorarían? ¿Cómo se sintieron después de haber llevado a cabo el proyecto?
 - Balance general de la experiencia

SESIÓN 7: EVÁLUANDO RESULTADOS

ANTES Y DESPUÉS

En base al Informe de Medición de Resultados deberán realizar un Póster (afiche, cartulina, etc) que permita difundir en la escuela las acciones realizadas en el marco del proyecto. El póster mostrará el Antes y el Después, señalando el impacto en la comunidad y en el equipo de trabajo.

Pueden utilizar todo tipo de recursos (diario, revistas, fotos, etc) para el armado del Póster. Una vez terminado, seleccionen un espacio en la escuela donde puedan colocarlo a fin de que toda la comunidad educativa pueda conocer el trabajo realizado.

CELEBRAR LOS RESULTADOS



Será el momento de festejar los logros obtenidos y celebrar como emprendedores los sueños convertidos en realidad. Pero antes:

¿Por qué crees que hoy te recibirás de emprendedor?

¡FELICITACIONES!

¡Terminaste el programa Valores para Emprender!

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

NOMBRE
DEL PROYECTO

DATOS DEL
EQUIPO

ESCUELA

DIVISIÓN

NOMBRE, DNI, CELULAR, EMAIL DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO

DOCENTE A CARGO



DIAGNÓSTICO



PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO (explicar brevemente lo realizado)



PÚBLICOS INVOLUCRADOS (ya sean los beneficiarios directos, como los públicos que nos ayudarán a ejecutarlo):

OBJETIVOS (generales y específicos):



METAS (desataquen tres cuantificables):

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO



PLANIFICACIÓN POR ÁREAS (hagan un resumen de todo lo que plantearon para ejecutar el proyecto, en sus distintas áreas. Acciones, responsables, información de control, tiempos y recursos necesarios):

Coord. General	Busqueda de Recursos
Recursos Humanos	Administración
Operaciones	Comunicación



Detallen en este cuadro la mejora/cambio que se produjo luego de la implementación del proyecto (pueden escribirlo, fotografiarlo, etc.):

Antes	Después
-------	---------



RESULTADOS ALCANZADOS (recolectados a través de la medición de resultados):



RESULTADOS ESPERADOS A LARGO PLAZO (sustentabilidad):

BALANCE GENERAL DE LA EXPERIENCIA (a cargo de todo el equipo):

VALORES PUESTOS EN PRÁCTICA EN EL EJERCICIO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO:

ENCUESTA INICIAL

Marca como verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones. Esto nos servirá para conocer tu opinión sobre algunos temas que trataremos en Valores para Emprender.

¡GRACIAS!

- | | | |
|----|---|--------------------------|
| 1 | Yo puedo ser emprendedor. | <input type="checkbox"/> |
| 2 | El futuro es incierto y puedo prepararme para él. | <input type="checkbox"/> |
| 3 | Es más importante el líder que el resto del equipo. | <input type="checkbox"/> |
| 4 | La sustentabilidad es un concepto integral que sólo remite a no deteriorar el medio ambiente. | <input type="checkbox"/> |
| 5 | Es viable y certero confirmar una problemática sin hacer un diagnóstico. | <input type="checkbox"/> |
| 6 | En un trabajo seré apto para todos los puestos porque soy capaz. | <input type="checkbox"/> |
| 7 | La planificación y objetivos son importantes si tengo la idea clara. | <input type="checkbox"/> |
| 8 | Una buena idea es lo único importante, más allá de cómo y a quién se comunica. | <input type="checkbox"/> |
| 9 | Ser emprendedor es desarrollar, compartir los conocimientos y experiencias con otros. | <input type="checkbox"/> |
| 10 | El registro de información es imprescindible en la ejecución de un proyecto. | <input type="checkbox"/> |
| 11 | Se pueden medir cuali y cuantitativamente las acciones de nuestro proyecto. | <input type="checkbox"/> |
| 12 | Mi éxito personal depende de cuánto dinero gane con un emprendimiento. | <input type="checkbox"/> |
| 13 | Lo importante de los valores es que se expresen verbalmente. | <input type="checkbox"/> |
| 14 | Se forma un equipo cuando se establece el organigrama. | <input type="checkbox"/> |
| 15 | Solamente es necesario que un emprendedor sea responsable y proactivo. | <input type="checkbox"/> |

NOMBRE Y APELLIDO:

DNI:

E MAIL:

ESCUELA:

AÑO Y DIVISIÓN:

DOCENTE:

ENCUESTA PARCIAL

Marca como verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones. Esto nos servirá para conocer si tu opinión sobre algunos temas que se trataron en Valores para Emprender se han modificado.

¡GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN!

- | | | |
|----|---|--------------------------|
| 1 | Yo puedo ser emprendedor. | <input type="checkbox"/> |
| 2 | El futuro es incierto y puedo prepararme para él. | <input type="checkbox"/> |
| 3 | Es más importante el líder que el resto del equipo. | <input type="checkbox"/> |
| 4 | La sustentabilidad es un concepto integral que sólo remite a no deteriorar el medio ambiente. | <input type="checkbox"/> |
| 5 | Es viable y certero confirmar una problemática sin hacer un diagnóstico. | <input type="checkbox"/> |
| 6 | En un trabajo seré apto para todos los puestos porque soy capaz. | <input type="checkbox"/> |
| 7 | La planificación y objetivos son importantes si tengo la idea clara. | <input type="checkbox"/> |
| 8 | Una buena idea es lo único importante, más allá de cómo y a quién se comunica. | <input type="checkbox"/> |
| 9 | Ser emprendedor es desarrollar, compartir los conocimientos y experiencias con otros. | <input type="checkbox"/> |
| 10 | El registro de información es imprescindible en la ejecución de un proyecto. | <input type="checkbox"/> |
| 11 | Se pueden medir cuali y cuantitativamente las acciones de nuestro proyecto. | <input type="checkbox"/> |
| 12 | Mi éxito personal depende de cuánto dinero gane con un emprendimiento. | <input type="checkbox"/> |
| 13 | Lo importante de los valores es que se expresen verbalmente. | <input type="checkbox"/> |
| 14 | Se forma un equipo cuando se establece el organigrama. | <input type="checkbox"/> |
| 15 | Solamente es necesario que un emprendedor sea responsable y proactivo. | <input type="checkbox"/> |

NOMBRE Y APELLIDO:

DNI:

E MAIL:

ESCUELA:

AÑO Y DIVISIÓN:

DOCENTE:

TARJETA N° 1
DEPORTISTA



Mariana 17 años
DESCUBRE EL EMPRENDEDOR

Historia de Mariana

Comenzó a jugar al hockey a los 8 años. Como era la actividad que más le gustaba, no faltaba nunca al club. El entrenamiento comenzó a ser su actividad principal a la par del estudio. Sabía que para ser una buena jugadora necesitaba estudiar, formarse, saber, para tomar las mejores decisiones que su carrera le planteara. Con su equipo, ganaron muchos campeonatos y torneos, pero la meta son los Juegos Olímpicos, así que trabajarán duro para alcanzarla.

Enumeren al menos 3:
Características / valores
que la definen.

Según ustedes:
¿Es emprendedora?
¿Por qué? (marquen y
escriban en cada caso).

	Si	No

TARJETA N° 2
ESTUDIANTE Y TRABAJADOR



Julián 20 años
DESCUBRE EL EMPRENDEDOR

Historia de Julián

Estudia abogacía, está en 3° año, le gusta mucho su carrera. Por cuestiones familiares, comenzó a trabajar en el 1° año de cursado, pero eso fue lo que más le gustó. Es el asistente administrativo de un estudio jurídico contable. Al principio le costó combinar los horarios de la facultad y del trabajo, pero luego aprendió a aprovechar mejor el tiempo, y a poner en práctica lo que estaba aprendiendo en la carrera. Julián dice que trabajar ayuda a ser responsable, a cumplir con uno mismo y con los demás.

Enumeren al menos 3:
Características / valores
que lo definen.

Según ustedes:
¿Es emprendedor? ¿Por
qué? (marquen y
escriban en cada caso).

	Si	No

TARJETA N° 3
DUÑO DE UNA METALÚRGICA



José 71 años
DESCUBRE EL EMPRENDEDOR

Historia de José

Se mudó a la capital a los 7 años. Terminó la escuela técnica en un internado y se casó joven. Trabajó muchos años en una planta grande realizando distintas tareas. Un día con un amigo decidieron arriesgarse con una idea a la que tuvieron que darle forma y ponerle mucho esfuerzo y horas de trabajo. Al principio les costó, pero sus familias los apoyaron. Hoy tienen una empresa de automatización, son exportadores de soluciones para industrias y cuentan con una dotación de 30 empleados en distintos sectores de la compañía.

Enumeren al menos 3:
Características / valores
que lo definen.

Según ustedes:
¿Es emprendedor?
¿Por qué? (marquen y
escriban en cada caso).

Si

No

TARJETA N° 4
DIRECTOR DE UNA FUNDACIÓN



Santiago 30 años
DESCUBRE EL EMPRENDEDOR

Historia de Santiago

A los 15 años comenzó a tomar clases de guitarra, pasaba horas ensayando. Hacía todo lo que estuviera relacionado con la música: ayudaba a los profesores de música en la banda de la escuela, iba los sábados con sus amigos a tocar y a enseñar guitarra en centros vecinales, y así comenzó el Conservatorio de Música. Se dio cuenta que a través de la música ayudaba a la gente a relacionarse, expresarse, a encontrarse, a aprender. Entonces junto a la gente del centro vecinal formaron una fundación que enseña música para niños, jóvenes y adultos.

Enumeren al menos 3:
Características / valores
que lo definen.

Según ustedes:
¿Es emprendedor?
¿Por qué? (marquen y
escriban en cada caso).

Si

No

TARJETA Nº 5
DESCUBRE EL EMPRENDEDOR



Aquí deberán armar la tarjeta en función de los casos de personas de su entorno que crean importante contar

Historia de

Enumeren al menos 3:
Características / valores
que lo/la definen.

Según ustedes:
¿Es emprendedor/a?
¿Por qué? (marquen y
escriban en cada caso).

Si

No

EVALUACIÓN



La evaluación consta de dos partes. Por un lado, deberás realizar un mapa conceptual y, por otro, contestar las preguntas a desarrollar. Lee atentamente las consignas y responde al dorso de esta hoja.

MAPA CONCEPTUAL

1

Elabora un mapa conceptual donde relaciones los conceptos trabajados en el programa.

¡A TENER EN CUENTA!

Los mapas conceptuales proporcionan un resumen esquemático, claro y ordenado de lo que se ha estudiado.

Para su elaboración debes seguir los siguientes pasos:

- Recupera las ideas principales del programa.
- Selecciona un número pequeño de conceptos o ideas.
- Los conceptos se encierran en un recuadro o en una elipse para verlos mejor.
- Coloca los conceptos por orden de importancia; los más importantes en la parte superior, y los menos importantes en la parte inferior.
- Une los conceptos mediante líneas y relaciónalos mediante palabras que sirvan de enlace.
- Una vez terminado, conviene repetir el mapa para mejorar su claridad y establecer nuevos enlaces o relaciones.

PREGUNTAS A DESARROLLAR

2

Responde a las siguientes preguntas. Sugerimos que contestes al dorso de esta hoja o agregues una hoja aparte si necesitas explayarte.

- A** Según el concepto que se trabajó en el programa de qué es ser emprendedor, brinda un ejemplo de uno que conozcas.
- B** Partiendo del proyecto trabajado en clase describí el diagnóstico previo realizado y explica para qué les sirvió.
- C** En base a los valores que se trabajaron en el programa, elige uno con el cual te hayas identificado y explica por qué.

**Emprender - Creatividad/Proactividad - Decisión/Progreso - Autonomía/Integridad
Trabajo en equipo - Compromiso/Responsabilidad - Éxito**

NOMBRE Y APELLIDO:
DNI:
E MAIL:

ESCUELA:.....
AÑO Y DIVISIÓN:.....
DOCENTE:.....



CERTIFICADO DE RECONOCIMIENTO

El Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba y la Fundación Junior Achievement Córdoba reconocen al alumno

de la escuela _____
por su participación en el programa Valores para Emprender.

Córdoba, _____ de _____ de _____

Ministerio de Educación
de la Provincia de Córdoba

JA Córdoba

Docente



Ministerio de
EDUCACIÓN

