

JULIO W. RUSSI

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR

desde educación inicial
hasta siempre...

GUÍA PARA EL DOCENTE EMPRENDEDOR



y participando la familia:
madres, padres, tíos, abuelos...

AsEM21
ASOCIACIÓN de
EMPRENDEDORES-URUGUAY

Guía

Ley N° 19.820 (2019) Cap.II. Art.5°
(...) con el sistema educativo, contemplando la
educación primaria, secundaria, terciaria y
técnico-profesional, así como la formación docente”.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

JULIO W. RUSSI

**APRENDIZAJE
EMPRENDEDOR**
desde educación inicial

**Alicia Belsterli – Silvia Carrizo – Karina Curbelo
Mauricio de la Ascención**

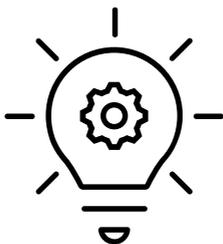


APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

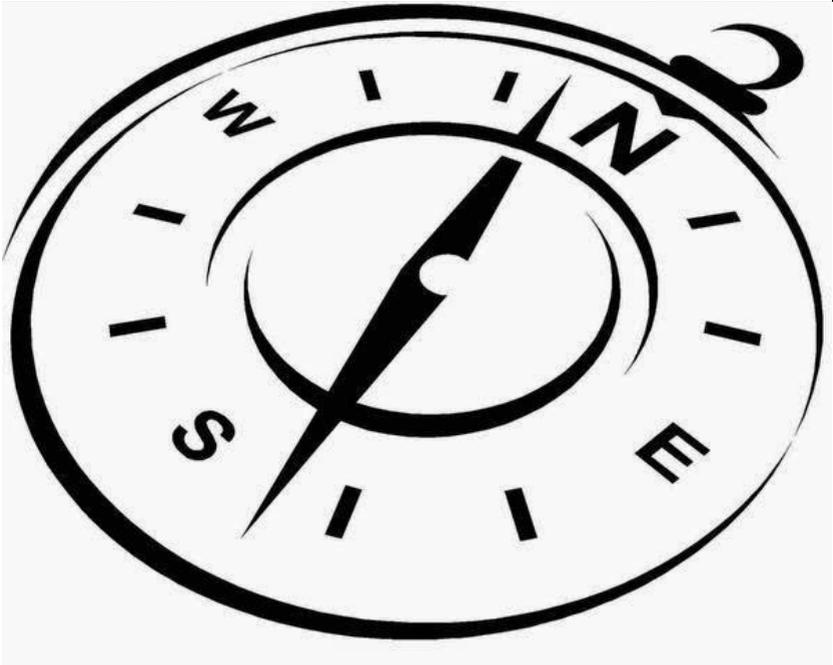
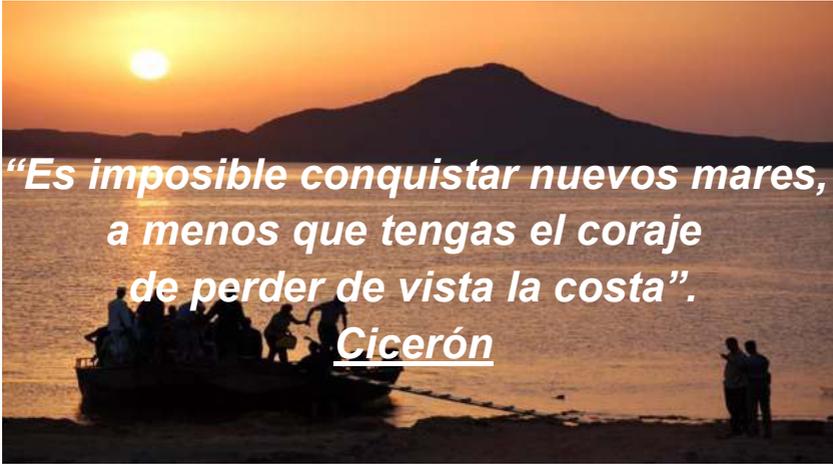
Este libro está dedicado a madres, padres y docentes que desde Educación Inicial hasta finalizar Educación Media Superior, deberán abordar – afortunadamente - la formación emprendedora en todos los niveles del sistema educativo.

Partiendo de una nueva realidad, desde los problemas y necesidades del ser humano, facilitando qué rumbo emprender, qué estudiar, en qué trabajar... qué hacer para conquistar sueños.

Este libro está dedicado a los que donan tiempo y esfuerzo extra para que los sueños se hagan realidad.



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

AGRADECIMIENTOS

Docentes, otros profesionales y colaboradores que participaron y participan en este largo proceso desde el inicio, hace ya más de dos décadas, actualizando y enriqueciendo para culminar en este trabajo **“Aprendizaje Emprendedor desde Educación Inicial hasta siempre...”** La verdad, no puedo dar gracias a todas y a todos, debo hacerlo a través de algunos que nos representarán en este noble e invaluable proyecto con proyección constante y perseverante hacia el futuro, con el cual convivimos diariamente. Este Programa abierto es la consecuencia natural de bajar a tierra, probar y comprobar a nivel local e internacional que **SÍ, se puede y se debe !** Una tremenda satisfacción y un privilegio haber podido ratificar su validez, necesidad y oportunidad con colegas de primer nivel en Finlandia. Como se aprende a caminar, a incorporar la lectoescritura, a andar en bicicleta “para toda la vida” se **aprende a emprender**. Las nuevas generaciones lo demandan. Cualquier error en este Programa, es pura y exclusivamente de mi responsabilidad. Provocando tu reacción, compartiremos un plan para crear un mejor futuro...Gracias.

Alicia Belsterli Angeloff	Pablo J. Benia	Tom Wise
Adriana Oteguy	Álvaro Chamorro	Pablo Sader (ROU-fi)
Lorena Puche	Gabriela Sanz	Gabriela Albarracín(ROU-fi)
Laura Elizabeth Morales	Silvia Carrizo	Sinikka Tervo(ROU-fi)
María Cecilia Calero	Cristina Arena	Elli-Noora (fi)
María Liliana Rodríguez	Nancy Núñez	Beatriz Vizcaino(fi)
Juan Carlos Barreto	Pablo Russi Bellini	Lyydia Mäkinen(fi)
Eloisa Russi Bellini	Teresa Herrera	Sari Hurme-Mehtälä (fi)
Ivonia Carabajal	Karina Curbelo	Milton Aldrete(fi)
Mauricio de la Ascención	Carmen Correa	Sanna Lehtonen (fi)
Walter De León	Oscar Martínez	Marjo Uotila (fi)
Pedro Vera Castillo	María Messina	Ma.Luisa Lehhniemi (fi)
José Carlos Sánchez García	Riku Korosuo (fi)	David Mauffret (fi)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

GUÍA PARA DOCENTES EMPRENDEDORES

con las familias comprometidas en el proceso



Pasi Sahlberg (especialista finlandés) en 2012, decía:
“En los programas de formación docente queremos tener no solo personas inteligentes a quienes les ha ido bien en la escuela, que tienen fortalezas en asuntos académicos o sociales, sino personas que tienen un compromiso moral profundo con la enseñanza .
(“La formación docente en Finlandia. Reflexiones”).

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

LEY N° 19.820 FOMENTO DEL EMPRENDEDURISMO

APROBADA POR UNANIMIDAD
POR AMBAS CÁMARAS
PARLAMENTO NACIONAL 2019
(REPÚBLICA ORIENTAL DEL URUGUAY)
APROBACIÓN: 11/09/2019
PROMULGACIÓN: 18/09/2019
PUBLICACIÓN: 27/09/2019

CAPÍTULO II. Artículo 5° (...)

“El Plan Nacional de Emprendimientos incluirá un Plan Integral para el Desarrollo y Difusión de una Cultura Emprendedora que impulsará las actitudes personales, asociativas, de cooperación y las capacidades necesarias para el desarrollo de un emprendimiento propio, en conjunto con el sistema educativo y a través de otras acciones de sensibilización.

A estos efectos, y en pleno respeto de las autonomías vigentes, se fortalecerán los vínculos entre emprendedores, empresarios y las instituciones dedicadas al fomento del emprendimiento ***con el sistema educativo, contemplando la educación primaria, secundaria, terciaria y técnico-profesional, así como la formación docente.***”

(Ver Ley, copia fiel : Arts.1° a 7° / ANEXO)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



“Aprendizaje Emprendedor desde educación inicial hasta siempre”:

Aprendizaje basado en proyectos de respuestas a problemas con enfoque en investigación, diseño y colaboración...

AUTOR: JULIO W. RUSSI.

Maestro / Investigador / Escritor / Facilitador.

FICHA: Categoría: Educación y Sociedad.

Subcategoría: Emprendedurismo.

Año: 2021 – ISBN

Imágenes: propias y derechos adquiridos.

País: Uruguay.

Contacto:



ceorussi@gmail.com



099 431043

El desafío mayor es el estímulo y fomento del espíritu emprendedor con la identificación y el mejor uso de destrezas, habilidades y conocimientos para cumplir sus sueños desarrollando la creatividad y la innovación a medida que entramos en nuevas etapas de la vida.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

RESUMEN

Enfocando la “cultura emprendedora” asociada a la realización del ser humano en todo lo que ello implica, independientemente del entorno con el cual convive, se impone un replanteo de la generación y desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades basado en la realidad, desde las necesidades y problemas, sin remitirse y depender del cumplimiento de programas o asignaturas.

El emprendedor/a está más allá de llegar a tener o no un negocio propio, es una forma de ser, de sentir, de trabajar, de vivir...

La felicidad es poder cumplir sus sueños, hacer bien lo que le gusta, facilitando su conquista. Aprender a emprender.

No hay tiempo para perder el tiempo: he aquí la respuesta a un nuevo modelo que no invade lo actual, sino que combina y suma aportes facilitando mejores resultados con un nuevo y actualizado enfoque. Lograr desarrollar iniciativas emprendedoras para que, individual y/o colectivamente, se entrene y aprendan a emprender una vida libre e independiente, feliz por sus realizaciones y conquistas.

El objetivo es lograr que los actuales docentes ingresen fortalecidos a los nuevos desafíos del espíritu emprendedor desde educación inicial, aprendizaje participativo y lúdico, cultivando la observación y la atención sobre el entorno del aula y de la familia, generando significados compartidos. Empoderar fijando metas.

Aportar e involucrar a los docentes en nuevos contenidos pedagógicos y didácticos incluyendo una nueva caja de herramientas, desde un enfoque de formación en competencias, para el estímulo, fomento y desarrollo del espíritu emprendedor que incluyen, entre otros, Aprendizaje Basado en Proyectos (**ABP**), modelo Lienzo Canvas para el diseño de proyectos y mapa de procesos.

(<https://conecta13>)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Índice

Introducción; antecedentes internacionales y fundamentación.....	10
Beneficios para los Docentes y las Instituciones.....	18
Misión. Visión. Valores. Objetivo general.....	19
Objetivos de la formación. Perfil del Egresado.....	20
Estructura del Sistema de Aprendizaje Emprendedor.....	22
Parte I (Etapa A) Formación general básica, común y previa....	23
Docentes emprendedores.	
Especialización. Duración y Organización. Plan.	
Consideraciones pedagógicas.	
Programa de formación.....	34
Introducción a la Pedagogía emprendedora.	
Creatividad e innovación y aplicaciones metodológicas.	
Aprender a emprender.	
Aprendizaje significativo.	
Aprendizaje basado en Proyectos.....	41
Modelo Lienzo CANVAS.	
Aprendizaje basado en el alumno.	
Destrezas a fortalecer en los Docentes.	
Caja de nuevas herramientas del Docente.....	57
Competencia digital. / The Flipped Classroom.	
Pensamiento visual para aprender.	
Pizarra colaborativa / Pizarra interactiva. / Móvil en el aula ?	
Investigación (FODA) / Enfoque de calidad en los Procesos.	
Mapa de Procesos. / Diagrama de Flujo / Algoritmo-Robótica.	
Diagrama de Gantt.	
Evaluación de Formación general básica (Etapa A).....	72
Docente facilitador.....	75
Fuentes documentales.....	81
ANEXO:	87
Áreas conceptuales básicas a incorporar por docentes.	
Ley N° 19.820 Emprendedurismo UY (Arts.1° a 7° incl.)	
Parte II (Etapa B) Formación por niveles.....	107
Registros de uso del Juego de Mesa (español-inglés).....	180
“TRIVIA emprende1”(+10) y “TRIVIA emprende 2”(+ 1)	
APÉNDICES.....	183

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

INTRODUCCIÓN

Con el Programa de Estudio en la Formación de Docentes Emprendedores, pretendemos capacitar en el uso de nuevas herramientas y recursos para las buenas prácticas del aprendizaje emprendedor. Basado en la realidad, desde la necesidad del ser humano y no desde la necesidad de los programas o asignaturas que se convertirán en insumos de un ecosistema emprendedor, muy activo en el diseño de proyectos en forma dinámica y sistematizando su continuidad en los distintos niveles del actual Sistema Educativo. El Programa se desarrolla dentro de un mapa de Investigación, Desarrollo e Innovación (**I+D+i**) estimulando destrezas y habilidades de acuerdo al entorno que, progresivamente, se convertirán en nuevas habilidades fortaleciendo el proceso. El Docente asume así un compromiso con el Aprendizaje Emprendedor de sus alumnos y alumnas en la gestión, facilitando la curiosidad y detectando las oportunidades que no se perciben a primera vista. Interrogantes ya generalizadas: ¿cuáles son los problemas, necesidades, expectativas y deseos de la comunidad?; ¿dónde están las oportunidades?; ¿el por qué y el cómo de los distintos bienes y servicios?; ¿cómo contribuir a la introducción de las herramientas básicas para anticipar el camino a recorrer?. **La mayoría de los alumnos de hoy, trabajarán y desarrollarán sus sueños en actividades que aún ni siquiera existen, por lo cual, necesitarán nuevas herramientas y creatividad para resolver imprevistos problemas.** No hay riesgo más peligroso que el que no se conoce. ¿Por qué no siempre el alumno más destacado, el que saca las mejores calificaciones, no termina siendo el más exitoso? ¿Por qué unos son más capaces que otros de enfrentar contratiempos y ver los problemas con enfoques diferentes, con una óptica más conveniente y más acertada?.

ANTECEDENTES y FUNDAMENTACIÓN En 1999 nació “Empresar en Primaria” como un Proyecto Piloto Experimental aplicado en los 6° años de las Escuelas Públicas N° 108 urbana “San Fernando” de Ciudad del Plata y la N° 49 “Francia” de Libertad, ambas del Departamento de San José, Uruguay.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

(Autorizada su aplicación por el Consejo de Educación Primaria: Acta N° 321 - Res. N°9 - Exp. N°1803 / 98. Y en Resolución del 21/10/1999 se sugiere sea aplicado en el resto de las Escuelas de Tiempo Completo). En esa fecha decíamos: “Partiendo del entorno inmediato de la vida del niño y de su familia en un ambiente económico y social cada vez más complejo en competitividad, productividad y calidad, se promoverá una nueva *cultura emprendedora* sustentada en un innovador modelo, estrategias e instrumentos que favorezcan la mejor inserción en las posteriores etapas del Sistema Educativo”.(1) Estimular, promover, cultivar y desarrollar valores descubriendo y poniendo en evidencia las destrezas y habilidades de destinatario de “*Empresar en Primaria*”, posibilitando así, la manifestación de una **actitud emprendedora** que le hará feliz. Comprometido y responsable con la conquista de sus sueños. Allí, planteamos la imperiosa necesidad de incorporar el aprendizaje emprendedor y sus contenidos a la transversalidad con el resto de las áreas previstas en los Programas vigentes. Para F.Lucini, los **temas transversales** “ *son contenidos que han de desarrollarse dentro de las áreas curriculares, redimensionándolas en una doble perspectiva: acercándolas y contextualizándolas en ámbitos relacionados con la realidad y con los problemas del mundo contemporáneo, a la vez, dotándolas de un valor funcional o de aplicación inmediata*”. (2)

En el mismo Libro “Empresar en Primaria” (1999) que es un detallado informe de las evaluaciones realizadas y a la vez, un Manual de Uso para los Maestros, también hacíamos referencia a la **interdisciplinariedad** tomando como un todo la realidad social. Partiendo desde la curiosidad, el interés y la motivación generada por el material disparador se promueve la participación activa del alumno/a desde y hacia la realidad que se aborda puntualmente. La mayor fortaleza del enfoque interdisciplinario radica en el abordaje de temas comunitarios y cercanos para la realidad que viven los estudiantes.

(1)“Empresar en Primaria” (2009) Russi,J. (2)“Temas Transversales y...” (1994) Lucini,F.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Allí tomábamos la interdisciplinariedad definida por Murcia y Tamayo como: “*Conjunto de disciplinas conexas entre sí y con relaciones definidas, a fin de que sus actividades no se produzcan en forma aislada y fraccionada*”.

<https://www.oei.es/historico/divulgacióncientifica>

“La estabilidad ha muerto. Por tanto, la educación debe preparar a los jóvenes para un futuro desconocido, ambiguo y rápidamente cambiante, lo que significa que aprender a aprender es mucho más importante que dominar un cuerpo estático de hechos”. Tom Peters (3)

En “*Permiso, ¿me buscaba? De la A a la Z*” (2002) entre otras cosas, básicamente, ofrecíamos un glosario técnico conceptual para los emprendedores. Luego, en el Libro “*Emprendedores, ¿cuándo y cómo empezar...? ¿dónde consultar...? ¿cómo seguir?*” (2007), ya nos preguntábamos, ¿las emprendedoras o emprendedores, **nacen o se hacen?**; ¿cuál es el **perfil ideal** que deben tener, qué grado de incidencia tiene la **actitud emprendedora con la validación de ideas, planificación y ejecución de proyectos exitosos?**; **¿a qué edad podemos comenzar** a cultivar el espíritu emprendedor? Podríamos extendernos en los antecedentes generadores como importantes causas desencadenantes en el “estado de situación actual”, preocupante y afectando la cultura del trabajo y el empleo. La disrupción tecnológica, la alerta con la automatización y su impacto en el trabajo, demandan nuevas respuestas preventivas y correctivas.

Ver:

“Cambio tecnológico y el mercado del trabajo en Argentina y Uruguay”.

(BM 2017)

“Aprender mejor” BID-2017-[https://publications.iadb.org/.../Aprender_mejor PDF](https://publications.iadb.org/.../Aprender_mejor_PDF)).

Y...**HOY llegó la hora**, no hay más tiempo para perder el tiempo.

Hace poco tiempo, la Cámara de Diputados, primero y la Cámara de Senadores después, “aprobaron por unanimidad” la nueva Ley de Fomento del Emprendedurismo. Habiendo sido convocado por

(3) Ver “Re-imagina !” (2006) Peters, Tom.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

la Comisión de Innovación, Ciencia y Tecnología para su estudio y realizar los aportes del caso (06/08/2018 a las 16:45 hrs.) se confirma y se pone en evidencia la “instalación del tema”, que hasta ahora pasaba por esfuerzos aislados y fundamentalmente, limitados a formación y asistencia a posibles emprendedores desde el nivel universitario.

Breve recopilación internacional: (vinculado a Ed.Primaria)

- *1998 “Empresar en Primaria” Uruguay. *Autorizada su aplicación por el Consejo de Educación Primaria (Acta N°321-Res. N°9-Exp.N° 1803/98.*
- *2000 Consejo Europeo de Lisboa.
- *2001 Consejo Europeo de Estocolmo.
- *2002 Consejo Europeo de Barcelona se aprueba un Programa “Educación y Formación 2010” donde se proclama que el espíritu emprendedor debe aprenderse por medio de los sistemas de educación y formación.
- *2002 “ Procedimiento Best ” publicándose el proyecto de educación y formación del espíritu emprendedor.
- *2003 “Libro Verde para el fomento del espíritu emprendedor en Europa”.
- *2004 Promoción del Espíritu Emprendedor desde el Sistema Educativo. *Impulsado por Comisión Europea. DG de Educación y Cultura-CEPES, España*
- *2006 Ley N°1014 de Fomento del Emprendimiento. Instituto para la Investigación y el Desarrollo Pedagógico/ITEP.Colombia. *“...hacer que los estudiantes, niños y jóvenes, comprendan su entorno, la realidad inmediata y compleja de la sociedad en donde viven, las posibilidades de cambio socioeconómicas en las cuales ellos pueden ser actores. Por eso la creatividad ha encontrado en el emprendimiento un campo fértil de desarrollo...”*
- *2006 “Educación para el Emprendimiento”.MINEDUC-MEE. Chile
- *2009 Manual para Maestros: Empresar en Primaria. Uruguay.
- *2013 Emprender desde niños con dos Modelos EE.UU y Finlandia: “Mientras que en Finlandia apuestan por la educación emprendedora en la escuela, en Estados Unidos, a crear

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

- su propia empresa. En Finlandia, en niños entre 6 y 12 años se orientan a entender el negocio y el espíritu emprendedor <https://asesoresdepymes.com/dos-modelos-de-emprender-estadosunidos-yfinlandia/>
- *2014 “Educar para Emprender”(Recurso electrónico): *Guía didáctica de educación emprendedora de Primaria*. Universidad de La Rioja.
 - *2014 “Educación en emprendimiento. Guía del Educador”. *Esta Guía fue elaborada en 2013 para la Dirección General de Empresa e Industria de la Comisión Europea*. Bruselas.
 - *2014 Valerio, A., Parton, B., & Robb, A. Entrepreneurship education and training programs around the world: dimensions for success. Washington D.C: World Bank Publications.
 - *2015 “Mi Primer Empresa: emprender jugando”. México.
 - *2015 Aprender Cuenta. Educación Financiera y Emprendimiento para niños. Madrid (Juana León Álamo, fundadora-Directora juanaleon@aprendercuenta.com). *“Este proyecto nace con la ilusión de ayudar a todos los niños y niñas que tienen la mano alzada esperando respuestas ante conceptos y situaciones que necesariamente se van a encontrar a lo largo de su vida y no se les enseña”*. Juana León Álamo.
 - *2015 Lackéus, M. Entrepreneurship Education: What, Why, When, How. OECD, Better Policies For Better Lives. / European Commission.
 - *2015 “La fábrica de sueños’: programa de educación emprendedora para alumnos de la escuela primaria y media”. Mar del Plata. Argentina.
 - *2016 SINGAPUR. “Un análisis de los resultados del TIMSS 2016 en Singapur, mostró que los estudiantes de Singapur habían mejorado cuando se enfrentaron a preguntas no rutinarias y a las que implicaban aplicar conocimiento. (A. Teng, Straits Times, noviembre 30, 2016) Los especialistas le apuntan a un fortalecimiento mayor de estrategias de razonamiento para estudiantes en matemáticas y en ciencias, fortalecimiento en pensar como científico, desarrollar hipótesis, usar datos y evidencia, e investigar para dar explicaciones para el fenómeno estudiado.” (Professor Saravanan Gopinathan).
 - *2016 “Noción de emprendimiento para una formación escolar

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

en competencia emprendedora”. L Núñez Ladeveze, M Núñez Canal Revista Latina de Comunicación Social, 71, pp. 1.069 a 1.089 / España.

*2019 Se presentó la última edición del Reporte Mundial de Emprendimiento, “Global Entrepreneurship Monitor, GEM, liderado por la Universidad del Desarrollo. En este estudio, se puede ver que CHILE es una de las economías del mundo donde más ha crecido la actividad emprendedora, pasando de un 13% a un 25,1% en casi 10 años.

*2020 Programa piloto del Gobierno llamado “El Desafío del Billeto de Cinco” (“Fiver Challenge”) *David Cameron apoyará una reforma radical de la enseñanza en las escuelas primarias y secundarias para animar a los niños a ser más emprendedores.* Reino Unido.

El informe de Lord Young ha sido compilado en medio de las advertencias de indicadores que muestran que Inglaterra no está a la altura en lo que respecta a la creación de empresas y al fomento del espíritu emprendedor, en parte por razones culturales.

(Fuente: *James Kirkup, Editor Político, TheTelegraph, Inglaterra/ doinGlobal™* | Cultura de Innovación Global.

*2020 Conversatorio con Fernando Dolabela

Encuentros virtuales de la Red EmprendeSUR.



Al 2020 se suman más Workshop de la Red EmprendeSUR y ya se realizó el lanzamiento del próximo congreso **Online AFIDE 2021**

El 10/08/2017 se presenta en línea, una investigación y estudio trascendente para el desarrollo de la Educación emprendedora en el mundo, con la Dirección de José Carlos Sánchez García: “Educación Emprendedora: Estado del arte”.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

AQUÍ, reproducción textual del abordaje sobre aspectos vinculados a la función docente asociada a la formación emprendedora de los alumnos.

“¿Cómo se puede fomentar la educación emprendedora en profesores y estudiantes?”

Uno de los mayores retos que tiene el sistema educativo es establecer los mecanismos adecuados para que la innovación y el emprendimiento sean considerados fundamentales en el proceso educativo en todos los niveles de enseñanza. Además de promover la formación del profesorado en metodologías que permitan el desarrollo de la innovación en los procesos de enseñanza y en el aprendizaje. El desafío particular que tiene la educación en emprendimiento es poder convertir las ideas en acción. Métodos tradicionales, tales como lecturas, revisión de literatura, exámenes, entre otros, no activan el emprendimiento (Gibb, 2002; Sogunro, 2004). Un estudio encontró que incluso inhiben el desarrollo de las actitudes y competencias emprendedoras (Kirby, 2002). Por tal, al momento de adecuar otras técnicas para mediar el aprendizaje en base a competencias, hay que tomar no solo una coyuntura que abarque conocimiento científico, sino que también promueva la creatividad en no solo pensamiento, también cultura del esfuerzo, emprendimiento, toma de decisiones, trabajo en equipo, análisis y solución de problemas, comunicación, creatividad, innovación a lo largo de su permanencia y promoción del sistema educativo, con la finalidad de contar con ciudadanos emprendedores que generen un impacto social y económico sobre el futuro del país. Para ello se requiere del uso de estrategias efectivas que permitan evidenciar de manera clara el aprendizaje significativo centradas en el aprendizaje experiencial y vivencial, que se enfocan en la construcción del conocimiento en contextos reales, en el desarrollo de las capacidades reflexivas, críticas y en el pensamiento de alto nivel, así como en la participación en la prácticas sociales auténticas de la comunidad de acuerdo a Díaz (2003) y que se pueden relacionar con el fortalecimiento de las competencias propias de una persona emprendedora, las políticas educativas deben enfocarse en estimular las aptitudes emprendedoras a través de nuevas formas de enseñar y aprender

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

desde la educación primaria, además de prestar una atención particular, en la enseñanza secundaria. Ello exige el esfuerzo de las direcciones escolares y la formación del profesorado para asegurarse de que los estudiantes tengan en las escuelas oportunidades de vivir experiencias de emprendimiento prácticas.

Los profesores y maestros juegan un papel primordial: son facilitadores del aprendizaje y multiplicadores de ideas, y ayudan al estudiante a conseguir resultados en el aprendizaje relacionados con el emprendimiento



como conocimiento, capacidades y aptitudes.

Como mínimo, todo profesor ha de acceder durante su carrera a una experiencia de formación en los temas y métodos claves relativos al aprendizaje emprendedor y la educación en emprendimiento. Las competencias emprendedoras requieren métodos activos para involucrar a los estudiantes en la creatividad y la innovación.”

(Entrepreneurial Education: State of the Art./José Carlos Sánchez García*; Alexander Ward; Brizeida Hernández & Jenny Lizette Florez Universidad de Salamanca. España.)

*Profesor, investigador y catedrático del emprendimiento, experto a nivel internacional en Psicología social de las organizaciones y director de la Cátedra de Emprendedores, desde donde coordina programas de formación en emprendimiento. Dirige activamente, el grupo de investigación IDEM y la Red AFIDE-EMPRENDE.



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

BENEFICIOS PARA LOS DOCENTES Y LAS INSTITUCIONES

- ❖ **Capacitación personal y semipresencial** con proyección a futuro de contenidos y actividades de aprendizaje emprendedor, en un proceso personalizado.
- ❖ **El MODO de aprendizaje** en proyectos y equipos, generando actividades de aprendizajes compartidas. Trabajo colaborativo con evaluación y retroalimentación entre pares.
- ❖ **Aprendizaje orientado hacia el descubrir y potenciar destrezas y habilidades para convertirse en la mejor historia personal y colectiva.** Renovar el pensamiento pedagógico y la práctica educativa en "actitud emprendedora".
- ❖ **Aprendizaje del uso de ABP en el aula y la familia; Modelo Lienzo CANVAS; Mapa de procesos.**
- ❖ **Beneficios al utilizar metodología en distintos entornos,** no sólo físico sino en combinación con espacios digitales, flipped classroom, blended learning...
- ❖ **Incorporar y asumir** que el trabajo de fenómenos o proyectos es una clara oportunidad educativa. **Desde y para la realidad situando a los alumnos en el centro.**
- ❖ **La comunicación en proyectos/ emprendimientos con o sin fines de lucro.** Enlaces digitales.
- ❖ **Qué, cómo y cuándo EVALUAR.** El conjunto de respuestas que se dan en el Aprendizaje Basado en Proyectos (**ABP**) a problemas y satisfacción de necesidades insatisfechas a las preguntas de qué, cómo y cuándo enseñar y qué, cómo y cuándo evaluar.

Con el respaldo de más de 20 años en la investigación y desarrollo del Aprendizaje Emprendedor desde nivel escolar, el objetivo es que cada aspirante a docente o docente en ejercicio, fortalezcan la capacidad de desarrollar el espíritu emprendedor en sus ecosistemas asociados.



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR

desde educación inicial
hasta siempre...

FORMACIÓN DE DOCENTES



MISIÓN

Investigar, evaluar, validar e incorporar metodologías y nuevas herramientas para formar a docentes responsables de estimular, fomentar y consolidar el aprendizaje emprendedor desde educación inicial.

VISIÓN

Posicionar este Programa de Formación de Formadores para el mejor cumplimiento de las disposiciones previstas en

la nueva Ley de Fomento del Emprendedurismo.

- * Desarrollando el Aprendizaje Basado en Proyectos (**ABP**) con el docente “en línea”, de acuerdo a los distintos niveles con innovación y creatividad.
- * Incorporando el buen uso del Lienzo Canvas como una de las nuevas herramientas más eficaces en la resolución de problemas del entorno del alumnado en el ecosistema emprendedor donde vive.

VALORES Los valores a fortalecer se evidencian en la conquista de sueños con un desarrollo del espíritu emprendedor como forma de vida, a saber: asumir la mejora continua; pasión y perseverante en el esfuerzo; capaz de sobreponerse a la adversidad y a la presión existente; no bajar los brazos; autoevaluación; iniciativa; trabajo en equipo; asumir nuevos cambios y proyectos; responsable y colaborativo.



OBJETIVO GENERAL

Este Programa tiene como objetivo incorporar y asimilar la pedagogía y metodología, para que los nuevos docentes puedan cumplir profesionalmente con su función. Lograr que los docentes “aprendan

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

a emprender ” y asuman el compromiso de ser facilitadores responsables y comprometidos incorporando el mejor uso del modelo CANVAS para una eficaz y eficiente aplicación del ABP. Conocimiento activo básico de enlaces digitales.

OBJETIVOS DE LA FORMACIÓN

FORMACIÓN DE DOCENTES EMPRENDEDORES

Este Programa tiene como objetivo primario capacitar, formar e incorporar la pedagogía y didáctica emprendedora, metodología, nuevas herramientas para que los docentes y aspirantes inmediatos puedan cumplir con alto grado profesional en los distintos niveles de desarrollo emprendedor en el alumnado.

Relevante...!

Los docentes son los primeros que deben “aprender a emprender”.

Lograr que los docentes involucrados asuman el compromiso de ser facilitadores responsables y comprometidos con el estímulo y fomento de innovación, creatividad, investigación, evaluación y validación de resultados en el marco del ecosistema emprendedor de su entorno.

Incorporar el mejor uso del modelo Lienzo CANVAS para una eficaz y eficiente aplicación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Mapa de procesos.

Que los docentes asuman la importancia del aprendizaje significativo en la adquisición de conocimientos por los alumnos.

Que cada aspirante a docente o docente en ejercicio tengan la capacidad de implementar la educación emprendedora en sus aulas y ecosistemas asociados. Capacitación y formación orientada a descubrir y potenciar destrezas y habilidades para convertirse en la mejor historia personal y colectiva. Facilitador de procesos.

Reconocer y validar que el trabajo en proyectos es una gran oportunidad educativa desde y para la realidad, situando a los alumnos en el centro. Qué, cómo y cuándo enseñar y qué, cómo y cuándo evaluar. La comunicación en Proyectos /emprendimientos con o sin fines de lucro. Enlaces digitales asociados, su conocimiento

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

activo y eficaz. Ser competente para utilizar los errores como fuente de aprendizaje y no como fracaso. Impulsar y fortalecer la autonomía, autoevaluación e independencia del alumno.

PERFIL DEL EGRESADO

Antecedentes a considerar para definir el perfil del Docente Emprendedor.

Aquí, tomaremos aspectos esenciales que se incluyen en “Educación en Emprendimiento, Guía del Educador” (2014.Bruselas), a saber:

*“ Siguen un plan de estudios flexible y adaptable y prefieren el aprendizaje interdisciplinar **basado en proyectos**, por lo que utilizan material formativo y no libros de texto. Hacen hincapié en los procesos e interacciones grupales, y en ocasiones entienden el aula como un escenario de conflicto, en el que se abren a la diversidad de opiniones, respuestas y soluciones y a la reflexión sobre el proceso de aprendizaje.”*

Temas recurrentes:

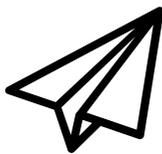
**La educación en emprendimiento es algo más que una preparación para gestionar un negocio.*

Se trata de desarrollar las actitudes, aptitudes y conocimientos emprendedores que, en resumen, permitirán al estudiante, convertir las ideas en acción.

****Los profesores no pueden enseñar a sus alumnos a ser emprendedores si no lo son ellos mismos.***

**Las competencias emprendedoras requieren métodos activos para involucrar a los estudiantes en la creatividad y la innovación”.*

(2014-pág.9).



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Estructura del Sistema de Aprendizaje Emprendedor

BACHILLERATO / UTEC

MEDIA SUPERIOR
Hasta 19 años



Profundizando conceptualmente y ampliando con otras opciones de Modelos. Pensar en **su vocación. Conocimientos y habilidades. Análisis de Riesgos.**

“El negocio de su NEGOCIO”.

Comunicación en Emprendimientos.

MEDIA BÁSICA
Ed.Sec./ CETP-UTU
Hasta 15 años



PROFUNDIZAR INFORMACIÓN

Cambiar para ser el **“autor de su propia historia”**. Módulos. FODA. IDEAS. Validación de VALOR con o sin fines de lucro. **Lienzo CANVAS**. Enfoque de **CALIDAD basado en procesos**. Diagrama de Flujo. Diagrama de Gantt.

PERFIL 6 Año
Hasta 12 años
Ed. PRIMARIA



NEGOCIACIÓN: puntos básicos. Trabajo interdisciplinario en **proyectos** Investigaciones e introducción al **FODA**. Consideración de riesgos y resultados.

QUÉ / DÓNDE / POR QUÉ / CON QUIÉNES
Iniciación en el Lienzo CANVAS.

PERFIL 3er.Año
Hasta 9 años
Ed.PRIMARIA



Pensar y actuar en complejidad. Acciones significativas en la comunidad. **Inicio de IDEAS:** pensando,debatiendo. Uso de verbos de acción: combinar en otros contextos: poner; sustituir, magnificar; minimizar; reformar; eliminar.

PRIMERA INFANCIA
De 0 a 6 años



4 a 6 años Generación de significados. **Atender y escuchar. Entender.Aprender. Números.Espacio y medidas.Respeto.TIC.**

0 a 3 años Cada cosa tiene su lugar y cada lugar tiene su cosa. Desarrollo físico y motor. Guiar atención sobre el entorno. **Mirar y ver. Curiosidad. Autocontrol.La casa y el aula.**

ELABORACIÓN PROPIA.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Formación general y básica,
común y previa a
la capacitación
del docente para
cada uno de los
cinco niveles.



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Los docentes emprendedores,

- a) Dejan de ser dependientes de la información que brindan las editoriales o los medios tradicionales, sino que también, pueden transmitir sus conocimientos y recibir los que transmiten otros docentes o instituciones educativas.
- b) Deben incorporar o reciclar su “ **caja de herramientas** ” conjunto de estrategias y recursos que utiliza día a día. En su definición debe bucear entre metodologías activas, investigando, probando en su intercambio con los alumnos para así, juntos, construir el aprendizaje emprendedor.
- c) Con competencia digital...docente emprendedor “en línea”.
[Enlace:UNESCO \(2008\)Estándares de competencia en TIC para docentes.](#)
- d) Con conocimiento, destrezas y habilidades para la aplicación del Lienzo CANVAS en las más variadas opciones de diseño de Proyectos, no lucrativos primero y lucrativos a medida que se avanza en los distintos niveles del Sistema Educativo. Poder completar con éxito sus 9 pasos en su aplicación, a saber:
 0. Braistorming (creatividad al poder)
 1. Producto final (base del proyecto)
 2. Relación con el currículo
 3. Competencia clave
 4. Estándares de aprendizaje
 5. Actividades / tareas
 6. Métodos de evaluación
 7. Recursos: humanos; especiales; temporales; TIC.
 8. Metodologías: el docente emprendedor debe estar en condiciones de plantearse un conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y
 9. Difusión. Interna: integrando a la familia y compartida con compañeros y docentes. Externa: entre el proyecto y el entorno – público y privado- bien planificadas, que garantice el aprendizaje experiencial de los alumnos.
- e) En la caja de herramientas de un docente emprendedor, exis-

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

te un nuevo modelo pedagógico que rompe con la escuela tradicional identificada como el Flipped Classroom (FC).

Transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula, y utiliza el tiempo de clase, además de la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos que suceden dentro del aula.

FC, convierte a los alumnos en protagonistas y agentes activos de su propio aprendizaje.

[Enlace: La web de The Flipped Classroom.](#)

- f) Docente emprendedor con pensamiento visual para enseñanza/ aprendizaje. El pensamiento visual nos permitirá filtrar, organizar y sintetizar la información mejorando la eficacia en el aprendizaje emprendedor y nuestra productividad en el aula. Si el docente es capaz de expresarlo visualmente, la comprensión y asimilación de los contenidos es plena. Entorno seguro de aprendizaje y especialmente motivador.
- g) Poner en evidencia el conocimiento del buen uso de las pizarras colaborativas. Padlet Backpack. También, la Pizarra digital interactiva (**Pdi**).

DENOMINACIÓN DE LA ESPECIALIZACIÓN

Docente Especializado en Formación de Emprendedores

El modelo del nuevo profesional será la consecuencia de un Programa de Capacitación diseñado en distintos Planes que respondan a las demandas que parten de la realidad.

El protagonismo para el logro de los nuevos y mejores aprendizajes que demanda este siglo XXI pasará por el talento y el compromiso de los docentes.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

DURACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LA FORMACIÓN

A. Formación básica: 10 semanas.

2 horas de clase semi-presencial por cada semana.

Tutoría facilitadora on-line y multimodal: conversatorios; infografías; webinar; evaluaciones...

10 horas de actividades externas relacionadas.

2 diseños de Proyectos en Lienzo CANVAS (en equipo).
que serán evaluados para obtener la Certificación.

B. Especialización: un nivel de los previstos en el Plan.

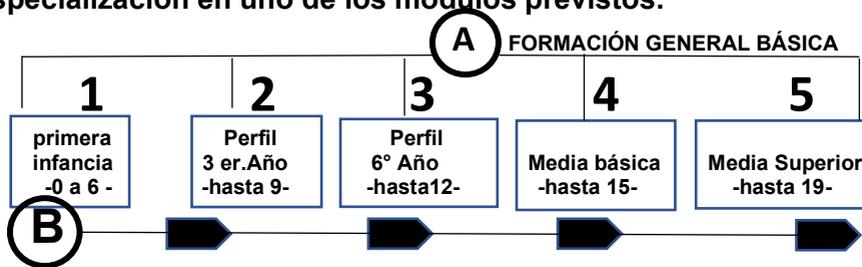
4 semanas de investigación y trabajo de campo con defensa de un Proyecto Final Lienzo CANVAS. Documentación probatoria de procesos cumplidos.

1 prueba final de evaluación conceptual.

PARA AMBAS OPCIONES (A y B), los créditos académicos incluyen las horas que se emplean en prácticas, visitas, preparación de evaluaciones u otras que sean necesarias para alcanzar las metas. Registros, controles y evaluaciones.

DESCRIPCIÓN DE LA ESTRUCTURA DEL PLAN de FORMACIÓN

Este Plan de Formación contempla una primera etapa “**A**” de **Formación básica, general, común y determinante** para todos los módulos de los cinco sectores previstos. Una segunda etapa “**B**” de **especialización en uno de los módulos previstos**.



Aquí tenemos una secuencia escalonada con continuidad enriqueciendo el proceso que contempla la dinámica de los módulos específicos desde el nivel inicial, fortaleciendo hábitos de curiosidad, mirar y ver, generación de significados y puntos de vista nuevos con las herramientas adecuadas.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

ASÍ COMIENZA TODO...

*“ La **educación para emprendedores...**la disciplina que engloba los conocimientos y habilidades **sobre o con el fin de que** el emprendimiento, en general, sea reconocido como parte de programas educativos correspondientes a las enseñanzas primaria, secundaria o terciaria en las instituciones educativas de cualquier país”.*
(Conduras,A., Levie,J. Kelley,D. Saemundsson,R. y Schott,T.,2010)

A.Formación general básica:

Pedagogía Emprendedora

Contenidos y aplicaciones metodológicas.

En el desarrollo de las prácticas pedagógicas emprendedoras se pone en movimiento un proceso clave de validación de ideas y de proyectos, visualizando y ejecutando competencias cognitivas y competencias transversales.

El uso de las **técnicas de creatividad Scamper**, generadora de ideas basada en verbos de acción que sugieran cambios a un producto, servicio o proceso existente o a crear.

SUSTITUIR

COMBINAR

ADAPTAR

(de otros contextos)

MAGNIFICAR

PONER

ELIMINAR

REFORMAR

(minimizar)

(en otros usos)

(ver: innovaforum.com/técnica/scamp_e.htm)

Trabajo en equipo con contenidos interdisciplinarios y con las herramientas más adecuadas en cada etapa : análisis FODA; desarrollo de investigaciones; diagnóstico inicial; la ya mencionada validación de ideas y validación de proyectos; propuestas de valor; Lienzo Canvas; diseño; control de riesgos; diagrama de flujo (hoy considerado una manifestación de algoritmos); Rueda Operativa de Deming (Planear-Hacer-Verificar-Actuar) en el enfoque de la calidad basada en procesos; logro de VALOR agregado; el arte y la técnica de negociación; el negocio de tu negocio...

querer, aprender a emprender, saber hacer es PODER !

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Consideraciones pedagógicas

Partiendo de los contenidos establecidos en los actuales Programas de Formación y Perfeccionamiento Docentes (Consejo de Formación en Educación - CFE - www.cfe.edu.uy), (www.ine.gub.uy), **Pedagogía I** y **Pedagogía II**, que se imparten en los Institutos de Formación Docente (IFD) **incorporamos un enfoque académico y práctico directamente asociados al proceso de Aprendizaje Emprendedor** :*(destacamos textual)*



...con el objetivo de contribuir con:

- (a) Elaborar, proponer, programar e intervenir en todos los niveles del Sistema Educativo...
- Pedagogía: (b) La jerarquización de la Pedagogía como eje articulador de las Ciencias
eje articulador de la Educación en la formación del docente como intelectual transformador.

III) Campo y fundamento de la Pedagogía

Este proceso de apropiación y creación permitirá a los participantes visualizar que:

- Educación e (a) La educación como fenómeno social es parte integrante, junto con las
intereses sociales relaciones económicas, políticas y culturales, del campo en el que se desarrolla la dinámica de intereses antagónicos que existen en una sociedad.
- Socialmente (b) La educación está socialmente condicionada, ya que los objetivos,
condicionada contenidos y métodos responden a las exigencias y condiciones provenientes de otros campos de la vida social.
- Multiplicidad y (c) La acción educativa se desarrolla en las más variadas esferas sociales
especificidad en la familia, en las instituciones comunitarias, en el grupo de pares, en los diferentes tipos de asociaciones y organizaciones (barriales, profesionales, sindicales, culturales, empresariales, religiosas), a través de los medios de difusión masiva. Pero la que se desarrolla en las instituciones educativas tiene características particulares y una significación social relevante.

...la Pedagogía orienta la reflexión acerca de:

- Compromisos y © Las características de la profesión docente y sus compromisos y
responsabilidades responsabilidades, con el estudiante, la educación y la sociedad.

Ejes temáticos y contenidos...

El aspecto central del Programa estará constituido por las relaciones entre **Educación y Sociedad**.

Primer eje temático.-

Se desarrollarán...

las concepciones pedagógicas; los sistemas educativos; los fines de la educación; la educación como fenómeno cultural; las visiones del mundo, de la condición humana y la sociedad; las relaciones educativas.

Segundo eje temático.-

Escenarios educativos actuales: se trata de cuestiones que interpelan al docente en la cotidianeidad de su praxis educativa y que ameritan un abordaje desde el campo pedagógico.

Se tendrán en consideración...

- La problemática de la identidad en sus diferentes dimensiones.
- La globalización y la ciudadanía, el trabajo y el consumo.
- Las relaciones de poder, los fenómenos de discriminación y las formas de resistencia".

Pedagogía I (www.ine.gub.uy).

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Despliegue de contenidos y acciones para generar alto nivel de comprensión:

- **Capacitación personal y semipresencial** con proyección a futuro de contenidos y actividades de aprendizaje emprendedor, en un proceso personalizado.
- **Significado y aprendizaje significativos:** asumir el proceso de adquisición de nuevos significados por los estudiantes.

“Las ideas nuevas, que se convierten en significativas, expanden también, a su vez, la base de la matriz de aprendizaje”.

(Psicología Educativa.)
DAVID PAUL AUSUBEL

“ La alineación constructiva tiene dos aspectos.

*El aspecto constructivo se refiere a la idea de que los estudiantes **construyen un significado a través de actividades de aprendizajes relevantes.** Es decir, el significado no es algo impartido o transmitido de un maestro a otro, pero es algo que los estudiantes **tienen que crear por sí mismos.** La enseñanza es simplemente un catalizador para el aprendizaje”.***John B. Biggs**

([Aligning teaching for constructing learning John Biggs](#))

- Aprendizaje orientado hacia el **descubrir y potenciar destrezas y habilidades para convertirse** en la mejor historia personal y colectiva. Renovar el pensamiento pedagógico y la práctica educativa en actitud emprendedora.
- **Beneficios al utilizar metodología en distintos entornos,** no sólo físico sino en combinación con espacios digitales, flipped classroom, biended learning...

Completar **“la nueva caja de herramientas del Docente Emprendedor”**, en resumen:

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

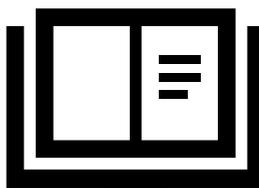
1. **Competencia digital:** trabajo y participación activa en actitud positiva, crítica y realista atendiendo los pro y los contras.
 2. **The Flipped Classroom (FC)** convirtiendo a los alumnos en protagonistas y agente activos de su propio aprendizaje. El **FC** o la **clase al revés** permite:
 - 2.1.Participación activa del alumnado en su propio aprendizaje.
 - 2.2.Personalización del método a las necesidades y ritmos de cada uno.
 - 2.3 Igualdad de todos los estudiantes.
 - 2.4.Integración de las familias en los procesos de aprendizaje.
 - 2.5.Evaluación y resolución de dudas en tiempo real.
 - 2.6.Motivación extra del alumnado.
 - 2.7.Mejor aprovechamiento del tiempo dedicado en el aula y en casa.
 - 2.8.Adecuación del proceso de aprendizaje a la resolución de problemas.([Enlace:La web de The Plipped Classroom](#))
 3. **Pensamiento visual para aprender:** permite filtrar, organizar y sintetizar mejorando nuestra eficacia en el aprendizaje.
 4. **Pizarra colaborativa** donde los docentes y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo, dentro de un mismo entorno. También, Pizarra Digital Interactiva.
 5. **¿ Móvil en el aula?.** Ideas, ventajas, retos y posibilidades. Dominio de la aplicación Socrative nacida en el MIT (EEUU),de la mano de un profesor que decidió utilizar los dispositivos móviles en el aula como soporte para las clases y no luchar por erradicarlos de las manos de sus estudiantes durante sus horas lectivas.
- **El MODO de aprendizaje basado** en proyectos y equipos, generando actividades de aprendizaje compartidas. Trabajo colaborativo con evaluación y retroalimentación entre pares.
 - **Aprendizaje para uso en las aulas del ABP. Modelo Lienzo CANVAS y Mapa de procesos.**
 - **Incorporar y asumir que el trabajo de problemas y fenómenos en proyectos** es una clara oportunidad educativa. **Desde y para** la realidad situando a alumnos en el centro.
 - **La comunicación en proyectos/emprendimientos con o sin fines de lucro.** Enlaces digitales asociados.
 - **Qué, cómo y cuándo EVALUAR.** El conjunto de respuestas que se dan en el Aprendizaje Basado en Proyectos

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

sobre problemas y satisfacción de necesidades insatisfechas, a las preguntas de qué, cómo y cuándo enseñar y qué, cómo y cuándo evaluar.

Evaluación de aprendizajes:

- Observación
- Autoevaluación
- Exámenes
- Rúbricas
- Plickers
- Socrative
- SEA
- Tutorías



*“ Todo lo que se hace se puede **medir**, sólo si se mide se puede **controlar**, sólo si se controla se puede **dirigir** y sólo si se dirige se puede **mejorar** ”.*

Dr. PEDRO MENDOZA

- **Evaluar el uso de las TIC:**
Qué evaluar: describe la acción, actitud, emociones.
Cómo evaluar: competencias conseguidas, calificaciones...
Cuándo evaluar: al inicio y al final del curso, al final del proyecto.
Quién evaluará: docente a alumno, alumno a alumno
Dónde evaluar: herramienta digital, cartel en aula, cuaderno, web.
(Ver: [presentación de Bean-Thinking](#))

***Probar, evaluar, evalúate y cambia,
aprende y sigue haciendo
que tus alumnos aprendan.***

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

**EQUIPO DOCENTE INVOLUCRADO EN CADA UNO
DE LOS NIVELES PREVISTOS**

Este Programa de Formación de Docentes EMPRENDEDORES cuenta con su equipo de docentes para los dos niveles previstos:

A. Formación general básica (Parte I), común y previo a la formación de los docentes para cada uno de los niveles identificados como B (Parte II).

Quien presenta este Programa, en coordinación con las Direcciones y Docentes asignadas para su implantación, seguimiento y las evaluaciones previstas, asume la responsabilidad del cumplimiento de los objetivos establecidos, con respaldo académicos internacionales y especialmente, con un estilo finlandés.

- B. Niveles previstos:**
- B1 Primera infancia** (0 a 6 años)
 - B2 Perfil 3er. Año** (hasta 9 años)
 - B3 Perfil 6° Año** (hasta 12 años)
 - B4 Media Básica** (hasta 15 años)
 - B5 Media Superior** (hasta 19 años)

Actualizando semestralmente, lo que ya se viene realizando. Además, de la Dirección del Programa, se abrirán oportunidades de **incorporar nuevos docentes para** capacitar en Formación de Docentes Emprendedores.

- Llamados públicos abiertos a maestras y maestros, profesoras y profesores interesados de incorporarse a este Programa.
- Formación y experiencia en el nivel para el cual se inscribe.
- Constancia de participación de los Talleres Informativos que se realizarán oportunamente.
- Otras actividades asociadas con iniciativas y proyectos educativos.

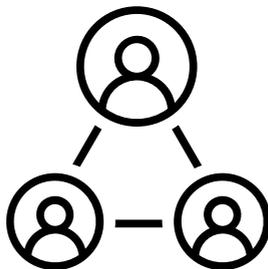
APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

AREAS CONCEPTUALES BÁSICAS (Ver ANEXO)

Para no perderse en el ecosistema emprendedor !

ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) - ACTITUD – APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO-APRENDIZAJE DIGITAL-APTITUD-BENCHMARKING BENEFICIO – BIG DATA - BLENDED LEARNING - BLOG-BREAKOUT EDU - CADENA DE VALOR - CALIDAD – CANVAS - CASH FLOW – CATEGORÍA -CICLO DE VIDA -CLIENTES -COACHING – CÓDIGOS-COMODITY-COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE-COMPETITIVIDAD-COMPROMISO – CREATIVIDAD - CHECK LIST - DESARROLLO SOSTENIBLE –DESTREZAS –DIAGRAMA de FLUJO- DIAGRAMA de GANTT – DIDÁCTICA EMPRENDEDORA – DISEÑO - DISRUPCIÓN – ECOSISTEMA EMPRENDEDOR-EFICACIAyEFICIENCIA-eLEARNING EMIREC - EMPRENDEDOR – ENTREPRENEUR – ESCAPE ROOM – FLIPPED CLASSROOM-FLUJO DE FONDOS-F.O.D.A-FRANCHISING o FRANQUICIA – GESTIÓN - HABILIDADES - IDEAS – INICIATIVA – INNOVACIÓN – INTELIGENCIA ARTIFICIAL – INTELIGENCIA EMOCIONAL-INTERCAMBIO-INTRAPRENEURS – INVESTIGACIÓN-KNOW HOW – MASLOW (jerarquía de necesidades) – MEJORA CONTINUA - MERCADO – MOODLE- MOTIVACIÓN –NEGOCIACIÓN PEDAGOGÍA EMPRENDEDORA-PENSAMIENTO VISUAL-PIZARRAS COLABORATIVAS, DIGITALES e INTERACTIVAS – PLICKERS – PROCESOS(Mapa de Procesos)-PROYECTO-RIESGOS-ROBÓTICA - SCAMPER-SCRATCH-SOCRATIVE-SUEÑOS -TIMERIME - TRELLO - VALOR AGREGADO - ZOOM

LOS EJES DEL PLAN, TRANSVERSALIDAD DE CONTENIDOS y UNIDADES DE TRABAJO son incluidos y presentados en sus aspectos más destacados para cada uno de los sectores: Primera Infancia; Educación Primaria; Educación Media Básica; ETP-UTU; Educación Media Superior.(ver: [Versión digital de “Aprendizaje Emprendedor, desde educación inicial hasta siempre”](#))

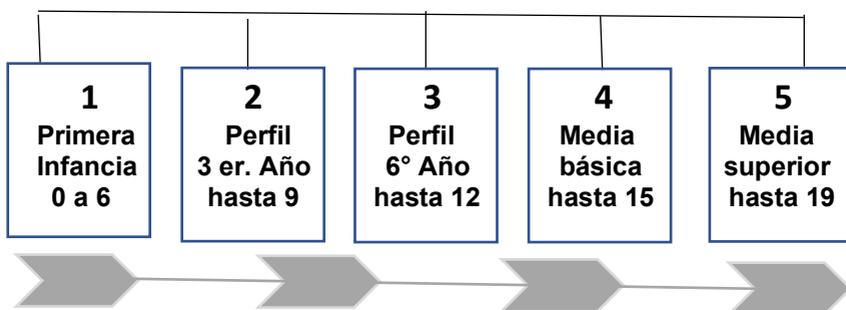


APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

**PROGRAMA DE FORMACIÓN PROFESIONAL
EDUCADORES EMPRENDEDORES**

PARTE I - Etapa A

Contenidos generales: común para todos módulos de sectores:



¿ Qué veremos ?

Enfocando la cultura emprendedora asociada a la realización del ser humano en todo lo que ello implica, independientemente del entorno con el cual convive, se impone un replanteo de la generación y desarrollo de conocimientos, destrezas y habilidades basado en la realidad, desde las necesidades y problemas sin remitirse y depender del cumplimiento de programas o asignaturas.

El emprendedor/a está más allá de llegar a tener o no un negocio propio, es una forma de ser, de sentir, de vivir, de trabajar.

La felicidad es poder cumplir sus sueños, hacer lo que les gusta, facilitando su conquista. Aprender a emprender.

Aquí se sugiere una secuencia escalonada con continuidad enriqueciendo el proceso que contempla la dinámica de los módulos específicos desde el nivel inicial con aprendizaje participativo y lúdico, fortaleciendo hábitos de curiosidad, mirar y ver, generación de significados y puntos de vista nuevos, atender y escuchar, entender y aprender.

ASÍ COMIENZA TODO...

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Involucrarse en acciones individuales y colaborativas significativas. Estimular la creatividad, generación, selección, validación e implementación de ideas. Pensar y actuar en complejidad.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) de respuestas a problemas y necesidades insatisfechas con enfoque en investigación, diseño y colaboración...entrenar para la libertad personal.

Introducción a la Pedagogía emprendedora, creatividad e innovación y aplicaciones metodológicas.

A esta altura ya se practica y se reconoce, desde hace cierto tiempo, que: *“Las habilidades de emprendimiento e innovación han sido incluidas como competencias genéricas en los perfiles de egreso de las carreras de negocios por diferentes organismos internacionales; de allí que recaiga sobre la universidad la responsabilidad de generar experiencias vivenciales de aprendizaje para promover el desarrollo de dichas competencias”* (52° Asamblea CLADEA 2017 Riverside, California, USA.)

Aquí, nos ocuparemos de la introducción a la Pedagogía Emprendedora, creatividad e innovación y aplicaciones metodológicas **para el estímulo y fomento de espíritu emprendedor desde Educación Inicial hasta Educación Media Superior**

Desde un entorno familiar y colectivo - que ya son parte de las vivencias infantiles – se impone el estudio y diseño de la metodología y las técnicas que se aplicarán en la enseñanza-aprendizaje, asociados con la psicología, la sociología y la currícula existente, que estimule y desarrolle el espíritu emprendedor individual y colectivamente en procesos de transversalidad e interdisciplinariedad.

Los primeros pasos en el estímulo del espíritu emprendedor tiene una “estimulación temprana” paralela y con altos grados de transversalidad en las sugerencias dadas por UNICEF -a partir de 1 año - en los módulos motor grueso; motor fino; lenguaje; social.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

“Recuerda que desde antes que comience a hablar, ya entiende y siente lo que pasa a su alrededor”
(*“Aprendizaje Emprendedor”*,pág.21).

Emprendedor/a: ¿qué es y cómo es ?

La definición de Emprendedor/a han variado a través del tiempo. También, difieren los que asumen los riesgos de “ su propio emprendimiento”, *entrepreneurs*, y los que asumen responsabilidades de proyectos dentro de las organizaciones trabajando para empresas de otro pero “mentalizados” como dueños, *intrapreneurs*.

Desde Cantillón en 1756 pasando por Schumpeter en 1934 que ya los presenta como innovadores. Kirsner en 1973 los definió con habilidades para aprovechar oportunidades que le presenta las imperfecciones de los mercados, por su parte en 1985 para Gartner son los que crean empresas. En 1996, para Gerber, el emprendedor es un innovador, un gran estratega, creador de nuevos métodos para penetrar o desarrollar nuevos mercados; tiene personalidad creativa, siempre desafiando lo desconocido, transformando posibilidades en oportunidades. *Caos en armonía*.

Lezana & Tonelli (1998), emprendedores son personas que persiguen el beneficio, trabajando individual o colectivamente. Pueden ser definidos como individuos que innovan, identifican y crean oportunidades de negocios, montan y coordinan nuevas combinaciones de recursos (función de producción), para extraer los mejores beneficios de sus innovaciones en un medio incierto.

Shane y Venkataram (2000): la iniciativa emprendedora incluye el estudio de las fuentes de oportunidades, los procesos de descubrimiento, evaluación y explotación de oportunidades y las personas que las descubren, evalúan y explotan. (Univ.de Salamanca).

(ver:buengobierno.usal.es/revista/docs/46_2013)

Sin contar aún con la definición “universalmente aceptada” veamos lo que nos dicen de emprendedor, emprendimiento, emprendedor/a en el Blog de Sociedad Siglo XXI...

(<https://sociedadsiglo21.wordpress.com/2014/10/24/emprender-emprendimiento-emprendedora-definiciones/>)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Emprendedor/a: ¿nacen o se hacen ?

Actualmente hay una confirmación generalizada en los países más desarrollados en sus Sistemas Educativos de que el “espíritu emprendedor” **se puede y se debe cultivar desde los primeros años del ser humano, SÍ...desde Educación Inicial.** Lo veremos en módulos específicos, desde el nivel inicial, aprendizaje participativo y lúdico, explorando el cuerpo y la mente en el entorno y sus fenómenos, actitudes positivas asociadas con actividades alegres, cultivando la observación y la atención sobre el entorno del aula y de la familia, generando significados compartidos, empoderar fijando metas.

EMPRENDEDOR/A se caracteriza por:

curiosidad, muy observador del entorno mirar y ver

capaz de reconocer y autoevaluarse

al definir aquello para lo cual es bueno

con destrezas y habilidades identificadas

y en mejora continua

el que hace que las cosas sucedan

el que decide y “emprende” con facilidad

para adaptarse a los cambios

apasionado por lo que hace y perseverante

en el esfuerzo, con visión global,

levanta la vista y no se detiene

CAPAZ DE LEVANTAR VUELO A PESAR DE LA GRAVEDAD

el que asume cambios y nuevos proyectos

con capacidad para sobreponerse a la

adversidad y a la presión existente

CONVIERTE LOS SUEÑOS EN REALIDAD

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Aprender a emprender.

Relevantes recomendaciones metodológicas.

Enfoque de Fundación Príncipe de Girona (2013). Aula Planeta.
(<https://es.fpdgi.org>)

*“ Vamos a proponer aquí algunas recomendaciones metodológicas concretas que inciden especialmente en la competencia de **aprender a emprender**, y que permiten entrenar y evaluar algunos de los desempeños que propondremos:*

- a) Utilizar la heteroevaluación, coevaluación y especialmente la autoevaluación de forma frecuente para promover la identificación de fortalezas y debilidades así como la motivación de logro y el espíritu de superación.*
- b) Estructurar la docencia en el aula, de forma no excesivamente autoritaria mezclando las directrices con la aceptación de las decisiones de los alumnos ayudando a los alumnos a tomar conciencia de su autonomía y su capacidad de decisión.*
- c) Informar y analizar las causas del éxito o el fracaso en una tarea, haciendo incidencia en las causas y dando oportunidades para rectificar.*
- d) Fomentar el trabajo cooperativo frente al competitivo.*
- e) Presentar tareas asequibles a las posibilidades y capacidades de los alumnos que supongan desafíos en el aprendizaje para estimular la motivación de logro.*
- f) Programar actividades de la clase de forma que los alumnos puedan frecuentemente tomar decisiones.*
- g) Promover actividades en las que los riesgos de fracaso sean moderados, dejando espacios para la reflexión individual y el análisis de las reacciones mostradas.*
- h) Proponer a los alumnos que se marquen metas y que registren los progresos hacen para alcanzarlas, en aras a entrenar la planificación y evaluación de proyectos.*
- i) Planificar actividades relacionadas con sus intereses y habilidades para que experimenten experiencias de éxito.*

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

- j) *Ayudar a organizar y planificar el estudio para que adquieran hábitos de trabajo.*
- k) *Estructurar las tareas, partiendo de lo más sencillo a lo más complicado incidiendo en la relevancia de las mismas, graduando la dificultad, para favorecer el éxito.*
- l) *Incidir en la importancia del esfuerzo en la obtención del éxito, atribuirlo a causas internas, modificables y controlables.*
- m) *Utilizar el modelado como estrategia metodológica, para que interioricen comportamientos y valores que queremos que se adquieran.*
- n) *Estimular los procesos intelectuales creativos y generar actividades que fomenten la presentación de juicios y valores diferentes.*
- o) *Incitar la comunicación con preguntas divergentes y presentar situaciones que inciten a la flexibilidad del pensamiento en los alumnos.*
- p) *Impulsar el fomento de la inventiva y la generación de ideas*
- q) *Fomentar el trabajo en equipo y establecer roles en el trabajo grupal asignando el liderazgo de manera rotatoria”.*



Investigación + Desarrollo + innovación

HABILIDADES :

Socioemocionales : para trabajar en equipo .

Cognitivas : coordinaciones mentales.

Académicas : matemática , lectura , ciencias, informática .

Específicas : aumentando la productividad .

Dinámicas : se desarrollan de acuerdo al entorno y pueden convertirse en la base de nuevas habilidades .

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

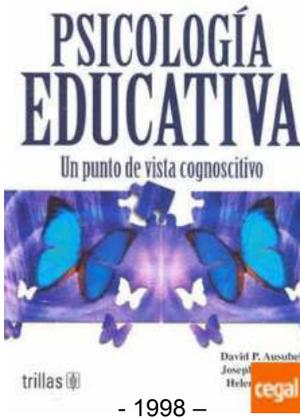
Tenemos la capacidad de continuar desarrollando nuestra creatividad y nuestra inteligencia a medida que entramos en nuevas etapas de la vida.

ECONOMÍA NARANJA = creatividad
DESTREZAS Y HABILIDADES = blandas
DESTREZAS Y HABILIDADES = duras

 **Complementarias con la tecnología**

 **de Relaciones interpersonales**

SIGNIFICADO Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO



proceso de adquisición de nuevos significados



AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN (1983. Epigrafe)
"Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo".
2da.Ed./ Editorial Trillas.México.
" Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio enunciaría este: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averíguese esto y enséñese consecuentemente ".

Estaremos en la ruta marcada por **David Paul Ausubel** (1918-2008) psicólogo y pedagogo de gran influencia en la educación de este Siglo.

La importancia del aprendizaje significativo en la adquisición del conocimiento

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

“El aprendizaje significativo es muy importante en el proceso educativo porque es el mecanismo humano por excelencia para adquirir y almacenar la vasta cantidad de ideas e información representadas por cualquier campo del conocimiento. La adquisición y retención de grandes cuerpos de la materia de estudio son realmente fenómenos muy impresionantes si se considera que:

- a) los seres humanos, a diferencia de las computadoras pueden aprender y recordar inmediatamente sólo unos cuantos ítems discretos de información que se les presenten de una sola vez, y...*
- b) el recuerdo de listas aprendidas mecánicamente, que se presenten muchas veces, está limitada notoriamente por el tiempo y por el mismo tamaño de la lista, a menos que se “sobreprenda” y se reproduzca frecuentemente.(...)*

...el significado potencial de ideas nuevas en conjunto puede relacionarse con los significados establecidos (conceptos, hechos y principios) también en conjunto para producir nuevos significados. En otras palabras, la única manera en que es posible emplear las ideas previamente aprendidas en el procesamiento (internalización) de ideas nuevas consiste en relacionarlas, intencionadamente, con las primeras. Las ideas nuevas, que se convierten en significativas, expanden también, a su vez, la base de la matriz de aprendizaje” DAVID PAUL AUSUBEL

APRENDIZAJE basado en problemas. PROYECTOS.

Ante el nuevo desafío que implica el aprendizaje de destrezas y habilidades fortalecidas por un espíritu crítico en un estudiantado con autonomía, Cynthia Luna Scott (2015) en su trabajo “El Futuro del Aprendizaje3 ¿Qué tipo de Pedagogía se necesita para el Siglo XXI” afirma que:

“Trilling y Fadel (2009) señalan que un aprendizaje eficaz basado en proyectos posee cinco características principales:

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

1. Los resultados del proyecto están vinculados al currículo escolar y a los objetivos del aprendizaje.
2. Las preguntas guía y los problemas conducen a las y los alumnos a los conceptos centrales o principios del tema o asignatura.
3. Las investigaciones y los análisis de las y los estudiantes implican búsquedas y creación de conocimientos.
4. El estudiantado es responsable del diseño y gestión de gran parte de su aprendizaje.
5. Los proyectos se basan en auténticos problemas del mundo real y en cuestiones que son importantes para el alumnado” (pág.109).

Los aprendizajes basados en proyectos y en problemas son modelos didácticos ideales para la consecución de los objetivos de la educación del siglo XXI, además de “enseñanza para la transferencia”, el aprendizaje estructurado de contextos de la vida real, el empleo del “**Principio de las cuatro Cs**”:

pensamiento crítico
comunicación
colaboración
creatividad

“¿Qué dicen los estudios sobre la eficacia de los enfoques de aprendizaje basados en los proyectos, en las investigaciones y en la colaboración?. Las y los estudiantes que trabajan en pequeños equipos con tareas colectivas han sido objeto de cientos de estudios. El resultado de estos trabajos es concluyente: los enfoques de aprendizaje basados en la investigación, el diseño y la colaboración crean una poderosa combinación de comprensión de los contenidos, destrezas básicas y aplicación de las habilidades del siglo XXI. La redacción electrónica de un proyecto, la evaluación crítica y la exposición son tareas esenciales, que inspiran a las y los alumnos trabajos de gran calidad y anticipan las destrezas (participación, solución de problemas y adaptabilidad) que las y los empleadores demandan de los graduados del siglo XXI. Hampson, Patton y Shanks, (2011)”. (C.L.Scott. (La autora preparó el presente artículo para UNESCO durante una estancia en la Universidad Nacional de Irlanda gracias a una beca Fulbright.).

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

A través de una pregunta desafiante se puede concretar el objetivo general del proyecto. El tema principal en el que se basa, es siempre un problema que resolver o investigar o una pregunta para analizar y contestar.

Un proyecto es auténtico o genuino en la medida que está vinculado al mundo real.

www.euforics.com/es/aprendizaje-basado-proyectos

PROYECTOS en un nuevo ambiente de APRENDIZAJE.

El proceso de diseño de los entornos de aprendizaje modernos, tal como lo hizo el Sistema Finlandés, comienza con el modelado de los procesos de aprendizaje, las actividades de aprendizaje y los patrones de interacción de los usuarios.

Un entorno de aprendizaje debe ofrecer a los alumnos y profesores una selección diversa de diferentes tipos de herramientas de planificación y desarrollo, métodos y medios para el desarrollo, presentación y evaluación de representación compartidas.

El aprendizaje basado en fenómenos **comienza a partir de la observación compartida de fenómenos holísticos y genuinos del mundo real en la comunidad de aprendizaje.** En la enseñanza basada en fenómenos y problemas, la comprensión y su estudio en conjunto comienzan desde hacer preguntas, por ej. ¿por qué un barco navega y no se hunde en el océano a pesar de su peso ?.

Con la experiencia práctica vivida en el Sistema Finlandés, el punto de partida de la enseñanza basada en fenómenos es el constructivismo, en el que los alumnos son vistos como constructores activos de conocimiento y la información se considera como un resultado de la resolución de problemas, construida a partir de “pequeñas piezas” en un todo que se adapta a la situación en que utiliza en el momento.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

La digitalización y su rol en el Aprendizaje Emprendedor

- Medios de comunicación:
El Docente puede crear material de aprendizaje o puede estar disponible en Internet. Hay mucho material listo y disponible para usar en línea.
- Fuente de información: Internet ha pasado a ser una “biblioteca mundial”. La información útil para la enseñanza/aprendizaje, además, está disponible en Wikipedia (www.wikipedia.org)
- Comunicación: Una computadora es un medio de comunicación central. El diálogo entre alumnos y tutores en línea es un ejemplo. Los estudiantes pueden usar la TI para comunicarse entre ellos, o pueden estar en contacto con facilitadores en diversas disciplinas.
- Creación de contenidos: Los estudiantes tienen una poderosa herramienta para crear su propio contenido. Crean contenidos interactivos, textos, imágenes, música, etc., en computadoras o dispositivos móviles.
- Canal de publicación: Publicar sus propias piezas de música o videoclips. La publicación de los alumnos en línea primero y luego en las redes sociales, es un efecto muy motivador.
- Con la TI, los estudiantes crearán sus propias bases conceptuales: Mapas, diagramas o gráficos. Lo más importante es el proceso en sí con el cual desarrollan sus estructuras de información y modos de pensamiento.
- Plataforma para la construcción de conocimiento colaborativo. Los entornos de aprendizaje en línea ofrecen herramientas, como foros de discusión para que los alumnos desarrollen el conocimiento en colaboración. El principio de la creación de conocimiento colaborativo es que la construcción de información en conjunto, la construcción de conocimiento, permite un mejor aprendizaje y un mejor resultado final que trabajar solo. La creación de conocimiento colaborativo en

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

línea es importante para el aprendizaje, ya que allí se documenta y permanece visible el proceso de creación de conocimiento con sus diferentes etapas. Este proceso puede revisarse después del hecho, y es posible volver a los pensamientos presentados y continuarlos más tarde.

- Alumnos y TI, compañeros de pensamiento.
Las computadoras pueden ofrecer un apoyo importante para los procesos de pensamiento de los alumnos al plantear preguntas analíticas y reflexiones. El elemento clave es la construcción de conocimiento. Los alumnos combinan y construyen nuevos conocimientos utilizando diferentes fuentes. Las posibles fuentes incluyen páginas web, libros, observaciones y experiencias personales, entre otras.
El aprendizaje se ve como una actividad en la que los alumnos construyen nueva información por sí mismos.
Mediante el uso de *eLearning* se facilita la discusión y el desarrollo de ideas junto con el docente y los otros alumnos, en la construcción del conocimiento. En este caso, es muy importante publicar ideas y resultados aún en progreso en línea, obtener retroalimentación sobre ellos durante el proceso y desarrollarlos juntos.
Debemos tener en cuenta que estamos ante un cambio de paradigma en el diseño de la enseñanza/aprendizaje.

Considerar en el proceso de *eLearning*:

- a) Diseñar el proceso de aprendizaje del alumno o qué tipo de actividad cognitiva necesita el alumno para resolver el problema.
- b) Paso seguido, el docente debe diseñar las acciones, la orientación, las asignaciones de tareas, etc.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

APRENDIZAJE DIGITAL

**La Tecnología de la Información permite
métodos pedagógicos significativos.
Lleva a aprendizajes más profundos.
Creación de conocimiento colaborativo
con herramienta en línea.**

En los entornos de aprendizaje en línea, los procesos de pensamiento y resolución de problemas de los alumnos se hacen visibles y están documentados.

Los aprendices pueden aprender cosas de este proceso de pensamiento externalizado que de otra forma no podrían estudiarse.

El aprendizaje se puede organizar sin importar la hora y el lugar.



**Los estudiantes
pueden progresar individualmente y a su propio ritmo;
ellos pueden diferenciarse fácilmente.
Todos los alumnos reciben el mismo espacio en línea,
incluidos los que pueden estar tranquilos en el aula.
Las habilidades de aprendizaje en línea son necesarias
en estudios posteriores y en la vida laboral.**

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Modelo Lienzo CANVAS

El **Dr. Alexander Osterwalder**, austríaco, es el creador, autor, orador y asesor sobre innovación en modelos de negocio.

Su método práctico para el desafío de negocios innovadores, lo desarrolló en colaboración con el Dr. Yves Pigneur.

Alexander ayudó a crear y vender una empresa de consultoría estratégica, participó en el desarrollo de una organización no lucrativa internacional con base en Tailandia que lucha contra el sida y la malaria, e investigó en la Universidad de Lausana, Suiza. Sus trabajos han sido publicados en más de 30 idiomas.

CANVAS (<https://conecta13>) es una palabra de origen inglés que se utiliza para hacer referencia a documentos que ayudan y guían en el diseño creativo. En este sentido, el CANVAS del **ABP(Aprendizaje Basado en Proyectos)** nos permite dibujar cómo será nuestro proyecto. Con esta herramienta podemos construir en nueve pasos complementarios un proyecto de aprendizaje en el cual se consideren todas las claves del ABP.

El CANVAS está organizado en tres columnas.

1. **En el centro**, se define la base del proyecto: el producto final, las tareas que permiten llegar a ese producto y cómo se realizará la difusión del mismo. A partir de aquí...
2. **En la columna de la izquierda**, recogemos la relación entre el proyecto de aprendizaje y el currículo, a través de las competencias claves y los estándares de aprendizaje, además de definir uno de los pilares fundamentales de un buen proyecto, la evaluación, entendida siempre como un proceso constante de toma de datos para poder regular el aprendizaje.
3. **En la columna de la derecha**, definimos con precisión la estructura del proyecto a través de los recursos necesarios, el uso de las TICs y los agrupamientos y la gestión del aula que contemplemos en el diseño del proyecto de aprendizaje.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

EN EDUCACION:

(<https://conecta13.com/canvas/>)

CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS	
<p>COMPETENCIAS CLAVE</p>  <p>¿Qué competencias clave se desarrollan?</p>	<p>RECURSOS</p>  <p>¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros agentes educativos...? ¿Qué recursos materiales son necesarios? ¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?</p>
<p>RELACION CON EL CURRÍCULO</p>  <p>¿Con qué elementos del currículo podemos relacionar el proyecto?</p>	<p>DESAFIO Y PRODUCTO FINAL</p>  <p>¿Qué desafíos nos planteamos? ¿Qué preguntas usaremos para provocar el aprendizaje? ¿Qué producto final queremos crear?</p>
<p>MÉTODOS DE EVALUACIÓN</p>  <p>¿Qué herramientas y estrategias de evaluación aplicaremos? ¿En relación con qué tareas?</p>	<p>TAREAS</p>  <p>¿Qué herramientas TIC necesitamos? ¿Cómo se vinculan con las tareas?</p>
<p>AGrupamientos/Organización</p>  <p>¿Qué se agrupará el alumnado? ¿Cómo organizaremos los espacios?</p>	
<p>HERRAMIENTAS TIC</p> 	

Este documento fue creado y publicado por **Conecta 13** y publicado con apoyo de Creative Commons (Proyecto original: Miguel Ángel Bernal (Autor) y Antonio Hernández (Revisor/colaborador)) Disponible en <https://conecta13.com/canvas/>

Se propone que los docentes se acerquen al CANVAS de manera creativa con una sesión inicial de lluvia de IDEAS.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

En una sesión estimada de 60 minutos, tendremos la información, de manera rápida y visual, un primer prototipo de nuestro proyecto. En reuniones posteriores corresponde preguntarnos qué elementos del proyecto queremos. De esta forma tendremos reunidas en un solo documento las ideas principales y su desarrollo en distintos ciclos de trabajo sobre nuestro proyecto.

(<https://conecta13.com/canvas/>)



APLICACIÓN:

Paso previo - BRAINSTORMING (creatividad al poder)

Comenzamos con una tormenta de IDEAS sobre las necesidades que tenemos. Ninguna idea es buena o mala, todas aportan.

Paso 1. PRODUCTO FINAL (base del Proyecto)

El “objetivo de producción del proyecto” debería contar con un manual que tenga los contenidos que generen los propios alumnos reuniendo la información requerida por dicho proyecto. Pasaría a ser un recurso abierto educativo.

Paso 2. RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Asegurarnos de que las fases que vamos a trabajar se corresponden con los contenidos de las asignaturas a utilizar. Debemos secuenciar pero NO alterar los contenidos establecidos.

Paso 3. COMPETENCIAS CLAVE: ejemplos

- * Comunicación lingüística. * Competencia matemática y en ciencias
- * Competencia digital. * Aprender a aprender.
- * Competencias sociales y cívicas.
- * Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Paso 4. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Especificar los criterios que concretan lo que los estudiantes deben comprender y saber hacer en cada etapa.

Paso 5. ACTIVIDADES / TAREAS

En todo momento vamos a diseñar actividades en las que deberán poner en práctica habilidades y conocimientos para poder medir las interacciones. Empezaremos recogiendo datos y variables para terminar construyendo los propios instrumentos de medición que serán necesarios según se vaya incrementando el nivel de dificultad.

Paso 6. MÉTODOS DE EVALUACIÓN

A modo de ejemplo: * Participación y actitud: 10 %
* Pruebas orales y escritas: 40 %
* Definición del proyecto: 50 %

Herramientas de evaluación:

- a) Observación directa
- b) Coevaluación
- c) Heteroevaluación
- d) Tareas
- e) Subtareas
- f) Exámenes

Paso 7. RECURSOS

7.1. Humanos. A modo de ejemplo: Tenemos un grupo de 30 que dividiremos en 5 equipos de 6 alumnos con un solo docente. Utilizaremos estrategias y dinámicas cooperativas asignando roles diferentes a los estudiantes de cada equipo con base heterogénea.

7.2. Especiales. Se tendrá en cuenta el tema del proyecto que definirá los recursos especiales a considerar: investigación de campo; utilización de espacios del centro educativo; salidas; visitas, etc.

7.3. Temporales. Supongamos destinar 2 horas semanales para el proyecto. Poco tiempo pero suficiente para una buena gestión del tiempo sin interferir demasiado en el resto del tiempo de aula.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

El secreto está en saber combinar metodologías como: Flipped Classroom; Gamificación; Cooperación con herramientas que nos puedan apoyar en la gestión de tareas e información.

(Trello, Drive, Sites) Ver Paso 7.4 y Paso 8.

7.4. TIC

(Tecnologías de la Información y de la Comunicación)

A este nivel usaremos una cantidad importante de herramientas TIC pero debemos tener claro que el flujo de trabajo debe reducirse a 4 o 5 básicos y usaremos otras alternativas dependiendo de las necesidades que tengamos en cada fase del proyecto, cada tarea.

Importante: no usaremos tecnología si no aporta relevancia al proceso de aprendizaje experiencial del alumno.

7.4.1. Búsqueda de información

- a) Distintos motores de búsqueda.
- b) Paneles de Pinterest.
- c) Webmixes de Symbaloo.

7.4.2. Almacenamiento, gestión de información y tareas

- a) Drive.
- b) Symbaloo.
- c) Trello.

7.4.3. Creación de contenidos

- a) iBook author / Bookcreator.
- b) Procesador de texto.
- c) Presentaciones.
- d) Editor de video.
- e) Editor de audio.

7.4.4. Distribución y publicación de contenidos

- a) Canal iBook.
- b) Canal Youtube
- c) Publicación de contenidos.
- d) Google sites.
- e) Wix.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Paso 8. METODOLOGÍAS

Para conseguir con éxito la meta, debemos aunar estrategias, procedimientos y acciones organizadas y bien planificadas, que garantice el aprendizaje experiencial de los alumnos.

La creación de un contenido digital de calidad y de creación propia para compartir en abierto (ABP). Cada grupo heterogéneo tendrá asignados diferentes roles (cooperativo) y se enfrentará a diferentes situaciones (APRetos).

Integraremos también el **aula invertida** para garantizar la adquisición de uso y manejo adecuado de las herramientas digitales desplazando así el aprendizaje y la fluidez de usuario de las mismas a casa (**Flipped Classroom**).

Acompañaremos la distribución de contenidos a los alumnos en el entorno online del centro aplicando un diseño instruccional, es decir, pensando cómo queremos que sucedan las cosas desde que el alumno reciba cada uno de los materiales que publicamos / distribuimos (*eLearning*)

Paso 9. DIFUSIÓN

Aunque estemos hablando de un proyecto de aula que aparentemente no implica más que a los alumnos, no debemos engañarnos.

Debemos hacernos una serie de preguntas:

- ¿Podemos implicar a otros agentes en el proyecto: profesores, alumnos de otros centros...?
- ¿Podríamos incluso integrar a las familias?
- ¿Queremos dar a conocer el proyecto y sus objetivos fuera de las cuatro paredes del centro educativo ?
- ¿Queremos compartir con otros docentes para que ellos puedan aplicarlo también en su aula ?

Estas son algunas preguntas que podemos hacernos para saber si nos interesa amplificar el proyecto.

Según las respuestas podemos abordar acciones diversas:

- * Crear una página web o un blog para dar a conocer el proyecto y mostrar su evolución y resultados.
- * Abrir perfiles en redes sociales con el nombre del proyecto e ir

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

colgando los avances y utilizando hashtags propios.

- * Utilizar la página web del centro educativo para informar sobre el proyecto a las familias y a la comunidad docente.
- * Crear merchandising del proyecto.

Estos son algunos aspectos que destacamos para su difusión, pero hay infinitas posibilidades.

CONCLUSIÓN PRIMARIA: Siguiendo estos 9 pasos hemos conseguido darle forma a una idea, un proyecto de adquisición de contenidos y competencias con un fuerte valor de respeto al entorno y un acompañamiento lógico de los recursos tecnológicos.

Guía importante para desarrollar con imaginación, para construir experiencias de aprendizajes.

Otros enlaces de interés para consultar:

- *Canvas para el diseño de proyecto de Conecta13.*
- *Hoja de Canvas interactiva en Genially.*
- *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid para ejemplificar la relación con el currículo.*
- *Artículo “Competencia Digital: vital para profesores y estudiantes del S XXI ”*

APRENDIZAJE BASADO EN EL ALUMNO:

The Flipped Classroom (FC)

Es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase además de la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica.

El FC convierte a los alumnos en protagonistas y agentes activos de su propio aprendizaje.

Advertimos, no es una herramienta ni es una tecnología sino un modo de trabajar con los alumnos que facilita su aprendizaje de un modo personalizado: el centro del aprendizaje es siempre el alumno con sus necesidades y no las herramientas o los conocimientos.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

La **clase al revés** permite personalizar el aprendizaje ya que el contenido básico es estudiado en casa con materiales aportados por el docente mientras que el tiempo de clase se invierte en crear a través de la práctica, reflexionar y comprender de manera formativa e individualizada, para cada alumno.

Oportunidades en el aula

La **clase al revés** libera el tiempo en el aula para realizar tareas y actividades participativas permitiendo al docente centrarse en la reflexión y creación a través de la práctica que, además, facilita la evaluación.

Si la clase **flippea** adecuadamente, para lo que es necesario escuchar a los alumnos y sus resultados, esta metodología permite además:

- participación activa del alumnado en su propio aprendizaje
- personalización del método a las necesidades y ritmo de cada uno/a.
- igualdad de todos los estudiantes
- integración de las familias en los procesos de aprendizaje en tanto que los resultados pueden ser visibles y compartidos con todos
- evaluación y resolución de dudas en tiempo real
- motivación extra del alumno
- mejor aprovechamiento del tiempo dedicado en el aula y en casa
- adecuación del proceso de aprendizaje a la resolución de problemas

Invertir el tiempo de las actividades es una tarea constante que permite conocer al alumno de una manera integral y más completa.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Metodología innovadora

La **innovación** de esta metodología viene dada por la inversión de la dedicación horaria a las actividades.

La **tecnología** es la herramienta que facilita este proceso, pero debe adecuarse al propio cambio de método.

Cada alumno es diferente por lo que cada clase al revés también lo será permitiendo así la igualdad participativa de todos los estudiantes en todos los sectores del sistema.

Aplicación

En esta metodología de aprendizaje **se trabajan fuera del aula** los elementos teóricos o prácticos para llegar a clase con una base de conocimiento y de hechos que permiten al docente confirmar y compartir actividades de práctica, de evaluación formativa y de análisis de conocimientos.

En la mayoría de los casos, para esas actividades fuera del aula, es necesario que el docente aporte contenidos al alumno/a, por lo que se convierte o bien en un curador de contenido o un creador de contenido propio:

- **Curador de contenidos:** selecciona contenidos creados por otros y de libre uso (o con permisos de utilización) que se adecuan a los conocimientos que quiere que los alumnos adquieran.
- **Creador de contenidos:** crea contenido propio y específico para los conocimientos y las necesidades de los alumnos/as de su aula. En ambos casos, las herramientas mencionadas anteriormente son las mismas, si bien existen otras tecnologías específicas para la creación de contenido.

*“La **alineación constructiva** tiene dos aspectos. El aspecto constructivo se refiere a la idea de que los estudiantes construyen un significado a través de actividades de aprendizaje relevantes. Es decir, el significado no es algo impartido o transmitido de un maestro a otro, pero es algo que los estudiantes tienen que crear por sí mismos. La enseñanza es simplemente un catalizador para el aprendizaje”.***J.B.Biggs.**

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

(ver: [Aligning teaching for constructing learning John Biggs](#))

Enlaces sugeridos:

- * Memoria de diseño de un proyecto completo de Flipped Classroom: Proyecto Flipped TIC, María del Mar Sánchez Vera, U.de Murcia.
- * Repositores de contenido y comunidades sobre la clase al revés: www.theflippedclassroom.es y www.flippedlearning.org
- * Smartphones y tabletas para crear contenidos: Repositorio de aplicaciones móviles
- * Javier Tournon: [The Flipped Classroom: ¿no has flipado aún?](#)
- * En 20 minutos, las claves de una Flipped Classroom, de manera visual, sencilla y práctica: [Webinar de Raúl Santiago en eduland.es](#)

Destrezas a fortalecer en los docentes:

- ✓ Capacidad de fomentar en el alumno un pensamiento crítico.
- ✓ Dotar al estudiante de un carácter investigador y reflexivo.
- ✓ Habilidades para aplicar la gamificación en las aulas extendida a la familia.
- ✓ Conocimiento activo y eficaz de las nuevas Tecnologías de la Información destinadas a las acciones : enseñanza /aprendizaje.
- ✓ Creatividad e innovación que acerquen los contenidos educativos a la realidad del entorno.
- ✓ Diseñar recursos didácticos generadores de interacción colaborativa en los alumnos entre sí y con los docentes formando parte del proceso de formación individual y colectiva.
- ✓ Incorporar las herramientas para que los alumnos sean productores de sus contenidos y se incorporen al ABP.
- ✓ Ser competente para utilizar los errores como fuente de aprendizaje y no como fracaso.
- ✓ Impulsar la autonomía, autoevaluación e independencia del alumno.
- ✓ Relaciones empáticas con el alumnado y combinar las actitudes emocionales y cognitivas.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

- ✓ Poner en evidencia un compromiso ético y un modelo de conducta ejemplarizante.
- ✓ Estimular el desarrollo del espíritu emprendedor.

¿Seguros ? Solo de la incertidumbre.



(APOYO en Video Prezi)

Caja de nuevas herramientas del Docente Formador de Emprendedores

La **caja de herramientas de un Docente Emprendedor**, es el conjunto de estrategias y recursos que utiliza día a día.

Para definir la suya bucea entre metodologías activas, investiga, prueba...

Deja que tus alumnos te aprendan y te ayuden a completar tu caja de herramientas para así, juntos, construir el aprendizaje.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

1. Competencia digital

Es esencial para el aprendizaje, el trabajo y la participación activa en actitud positiva, crítica y realista entendiendo los pro y los contra, respetando unos principios éticos tanto en docentes como en alumnos.



Áreas de 21 competencias digitales a considerar en la educación:

1.1. Información y alfabetización informacional

- Navegación, búsqueda y filtrado de información, datos y contenidos digitales.
- Evaluación de información, datos y contenidos digitales.
- Almacenamiento y recuperación de la información, datos y contenidos digitales.

1.2. Resolución de problemas

- Resolución de problemas técnicos.
- Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.
- Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa.
- Identificación de lagunas en la competencia digital.

1.3. Seguridad

- Protección de dispositivos
- Protección de datos personales e integridad.
- Protección de la salud
- Protección del entorno

1.4. Creación de contenidos digitales. Desarrollo de contenidos.

- Desarrollo de contenidos digitales.
- Integración y reelaboración de contenidos.
- Derechos de autor y licencias
- Programación

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

1.5. Comunicación y colaboración.

- Interacción mediante las tecnologías digitales.
- Compartir información y contenidos digitales.
- Participación ciudadana en línea
- Colaboración mediante canales digitales.

(Enlace: UNESCO (2008) Estándares de competencia en TIC para docentes)

Competencia digital

APOYO en Prezi, secuencia gráfica.



ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL

Conjunto de estrategias y recursos que el docente utiliza día a día. Juntos, docentes y alumnos construyen el aprendizaje.

- Identificación de necesidades, datos, evaluación
- Resolución de problemas
- Seguridad

2

Distintos motores de búsqueda.

Datos y contenidos digitales. Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.

- * Drive
- * Trello

Evaluación del uso de las TIC: [uso](#) [cómo](#) [cuándo](#) [quién](#) [cómo](#)

3

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

IDENTIFICACIÓN de necesidades y respuestas tecnológicas.

RESOLUCIÓN de problemas técnicos.

INNOVACIÓN y USO de tecnología digital de forma creativa.

4

SEGURIDAD

- * PROTECCIÓN DE DISPOSITIVOS.
- * PROTECCIÓN DE DATOS personales e identidad.
- * PROTECCIÓN DE SALUD.
- * PROTECCIÓN DEL ENTORNO.

5

CREACIÓN de CONTENIDOS

Reservorio de recursos de autor y licencias.

- * Procesador de texto.
- * Presentaciones.
- * Editor de video.
- * Editor de audio.

CREAN CONTENIDOS INTERACTIVOS: fotos, imágenes, música, videos...

- DESARROLLO
- INTEGRACIÓN
- PROGRAMACIÓN

6

Desarrollo de contenidos.

Las posibles fuentes incluyen páginas web, libros, observaciones y experiencias personales...

7

Integración y reelaboración de contenidos.

8

Lenguajes de Programación

¿que son y cuáles son los más utilizados?

¿ que programen tu continente o programar contenidos ?

9

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



CAJA DE HERRAMIENTAS: COMPETENCIA DIGITAL (ELABORACIÓN PROPIA)

En la caja de herramientas de un docente, existe un nuevo modelo pedagógico que rompe con la escuela tradicional identificada como el Flipped Classroom (FC).

2.The Flipped Classroom

Transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, además de la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos que suceden dentro del aula.

“ LA CLASE INVERSA”.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

2.1. Oportunidades en el aula:

El modelo se basa en un aprendizaje personalizado que tiene en cuenta las distintas potencialidades y dificultades de los alumnos, es decir, que **atiende a la diversidad dentro del aula**.

Por otro lado, el enfoque dinámico motiva a los alumnos; las distintas metodologías activas que contiene promueven una mayor integración e involucración en el aprendizaje. En otras palabras, **FC convierte a los alumnos en protagonistas y agente activos de su propio aprendizaje**.

2.2. Recursos empleados:

- * Páginas web * Los wikis de cada grupo de trabajo de prácticas.
- * La cuenta en las redes sociales de la clase y hashtag (#ofyeur) preparado para esta actividad.
- *Otros. [Enlace: La web de The Flipped Classroom .](#)

El Flipped Classroom o **la clase al revés** permite

personalizar el aprendizaje ya que el contenido básico es estudiado en casa con materiales aportados por los docentes.

Esta metodología permite:

Participación activa

del alumnado en su propio aprendizaje.

Personalización

del método a las necesidades y ritmos de cada uno.

Igualdad

de todos los estudiantes.

Integración

de las familias en los procesos de aprendizaje.

Evaluación

y resolución de dudas **en tiempo real**.

Motivación extra

del alumnado.

Mejor aprovechamiento del tiempo

dedicado en el aula y en casa.

Adecuación del proceso de aprendizaje a la resolución de problemas.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

VINO PARA QUEDARSE !

Flipped Classroom / APOYO en Prezi, secuencia gráfica.

The presentation consists of 20 slides, numbered 1 to 20, arranged in a 5x4 grid. The slides are as follows:

- Slide 1:** 'The Flipped Classroom' - Modelo lanzado, Clase en redes.
- Slide 2:** 'MODELO PEDAGÓGICO' - ¿A la clase al revés que transfiere el trabajo de aprendizaje FUERA DEL AULA. El centro del APRENDIZAJE es el ALUMNO con sus competencias y sus herramientas y sus competencias.
- Slide 3:** 'ALUMNO como PROTAGONISTA' - Figuras web, Hashtags de este grupo de trabajo, De herramientas de la nueva tecnología, Recursos.
- Slide 4:** 'OPORTUNIDADES EN EL AULA' - Modelos de Competencia, Modelos de aprendizaje, Modelos de evaluación, Modelos de organización, Modelos de recursos.
- Slide 5:** 'EDUCACIÓN INCLUSIVA' - Igualdad en la diversidad, Aprender haciendo, Trabajo colaborativo, Aprendizaje basado en proyectos.
- Slide 6:** 'MODELO COLABORATIVO' - Las competencias de los alumnos, Los contenidos de los alumnos, Los recursos de los alumnos, Los espacios de los alumnos, Los tiempos de los alumnos, Los roles de los alumnos, Los valores de los alumnos.
- Slide 7:** 'CAMBIO e INNOVACIÓN' - Cambios, Innovación, Impacto.
- Slide 8:** '1' - Investigarles con ideas y conceptos que sean relevantes para ellos. Y lo que es relevante para los alumnos, a menudo es irrelevante para el profesor.
- Slide 9:** '2' - Después hay que proponerles un reto, un desafío para llegar a dominar esos conceptos.
- Slide 10:** 'Un reto guiado por la curiosidad, si lo convierte en una investigación propia, habrá más posibilidades de que se implique.' - Curiosidad, Investigación.
- Slide 11:** '3' - Lo más difícil, motivarlos empíricamente, mediante actividades que les permitan experimentar la competencia que desean aprender, y que les motive a conseguirlo.
- Slide 12:** 'Crear el clima en el que ellos asuman su responsabilidad.' - Responsabilidad, Clima.
- Slide 13:** 'HABLANDO DE... Flipped Classroom hablamos de que los alumnos aprenden dentro y fuera del aula, aprovechando las herramientas tecnológicas de la clase.' - Herramientas, Flipped Classroom.
- Slide 14:** 'La tecnología tiene un papel fundamental a la hora de adaptar el aula.' - Tecnología, Adaptación.
- Slide 15:** '1. ESTÁNDAR' - Los chicos ven los videos en casa y practican la aprendizaje con tareas reducidas en el aula.
- Slide 16:** '2. DEBATES' - Los videos asignados sirven para desarrollar debates y reflexión posterior en el aula. '3. EXPERIMENTACIÓN' - Los videos sirven como referencia para resolver y aplicar aprendizajes. (Química, Física, Matemáticas...)
- Slide 17:** 'OTROS TIPOS DE FC' - Flipped Classroom, Inversión de roles, Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje colaborativo, Aprendizaje personalizado, Aprendizaje adaptativo.
- Slide 18:** '4. APROXIMACIÓN' - Los estudiantes con los videos en casa. Después el Docente ayuda a resolver dudas. Participo con actividades más proyectos. '5. BASADA EN GRUPOS' - Cambias el tipo de clase inversa activa por el cambio se produce en el aula los alumnos se agrupan para trabajar la tarea asignada. (EQUÍPOE).
- Slide 19:** '4. VIRTUAL' - Los contenidos de tiempo y espacio se reducen ya que se aprovecha el tiempo de aula tradicional en el desarrollo de aprendizaje, estrategias de tareas, reduciendo, etc. '5. EL DOCENTE' - El proceso de creación puede ser más libre en el Docente si sabe en los alumnos para dimensionar experiencias, desarrollo, habilidades y competencias.
- Slide 20:** 'ENLACES:' - Ministerio de Educación, Universidad de Chile, Flipped Classroom, Inversión de roles, The Flipped Classroom, con los siguientes datos: The Flipped Classroom, @flippedclassroom.
- Slide 21:** 'oecorusa@gmail.com'

CAJA DE HERRAMIENTAS: The Flipped Classroom (ELABORACIÓN PROPIA).

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

3. Pensamiento visual para aprender

El exceso de información actual con el auge de internet y de múltiples formatos disponibles para divulgarla ha provocado que nos sintamos invadidos y sobrecargados de tal manera que muchas veces no sabemos identificar aquella información que es veraz, que realmente nos interesa o simplemente



que necesitamos para nuestros objetivos. El **pensamiento visual** nos permitirá filtrar, organizar y sintetizar esa información mejorando nuestra eficacia en el aprendizaje y nuestra productividad en el aula. El uso de formatos visuales como las **infografías, mapas mentales o dibujos** facilitan el acceso directo a la información, ya sintetizada y curada de contenidos que promueven la atención hacia los mismos y la retención a largo plazo.

3.1. Formatos para expresarnos visualmente.

- La infografía, es un formato de pensamiento visual que ha adquirido relevancia en los últimos tiempos y que resulta eficaz para el desarrollo de la competencia digital y comunicativa.
- Los dibujos simples permiten conectar ideas y organizarlas rápidamente sin necesidad de ser hábil con el lápiz porque buscan comunicar adecuadamente esas ideas o conceptos y en síntesis, conectarlos

3.2. Oportunidades en el aula

***Si es capaz de expresarlo visualmente
es que la comprensión y
asimilación de los contenidos es plena.***

El aprendizaje de lenguajes audiovisuales y multimedia en un momento donde convivimos con esos formatos y espacios es necesaria para nuestro alumnado. Se trata de un *entorno seguro de aprendizaje* para ellos ya que conviven a diario con elementos audiovisuales que además, les resulta *especialmente motivadores*.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

4. Pizarra colaborativa

Pizarra colaborativa virtual en la que el docente y alumnos pueden trabajar al mismo tiempo, dentro de un mismo entorno.

Padlet Backpack se ha convertido en una excelente opción para guardar y compartir diferentes contenidos multimedia.

Podemos configurar un muro de actividades y facilitar a los alumnos enlaces para que puedan acceder y empezar a publicar sus aportaciones en el formato que elijan: texto, audio, video o imagen. (ver: <https://padlet.com/premium/backpack>)



La **Pizarra Interactiva** también llamada Pizarra Digital Interactiva (**Pdi**) consiste en un ordenador conectado a un video proyector, que proyecta la imagen sobre una superficie, *desde la que se puede controlar el ordenador, hacer anotaciones manuscritas sobre cualquier imagen proyectada.*

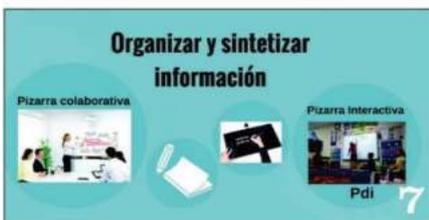


La primera pizarra *Blackboard*, no se sabe su fecha de inicio ni quién la inventó, solo que surgió aproximadamente en 1801.

La pizarra digital que sería ya la cuarta versión, fue inventada por J.Chung Lee.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Pensamiento VISUAL / APOYO en Prezi, secuencia gráfica.



CAJA DE HERRAMIENTAS: Pensamiento VISUAL (ELABORACIÓN PROPIA)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

5.¿ Móvil en el aula ? Ideas, ventajas, retos y posibilidades.

El uso de la tecnología móvil en el aula es un tema actual de debate entre todos los niveles de docentes y direcciones de Centros Educativos. Es importante entender que no hablamos de mobile learning, es decir, el conjunto de metodologías de enseñanza /aprendizaje exclusivamente mediante tecnología móvil para educar y aprender en cualquier momento y lugar, sino el uso del móvil como una herramienta más dentro del aula como los ordenadores, las tabletas, los libros o las pinturas.



Socrative, una herramienta de participación del móvil en el aula.

Socrative es una aplicación nacida en 2010 en el MIT (EEUU), de la mano de un profesor que decidió utilizar los dispositivos móviles en el aula como soporte para las clases y no luchar por erradicarlos de las manos de sus estudiantes durante sus horas lectivas.

Socrative es una herramienta que puede utilizarse para conocer la respuesta de los alumnos en tiempo real.

Las características y el diseño de **Socrative** han sido mejoradas

desde su lanzamiento,

principalmente para

atender las necesidades

de los alumnos de primaria

y secundaria, aunque la

aplicación ha demostrado

que puede llegar a un

público mucho más

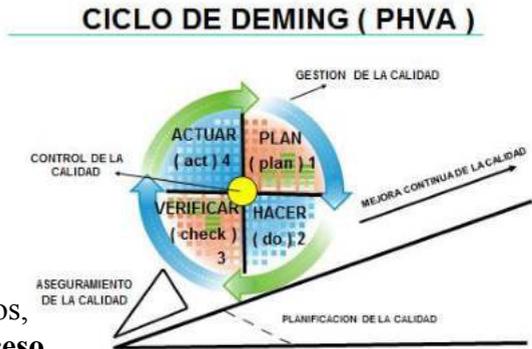
amplio.



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

7.Enfoque de la CALIDAD basado en PROCESOS

Para lograr funcionar de manera eficaz se tiene que identificar y gestionar numerosas actividades relacionadas entre sí. Una actividad que utiliza recursos, y que se *gestiona* con el fin de permitir que los *elementos de entrada* se transformen en resultados, se considera como un **proceso**.



Frecuentemente el resultado de un proceso llamados *elementos de salida*, constituyen el elemento de entrada del siguiente proceso. **La ventaja del enfoque basado en procesos es el control continuo que proporciona para el aseguramiento de la calidad.** Puede aplicarse a todos los procesos la metodología ya conocida, Rueda Operativa o **PHVA : PLANIFICAR – HACER – VERIFICAR – ACTUAR**

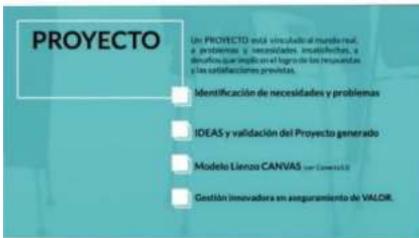
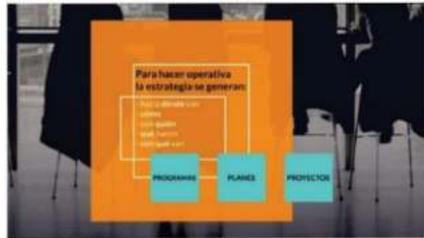
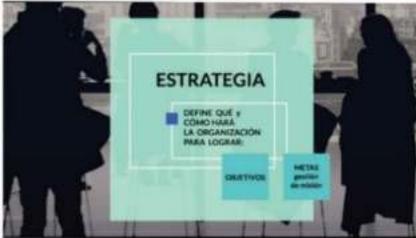
8.Mapa de Procesos

Es muy útil como representación gráfica del funcionamiento integral del Emprendimiento. Sus ventajas y fortalezas transforman los elementos de entrada en resultados. Los elementos de entrada para un proceso pueden ser, resultados de otros procesos.



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Mapa de Procesos/ APOYO (En Prezi: 4 de 20).



CAJA DE HERRAMIENTAS: Mapa de Procesos (ELABORACIÓN PROPIA)

9. Diagrama de Flujo o Flujograma

El Diagrama de Flujo es el “corazón” de cualquier procedimiento, protocolo o instructivo de trabajo.

En el caso de la descripción de un proceso ya existente, debemos:

- Identificar el comienzo y el fin del proceso.
- Observar el proceso completo.
- Definir las distintas etapas del proceso: actividades, decisiones elementos de entrada, elementos de salida...
- Construir un borrador.
- Revisar el borrador con los involucrados (para mejorarlo).
- Verificar el Diagrama obtenido con respecto al proceso real.

Es una representación gráfica de las etapas de un proceso ayudando a una comprensión detallada de cómo funciona y de mucha utilidad para detectar fallas de funcionamiento.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

DIAGRAMA DE FLUJO EN LOS PROCESOS

El Diagrama de Flujo es de gran utilidad en la planificación, realización, seguimiento y control de cualquier tarea y permite, entre otras cosas, comprender fácilmente cómo opera el proceso; detectar los "cuellos de botella"; racionalizar la documentación; simplificar las actividades de un sector; identificar los lugares en los cuales es necesario generar información; ser una herramienta útil en el entrenamiento del personal; facilitar la auditoría de procesos y de servicios.

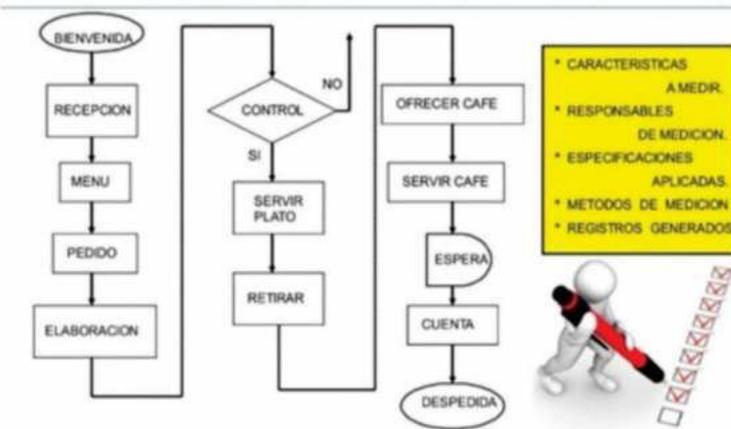


Diagrama de Flujo / Algoritmo / Robótica

PASOS PARA PLANTEAR LA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA:

- 1.- Análisis del problema.
- 2.- Identificar las entradas, procesos y salidas del problema. Declaración de variables.
- 3.- Diseño del algoritmo: describe la secuencia ordenada de los pasos, sin ambigüedad, es decir, siendo preciso y veraz en la búsqueda de la solución al problema.
- 4.- Codificación del algoritmo: es la expresión en un lenguaje de programación de los pasos definidos en el algoritmo.
- 5.- Ejecución y validación del programa por el computador.

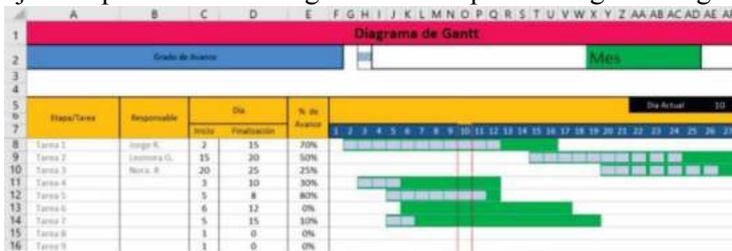
APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

10.Diagrama de GANTT

Fue Henry Laurence Gantt quien, entre 1910 y 1915 puso en práctica esta herramienta que reproduce gráficamente las *tareas*, su *duración*, su *secuencia*, su *fecha de comienzo* y la *fecha de finalización prevista*, pudiendo incluir para cada actividad, las personas o las Direcciones responsables y comprometidas con el calendario general del **Proyecto**.

PASOS PARA CREAR UN DIAGRAMA DE GANTT:

- 1.Comprender la estructura del proyecto. Conocer todas y cada una de las actividades que intervienen en las fases del proyecto.
- 2.Reunir la información necesaria acerca de todos los pasos o procesos necesarios que forman parte del desarrollo del plan y los recursos que se requieren en cada momento.
- 3.Determinar los plazos que llevará cada actividad. Asignaremos un tiempo de realización a cada tarea o fase del proyecto. La longitud de las barras horizontales en el diagrama de Gantt es la que representa la duración de cada etapa.
- 4.Programar las tareas para eliminar los “tiempos muertos” ajustando los plazos. Fecha de comienzo y final para cada actividad.
- 5.Gráficamente, las barras de las tareas a realizar pueden identificarse con colores asociados a otras tareas complementarias o asociadas.
- 6.Observando el Diagrama de Gantt debe quedar claro el orden en qué deben desarrollarse las actividades, cuáles de ellas quedan subordinadas a otras y cuáles son independientes.
- 7.El Diagrama de Gantt así elaborado puede tenerse a la vista en el lugar de trabajo o implementarlo en algunas de las opciones digitales vigentes.



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Etapa A : EVALUACIONES DE FORMACIÓN GENERAL BÁSICA Y COMÚN

La **evaluación** trata de considerar el valor que el plan de estudios tiene para aquellos que lo están poniendo en práctica, así como su efectividad en la aplicación. La evaluación de la capacitación ha sido definida como:

“...un intento de obtener información sobre los resultados de un programa de capacitación, así como de realizar una apreciación de su valor, a la luz de dicha información”.(Hamblin 1971)

Existen dos enfoques principales para efectuar la evaluación, el primero (el logro de las metas) se pregunta si las metas del plan de estudios, los objetivos de aprendizaje, fueron logrados, y qué tipo de aprendizaje tuvo lugar y cómo. El segundo, (impacto) se pregunta qué significa ese aprendizaje para los docentes, sus vidas, su trabajo y sus relaciones con los demás. (ver:*Aprendizaje Emprendedor...* versión digital, págs.55 y siguientes).

La evaluación sirve, además, de retroalimentación del Programa y el plan de estudios.

Evaluación acumulativa y formativa

Evaluación acumulativa: a menudo esta se realiza al final de cada curso y programa. El propósito es acumular todos los efectos producidos por el programa, hacer una lista de los logros finales, a fin de ver si el plan de estudios alcanzó sus metas y ver cuáles otros resultados se obtuvieron. El objetivo de esta forma de evaluación es ver qué valor tuvo el curso para quienes participaron en él, así como para la institución interesada y para la comunidad en general.

El otro tipo de evaluación ha sido denominada **formativa**, que consiste en un proceso continuo de apreciación del progreso alcanzado a lo largo del curso, así como de la dirección que sigue el curso, y la velocidad a la que se van obteniendo las metas. Al poner de relieve las áreas en donde se obtuvo éxito y al identificar aquellas que necesitan ser revisadas, se pueden efectuar cambios en el programa del curso, bajo la premisa de **mejora continua**.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Apreciación del conocimiento y la comprensión. La información relacionada con el aprendizaje puede obtenerse a partir de las respuestas que proporcionan los estudiantes, así como a partir de las preguntas que estos hacen. Hacer preguntas no necesariamente implica escribirlas; las respuestas pueden ser verbales. Este tipo de apreciación tampoco tiene por qué ser individual: las preguntas a menudo llevan al debate, a través del cual el docente y/o los estudiantes pueden supervisar cuidadosamente lo que los distintos miembros del grupo dicen.

Análisis de las aptitudes prácticas que se requieren para llevar a cabo cualquier actividad, como por ejemplo: la capacidad de observación y asimilación, la habilidad de interpretar los resultados de las variables, la capacidad de planificar y de ejecutar el Lienzo Canvas, la habilidad de resolver problemas, etc.

Apreciación del desarrollo de actitudes y los cambios logrados. El aprendizaje de actitudes no puede ser evaluado fácilmente a través de exámenes. La observación de cómo se llevan a cabo las actividades, por ejemplo, a través de la simulación o mediante el trabajo en el proyecto, a lo largo de un período de tiempo más largo, puede procurar una indicación de los logros conseguidos en esta área del aprendizaje.

La evaluación como investigación: se establece qué tipo de información recabar, así como la manera en que esta información debe ser recolectada, analizada e interpretada. En efecto, el proceso de evaluación puede ser considerado como una investigación sobre la acción. Una manera particular de aprender críticamente acerca de eventos que se verifican en desarrollo de la capacitación, con el fin de mejorarlos. Esto se sirve de una combinación de teoría con práctica en un proceso crítico. Fuentes de información con métodos cualitativos (observación, estudio de casos; tutorías, etc.) y cuantitativos (cuestionarios; socrative...)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Técnicas de evaluación:

A) OBSERVACIÓN : en sus tres momentos:1.La obtención de evidencias o registros. 2. La sistematización. 3. El análisis de la información recibida.

B) AUTOEVALUACIÓN: promueve la autonomía y responsabilidad. Es un medio para conocerse a sí mismo como parte de un proceso de metacognición. Reflexionando sobre el grado de cumplimiento de lo planificado y los tiempos previstos.

C) EXÁMENES: se han generalizado con las **TI**. Diferentes formatos a utilizar:

- Opciones de verdadero o falso.
- Seleccionar la opción correcta.
- Correspondencia entre un contenido y otro.
- Resúmenes escritos.
- Respuestas de tipo abierto.

([https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema de gestion de aprendizaje](https://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_gestion_de_aprendizaje))
(www.moodle.com.uy)

D) RÚBRICAS: guías de puntuación usadas en la evaluación del desempeño de los estudiantes que describen las características específicas de un proyecto o tareas en varios niveles de rendimiento, con el fin de clarificar lo que se espera del trabajo del alumno, de valorar su ejecución y de facilitar la proporción de ida y vuelta.

E) PLICKERS: programa informático que permite hacer una evaluación formativa sin necesidad de que los alumnos traigan a clase su Tablet/ordenador, su móvil o cualquier dispositivo electrónico. Se necesita una PDI, un PC o portátil y un teléfono móvil (el docente).

En la web:Plickers una herramienta de evaluación para el aula-DidacTICando

F) OTRAS: SOCRATIVE (respuesta de estudiantes en tiempo real).

ver:(<https://mediotic.com/que-es-socrative>)

SEA (Sistema de Evaluación de Aprendizaje)

ver: (docentes.sea.edu.uy) (www.anep.edu.uy/sea/)

TUTORÍAS (Acción Tutorial) ver:(www.ces.edu.uy)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

AUTOR / DOCENTE / FACILITADOR

Julio Wáshington RUSSI Pérez

Maestro / Investigador uruguayo. Escritor. Facilitador. Tutor.
Videoconferencista en distintas Cátedras de Emprendedurismo.

- ❖ Autor de los libros:
 - “Permiso, ¿me buscabas?”(2002);
 - “Emprendedores”(2007);
 - ”Empresar en Primaria”(2009);
 - “Emprendiendo y dejando huellas...”(2011)
 - “Aprendizaje Emprendedor, desde educación inicial hasta siempre”
(2019) pdf.
- ❖ Panelista en el **V Congreso Latinoamericano de Estrategia** (1992) “Estrategias para competir y crecer en un nuevo orden internacional”.Argentina.
- ❖ Master en Dirección de Marketing y Dirección de Comunicación (IDE-Cesem-España 2000.)
- ❖ Fundador y Director del Centro de Estrategia Operativa (**CEO & Asociados**-Uruguay.)
- ❖ **Especialista en Sistema de Gestión de la Calidad UNIT-ISO** (2004).
- ❖ Participante en Ferias Internacionales: Anuga 1993; Köln Messe 2003 y Foodtec 2006 Colonia – Alemania.
- ❖ En Ginebra, Suiza (2006): Entrevistas en OIT sobre el Programa InFocus de Intensificación del Empleo mediante el Desarrollo de Pequeñas Empresas- IFP/SEED.
- ❖ Gestión de la Calidad de Exportación, Centro de Comercio Internacional UNCTAD/OMC. Entrevista con el Coordinador de OMPI (Organización Mundial de Propiedad Intelectual) Sr. C.Naranjo (2006)
- ❖ FISPAL: Tecnología Alimentaria. Brasil.
- ❖ Consultor y Facilitador de DINAPYME- Uruguay.
- ❖ Diseño y ejecutor de Programas de Capacitación con FOMYPES-DIPRODE – CONENFOR (Consejo Nacional de Educación NO Formal). INEFOP.
- ❖ Organización de la adjudicación y reconocimiento del Premio Emprendedor (2006) con Conferencia del Experto Internacional TOM WISE (colaborador de Peter Drucker).

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

- ❖ Autor de los Programas para Jóvenes (Reg.P.I.-2010): DESTREZAS LABORALES” y “APRENDER A EMPRENDER”.
- ❖ Integrante de la Red Emprendedorismo e Innovación en América Latina, **EmprendeSUR**.
- ❖ Evaluador de Proyectos Innovadores para el Gobierno de Ecuador a través de la Red EmprendeSUR utilizando el **Lienzo CANVAS** (Julio-Agosto 2015).
- ❖ Seleccionado para presentar el Programa “ **Empresar en Primaria**” en el IV Congreso Internacional de Emprendimiento **AFIDE 2016** (Facultad de Ciencias Económicas-UDELAR – Cátedra de Emprendedores de la Universidad de Salamanca-España)
- ❖ Videoconferencia para la Cátedra de Emprendedores-Universidad de Salamanca. España (setiembre 2016).
- ❖ Seleccionado para el XI WorkShopEmprendeSUR-Oct.2017 Vientos del Sur para Emprender e Innovar, Coyhaique-Chile
- ❖ Invitado como Expositor en el VI Congreso Internacional AFIDE 2018-Veracruz-México
- ❖ Tesis seleccionada para presentar en el XII Workshop Red EmprendeSUR, Emprendedorismo e Innovación en América Latina” Colombia-(2018)
- ❖ Gestor de la Formación y Presidente Fundacional de la “Asociación de Emprendedores21” **AsEM21**(Exp.2017/324- Aprobada según Resolución del Ministerio de Educación y Cultura-N°0656/018-Uruguay),Asociación sin fines de lucro, con Personería Jurídica y Estatutos Aprobados.
- ❖ Participación en la Elaboración de la **Ley de “PROMOCIÓN DE EMPRENDIMIENTOS ”**(Carpeta N° 2635-Rep.N°851 Nov.2017), presentada en la Cámara de Representantes. Comisión Especial de Innovación, Ciencia y Tecnología, desde la fue convocado para realizar los aportes pertinentes.
- ❖ **Octubre 2018: PARTICIPACIÓN en STEP2018 “Foro de Aprendizaje para Profesionales de la Educación” HELSINKI-Finlandia** (Oct.2018).Desde Educación Inicial hasta Bachillerato y Universidad de TURKU.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

- ❖ **Designado para integrar el Comité Científico Internacional del VII CONGRESO INTERNACIONAL DE EMPRENDIMIENTO AFIDE 2019 en Córdoba ESPAÑA:**
“Emprendimiento e Innovación. Oportunidades para TODOS”.

1 al 8 de octubre 2018.

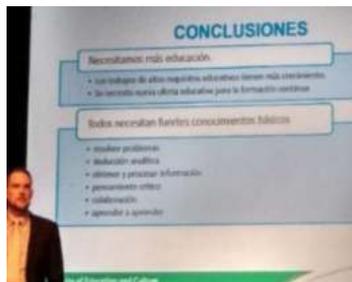
**CONFERENCIA INAUGURAL
SISTEMA EDUCATIVO
DE FINLANDIA:**

*“El conocimiento del futuro
y el futuro del trabajo”* por

Heikki Kuutti Uusitalo,

- Asesor Especial de la Ministra de Educación de Finlandia -

(www.oph.fi) (<https://minedu.fi>)



Conferencia:

“La Enseñanza Media: el bachillerato”

por **Marjo Uotila** (jarvenpaanlukio.fi /

Directora del **Centro Educativo**

“Järvenpään LUKIO” Secundaria Superior.

***Pensar como FENÓMENOS
Más profundidad, menos cantidad.
Habilidades básicas, matemáticas,
lenguas...Proyectos transversales,
dejar aprender...***



Presentación de:

***“Objetivos, metas, prioridades, mejora
continua. Motivación para docentes,
padres y alumnos”*** por **Pekka Tukonen,**
Licenciado en Pedagogía. Director de la
Escuela Saunakallion koulu School.

STEP2018 – Octubre 2018 - Helsinki

pekka.tukonen@jarvenpaa.fi, Saunakallion koulu



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

A nivel inicial en la cartelería del aula, con contenidos que estimulan el espíritu emprendedor, entre otros mensajes:

**CURIOSIDAD / ENTUSIASMO
HACER COSAS DE
UNA MANERA NUEVA
RESPECTO
CÓMO LO HICE ?
FELICIDAD DE APRENDER**



Conferencia:

**“Gratas sorpresas del Sistema Educativo Finlandés”
por Alba Sillero Vigil .**

**Multihabilidad lectora y
habilidades emprendedoras
para el mundo laboral.**



VISITA e intercambio de experiencias y diseños educativos en **YES** con su Directora **Elli-Noora.**

Cada joven de Finlandia recibe educación empresarial independientemente del nivel educativo y la municipalidad. El objetivo es que cada Maestro tenga la capacidad de implementar la educación emprendedora en su propia escuela y en su trabajo.
(www.yesverkosto.fi)



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



VISITA e intercambio en EduEXCELLENCE

Institución Internacional de Capacitación de Docentes con EXCELENCIA y que representa 3 Universidades (Haaga - Helia; Metropolia; Laurea)
Con el Director de Desarrollo Sr. **MILTON ALDRETE**
(www.eduexcellence.fi)

APRENDIZAJE EN LA UNIVERSIDAD DE TURKU

Helsinki

Colaboración transnacional.
1700 graduados por año.
130 disciplinas.
20 Maestrías Internacionales



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

The image is a flyer for a webinar. On the left, it features the logos for VisitEDUfinn (with a blue star logo) and AsEM21 (Asociación de Emprendedores URUGUAY). Below these logos, it says 'DESDE SAN JOSÉ PARA TODO URUGUAY' and 'Confirmation for a webinar / Confirmación del webinario'. A blue banner reads 'Participantes de 21 países !'. Below that, it says 'GRACIAS Compartiendo lo mejor en EDUCACIÓN'. On the right side, the title is 'Webinario GRATIS desde Finlandia. En ESPAÑOL COVID-19 y las escuelas finlandesas'. It lists the date 'Martes 5 de mayo 2020' and times 'Hora 5 PM (UTC-GMT)' and 'Hora 14 URUGUAY'. A small photo shows a group of people around a table. Below the photo, it identifies the speaker as 'Por PEKKA TUKONEN, Licenciado en Pedagogía, Director de Saunakallion koulu School Finlandia.' It lists 'Temas a tratar en el webinario:' followed by three bullet points: '-¿ Cómo se han organizado la enseñanza a distancia?', '-¿ Qué herramientas se utilizan?', and '-¿ Qué pros y contras se han encontrado en esta situación peculiar?'. At the bottom right, there is a 'SOLICITAR INSCRIPCIÓN' button with fields for email and WhatsApp. The footer includes 'AsEM21 FACILITADORES EN URUGUAY' and the website 'www.ase21.com'.

DOS MODELOS DE EMPRENDER : ESTADOS UNIDOS Y FINLANDIA
(03/06/2013- EMPRENDIMIENTO)
<https://asesoresdepymes.com/dos-modelos-de-emprender-estados-unidos-y-finlandia>

“ Son dos mundos, dos modelos, dos maquinarias engrasadas de manera diferente. Mientras que en Finlandia apuestan por la educación emprendedora en la escuela, en Estados Unidos se decantan por enseñarles a crear su propia empresa. Dicho de otra manera: en Finlandia, los programas para niños entre 6 y 12 años están orientados a entender el negocio y el espíritu emprendedor; en el mundo anglosajón (con Estados Unidos e Inglaterra a la cabeza), a los niños se les trata de enseñar a ser empresarios. En Finlandia, su formación es más contextual que teórica. No solo transfieren a los niños competencias cognitivas como matemáticas, lengua o ciencias, sino que también se les inculcan competencias transversales como trabajo en equipo, comunicación y emprendimiento. Y el trabajo en equipo no se contempla únicamente como la capacidad de trabajar con otros, sino también con gente de otras culturas, en otros países, que tienen otros horarios... es decir, se trata de trabajar en un mundo global.”

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

FUENTES DOCUMENTALES

- Aldape, Teresa (2008) *Desarrollo de las competencias del docente. Demanda de la Aldea global Siglo XXI*”Libr/Ted.Ed.LibrosEnRed.
- Alles, M.(2004) *Desempeño por competencias*. Ediciones Granica. Arg.
- _____ (2005) *Desarrollo del talento humano*. Ediciones Granica. Arg.
- Álvarez, G., & Nadal, J. (2019). *Escenarios de aprendizaje diseñados en conjunto por estudiantes y docentes en la universidad: el caso de la asignatura Tecnología Educativa*. Virtualidad, Educación y Ciencia, 10 (19), 57-74. Recuperado de:
<https://revistas.psi.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/24917/24209>
- Álvarez, María. *La educación del consumidor una temática curricular que hace posible la transversalización de los transversales en la práctica docente*. Revista de Ciencias de la Educación, N°159.
- ANALES X WORKSHOP *EmprendeSUR*.(Oct. 2016)Emprendimiento e Innovación. Tuxtla Gutiérrez Chiapas, México.
- ANEP- Consejo Directivo Central.(2017)*Marco Curricular de Referencia Nacional (MCRN)* Uruguay.
- _____ (2010-2030) *Plan Nacional de Educación 2010-2030 Aportes para su Elaboración*. UNESCO-ANEP. Uruguay.
- Ausubel-Novak-Hanesian (1983) *Psicología Educativa*. México. 2da.Ed. Ed.Trillas
- Badaracco, J.L.; Ellsworth, R.R., (1994) *El liderazgo y la lucha por la Integridad. El porqué de una gestión ética*.Ed. Norma.Colombia.
- Bachrach, E. (2012) *ÁgilMente*. Ed. Sudamericana. Argentina.
- _____ (2014) *ENCAMBIO*. Ed. Sudamericana. Argentina.
- Banco Mundial (2017) *Cambio Tecnológico y el Mercado de Trabajo en Argentina y Uruguay*. ”. Ed. Informes Técnicos BM
- Baquero, R.(1996) *Vigotsky y el Aprendizaje Escolar*.Aique. Argentina.
- Basile,D.S.(1998) *Desarrollo de Proyectos de Emprendimientos PyMEs para el Crecimiento*”. Ediciones Macchi. Argentina.
- Belloq, Pedro (2019) *Manual de Sociedades por Acciones Simplificadas* Fundación de Cultura Universitaria (FCU).Uruguay.
- Berry, L.; Prasuraman, A ,(1994) *Marketing en las Empresas de Servicios. Compita mediante la Calidad* ”. Ed. Norma. Colombia.
- BID, (2017) *Aprender mejor: políticas públicas para el desarrollo de*

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

- habilidades*. Editado por: Matías Busso; Julián Cristia; Diana Hincapié; Julián Messina y Laura Ripani.
- Biggs, John B. (2006) *Calidad del Aprendizaje Universitario*. 2da.Ed. Narcea, SA de Ediciones. Madrid. España.
- Bilancio, G.(2001) *Marketing el valor de provocar*. Pearson Edu.Brasil.
- Bregman, Rutger.(2017)*Utopía para realistas*.Ed. Salamandra.España.
- Bruner,J.S.,(1988)*Desarrollo cognitivo y educación*.Ed.Morata.España
- Buzan,T. (2003)*El poder de la inteligencia creativa*.Ed.Urano.México.
- _____ (2013) *Cómo crear mapas mentales*.Ed. Urano. México.
- Calvo,Alfredo H.(2015) “*Viaje a la Escuela del SigloXXI*”. Fundación Telefónica. España.
- Campos Vázquez, Raymundo Miguel. (2017) *Economía y psicología, apuntes sobre economía conductual para entender problemas económicos actuales*. Fondo de Cultura Económica. México.
- Catmull, Edwin (2016) *Creatividad, S.A.: cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá*”. Conecta. Bs.As. Argentina.
- Cleri,Carlos (2007) *El Libro de las PYMES*. Granica. Argentina.
- Cobo,C;Moravec, J.W (2011) *Aprendizaje Invisible*. España. Ed. Univ. de Barcelona-España
- Comisión Europea(2014)*Educación en Emprendimiento. Guía del Educador*. Unidad Emprendimiento 2020-Bruselas.
- Comité Nacional de Calidad , (1993)*I° Seminario de Educación en la Calidad*. Uruguay.
- Csikszentmihalvi, M (1998)*Creatividad el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Paidós. Barcelona. España.
- Chan Kim, W. / Mauborgne,R. (2005) *La Estrategia del Océano Azul*. Grupo Norma. Colombia.
- Dehaene, Stanislas (2019)*¿Cómo aprendemos?*. Ed. S.XXI. Argentina
- Dewey, John (1953)*Democracia y Educación*.Editorial Losada. Bs.As.
- _____ (1961) *El Hombre y sus Problemas*. Ed.Paidós. Argentina.
- _____ (1967) *Experiencia y Educación*. Ed. Losada. Argentina.
- Díaz Barriga, A.(1994) *Didáctica y Currículo*. Ed. Nuevomar. México.
- Díaz Barriga F.(2003).*Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo*. Revista Electrónica de Investigación Educativa,5(2). De:
<http://redie.ens.uabc.mx/vol5no2/contenido-arceo.html>
- Dilts, Robert (2004) *COACHING, Herramientas para el cambio*.Ed.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

- Urano. Barcelona. España.
- Dolabela, F. (2009) *Taller de Emprendedores*. Cul.Ed. Asociados. Brasil.
- _____ (2009) *El secreto de Luisa*. Cultura Editores Asociados. SP-Brasil.
- Drucker, Peter F. (2011) "*La práctica del Management*" Ed. Ciro-España.
- Durkheim, E. (1975) *Educación y Sociología*. Península. Madrid.
- EDUY21 (2018) *Libro Abierto: Propuestas para apoyar el acuerdo educativo*. Uruguay.
- Elias, M.S.; Tobias, S.E. & Friedlander, B.S. (1999) *Educación con Inteligencia Emocional*. Plaza Janés. España.
- European Commission/EACEA/Eurydice (2016). *La educación para el emprendimiento de los Centros educativos en Europa*. Informe de Eurydice Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la U. Europea.
- Fernández, Sarramona & Tarin, (1984). *Tecnología didáctica. Teoría y Práctica de la Programación Escolar*. Ed. CEAC España.
- Freire, Andy (2011) *Pasión por Emprender, de la idea a la cruda realidad*. Ed. Santillana. México.
- Freire, Paulo (1969) *La Educación como práctica de la libertad*. Ed. Siglo XXI. México.
- _____ (1994) *Pedagogía del oprimido*. Ed. Siglo XXI México.
- Godin, Seth. *Deja de robar sueños. Para qué sirve la escuela?* EE.UU
- Goleman, D. (1997) *La Inteligencia Emocional, por qué es más importante que el cociente intelectual*. Javier Vergara Editor. Argentina.
- Goleman-Bennett. (2001) *Alquimia Emocional*. Ed. J. Vergara. Argentina Ed. Granica. España
- Gros Salvat, B., & Silva Quiroz, J. (2005). *La formación del profesorado como docente en los espacios virtuales de aprendizaje*. Revista Iberoamericana De Educación, 36 (1), 1-14.
<https://doi.org/10.35362/rie3612831>
- Hamblin, A.C. (1974) *Evaluación y Control de Capacitación*. Ed. McGraw-Hill Co. (UK)
- Hammer, M.; Champy, J. (1994) *Reingeniería*. Ed. Norma. Colombia.
- Hemmi, Matti, (Video). *¿Te atreves a soñar?*
- Herrera, H.; Brown, D. (2006) *La guía del emprendedor*. Ed. Urano. España

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

- Informe Final del *Congreso Nacional de Educación* (2018) Enriqueta Comte y Riqué. Montevideo. Uruguay
- Instituto Uruguayo de Normas Técnicas. *Normas para la gestión y el aseguramiento de la calidad. Serie ISO 9000. Montevideo UY*
- Kahneman, Daniel. (2012) *Pensar rápido, pensar despacio*. PRH. Colombia.
- Kastika, E.(2007)*Creatividad para Emprendedores*. Ed. Innovar. Argentina.
- Kiyosaki, R y Lechter, S.L. (2004) *Padre rico Padre pobre*. Ed. Aguilar México.
- Levy, A.R. (1920). *La Rutina y la Ruptura*. Editorial Tesis. Argentina.
- _____ (1992) *No cualquiera*. Ed. Norma. Argentina.
- Ley N° 19.820 (2019) *Emprendedurismo*. Cámara de Representantes- Comisión Especial de Innovación, Ciencia y Tecnología. (Aprobada por unanimidad por el Parlamento en 2019). UY
- Lucini, F(1994) *Temas Transversales y Educación en Valores*. España.
- Majó, J. (1997) *Chips, Cables y Poder*. Ed. Planeta. Barcelona. España.
- Messina, María (comp.) (pdf - 2018) “*Manual Didáctico Emprendedurismo*”. Comisión Sectorial de la Enseñanza (CSE) UDELAR Montevideo-Uruguay
- Moreno, M (1993) *Los temas transversales: Claves de la formación integral* Ed. Santillana. España.
- Núñez Ladeveze, M Núñez Canal (2016): “*Noción de emprendimiento para una formación escolar en competencia emprendedora*” *Revista Latina de Comunicación Social*, 71, pp. 1.069 a 1.089 <http://www.revistalatinacs.org/071/paper/1135/55es.html> DOI: 10.4185/RLCS-2016-1135
- Oberlander, R. / Shahaf, R (2018) *El AVC del marketing digital*. Ed. Planeta. Uruguay
- Oppenheimer, A. (2010) *¡Basta de historias!*. Ed. Sudamericana. Uruguay
- _____ (2014) *¡Crear o Morir! La esperanza de América Latina y las cinco claves de la innovación*. Editorial Sudamericana. UY.
- Ortega, Iñiqui; Vilanova, Nuria.(2017)*Generación Z. Todo lo que necesitas saber sobre jóvenes que han dejado viejo a los millennials*” Google Books.
- Peters, Tom (2006) *Re-imagina !* Pearson Educación S.A. España.
- Piaget, Jean (1995) *Infancia y Aprendizaje*. Barcelona-España.
- Piketty, Thomas (2018) *El capital en el siglo XXI*. Paidós. Argentina.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

- Popcorn, Faith(1993) *Lo que vendrá*. Ed. Granica. España.
- Porter, Michael E.(1991) *Estrategia Competitiva*. E-Rei. Argentina.
- Restak,R. (2010) *Nuestro nuevo cerebro*. Ed.Urano. México.
- Ries & Trout (2002)*Posicionamiento:la batalla por su mente*. McGraw-Hill. México.
- Robinson,Sir Ken,(2009) *El elemento* .Grupo Ed.SAU. España.
- _____ (2015) *Escuelas creativas*. Grijalbo.
- Romano, Claudia (2014) *Guía Introductoria para la Formulación de Proyectos*.MEC. Impresora Polo.Uruguay.
- Ros,A.J.(2011)*Herencia de Emprendedores*.Documentum Editores.UY
- Russi, J.W.(2002) *Permiso ¿me buscaba?*. Editarte.Uruguay.
- _____ (2007) *Emprendedores, cuándo y dónde empezar? ¿Dónde consultar? ¿Cómo seguir?*.Mastergraf. Uruguay.
- _____ (2009) *Empresar en Primaria*. Mastergraf. Uruguay.
- _____ (2011) *Emprendiendo y dejando huellas*.Mastergraf.Uruguay.
- Sánchez, José Carlos (2017)*Educación Emprendedora:Estado del Arte*. Universidad de Salamanca, Salamanca.España.
jsanchez@usal.es
- Sajoza Juric, V. (2019). *Ecosistemas y tecnologías en educación: de lo tradicional a lo emergente.Virtualidad,Educación y Ciencia*, 10(19), 8-9. Recuperado de
<https://revistas.psi.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/24921>
- Schumpeter, Joseph A. (2015) *Historia del Análisis Económico*, (Edición en español). Planeta S.A. Barcelona. España.
- Schwartzman, G. y Odetti, V. (2011) *Los materiales didácticos en la educación en línea: sentidos, perspectivas y experiencia*. Presentado en ICDE-UNQ. Bs.As. PENT. FLACSO.
(www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/materiales-didacticos-educacion-linea-sentidos-perspectivas-experiencias)
- Scott.C.L.(2015) *El Futuro del Aprendizaje 3.¿Qué tipo de Pedagogías se necesitan para el Siglo XXI ?*. Investigación y prospectiva en educación. Documentos de Trabajo ERF N° 15.Paris.
- Senge, Peter M.(1992)*La Quinta Disciplina*.Granica.Barcelona-España
- Stamateas, Bernardo.(2016) *¡Puedo superarme!*. Ed. BSA. España.
- Stengel, Jim (2019)*Innovadores que hacen historia, cómo las startups y las emprendedores dan vida a las grandes empresas*. Paidós. Arg.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

- Sumozas,R.; Nieto,E.(coords.) (2017)*Evaluación de la competencia digital docente*. Ed. Síntesis. España.
- Tirole, Jean.(2017)*La economía del bien común.¿Qué ha sido de la búsqueda del bien común? En qué medida la economía puede contribuir a su realización*. Taurus. España.
- Toffler, A (1980) *La Tercera Ola. La impresionante imagen de cómo será el mundo del mañana, que ha comenzado hoy*. Plaza & Janés Editores. España.
- _____ (1990) *El Cambio del Poder, Conocimientos, Bienestar y Violencia en el umbral del siglo XXI*”. Plaza & Janés Ed. España.
- Tracy, B. (2004) *Metas, estrategias prácticas para determinar y conquistar sus Objetivos*. Ediciones Urano. España.
- Tylor, Edward B. (1871) *Primitive Culture*.
- UNESCO (1996) Informe de la UNESCO sobre. *La Educación para el Siglo XXI*.
- _____ (2011) *Manual de Gestión para Directores de Instituciones Educativas*. Unesco. Perú.
- UNIT - ISO 9000 (2017) *Para la pequeña empresa, recomendaciones del ISO / TC 176 - UNIT*. Montevideo. Uruguay.
- UNIT, *Normas para la gestión y el aseguramiento de la calidad, Serie ISO 9000.Mdeo*. Uruguay.
- Valenzuela, R.(2012) *Fundamentos de investigación educativa*. Tecnológico de Monterrey. Editorial Digital.
- Wagner, Tony (2015) *Creando Innovadores. La formación de los jóvenes que cambiarán el mundo*. Ed.Kolina. EE.UU
- Walton, Mary. (1993) *El Método DEMING en la práctica*. Ed. Norma Colombia.
- Wired/Victoria Turk *Entendiendo a la Generación Alfa*.
Ver: amic.media/media/files/file_352_1403.pdf
- Wise, T. (1994) *Qué hacer realmente para Atraer, Deleitar y Retener Clientes*. Ediciones Granica. Argentina.
- _____ (2000) *¡SÍ, se puede !* Ediciones Granica. Argentina.
- _____ (2007) *¡Éxito!*. Grupo Santillana. Argentina.

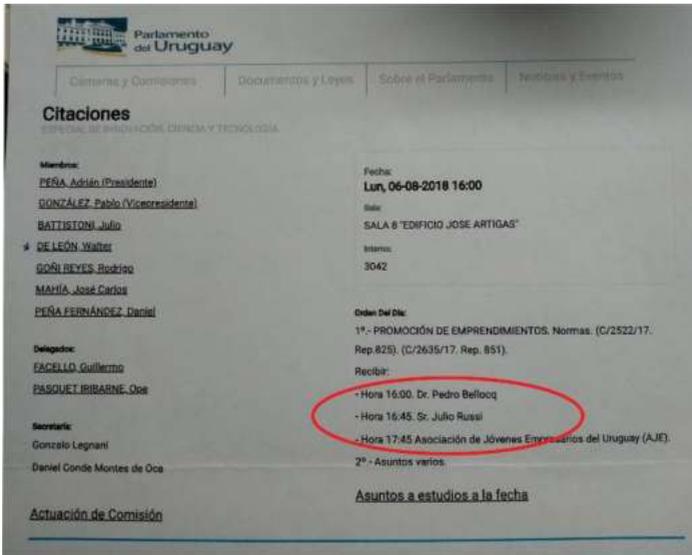
APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

ANEXO

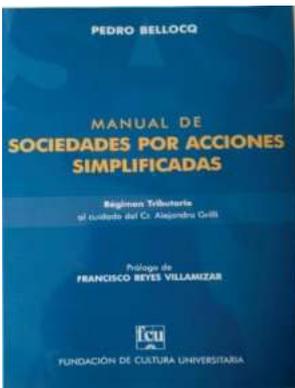


APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Registro de participación



Invitados - entre muchos otros - por la Comisión Especial de Innovación, Ciencia y Tecnología (CEICT) del Parlamento Nacional, hice mis aportes a los contenidos a incluir en el Sistema Educativo de la Ley N° 19.820 (Art.5) de Promoción de Emprendimientos (Arts. 1 al 7).Desde el Art.8 al 48 se refiere a la creación y regulación de las Sociedades por Acciones Simplificadas (SAS Arts.8 al 48 de la Ley N° 19.820) Régimen jurídico del



nuevo tipo de sociedad que se introduce. Pedro Bellocq, Dr.en Derecho,participó el mismo en la CEICT. Publicó ya el libro "Manual de Sociedades por Acciones Simplificadas" (SAS) editado por la Fundación de Cultura Universitaria.

"El objetivo de este Manual, es poner a disposición de los lectores un primer análisis integral de la regulación legal sobre las SAS".

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

AREAS CONCEPTUALES BÁSICAS:

para no perderte en el ecosistema emprendedor.

ABP

Aprendizaje Basado en Proyectos (Págs.8;18a22;41;134;136)

Enlaces: www.euforics.com/es/aprendizaje-basado-proyectos

www.euforics.com/es/creando-una-cultura-aprendizaje-basado-proyectos-desde-primer-dia

ACTITUD

Manera de estar alguien dispuesto a comportarse u obrar.

(Págs.11;12;21;73)

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Proceso de adquisición de nuevos significados (Págs.29;40;41;130)

APRENDIZAJE DIGITAL (Págs.44;45;46;165)

APTITUD

La *aptitud* o "facultad" (del latín aptus = capaz para...) Capacidad de una persona o una cosa para realizar adecuadamente cierta actividad, función o servicio. Habilidad natural para adquirir cierto tipo de conocimientos o para desenvolverse adecuadamente en una materia.

BENCHMARKING

Comparación con las mejores prácticas.

“ Proceso sistemático y continuo para evaluar productos, servicios y procesos de trabajo de las organizaciones que son reconocidas como representantes de las mejores prácticas, con el propósito de realizar mejoras organizacionales”. Michael J. Spendolini.

BENEFICIO

Diferencia entre ingresos y costos. Cada acción que se planifica y cada decisión que se toma en una organización afecta a los costos y a los beneficios.(Págs.18;29)

BIG DATA

Los macrodatos, también llamados datos masivos, inteligencia de datos, datos a gran escala o *big data* (terminología en idioma inglés utilizada comúnmente).*Big data* es el análisis masivo de datos tan grande que las aplicaciones de procesamiento de datos que se venían usando no son capaces de capturar ni tratar.

Enlace: www.masterbigdataucom.com

BLENDED LEARNING

Aprendizaje mixto, mezclado o semipresencial, es aquel que

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

combina la enseñanza en entornos físicos y virtuales. Se trata del aprovechamiento tecnológico para unir dos modalidades de enseñanza-aprendizaje diferentes, presencial y online, pero en el que caben todas las metodologías pedagógicas que un profesor desee desarrollar.

BLOG

El **blog** es un sitio web con noticias y actualizaciones *en orden cronológico inverso*. Utilizar el blog en el aula **es algo cada vez más habitual** para docentes y alumnos en cualquier centro educativo.

BREAKOUT EDU

Es un juego derivado de los *Escape Rooms* de aprox 60 minutos. No hay que salir del aula y el objetivo es abrir una caja cerrada con distintos tipos de “candados” en un tiempo limitado. Para conseguir los códigos es necesario resolver problemas o cuestionarios.

CADENA DE VALOR

La cadena de valor de una organización implica el análisis de la totalidad de las actividades que mediante la innovación se basa en encontrar y fomentar nuevas formas de **crear, entregar y captar valor** para el usuario. Ejemplos: valor de uso; valor de costo; valor de estima; valor de comunicación; valor abrepuertas.

*“El diseño de productos, la manufactura, la mercadotecnia y el servicio después de la venta se describen como actividades que **integran una cadena de valor**”.* W.Keegan / M.Green

CALIDAD (Págs.68;157)

Estándar, meta, serie de requisitos. La calidad es un objetivo alcanzable, un esfuerzo continuo de mejorar, más que un grado fijo de excelencia, es un resultado. El control de la calidad es la repetición del proceso de **planear, hacer, comprobar, corregir**.

CANVAS, Lienzo

Modelo Lienzo CANVAS creado por el Dr.Alexander Osterwalder. Austríaco. Método práctico que permite diseñar y construir en nueve pasos el Proyecto que necesitamos. Enlace: <https://conecta13> (Págs.24;47 al 53 incl.;145;146;158 a 166 incl.)

CASH FLOW

Flujo de caja o flujo de fondos. Entradas y salidas de caja en un período de tiempo dado. Su análisis es fundamental, entre otras cosas, para determinar la viabilidad de proyectos.(Pág.163)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

CATEGORÍA

Se entiende por *categoría* el grado de jerarquía dentro de un orden que puede ser: conjunto de productos relacionados entre sí desde la visión del consumidor que se administran como si cada una de ellas fueran un emprendimiento en particular:

Categoría : QUESOS

Sub Categoría: DUROS / SEMIDUROS / BLANDOS

Segmento: sbrinz / parmesano / provolone

CICLO DE VIDA

Cada emprendimiento con o sin fines de lucro, viven una etapa del “ciclo de vida” en cinco etapas: diseño creativo-introducción-crecimiento - madurez - declinación (muerte o relanzamiento) Siempre deberá tenerse en cuenta la estrategia y acciones que corresponden al diagnóstico de cada etapa del proyecto, de los productos o de los servicios.

CLIENTES

En forma generalizada, es el destinatario de nuestro proyecto...la razón de ser : consumidor; problema a resolver; necesidad insatisfecha; destinatario; usuario final.

COACHING

Entrenamiento. El **coaching** (AFI: ['koutʃɪŋ], anglicismo que procede del verbo inglés to coach, «entrenar») es un método que consiste en acompañar, instruir o entrenar a una persona o a un grupo de ellas, con el objetivo de conseguir cumplir metas o desarrollar habilidades específicas.

CÓDIGOS

En teoría de la comunicación, el código es el lenguaje con que se comunica el emisor y el receptor. El emisor y el receptor deben utilizar el mismo código para que la comunicación sea posible.

Conjunto de normas y reglas sobre cualquier materia. Códigos de Barras: productos(EAN 13); despacho(DUN 14); respuesta (QR).

COMODITY

Mercancías, artículos de comercio o de consumo y sobre todo, artículos de primera necesidad. Normalmente materia prima, con calidad homogénea estandarizada, sin valor agregado.

COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE (Págs.58;59;60)

“La Competencia digital implica el uso crítico y seguro de la Tecnología

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

de la Sociedad de la Información para el trabajo, el tiempo libre y la comunicación. Apoyándose en habilidades TIC básicas: uso de ordenadores para recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y para comunicar y participar en redes de colaboración a través de internet (European Parliament and the Council, 2006)”.
COMPETITIVIDAD

COMPETITIVIDAD

Capacidad individual, de equipo o de un proyecto para conquistar, mantener e incrementar su participación en el ecosistema emprendedor, eficaz y eficientemente.

COMPROMISO

El **compromiso** es una obligación que contraemos, la cual debemos cumplir. Por tanto, podemos decir que el **compromiso emprendedor** es la obligación que contrae el **emprendedor** para cumplir sus objetivos, para que el proyecto tenga éxito.

CREATIVIDAD (Págs.21;35;108;155;172)

Capacidad de desarrollar nuevas ideas.

“La creatividad no consiste sólo en descubrir nuevas cosas, sino en ver el mismo panorama desde una perspectiva diferente”.

Edward De Bono.

La creatividad aplicada e innovación, consiste en hacer que las cosas sucedan.

CHECK LIST

Las “listas de control”, “listas de chequeo”, “**check-lists**” u “hojas de verificación”, son formatos creados para realizar actividades. Una **check list** es una hoja donde viene ya cada una de estas tareas especificada y lo único que hay que hacer es seguir la lista paso a paso para completar el proceso sin dejarnos ningún elemento por el camino. Al establecer una lista **por escrito** de todos los pasos necesarios especificándolos uno por uno, y recorrerla de principio a fin comprobando (*checking*) cada uno de los elementos de la lista, nos aseguramos de que se cumplen todas las tareas definidas, en el orden correcto.

DESARROLLO SOSTENIBLE

Unión del crecimiento económico, el desarrollo humano y el cuidado del ambiente. la sostenibilidad o sustentabilidad, estudiada a partir de cinco subtemas principales: el capital natural, la degradación del capital natural, las soluciones, los compromisos y la importancia de

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

participación personal. Una de las aportaciones más valiosas de esta obra es, sin duda, la presentación de soluciones, probadas o realmente posibles. Miller demuestra con rigor científico cómo los problemas ambientales y de recursos están relacionados con sus soluciones. (ver: “*Ciencia ambiental, desarrollo sostenible: un enfoque integral*”. Miller, G. Tyler).

DESTREZAS (Págs.29;40;42;169)

DIAGRAMA DE FLUJO (Págs.69;70)

DIAGRAMA DE GANTT (Pág.71)

Diagrama de seguimiento y control con dos variables: en una se expresa el tiempo (días o meses) y en la otra, las actividades a realizar.

DIDÁCTICA EMPRENDEDORA

“ La **moderna didáctica del emprendimiento**, expresión para diferenciar la “*didáctica del emprendimiento al uso*”, tiene que facilitar al estudiante para que adapte las estrategias o, dicho de un modo más pragmático: comprenda y ejercite procesos para decidir y actuar en el contexto antes que el contexto lo someta para obedecer sus mandatos”.

([mariodehter.com>aprender>la-clave-de-la-didactica-...](http://mariodehter.com/aprender-la-clave-de-la-didactica-...))

Ver: Messina, María (comp.) (pdf - 2018) “*Manual Didáctico Emprendedurismo*”. Comisión Sectorial de la Enseñanza (CSE). UDELAR.

DISEÑO

Actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos para el destinatario final. Al decir de Tom Peters “*lo reconozco cuando lo veo*”. El diseño es “el corazón y el alma” de las soluciones con valor agregado que creamos para el usuario. Diseño de servicios turísticos; de entretenimientos; de asistencia médica; de espacios públicos; de costos: de indumentaria, etc.

DISRUPCIÓN

Disrupción = ruptura. Disrupción tecnológica y su impacto en el trabajo. La disrupción tecnológica abre un incierto debate sobre la economía, la intimidad, las relaciones personales y nuestro propio futuro...

ECOSISTEMA EMPRENDEDOR

Ecosistema emprendedor es todo el entorno, aquello que facilita el desarrollo, el accionar de los emprendedores detectando oportunidades públicas y privadas, con o sin fines de lucro.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

El ecosistema emprendedor supone todas las variables y redes facilitadoras que actúan y participan integralmente en aspectos económicos, de información, educativas en todos los niveles.

EFICACIA y EFICIENCIA

Eficacia es hacer bien las cosas que realmente hacen falta. Se diferencia de la eficiencia porque esta implica solo hacer las cosas bien.

“Nada es más fácil que estar ocupado, y nada más difícil que ser eficaz”

Alec Mackenzie

e-LEARNING

Capacitación interactiva on-line. El **e-Learning** es el término abreviado en inglés de *electronic learning*, que se refiere a la enseñanza y aprendizaje online, a través de **Internet** y la **tecnología**. También conocido como *enseñanza virtual, formación online, teleformación o formación a distancia*, términos que estrictamente no son sinónimos.(Pág.45).

EMIREC

El canadiense Jean Cloutier (desde 1971) es quien propone que, tanto el receptor como el emisor, se transformen en un EMIREC (**EM**isor  **RE**Ceptor) entendiéndose éste como el hombre de la sociedad informatizada del siglo XXI, el cual EMITE y RECIBE mensajes y para comunicarse dispone de varios lenguajes y diversas herramientas. Así, la interpretación postmoderna del proceso comunicativo podría esquematizarse agrupando a emisores y a receptores de la siguiente manera, ver:

[emirec/mensaje/canal/mensaje/emirec.](#)

EMPRENDEDOR (Págs.8;12;27;36 al 39 incl.;150;160;168;171;179)

ENTREPRENEUR (Pág.36)

ESCAPE ROOM

Se introduce a un grupo de personas en una sala de la que deben escapar empleando todas sus capacidades intelectuales, creativas y de razonamiento deductivo. Para ello, es necesario que trabajen en equipo y resuelvan las pistas y problemas que se les plantean en un tiempo determinado (tienen, por ej. 30 o 45 minutos para salir). Los **escape room** adquieren su valor educativo cuando las pruebas que hay que superar están relacionadas con los contenidos curriculares que se han trabajado o se van a trabajar en el aula.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Se puede emplear con éxito con independencia de la materia: Matemáticas, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua, Educación Física...y en cualquier nivel educativo.

FLIPPED CLASSROOM

“ **Clase al revés** ”. Es un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, además de la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica.(Págs.25;30;52;54;60 al 62 incl.;118)

FLUJO DE FONDOS (Pág.163)

F.O.D.A. (Págs.67;141;146;173)

FRANCHISING o FRANQUICIA

Concesión de un emprendimiento armado y ya exitoso donde se establecen determinadas exigencias en inversiones y se dan directivas y capacitación para un funcionamiento ya diseñado y previsto. Lugar de funcionamiento, decoración, precios, proveedores, publicidad, etc. Se recibe así el “know-how”. Puede ser de carácter nacional o internacional.

GESTIÓN

Gestión educativa con potenciales emprendedores, se refiere a procesos encaminados a enriquecer los proyectos a venir y en marcha, cristalizando eficacia y eficiencia. Gestionar, administrar...el cambio, la calidad. Conectar y equilibrar todos los elementos del proyecto simultáneamente.

HABILIDADES (Págs.29;35;39;40;46)

IDEAS (Págs.10;29;67;130;134;156).

INICIATIVA

Proposición o idea que sirve para iniciar algo. Capacidad para idear, inventar o emprender cosas.

“¿Qué sería de la vida si no tuviéramos el valor de intentar algo nuevo?”

Vincent Van Gogh.

INNOVACIÓN (Págs.10;21;39;55)

Nueva manera de planear y hacer las cosas. Uso de nuevas ideas. Incluye no sólo las nuevas tecnologías, sino nuevos enfoques, con la realidad de nuestro entorno. La innovación es aplicable a cualquier actividad en la cadena de valor, en la vida diaria, en emprendimientos ***El peor enemigo de la innovación es el “más de lo mismo”.***

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La **inteligencia artificial (IA)** es, según la RAE, la disciplina científica que se ocupa de crear programas informáticos que ejecutan operaciones comparables a las que realiza la mente humana, como el aprendizaje o el razonamiento lógico. **Con un programa informático, una máquina no piensa. Simplemente, hace exactamente lo que le dicen. La gran revolución de la IA es que no recibe órdenes para obtener un resultado.** Es ella la que, con unos datos de entrada, debe apañárselas para obtener los resultados. Una **inteligencia artificial** intenta imitar el pensamiento humano. (Ver: computerhoy.com).

INTELIGENCIA EMOCIONAL

“...nos permite tomar conciencia de nuestras emociones, comprender los sentimientos de los demás, tolerar las presiones y frustraciones que soportamos en el trabajo, acentuar nuestra capacidad de trabajar en equipo y adoptar una actitud empática y social, que nos brindará más posibilidades de desarrollo personal”. Daniel Goleman.

INTERCAMBIO

Proceso que se negocia aproximándose a un acuerdo y cuando éste se logra, tiene lugar la transacción. Las **transacciones** consisten en un comercio, una **venta** con **valor** para ambas partes.

INTRAPRENEURS (Pág.36)

INVESTIGACIÓN (Págs.10;39;42;67;142;143)

KNOW HOW

El “saber hacer” de alguien, de un emprendedor. Un panadero tiene el know how de la elaboración del pan que otro no tiene.

MASLOW

Abraham Maslow, creador de la pirámide de **Jerarquía de Necesidades** que comienza desde la base más amplia de:

- a) *necesidades fisiológicas*, subiendo con
- b) *necesidades de seguridades*,
- c) *necesidades de asociación o aceptación*,
- d) *necesidades de estimación*,
- e) *necesidades de autorrealización*.

MEJORA CONTINUA (Págs.68;72;157)

MERCADO (Págs.142;156;159.ver FODA y Lienzo Canvas).

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Moodle

Plataforma educativa muy activa, con gran cantidad de módulos
(moodle.com.uy)

MOTIVACION

Acción de motivar. Sentir deseos, ganas e impulsos para la conquista de los sueños.

NEGOCIACIÓN (Págs.139;141;161;162).

PEDAGOGÍA EMPRENDEDORA

En el desarrollo de las **prácticas pedagógicas emprendedoras** se pone en movimiento un proceso clave de validación de ideas y de proyectos, visualizando y ejecutando competencias cognitivas y competencias transversales.(Págs.28;29;35)

PENSAMIENTO VISUAL (Págs.63;65)

PIZARRAS COLABORATIVAS DIGITALES E INTERACTIVAS

(Pág.64)

PLICKERS (Pág.74)

PROCESOS / MAPA DE PROCESOS (Págs.43;68;69;152;156;157)

PROYECTO

Conjunto de acciones planificadas en función de un objetivo a desarrollarse en un plazo determinado. Ver una de la herramientas que ha confirmado los mejores resultados, el **Lienzo Canvas**

(Págs.40 al 43 incl.;156;172)

RIESGOS

Incertidumbre, probabilidades o alternativas sin tener claros los resultados. Todo riesgo implica una gestión eficaz de planificación, seguimiento, control y evaluación permanentes. No hay peor riesgo que el que no se conoce.(Págs.176;177)

ROBÓTICA

La **robótica** es la rama de la ingeniería mecánica, de la ingeniería eléctrica, de la ingeniería electrónica, de la ingeniería biomédica, y de las ciencias de la computación, que se ocupa del diseño, construcción, operación, estructura, manufactura, y aplicación de los robots.(ver: Wikipedia)

La **robótica educativa** es una subdisciplina de la robótica aplicada al ámbito educativo que se centra en el diseño, el análisis, la aplicación y la operación de robots. Se puede enseñar en todos los niveles educativos, desde la educación infantil y primaria a posgrados

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

SCAMPER (Pág.135)

SCRATCH

Es un lenguaje de programación con una interface gráfica muy sencilla. Se encuentra una versión en línea (**Scratch** 2.0)

(ver: valijas.ceibal.edu.uy>recurso)

SOCRATIVE (Págs.66;74)

SUEÑOS

Un **sueño** es un objetivo una meta importante que se quiere alcanzar y por la cual uno está dispuesto a dar todo de sí hasta lograrlo.

TIMERIME

Permite hacer líneas de tiempo en la web solamente con un navegador web. Crear cuenta en la web oficial de **TimeRime**.

TRELLO.(ver: trello.com)

VALOR AGREGADO (Págs.19;142;154;156;159;173;174;184).

ZOOM

Plataforma educativa: Conferencia de video, audio, mensajería, compartición de pantalla. Conectado a cualquier lugar que vaya con chat y reuniones móvil. (ver zoom.us>es-es>freesignup)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Ley N° 19.820
DECLARACION DE INTERES NACIONAL EL FOMENTO
DE LOS EMPRENDIMIENTOS - PROMOCION
DEL EMPRENDEDURISMO

Documento Actualizado

Promulgación: 18/09/2019

Publicación: 27/09/2019

TÍTULO I - FOMENTO DEL EMPRENDEDURISMO

CAPÍTULO I - DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1

(Interés nacional) Declárase de interés nacional el fomento de los emprendimientos a través de la consolidación de un ecosistema emprendedor en el país, el desarrollo y la difusión de la cultura emprendedora, y la promoción y el desarrollo de los emprendimientos y los emprendedores.

Artículo 2

(Objeto).- La presente ley tiene por objeto:

A) Contribuir al desarrollo económico productivo a través del estímulo a la creación de empresas sostenibles, competitivas, generadoras de empleo y valor diferencial.

B) Consolidar las bases de una política de Estado de fomento de los emprendimientos que incluya los marcos institucionales de referencia para la definición de las políticas y el diseño e implementación de los programas e instrumentos respectivos.

C) Promover el desarrollo y la articulación del ecosistema emprendedor, los emprendimientos asociativos y la colaboración entre los emprendedores.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

D) Motivar la proactividad personal y grupal, el espíritu emprendedor y el desarrollo de una cultura emprendedora en los más diversos ámbitos, contribuyendo a la formación de individuos autónomos, solidarios, con disposición al trabajo colaborativo e interesados en la innovación, la creatividad y la identificación de nuevos desafíos.

E) Promover el vínculo y la articulación entre el ecosistema emprendedor y el sistema educativo en todos sus niveles, a fin desarrollar la cultura de emprendimiento y difundir las habilidades fundamentales para la tarea emprendedora.

F) Mejorar el entorno para el desarrollo de los emprendimientos y los emprendedores, incluyendo la remoción de obstáculos y restricciones, y la adecuación de políticas, programas y procedimientos a las características y necesidades de los distintos tipos de emprendimientos.

G) Facilitar el escalamiento de los emprendimientos y su internacionalización, incluyendo el acceso al financiamiento.

H) Promover el alcance nacional del fomento de los emprendimientos a efectos de propender a la igualdad de oportunidades de acceso a los mecanismos de apoyo a los emprendedores en cualquier parte del territorio.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

CAPÍTULO II - SOPORTE INSTITUCIONAL

Artículo 3

(Sistema Nacional de Transformación Productiva y Competitividad).- El Sistema Nacional de Transformación Productiva y Competitividad, creado por la Ley N° 19.472, de 23 de diciembre de 2016, contribuirá a la coordinación y articulación de iniciativas y acciones de instituciones públicas y privadas en materia de fomento de los emprendimientos. A estos efectos, se convocará a participar en el diseño e implementación de actividades específicas a instituciones públicas que no sean integrantes del Sistema referido, cuando las competencias de estas así lo requieran.

Artículo 4

(Gabinete Ministerial de Transformación Productiva y Competitividad). En el marco de lo previsto en el artículo 5° de la Ley N° 19.472, de 23 de diciembre de 2016, el Gabinete Ministerial de Transformación Productiva y Competitividad tendrá entre sus atribuciones las de:

A) Proponer al Poder Ejecutivo los objetivos, políticas y estrategias en materia de fomento de los emprendimientos.

B) Definir los lineamientos, prioridades y metas del Sistema Nacional de Transformación Productiva y Competitividad en materia de fomento de los emprendimientos, y realizar el monitoreo y la evaluación de las acciones ejecutadas.

C) Facilitar los vínculos interinstitucionales

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

les necesarios para el cumplimiento de lo previsto en el artículo 4° de la Ley N°19.472, de 23 de diciembre de 2016.

D) Informar anualmente al Poder Legislativo acerca del plan anual de actividades relativas al fomento de los emprendimientos y de los resultados alcanzados durante el ejercicio anterior en relación con los objetivos propuestos.

Artículo 5

Plan Nacional de Emprendimientos).-El Plan Nacional de Transformación Productiva y Competitividad contendrá un capítulo específico dedicado al fomento de los emprendimientos -Plan Nacional de Emprendimientos- con proyectos plurianuales orientados a la consolidación del ecosistema emprendedor, el desarrollo y la difusión de la cultura emprendedora, y la promoción y el desarrollo de los emprendimientos y los emprendedores. El Plan Nacional de Emprendimientos incluirá un Plan Integral para el Desarrollo y Difusión de una Cultura Emprendedora que impulsará las actitudes personales, asociativas, de cooperación y las capacidades necesarias para el desarrollo de un emprendimiento propio, en conjunto con el sistema educativo y a través de otras acciones de sensibilización. A estos efectos, y en pleno respeto de las autonomías vigentes, se fortalecerán los vínculos entre emprendedores, empresarios y las instituciones dedicadas al fomento del emprendimiento con el sistema educativo, contemplando la educación primaria, secundaria, terciaria y técnico-profesional,

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

así como la formación docente.

Los contenidos del Plan Integral del Desarrollo y Difusión de una Cultura Emprendedora contemplarán, entre otros, los siguientes aspectos:

- A- Estimular la actitud emprendedora como forma de asociar la realización personal y colectiva a la capacidad de identificar desafíos y definir e implementar estrategias para alcanzarlos, en las más diversas áreas de actividad.

- B- Introducir conceptos de emprendedor, empresario y empresa. Explicar y transmitir el papel del emprendedor en la creación de empresas y su función decisiva en el incremento del valor agregado, el crecimiento económico y la generación de nuevos puestos de trabajo.

- C- Establecer el vínculo entre la actitud emprendedora y la elevación de la capacidad de innovación en general, e introducir el papel de la innovación y el valor diferencial en el proceso de creación y expansión de empresas sostenibles y competitivas.

- D- Identificar y desarrollar las actitudes emprendedoras, explicando y transmitiendo los conceptos de iniciativa, liderazgo, creatividad, búsqueda de oportunidades, entre otros.

- E- Incorporar y fomentar los conceptos de ética empresarial, buenas prácticas co-

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

merciales, responsabilidad social empresarial, impacto positivo social y ambiental, buenas prácticas laborales y trabajo decente.

Artículo 6

(Consejo Consultivo de Emprendimientos).- Créase, en los términos previstos en el artículo 9° de la Ley N° 19.472, de 23 de diciembre de 2016, el Consejo Consultivo de Emprendimientos como ámbito público-privado, interinstitucional e interdisciplinario, para el asesoramiento, la colaboración y el seguimiento conjunto de las acciones orientadas al fomento de los emprendimientos.

Los cometidos del Consejo Consultivo de Emprendimientos incluirán:

A- Informar sobre las políticas, programas, Instrumentos y proyectos orientados al fomento de los emprendimientos.

B- Formular recomendaciones para una mejor adecuación de políticas, programas, instrumentos y procedimientos a las características y requerimientos de los distintos tipos de emprendimientos en todo el territorio nacional.

C- Identificar eventuales faltantes en el sistema de fomento de los emprendimientos y evaluar alternativas de solución.

D- Cooperar en el desarrollo y la difusión de la cultura emprendedora a través de la articulación de programas y acciones promocionales y de sensibilización a nivel nacional.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

E- Promover la preparación y profesionalización de los emprendedores, identificando necesidades de formación y otros servicios de apoyo a los emprendedores y los emprendimientos, y los instrumentos y herramientas necesarios.

F- Contribuir al posicionamiento nacional e internacional de la marca de emprendimiento uruguayo URUGUAY EMPRENDEDOR o la que pueda sustituirla en el futuro.

G- Participar en el diseño, seguimiento y evaluación del Plan Nacional de Emprendimientos.

H- Consolidar un espacio de diálogo y acuerdo para la construcción de un sistema de fomento de los emprendimientos armónico y complementario, que fomente la colaboración entre instituciones públicas, entre instituciones privadas y entre públicas y privadas.

El Poder Ejecutivo reglamentará la integración y el funcionamiento del Consejo Consultivo de Emprendimientos. Dicha integración contemplará una muy amplia representación de los actores públicos, privados y del sistema educativo interesados en el fomento de los emprendimientos. Se considerará la adecuación de algún ámbito preexistente a efectos de que cumpla con los cometidos de dicho Consejo.

Artículo 7

(Día Nacional de la Cultura Emprendedora).-
Se declara Día Nacional de la Cultura Emprendedora al tercer jueves de noviembre de cada

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

año. En dicho día:

A- Cada Ministerio difundirá en la web de la Presidencia de la República su reporte de cumplimiento anual de acciones tendientes al fomento de la cultura y la actividad emprendedora, así como de coordinación con las entidades de la sociedad civil avocadas a dichos objetivos, durante el año inmediato anterior.

B- Cada Intendencia difundirá en su web su reporte de cumplimiento anual de acciones tendientes al fomento de la cultura y la actividad emprendedora, así como de coordinación con las entidades de la sociedad civil avocadas a dichos objetivos, durante el año inmediato anterior.

El Poder Ejecutivo estimulará a los Ministerios y otros órganos del Estado a realizar en dicha fecha toda otra acción complementaria que resulte alineada al objetivo de promover la actividad emprendedora en las áreas de competencia de cada entidad.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

PARTE II
ETAPA
B



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

“La
creatividad
es conectar
cosas que
antes no
estaban
conectadas”

Steve Jobs

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

**PARA DOCENTES EMPRENDEDORES
PRIMERA INFANCIA (0 a 6)**



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

PRIMERA INFANCIA : edades de 0 a 6 años.

Desarrollo físico y motor. Conocimiento personal. Gamificación. Fortalecer hábitos de curiosidad. Guiar la atención sobre el entorno: conocimiento del medio. Mirar y ver. Cultivar y generar hábitos de autocontrol. Confianza. Brindar seguridad y afecto. Generación de significados y puntos de vista nuevos. El lenguaje oral, la gesticulación, las expresiones mejorando sus capacidades para relacionarse con el mundo que le rodea y hacerse entender. Atender y escuchar. Aprender. Buenas prácticas en el aula: orden e higiene. Respeto por el otro. Responsabilidades.

Los Primeros Pasos en el estímulo del espíritu emprendedor

Tiene una “estimulación temprana” paralela y con altos contenidos de transversalidad en las sugerencias dadas por UNICEF (a partir de 1 año) en los módulos motor grueso; motor fino; lenguaje; social. *“Recuerda que desde antes que comience a hablar, ya entiende y siente lo que pasa a su alrededor”.*

(files.unicef.org/mexico/spanish/ejercicioestimulaciontemprana.pdf)

La OBSERVACIÓN...la BÚSQUEDA...el IDENTIFICAR que pondremos en práctica en el aula desde el primer año como “estimulación temprana”, ya pasan a ser parte de los **Primeros Pasos en el estímulo del espíritu emprendedor:**



Desarrollo físico y motor. Conocimiento personal.

Mirar y ver...observación...Gamificación.

Fortalecer hábitos de curiosidad.

Guiar la atención sobre el entorno.

Conocimiento del medio.

Cultivar y generar hábitos de autocontrol. Confianza en sí mismo.

Oportunidades en el aula

Enfocando la actividad partiendo de la consideración individual y particular de cada niño/a como eje de esta etapa de su vida, crea-

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

remos múltiples opciones en el espacio territorial del aula, con diversos materiales que faciliten y den respuestas a intereses particulares con “opciones de juegos”, gamificación.

Esta etapa de desarrollo físico y motor incluyendo conocimiento personal, requiere orientar el movimiento natural de cada niño/a sin forzarlo, sus posturas, fortaleciendo hábitos de curiosidad, orientando su atención sobre el entorno: **identificando y generando conocimiento del entorno.**

Cultivar la confianza y generar **hábitos de autocontrol.**

Que perciba que está siendo protegido en todo momento, con cariño y afecto personal.

Estar siempre atentos a las señales de **curiosidad personal y encausarlas** hasta cerrar con ellas.

EL NIÑO TAL CUAL ES.

Amistad y compañerismo. Fortalecer hábitos higiénicos y de seguridad personal. Buenas prácticas domésticas, flipped classroom o aula invertida como nuevo modelo pedagógico que consiste en invertir el orden de la educación tradicional, trasladando la instrucción a casa. (<https://www.realinfluencers.es>)

estimulación temprana del espíritu emprendedor



aventuras y desarrollo

GUÍA

de actividades

(0 a 3 años)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



Contextos vinculantes entre lo que hoy se establece y el estímulo emprendedor

El Ministerio de Educación y Cultura de la R.O.del Uruguay establece: (educación.mec.gub.uy)

La Primera Infancia constituye un periodo de central relevancia en el desarrollo infantil.

Existe acuerdo y consenso académico en que los eventos y las características de los contextos parentales, familiares y sociales que tengan lugar en este periodo serán determinantes importantes en los logros de todas las personas. Bajo este contexto conceptual, desarrollo y aprendizaje deben concebirse como dos caras de un solo proceso. La sociedad ha entendido esto y se propone brindarle la máxima atención, cuidado y relevancia a todas las dimensiones que atraviesan el desarrollo y el aprendizaje a lo largo de la infancia.

Apoyar todas las iniciativas que fomenten la participación, la educación, los aprendizajes y el desarrollo de mejores llo de mejores prácticas para promover mover el desarrollo infantil temprano en todas sus dimensiones. El objetivo central será trabajar en red con toda la sociedad civil y otros organismos de relevancia en Primera Infancia.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR

EL NIÑO TAL CUAL ES
Desarrollo físico y motor.
Entorno familiar y social.

Fortalecer hábitos de higiene y de seguridad personal.

Alimentación - Baño
Vestimenta

Jugar: sentirse parte con alegría.

Guiar la atención de los niños con el entorno.

Generar y apoyar e
AUTOCONTROL
Amistad y compañerismo
Generación de
SIGNIFICADOS
a compartir.

ENTUSIASMO
Buenas prácticas
domésticas.

CURIOSIDAD
PUNTOS DE VISTA
NUEVOS.
¿ CÓMO LO HICE ?

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Desarrollar recomendaciones de buenas prácticas para la primera infancia, contribuir al desarrollo de medidas concretas que mejoren las condiciones de crianza de las madres y sus hijos.

Apoyar la investigación en el área, así como aportar a la construcción de políticas públicas en primera infancia.

La Dirección de Primera Infancia de la Dirección de Educación del MEC comprende:

-Unidad de Políticas Públicas en Primera Infancia.

-Unidad de Supervisión y apoyo de los Centros de Educación Inicial Privada.

El Sistema de Cuidados contempla el derecho a ser cuidado para toda la infancia, con especial énfasis en las niñas y niños de 0 a 3 años, dado que las experiencias positivas en esta edad están directamente asociadas con el desarrollo integral de la persona.

———— Portal de Primera Infancia : www.primerainfancia.uy

En este sentido, esta web facilita Información sistematizada georreferenciada de centros de cuidado y educación para la primera infancia, públicos y privados, para que las familias puedan nutrirse con información de calidad a la hora de tomar las decisiones de cuidados relativas a sus hijas e hijos.

La información reunida en este directorio fue tomada de la Guía Nacional de Recursos (GNR) y el Sistema de Información Geográfica (SIG) del Ministerio de Desarrollo Social. Cada Centro de Cuidados y Educación Infantil amplía y actualiza

**APRENDIZAJE
EMPRENDEDOR**

**BUENAS PRÁCTICAS
EN EL AULA**

**CADA COSA TIENE SU LUGAR
CADA LUGAR TIENE SU COSA**

**VER LO QUE OTROS
NO VEN**

ATENDER Y ESCUCHAR

**Desafíos de posibles
CAMBIOS en el AULA**

**HACER COSAS
DE UNA MANERA NUEVA !
*Atender habilidades
tempranamente detectadas***

ENTENDER

*Interpretar y reproducir
Felicidad de APRENDER*
**RESPETO por el OTRO
CONVIVENCIA**

**Introducción elemental al
ciudadano social y ecológicamente
responsable**

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

la información sobre su propuesta, así como las imágenes y fotografías que ilustran el trabajo de cada uno de ellos.

Otro enlace:

(www.mec.gub.uy.../file/.../marco-curricular_primera-infancia_version-digital-2.pdf)

PRIMERA INFANCIA (0 a 3 años)

Tener en cuenta que los materiales a usar para distintas actividades tendrán su lugar y espacio de acondicionamiento. Implica: su uso; rotación de lugares de destino en el aula; hábitos de orden y de control con iniciación en autocontrol.



CADA COSA TIENE SU LUGAR / CADA LUGAR TIENE SU COSA

Generar contacto real, por ejemplo, con la alimentación, integrando equipos de 2 o 3 niñas o niños: unos para frutas; otros para verduras...se generan actividades y se registran. Ubicación, orden, higiene, cuidados...Vinculando a sus hogares en prácticas domésticas. Buenas prácticas en el aula. Utilizar los días de la semana (lunes a viernes) con variables asociadas.

Se sabe ya perfectamente que los estímulos de todo tipo que recibe el niño constituyen los elementos indispensables del desarrollo de su lenguaje.

Según el estilo de vida de la familia, las relaciones que existan entre los padres y los hijos, el tiempo que dediquen aquéllos a la educación de éstos, la adquisición del lenguaje se hará de manera distinta. Cuando se conoce la importancia del lenguaje en la vida social, y más especialmente para el éxito escolar, se comprende claramente que las diferencias de medio social desembocan en diferencias de nivel lingüístico que a veces se interpretan como diferencias de nivel intelectual.

El niño que no tiene un buen nivel de lenguaje no siempre comprende muy bien lo que ocurre y pierde interés. Por lo que debe asignarse un lugar importante a los ejercicios de lenguaje, a fin de que todos los niños desarrollen este medio de comunicación, indispensable para toda integración social ulterior.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

En 2010 tuvo lugar la Conferencia organizada por UNESCO sobre Atención y Educación de la Primera Infancia (AEPI) con el título “ Marco de Acción y Cooperación: Aprovechar la riqueza de las naciones”. El PROGRAMA DE ACCIÓN que se estableció en la misma insta a los gobiernos a “Lograr un mayor compromiso con la AEPI” y, en concreto, en el apartado (i), que hace referencia a “ Legislación, políticas y estrategias” encontramos:



- A) Desarrollar marcos jurídicos y mecanismos de aplicación que propicien el ejercicio del derecho del niño a la AEPI **desde el nacimiento.**

- B) Adoptar y promover un enfoque de la AEPI que sea integrado y multisectorial para lograr que los resultados de los nacimientos (fase prenatal), la salud neonatal, el bienestar nutricional, y la atención y educación desde el nacimiento hasta los ocho años de edad, **en particular en el grupo de edad de cero a tres años**, sean satisfactorios.
(AMEI-WAECE www.waece.org)

Entre otros, la Educadora Celia Garabaya (www.guiainfantil.com) “ las niñas y niños de **0 a 3 años** tienen tres áreas que son fundamentales en su desarrollo:

- 1- **Área del conocimiento personal:** donde el niño debe conocer sus posibilidades, tener una imagen positiva de sí mismo. Saber aplicar sus habilidades en el día a día, **reconocer sus sentimientos.**
- 2- **El conocimiento del medio:** el niño debe conocer los ambientes que le rodean, las diferencias, las diferentes relaciones sociales, su situación frente a los demás, la empatía, interactuar con el medio, la importancia de la naturaleza...
- 3- **El lenguaje:** en este ámbito, el niño debe reconocer los diferentes tipos de lenguajes como el oral, la gesticulación, las expresiones, mejorando sus capacidades para

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

relacionarse con el mundo que le rodea y hacerse entender. Es importante resaltar que una guardería (sigue textual) tenga un método educativo no dice nada, si no se está aplicando correctamente.

Lo primero que se debe hacer antes de comenzar a realizar actividades concretas del método, es iniciarlo con la fase de la observación, que suele coincidir en el momento del período de adaptación, evaluando a cada alumno independientemente “.

(Educadora Celia Garabaya).



Jugar en el aula:

no tiene finalidad educativa per se; función de socialización.



Aprender jugando:

vinculado directamente con contenido pedagógico; finalidad educativa.



Gamificación educativa:

el contenido pedagógico debe ser el contenido transversal.

“ Necesitamos un replanteamiento de la educación y el rediseño de nuestro sistema, para que proporcione a nuestros hijos las habilidades que se necesitan para hoy y mañana”.

Marj Kyllonen.

(Responsable de Educación de Helsinki-Finlandia)

(<http://edafin/about-us>)

Desarrollo musical

En el primer año de vida:

- puede balbucear; puede igualar el tono, volumen y el perfil de las canciones de su madre;
- sonidos nuevos; primeras vocales; canto muy impreciso.



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

En el segundo año de vida:

- reproduce fragmentos de canciones; canto silábico espontáneo
- tararea canciones desafinadamente; repite canciones breves una y otra vez.

En el tercer año de vida:

- Se familiariza con canciones pegadizas en relación a juegos.
- Comienza a reproducir frases de canciones oídas.

Desarrollo auditivo

- Capacidad para agrupar sonidos
- Puede reconocer canciones.
- Distingue entre ruido y la música y la percepción sonora está mediatizada a lo lúdico.



Psicomotricidad

En relación con instrumentos y expresión corporal (panderetas; xilofón; maracas; triángulo...)

- Expresa lo que siente con los brazos, piernas, cabeza, saltando.
- Intenta seguir la música con movimientos.
- A los 18 meses mejora el sentido del ritmo, equilibrio y tiempo.
- A los 2 años ya baila con un carácter diferencial y selectivo.
- Ha mejorado la memoria siendo capaz de percudir música.

Dibujar, colorear, pintar (con limpieza y medidas de seguridad)

- Próximo a los 3 años recién podríamos comenzar con estas actividades y manualidades.
- Líneas, colores...hay muchas opciones de kits con variadas opciones.
- Lápices, crayolas, masa de modelar, acuarelas.



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

- Pinturas no tóxicas para usar con las manos...
- Colores y volúmenes con plastilinas.
- A manchar y a manchar !!!

Balbuceo y lenguaje

Comienza a emitir sonidos Próximos a la palabra, producciones fónicas estables que contienen elementos de significación que debemos estimular el desarrollo de los mismos “significados” a las cosas. Deberá ir ampliando su repertorio lexical.



Oportunidades de complementación entre el legado Montessori y lo visto sobre Flipped Classroom:

A modo de ejemplo:

ALTERNANDO ENTRE LA CASA Y EL AULA

rutina de higiene personal	revisar “mochila” antes de salir para la escuela	entrar al aula saludo a docente y compañeros	dejar calzado en lugar previsto
----------------------------	--	--	---------------------------------

recoger lápices crayolas luego de usarlos	guardarlos en las cajas correspondientes
---	--

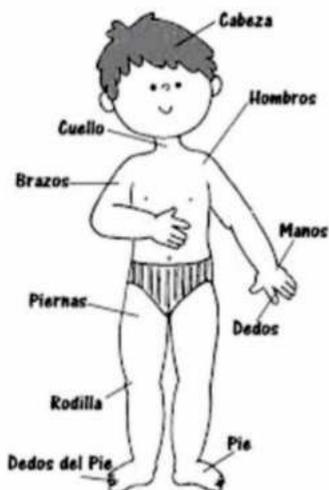
recoger jugos	guardar los juguetes en la caja y lugares establecidos	tirar la basura en recipientes adecuados	limpiar derrames en las mesas y en el piso
---------------	--	--	--

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Oportunidades en el aula



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

**Oportunidades en el aula
PROYECTOS TICs desde infantil**

Dentro del ámbito del desarrollo motriz la tecnología puede utilizarse para aprender movimientos corporales, direcciones, etc. Siempre adaptado a su edad y capacidad puede utilizarse la robótica o sistemas de reconocimiento corporal.



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

PRIMERA INFANCIA
4 a 6 años

Generación de significados



curiosidad
descubriendo
entendiendo
lo nuevo
de 4 a 6 años

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

PRIMERA INFANCIA

4 a 6 años

El lenguaje oral, la gesticulación, las expresiones mejorando sus capacidades para relacionarse con el mundo que le rodea y hacerse entender.

Fortalecer hábitos de curiosidad.

Guiar la atención sobre el entorno: conocimiento del medio.

Estimular la “autoconfianza”. Interpretar y reproducir. Introducción elemental al ciudadano social y ecológicamente responsable.



Prácticas del lenguaje en el aula en cada oportunidad

- Ajustar las conversaciones a un tema definido generando **diálogos** entre los mismos alumnos y el docente, durante períodos cada vez más prolongados.

- Generar **descripciones** de la realidad desde el punto de vista de cada uno. Utilizar un vocabulario cada vez más amplio.

- Elaboración de **interrogantes** cada vez más definidas y concretas para lo que se quiere **investigar**.

- Orientar en el autocontrol para dejar terminar de hablar al interlocutor, para intervenir o responder en el diálogo iniciado.

- Fomentar el hábito de la lectoescritura y los dictados de un niño a otro.

Oportunidades en el medio ambiente natural y social del entorno.

- Realizar observaciones cada vez más detalladas y minuciosas.

Registrar y ordenar la información.

- Comenzar a reconocer aspectos que cambian con el tiempo y aspectos que permanecen.

- Descubrir y profundizar en la autonomía del peatón y entender el funcionamiento básico de medios

de transporte de uso común: bicicletas, motos, autos, camiones...



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

- Observar e identificar el cuidado propio y el de los demás en temas de seguridad y ambiente: cruce de calles, contenedores de basura..

Oportunidades y más oportunidades para el estímulo y fomento de los inicios en el uso de “herramientas” muy útiles en la formación progresiva del espíritu emprendedor desde nivel inicial.

Oportunidades de espíritu emprendedor en el aula



Robótica y Programación sin PC



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

NUMEROS ESPACIO y MEDIDAS.

Leer y escribir números en situaciones socialmente significativas.

AGREGAR QUITAR
AVANZAR RETROCEDER

Reconocer el sucesor de un número hasta aprox. el 20.

Considerar puntos de referencias:

ARRIBA ...ABAJO...ALLÁ LEJOS...

ARRIBA DE....

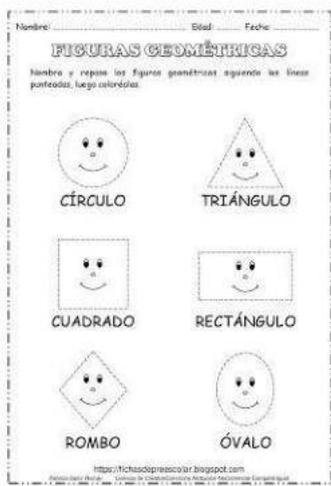
DEBAJO DE...

DETRÁS DE...

CERCA DE...

ENTRE...

Figuras geométricas



Introducción a la informática
manejo del mouse,
del teclado, abrir y cerrar
archivos, escribir,
dibujar, pintar...



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

PRIMERA INFANCIA

4 a 6 años

Proyectos TIC en este nivel.

Oportunidades en el aula.

La gran cantidad de recursos tanto audiovisuales como escritos que hay en internet, bien en webs o aplicaciones permite trabajar la diferenciación e identificación de letras, números y sonidos lo que a muchos docentes les permite desarrollar la oralidad o la expresión. Permite leer cuentos, acceder a muchas fichas para colorear, adentrarse a los dibujos animados, como ejemplo motivador. Esto requiere que su uso sea adecuado, con envío de imágenes positivas.

EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES

OBSERVACIÓN:

Es un proceso de intervención educativa ya que está presente en todo su desarrollo. Durante el proceso de observación, pueden definirse tres momentos:

1. La obtención de evidencias o registros.
2. La sistematización
3. El análisis de la información obtenida.

De este modo, el observador puede regresar a los registros las veces que sea necesario. Lo observado durante la jornada de trabajo de los niños y niñas podrá registrarse durante o después de concluir las actividades, lo cual dependerá de las habilidades que tenga o vaya desarrollando el observador.

Con el registro se pretende tener una imagen apegada a la realidad, al describir la situación sin calificar las acciones, comportamientos e interacciones de los niños.

Otras estrategias que complementan estos registros son las producciones de los niños, por ejemplo, garabatos o productos de las actividades que realizan durante la jornada.

Las observaciones se registrarán una vez realizadas las diferentes actividades, ya sea de uno o dos niños.

La información se organizará por fecha y actividad, para su posterior análisis.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Tipos de observación

- Directa o diferida.
- En situaciones naturales o creadas.
- Sistemáticas o permanentes.
- Esporádicas o de hechos aislados.
- Individuales, de un sólo niño.
- De grupo (tanto naturales como creadas).

FICHA de REGISTRO de OBSERVACIONES					Fecha: _____
					Grupo: _____
NOMBRE DEL ALUMNO _____					
VALORES a evaluar	Desarrollo alcanzado				OBSERVACIONES
	1	2	3	4	
Puntualidad en acciones _____					
Buen observador del entorno _____					
Actitudes de curiosidad _____					
Es amistoso y compañero _____					
Ayuda a los compañeros _____					
Pregunta cuando es necesario _____					
Se divierte "haciendo" _____					
Comparte materiales _____					
4. LOGRADO 3. EN PROCESO 2. AVANCE INICIAL 1. AÚN NO LOGRADO					
Evaluador : _____					

AUTOEVALUACIÓN:

Para el alumno, la autoevaluación es una técnica que promueve su autonomía y responsabilidad. siempre que sea hecha bajo la supervisión y guía del docente, quien sin darle las respuestas a su valoración debe explicarse cómo se evalúa, los aspectos cuantitativos y cualitativos a tener en cuenta.

Ver enlace:

<https://educacion.laguia2000.com/evaluacion/la-autoevaluacion>)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

**PARA DOCENTES EMPRENDEDORES
EDUCACIÓN PRIMARIA – Perfil 3er.Año
(hasta 9 años)**



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

pensar y actuar en complejidad inicio en IDEAS



**INVOLUCRARSE EN
ACCIONES INDIVIDUALES
Y COLABORATIVAS
SIGNIFICATIVAS
- hasta 9 años -**

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

PRIMEROS PASOS del Emprendedor/a en EDUCACIÓN PRIMARIA : perfil de tramo hasta 2° Año incl.

(Ver: <https://mcrn.anep.edu.uy/documento>)



En la pág.54 del **MCRN** vigente (desde agosto 2017) se nos muestra un cuadro con los Perfiles de Tramos y Perfiles de Egreso.

En estos primeros pasos del **estímulo, fomento y desarrollo del espíritu emprendedor**, veremos los aspectos relevantes para fortalecer la autonomía personal en la creatividad y validación de ideas cada vez que se generen preguntas, curiosidades y “fenómenos” que provocan el diseño: “proyectos”.



Los alumnos eligen los temas y construyen “su proyecto” con la orientación del maestro.

LUDIFICACIÓN o GAMIFICACIÓN: empleo de dinámicas y mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin

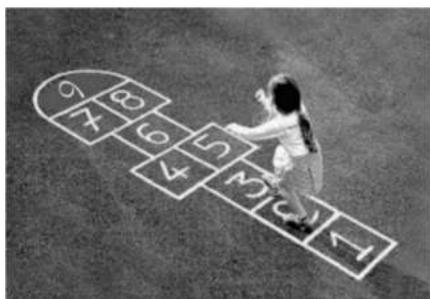
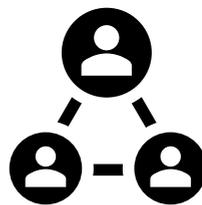
APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos. (www.gamificaciones.com)

***Jugar en el aula *Aprender jugando*Gamificación educativa**



(Imágenes STEP2018-fi)



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

EDUCACIÓN PRIMARIA :
Emprendedores
PERFIL de TRAMO 3er. Año



APRENDIZAJES FUNDAMENTALES:

UNA ÉTICA DEL BIENESTAR:

sentir y ser en la grupalidad.

UNA ÉTICA DE LA CIUDADANÍA:

participar en la vida democrática.

UNA ÉTICA DEL PENSAMIENTO:

pensar y actuar en la complejidad.

De la integración y complementariedad que corresponden al desarrollo de las actividades señaladas para el bienestar, la ciudadanía y del pensamiento como un todo, *centraremos en una ética del pensamiento: pensar y actuar en la complejidad, directamente involucrado con la generación de proyectos personales y colectivos:*



“Actuar con saberes que le permitan poner en diálogo el legado cultural con los desafíos planteados en la realidad del contexto local y universal. Involucrarse en acciones individuales y colaborativas significativas en el marco de su comunidad. Desplegar procesos de pensamiento complejo y problematización ante los desafíos contemporáneos. Involucrarse y dinamizar proyectos colectivos y generar proyectos personales Pensar y saber actuar en contexto y con otros.” (ver: <https://mcrn.anep.edu.uy/documento>)

*“Desde hace unos años estamos detectando lo que yo llamaría la explosión de la sociedad de la información que, amparada en la revolución tecnológica, está cambiando nuestro modo de aprender, de producir y de trabajar. Pero, **también ha transformado nuestro modo de vivir y estar individual y colectivamente, porque modifica la perspectiva del tiempo y del espacio**”.*

Majó, J. 1977.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Si consultamos el documento oficial vigente:
PROGRAMA de EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA-Año 2008 / ANEP-CEP - los contenidos para el **Perfil de Tramo de 3er.Año y asociados a un APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS** deberíamos considerar especialmente y sin olvidar el resto:

1. Área del Conocimiento de Lenguas:

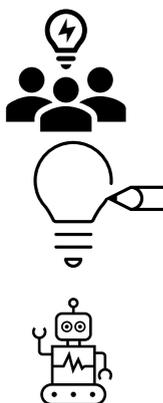
- 1.1. El argumento pertinente y no pertinente al tema.
- 1.2. El significado de palabras a partir del contexto.
- 1.3. Lectura de información en mapas y planos.
- 1.4. Correo electrónico.
- 1.5. Los instructivos de juegos y recetas.

2. Área del Conocimiento Matemático:

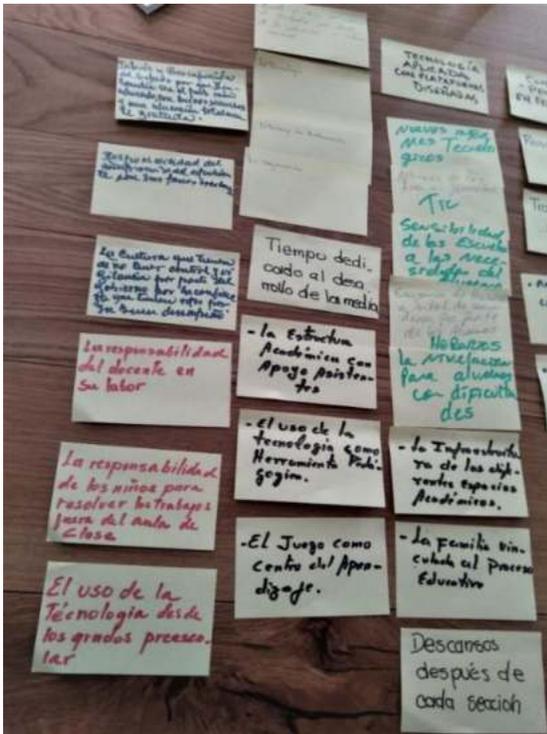
- 2.1 El número como cardinal y ordinal. Valor posicional.
- 2.2 Divisibilidad por 2,5,10.
- 2.3 Fracciones
- 2.4 Operaciones. Magnitudes y Medida.
- 2.5 Estadística y Probabilidad.
- 2.6. Figuras geométricas: en el espacio; en el plano.

Introducción a la TORMENTA DE IDEAS:

En una primera etapa introductoria al uso del trabajo con IDEAS y en base a un trabajo grupal se tiran ideas sobre la mesa: lo que llamaremos “tormenta de ideas” en principio, sin descartar ninguna, todas aportan. Luego, iremos agrupando las que tengan mayores ventajas o fortalezas con el proyecto o problema a resolver.



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



SCAMPER:
Lista de verificación (checklist) generadora de ideas basada en verbos de acción que sugieren cambios a un producto, servicio o proceso existente o a crear.

SUSTITUIR
COMBINAR
ADAPTAR (de otro contexto)
MAGNIFICAR
PONER (en otros usos)
MINIMIZAR
REFORMAR
ELIMINAR

innovaforum.com/técnica/scamp_e.htm



Ejemplo de uso de tarjetas sobre una mesa o a colocar en una pizarra.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

ATENCIÓN !

En esta etapa de introducción a la metodología **ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos)** estaremos dando los primeros pasos de diseño con la herramienta **LIENZO EN BLANCO CANVAS**.
(ver [Conecta13](#), autores del [CANVAS](#)).

Analizar cuestiones claves:

- 1.Organización del alumnado. Agrupar a los alumnos facilitando el desempeño futuro igualitario.
- 2.Definición del Proyecto. Desafío: problema a resolver o nuevo producto o servicio.
- 3.Los alumnos relacionarán los contenidos existentes en el Programa Oficial.
- 4.Competencias clave aplicables desde las distintas asignaturas: interdisciplinario.
- 5.Criterios de evaluación: qué herramientas y para qué tareas.
- 6.Actividades / tareas: poner en práctica conocimientos y habilidades con el entorno del proyecto.
- 7.Qué personas deben implicarse: compañeros, docentes, familia, vecinos; recursos materiales. Describir el proceso, mediciones, impactos, resultados.
- 8.Herramientas TICs que se necesitarán. Cómo se vinculará con el proyecto.
- 9.Difusión: cómo difundiremos el proyecto.

Recuerden:
la tecnología en todas las opciones posibles, deberá usarse en la medida que aporta relevancia al proceso de aprendizaje de los alumnos.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

**PARA DOCENTES EMPRENDEDORES
EDUCACIÓN PRIMARIA – Perfil 6° Año
(hasta 12 años)**



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

“Nuestros hijos
parecen
prosperar
en situaciones
que les permiten
descubrir
el mundo
que les rodea
en sus propios
términos”.

Pierre Omidyar 2020.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

QUÉ
POR QUÉ
DÓNDE
CÓMO
CON QUIÉNES



consideración de riesgos y resultados
trabajo en equipo interdisciplinario
puntos básicos de negociación

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Avanzando en complejidad hasta finalizar 6° Año de Educación Primaria

EDUCACIÓN PRIMARIA :
Emprendedores
PERFIL de TRAMO 6°. Año



Identifica, analiza y organiza temas significativos en relación con sus intereses y con los intereses que despiertan los saberes escolares. Investiga a través de la observación y la experimentación los fenómenos de la naturaleza y acontecimientos sociales y reflexiona sobre ellos.

Diseña, construye y resuelve problemas con los conocimientos integrados y las tecnologías disponibles. Desarrolla formas de sensibilización, apreciación, valoración y disfrute ante los diferentes objetos y hechos culturales pertenecientes al patrimonio nacional y de otros pueblos.

Reconoce diferentes perspectivas y utiliza estrategias para negociar y resolver problemas. Participa de forma activa y placentera en relación con otros, con actitudes colaborativas y solidarias, jerarquizando el valor de lo vivencial.

Plantea ideas para los proyectos de aula y los del centro educativo. Elabora ideas tanto en forma individual como colectiva, en variadas áreas del conocimiento y en lenguajes diversos. Construye argumentos y analiza la pertinencia de resultados y relaciones que le permiten pensar y actuar creativamente.

Desarrolla la capacidad discursiva para comprender y producir textos orales y escritos que le permiten adquirir conocimientos y adecuarse a diferentes contextos en situaciones de la realidad personal, local y global, tanto en su primera lengua como en lenguas extranjeras. (<https://mcrn.anep.edu.uy/documento>)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



Ideas diferentes

¿Diferentes puntos de vista ?

PONERNOS DE ACUERDO

En las familias, los vecinos, las parejas, los empleados, los jefes, los dueños de empresas, los consumidores, los vendedores y hasta los países se enfrentan al mismo **problema**. El camino a seguir más conveniente para ponernos de acuerdo sin enfrentamientos, es **negociar** atendiendo estos puntos básicos:



1. Separar, no pensar en las personas, **pensar en el problema**.
2. **Concentrarse en los intereses** (qué queremos resolver) no en las posiciones personales.
3. Generar y plantear varias posibilidades antes de tomar la decisión final.
4. **Buscar siempre un resultado lo más objetivo posible**, elegir esa solución al problema y no la solución “que guste más” sino la que pensamos es **la más adecuada** para el caso.

Un ejemplo simple de **trabajo interdisciplinario** es, seguramente, uno de los de mayor uso para los distintos “fenómenos”, problemas, mejoras o nuevas propuestas que se quieran lograr. Su aplicación se extiende a otras áreas de trabajo que se integran en un emprendimiento, en la validación de ideas o proyectos con o sin fines de lucro.

Tanto las **Oportunidades** como las **Amenazas** externas que pondrán a prueba nuestras **Fortalezas** y **Debilidades** para cada caso (**FODA**), deberán apoyarse en una sólida investigación en datos,

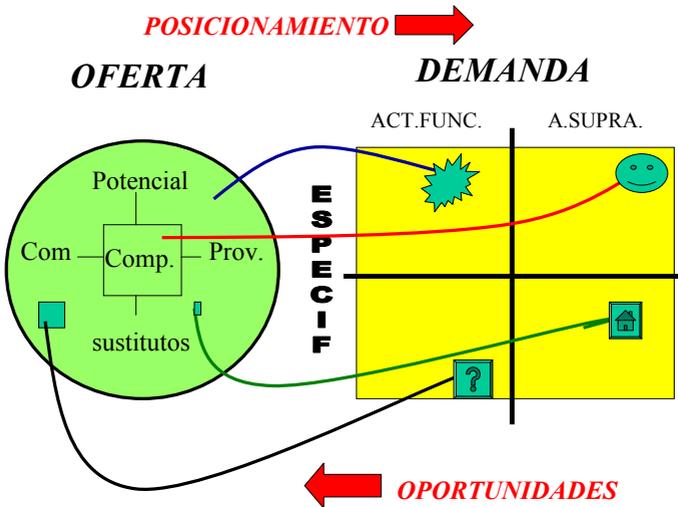
APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

información real y concreta, objetivamente considerada.

La investigación es indispensable en todo orden de cosas para tomar decisiones basadas en datos lo más concretos posibles sobre la realidad en estudio.

Se recoge y analiza información con un enfoque sistemático y objetivo del entorno y el mercado.

Identifica y define oportunidades y problemas.



La OFERTA (productos o servicios que ofrecemos) y la DEMANDA (entorno, personas que tienen problemas y necesidades que satisfacer) forman el MERCADO. El “mercado” originalmente era el lugar físico dónde se realizaban las transacciones (plazas de pueblos y ciudades). Siguen vigentes y derivaron en “hipermercados”, “supermercados” y hoy, esa transacción la hacemos cada vez más en forma digital (páginas web; redes sociales; etc.).

Con o sin fines de lucro, por ejemplo, trataremos de investigar y descubrir las **oportunidades** de demanda disponible, demanda potencial, demanda NO atendida, demanda MAL ATENDIDA.

Nuestro “proyecto” deberá posicionarnos con la mejor OFERTA y deberá centrarse en el VALOR.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Oportunidades en el aula:



ÁREA DE TRABAJO:

INVESTIGACIÓN

CONTENIDOS

Programa Escolar Oficial
(Año 2008)

Empresar en Primaria

1. La **investigación**: necesidad y carácter científico.
Objeto de toda investigación
Investigación: cualitativa; cuantitativa; objetividad
 Fases de investigación:
 a) Diseño: identificación del problema
 b) Obtención de la información
 c) Análisis de datos. Interpretación de resultados.
2. **Búsqueda y fuentes de información.** Entrevistas
 Técnicas de Investigación: observación encuesta experimentación
 Instrumentos de investigación, ej. cuestionarios
 Método de contacto: personal; redes sociales...
3. **Aplicaciones de la investigación.**

MATERIAL DISPARADOR

Por ejemplo, ver resultados
Área Consumidor

MATERIALES

Internos: videos; fichas; carteles...
Presentación en PP.
Externos: medios; folletería...

ACTUALIDADES

Encuestas publicadas en:
prensa, revistas, redes...

VOCABULARIO: palabra clave

Investigación - fuentes - registros - análisis - INE
Observación - Cualitativa - Cuantitativa - Experimentación

ACTIVIDADES Y ESTUDIO DE CASOS - TALLERES

Investigación cuantitativa y cualitativa
Dinámica de grupos
Instituto Nacional de Estadística
www.ine.gub.uy

con las familias comprometidas con los procesos de **aprendizaje emprendedor** de sus hijos...

ÁREAS de TRABAJO

CONSUMIDORES	INVESTIGACIÓN	MERCADO	Proceso de IDEAS	VALIDACIÓN	PRODUCTOS	PRECIOS	VENTAS	PROMOCIONES	PUBLICIDAD	PROCESAMIENTO	CALIDAD	EVALUACIONES	CONCLUSIONES
--------------	---------------	---------	------------------	------------	-----------	---------	--------	-------------	------------	---------------	---------	--------------	--------------

temas integrados

Cultura Emprendedora - Globalización - Internet
Tecnología, mecanización y robótica - Instituciones
Cultura del trabajo: I+D+I... Trabajo en EQUIPO

CONTENIDOS

Empresar en Primaria - Programa Escolar

MATERIAL DISPARADOR	ACTUALIDADES	ACTIVIDADES Y ESTUDIO DE CASOS - TALLERES
MATERIALES INTERNOS EXTERNOS	VOCABULARIO	

143

libro-febrero2021 2.pdf

Folio n° 150

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Oportunidades en el aula:

TEMA ORGANIZADOR DE RELACIONES INTERDISCIPLINARIAS

ÁREAS de TRABAJO: CONSUMIDOR



CONTENIDOS

PROGRAMA ESCOLAR OFICIAL

<p>1. Consumo - Consumidor Bienes de consumo Necesidades - Deseos - Intenciones</p> <p>2. Pirámide de MASLOW Jerarquía de necesidades. Satisfacción de necesidades: no se busca el bien en sí mismo sino el servicio que el bien puede brindar.</p> <p>3. Derechos y Defensa del Consumidor Normativas y Organizaciones públicas Ejemplos: www.consumidor.mef.gub.uy</p> <p>4. Relacionamiento con Instituciones</p>	<p>7.9.2. Matemática: la proporcionalidad, Gráficos. Probabilidad, Estadística.</p> <p>7.9.5. Geografía: geopolítica de la población.</p> <p>7.9.1. Oralidad: la definición de conceptos en explicación de temas de estudio, verbo SER. El debate. Los roles de los participantes. Los mensajes y las conclusiones implícitas y explícitas. Los verbos de opinión: afirmar, sostener; creer; considerar. Lectura: los artículos de divulgación científica. Lectura planificada. La lectura de textos periodísticos argumentativos. Escritura: los modelos de archivos de organización personal de la información.</p> <p>7.6.5. Área de conocimiento social: construcción de ciudadanía: ETICA, los estereotipos (modelos en la belleza femenina y masculina).</p> <p>8.5. Área de conocimiento social: contenido de Ética y Defensa del Consumidor, los medios de comunicación y la incitación al consumo. Contenido del Derecho, los derechos de los consumidores.</p>
---	---



Consumo y ciudadanía: De acuerdo a García Canclini "cuando seleccionamos los bienes y nos apropiamos de ellos definimos lo que consideramos públicamente valioso" (*) Estas decisiones se encuentran cada vez más controladas por los grandes monopolios y mediatizadas por los medios de comunicación, creando efectos de dependencia económica y cultural. Este nuevo orden coloca al consumo como lugar irreflexivo y de gastos inútiles. De otra perspectiva se reconoce el consumo como una opción reflexiva donde el consumidor piensa y elige, convirtiéndose en un consumidor crítico.

PROGRAMA ESCOLAR OFICIAL (ROU) -pág 101-(*) G. Canclini, N.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Sugerencia de USO y APLICACIÓN del Lienzo CANVAS en 6° Año:

Comienzos simples para incorporar el modelo: por ej. TALLARINES caseros.

<p>Lienzo del Modelo CANVAS</p>	<p>Actividades clave Acciones más importantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Control de calidad, conforme a requisitos, de ingredientes y procesos. * Higiene y seguridad. * Presentación final. * Cumplir diagrama de flujo. 	<p>Propuesta de valor</p> <p>Crear valor:</p> <ul style="list-style-type: none"> * cualitativo * cuantitativo <p>Necesidades a satisfacer Personalización, creación y elaboración en equipo.</p> <p>*Tipo caseros*</p>	<p>Relaciones con clientes</p> <p>Relaciones personales Crear "marca" como diferenciación.</p> <p>Atención de necesidades.</p> <p>Medir y evaluar nivel de satisfacción con el producto entregado.</p>	<p>Segmentos de mercado</p> <p>¿VALOR, para quiénes? ¿Quiénes serán nuestros clientes?*</p> <p><i>Mercado de masa con necesidades sin distinción de edades, sexos, entorno socio, económico y cultural.</i></p> <p>Público objetivo: la familia, los vecinos.</p> <p>Nicho de mercado: por ej. panaderías y almacenes del barrio.</p>
<p>Asociaciones clave</p> <p>Testeo de posibles proveedores conforme a requisitos fijados para cada ingrediente.</p> <p>Definir proveedores clave.</p> <p>Seguridad en el cumplimiento de lo prometido.</p>	<p>Recursos clave</p> <p>Instalaciones de la cocina, utensilios, condiciones higiénicas y de seguridad.</p> <p>Participación eficaz en el proceso de elaboración conforme a los procesos y controles de calidad.</p>	<p>Canales</p> <ul style="list-style-type: none"> * Directos con las familias de alumado * Indirectos: panaderías y almacenes del barrio. <p>Dar a conocer con ficha de producción.</p>	<p>Fuentes de ingreso</p> <p>Comparativamente, ¿cuál es el precio de ofertas semejantes en el mercado del barrio? ¿Qué valor se está dispuesto a pagar por los consumidores? Beneficios previstos en el nicho de panaderías y almacenes.</p>	
<p>Estructura de costos</p> <p>Ir anotando en el pizarrón:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Cantidad y costos de ingredientes utilizados * Consumos de energía y valor del tiempo necesario. * Otros costos (higiene-limpieza, etc.) * Identificar costos fijo y costos variables. * Costo de cada plato de comida terminado. 				

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Oportunidades en el aula:

Previamente a la elaboración del Borrador Lienzo Canvas en equipo:

1. Identificar propuesta de valor.
2. Higiene de útiles y espacio.
3. Control de calidad y vencimiento de ingredientes.
4. Registro de costos de las cantidades requeridas en la receta (instructivo).
5. Lectura rotativa de la receta por pasos a cumplir.
6. Seguimiento y validación del proceso:
 - Diagrama de Flujo en el pizarrón
 - Participación colaborativa.
 - Consideración de todas las variables que definen el costo final.
 - Presentación del plato final.



*No dejes nada
librado al azar!*

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Oportunidades en el aula:

ESCUELA PÚBLICA N° 55 - JOSÉ E. RODÓ - SAN JOSE - URUGUAY

FECHA: _____

ALUMNO: _____

CLASE: _____



RED GLOBAL
de APRENDIZAJES



TALLARINES al huevo para hacer en casa

ingredientes



- * 500 g de harina (calidad a elección)
- * 3 huevos de gallina (si son de campo, mejor)
- * 1 cdita. de aceite
- * agua tibia

Preparación

Poner la harina en un bol (si no se tiene, hacerlo en la mesa) formando un hoyo en el centro, colocar allí, los huevos enteros (previa inspección de su estado), agregar la cdita. de aceite y mezclar suavemente.

Trabajar muy bien la masa ajustando con agua y harina hasta lograr una masa homogénea. Dejar reposar unos 10 minutos en la mesa tapada con un paño.

Con el rodillo, palo de amasar o tallarinera (comenzando con el amasado en una de las posiciones más abiertas), pasar y extender la masa. La masa así estirada se espolvorea con harina para dejar secar un poco más.

- CORTE A MANO CON CUCHILLA:

Se arrolla la masa que se estaba secando sobre la mesa y se cortan los tallarines más o menos finos según el gusto

- CORTE A MÁQUINA EN CASA:

Se pasa la masa oreada por la posición de corte, sacando los tallarines procurando que no se peguen entre ellos.

En la máquina también hay un corte para " cintas " que pueden usarse en sopones, guisos...

Después de cortados, a mano o a máquina, se extienden sobre la mesa espolvoreando con harina, sacudiendo y evitando así que se peguen mientras seorean algo más.

- COCIMIENTO:

Se ponen a cocinar en abundante agua hirviendo poniendo atención en retirar del fuego cuando " rompe el hervor " de los tallarines así quedan " al dente " y no se nos pasan. Un chorro de agua fría y... a colarlos.

PRESENTAR EN FUENTE NO MUY PROFUNDA y servir acompañando con tuco, salsa de tomates, pesto, queso rallado u otras muchas opciones.



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

MODELO ABREVIADO DE FICHAS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO

FECHA: _____ ALUMNO: _____ CLASE: _____ 		LOGROS: _____ ANÁLISIS: _____ SUGERENCIAS: _____	
PLANILLA DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN (Individual/Clase/Grupos) Docente's apreciación: _____ SOBRE CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PREVISTAS ÁREA DE TRABAJO: CONSUMIDORES Comienzo: _____ Finalización: _____ PROGRAMA "Empresar en Primaria" REALIZADAS: _____ NO REALIZADAS, CAUSAS: _____ LOGROS: _____ ANÁLISIS: _____ SUGERENCIAS: _____ <div style="text-align: center; font-size: 48px; font-weight: bold;">1</div>		7.5.5. Geografía REALIZADAS: _____ NO REALIZADAS, CAUSAS: _____ LOGROS: _____ ANÁLISIS: _____ SUGERENCIAS: _____ 7.8.1. Oralidad REALIZADAS: _____ NO REALIZADAS, CAUSAS: _____ LOGROS: _____ ANÁLISIS: _____ SUGERENCIAS: _____ <div style="text-align: center; font-size: 48px; font-weight: bold;">2</div>	
7.8.5. Área de conocimiento social REALIZADAS: _____ NO REALIZADAS, CAUSAS: _____ LOGROS: _____ ANÁLISIS: _____ SUGERENCIAS: _____ <div style="text-align: center; font-size: 48px; font-weight: bold;">3</div>		8.5. Área de conocimiento social REALIZADAS: _____ NO REALIZADAS, CAUSAS: _____ LOGROS: _____ ANÁLISIS: _____ SUGERENCIAS: _____ <div style="text-align: center; font-size: 48px; font-weight: bold;">4</div>	
<input type="checkbox"/> CONTROL		<input type="checkbox"/> APROBADO	



Con alumnos/as y Maestras de 6° Año, ESCUELA PÚBLICA N°108, Ciudad del Plata-San José

Ver: 180 a 182

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

**PARA DOCENTES EMPRENDEDORES
EDUCACIÓN MEDIA BÁSICA
Ed.Secundaria / CERP-UTU
(hasta 15 años)**



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

“Los niños
emprendedores
siempre han existido,
pero no tenían
tantas oportunidades
para desarrollar
sus talentos;
incluso, este tema
se veía como un
tabú porque se
confundía con el
trabajo infantil”

Ilse Maubert Roura 2020.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



CAJA DE HERRAMIENTAS /
APOYO con diseño propio. (carátula presentación en Prezi).

profundizando camino a nuevos proyectos



Consejo de
Educación
Técnico Profesional



UTU

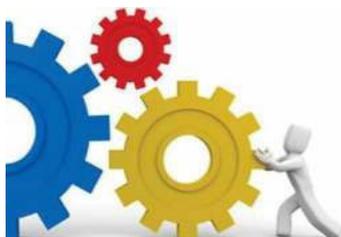
AUTOR DE SU PROPIA HISTORIA
Validación de Proyectos
Mapa de procesos
VALOR ABREPUERTAS

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Educación Media Básica

**Emprendedores PERFIL de Tramo 3er. Año
PROFUNDIZAR INFORMACIÓN CAMINO A PROYECTOS**

Entre otros contenidos, relacionados directamente con el **desarrollo del estímulo emprendedor**, señalamos interrelaciones existentes entre hechos históricos, políticos, económicos y culturales.



Comprende elementos del mundo del trabajo y entiende su valor como proceso creativo y de cambio. Razona y argumenta al analizar situaciones, identificar problemas, formular preguntas, emitir juicios y proponer diversas soluciones. Reconoce el valor del conocimiento científico, técnico y tecnológico para la sociedad, el mundo del trabajo y el cuidado del ambiente.



Logra procesos de autonomía para preguntar y preguntarse, argumentar y expresar juicios críticos sobre situaciones sociales, culturales o científicas. Logra trabajar en equipo. Reconoce sus intereses para pensar en su proyecto de vida. Identifica sus capacidades y posibilidades para la mejora de sus potencialidades físicas, creativas e intelectuales a fin de un estilo de vida activo y saludable.

**ANEP - Consejo Directivo Central - (2017)
" Marco Curricular de Referencia Nacional ". MCRN- Ver pág.57**

Tu capacidad no tiene límites.

Bienvenidos !

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

CAMBIAR PARA SER EL “AUTOR DE TU PROPIA HISTORIA”

El futuro es incierto y la velocidad de los cambios determina que no pensar a futuro puede representar el **riesgo de quedar en el pasado**.

Tener ganas, muchas ganas de enfrentar desafíos aprender a emprender algo nuevo...y a HACERLO BIEN !

Tu capacidad no tiene límites,

no dejes que los miedos o el temor se los ponga.

Aprender a emprender, sin importar la edad. Disposición a cambiar la forma de ver las cosas...

El escritor Ernie Zelinski sostiene: “**La oportunidad llama a su puerta con frecuencia y la cuestión es: ¿con cuánta frecuencia está usted en casa?**”



(imágenes STEP 2018-fi)

B.Stamateas(2016)

Consejo de Educación Técnico Profesional – UTU - profundizar información –

Los aprendizajes previstos para este nivel (UTU) contemplan Módulos con herramientas de diseño de Proyectos y control de riesgos similares a los de Ed.Media, Ciclo Básico.

“ MISIÓN: El Consejo de Educación Técnico Profesional (Universidad del Trabajo del Uruguay), de acuerdo con las potestades conferidas por la Ley de Educación N° 15.739, es responsable desde el Estado, de la Educación Técnica y Profesional de nivel medio y terciario. Tiene como cometido ofrecer una educación científico-técnico-tecnológica profesional pertinente, de calidad, en concordancia con los lineamientos estratégicos nacionales en lo social y productivo. Desde esta perspectiva, la Universidad del Trabajo del Uruguay, **se abocará a desarrollar políticas educativas diferenciadas e innovadoras**, con propuestas formativas que atiendan todas las dimensiones del Ser Humano, que posibilite a jóvenes y adultos, la participación democrática como Ser social y su inserción real en la

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

producción, las artes y los servicios, con el conocimiento no sólo como **valor agregado**, sino como elemento esencial para integrarse crítica y constructivamente al mundo del trabajo. En este sentido le compete asesorar, orientar, promocionar, viabilizar, fortalecer y ejecutar acciones para dar respuesta e impulsar demandas sociales y productivas del medio o sector donde se encuentran insertos los diferentes Centros Educativos.

VISIÓN:(...) Centros educativos visualizados por la comunidad como espacios de socialización, como referentes académicos y nexos con el mundo productivo, integrando así perspectivas que no siempre se vinculan. Generación de espacios de innovación dirigidos a **potenciar la indagación, creación y desarrollo de proyectos compartidos** con distintos actores de los ámbitos de educación, investigación y producción. Currículos contextualizados, que hagan posible el tránsito vertical entre los distintos niveles, asegurando la continuidad educativa, y horizontal en la orientación elegida, posibilitando además la navegabilidad entre diferentes modalidades de educación media y terciaria. *Propuestas de formación orientadas a la educación permanente de sus egresados, trabajadores y emprendimientos productivos de modo de permitir la constante actualización técnica y tecnológica propia de la dinámica del mundo actual.*" (www.utu.edu.uy)

<https://www.cursosycarreras.com.uy/utu-universidad-del-trabajo-del-uruguay->
CETP-UTU : ingresar a Departamento de Jóvenes Emprendedores



jovenesemprendedores@utu.edu.uy



Jóvenes Emprendedores de CETP UTU

(NOTA: destacados nuestros)

Visitas a Instituciones en Helsinki – Finlandia

www.visitedufinn.com



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

“ Todo el mundo nace con
tremendas **capacidades creativas**;
la cuestión está en desarrollarlas.

La **creatividad** es muy parecida
a la capacidad para leer y escribir.

Damos por sentado que casi todo el mundo
puede aprender a leer y a escribir.

Si una persona no sabe hacerlo,
no supones que es porque sea incapaz de ello,
sino simplemente porque no ha aprendido.

Con la creatividad pasa lo mismo:
a menudo, cuando la gente dice que no es creativa
se debe a que no sabe lo que implica o
cómo funciona la creatividad en la práctica”.

Sir Ken Robinson (4)

CONOCIMIENTOS – *DESTREZAS* - HABILIDADES

FORTALEZAS – *COMPROMISO* - NO BAJAR LOS BRAZOS

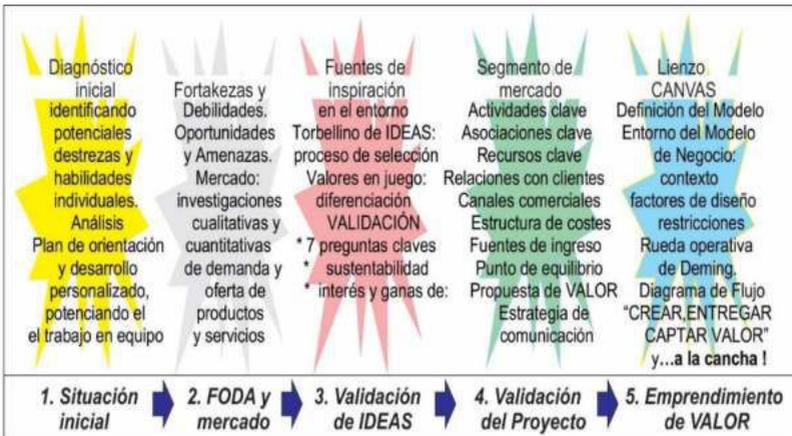


4.Ver: Robinson, Sir Ken (2015) “Escuelas Creativas”.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Instalado el tema y ya familiarizados con el Emprendedor/a y con los emprendimientos, comenzamos a profundizar visualizando herramientas de uso frecuente en los procesos a generar en cada caso.

Proceso de Aprendizaje Emprendedor 5 módulos consecutivos



Proceso de aprendizaje, seguimiento, evaluaciones y orientación paralelo al proceso de contenidos. Fuentes de información y herramientas sugeridas para cada caso particularmente considerado. Trabajo en equipo, fortaleciendo destrezas y habilidades individualmente detectadas y asumidas. Responsabilidades implícitas del Emprendedor/a:

QUERER; APRENDER a EMPRENDER; SABER HACER es PODER !

*“ Todos tenemos sueños,
pero para que éstos se conviertan en realidad
hace falta una gran cantidad de determinación,
dedicación, autodisciplina y esfuerzo”.*

Jesse Owens

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

ENFOQUE DE LA CALIDAD
BASADO EN PROCESOS:



1.Planificar: establecer los objetivos y procesos necesarios para conseguir resultados de acuerdo con los requisitos del usuario y de las políticas de la organización.

2.Hacer: implementar los procesos, ponerlos en práctica. Ejecutar lo planificado

3.Verificar: realizar el seguimiento y la medición de procesos, los productos y servicios respecto a las políticas, los objetivos y los requisitos e informar sobre resultados obtenidos.

4.Actuar: tomar acciones para mejorar continuamente el desempeño de los procesos. Con la aplicación de **preguntas directas y altamente efectivas** para la búsqueda de respuestas en el proceso de *planificación creativa*, se logra una alta participación de todos y se involucran con trabajos individuales y en equipo, generando análisis de situaciones formativas en la cultura emprendedora.

He aquí algunos ejemplos:

HERRAMIENTA DE MEJORA	HERRAMIENTA DE MEJORA
D ¿ Dónde hacerlo ?	Q ¿ Quién debería hacerlo ?
Ó ¿ Dónde no hacerlo ?	¿ Quién más participaría ?
¿ Dónde conviene más ?	¿ Quién de fuera del equipo ?
N ¿ Dónde sería lo ideal ?	¿ Quién conoce más ?
¿ Dónde es urgente ?	I ¿ Quién evaluará ?
¿ Dónde es correctivo ?	¿ Quién no sería apropiado ?
E ¿ Dónde es preventivo ?	N ¿ Quién más ?

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">HERRAMIENTA DE MEJORA</p> <p>P ¿ Por la mejora continua ?</p> <p>O ¿ Por anticiparnos ?</p> <p>R ¿ Porque es la forma de prevenir pérdidas mayores ?</p> <p>Q ¿ Por la seguridad de cumplimiento del proyecto? </p> <p>U ¿ Porque nos da confianza ?</p> <p>É ¿ Porque es mejor prevenir que corregir ?</p>		<p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 2px;">HERRAMIENTA DE MEJORA</p> <p>C ¿ Cuándo debería hacerse ?</p> <p>U ¿ Cuándo no debería ?</p> <p>Á ¿ Cuándo se comenzaría ?</p> <p>N ¿ Cuándo contamos con los responsables de hacerlo ?</p> <p>D ¿ Cuándo tendremos el Plan ?</p> <p>O ¿ Cuándo tendremos mejores resultados ?</p>
<p style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px;">HERRAMIENTA DE MEJORA</p>		
<p>CÓMO ?</p> <p>¿ Cómo diseñar el procedimiento adecuado para dicha mejora ?</p> <p>¿ Cómo insertarlo en el mapa de proceso ?</p> <p>¿ Cómo generar los instructivos más convenientes ?</p> <p>¿ Cómo asegurar el seguimiento de la rueda operativa ?</p>		

Lienzo CANVAS

LIENZO CANVAS...PROYECTOS ? vengan aquí !
 herramienta para testear y validar modelos de negocio



Lienzo CANVAS, nos permite dibujar cómo será nuestro PROYECTO

Lienzo CANVAS ? a usarlo ya !

1.Propuesta de VALOR:

¿ qué valor proporcionamos a los demás ?

¿ qué problema o necesidad solucionamos ?

“ Un modelo de negocio fundamentado en la INNOVACIÓN se basa en encontrar y fomentar nuevas formas de crear, entregar y captar valor para el cliente

Alex Osterwalder



VALOR

VALOR DE USO

Basado en características implícitas

VALOR DE COSTO

Que se basa en el costo mínimo de lograrlo

VALOR DE ESTIMA

Contribuyendo a la consideración pública

VALOR DE COMUNICACIÓN

Muy adecuado para propósitos de intercambio

VALOR "ABRE PUERTAS"

De empleo y de negocios

2.Segmento de CLIENTES: Segmentar un mercado es dividirlo en grupos distintos de compradores con base en sus necesidades, características o comportamientos y que podrán requerir productos o servicios distintos a otros grupos de consumidores.

2.1.MERCADO MASIVO, sin segmentación: cada vez es más difícil lograr que un producto o servicio se adapte para todos de igual manera. A medida que pasa el tiempo van apareciendo segmentos diferenciales...por ej. ya no todos quieren la misma agua mineral.

2.2.MERCADO DE SEGMENTO: es reconocer que los compradores difieren en sus necesidades, percepciones y comportamientos de compra. Se trata de "sintonizar en forma más tentadora" la oferta de productos y servicios. Un mercado de segmento, por ejemplo, en el mercado deportivo, el segmento del fútbol y la oferta

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

de ropa para dicho segmento.

2.3.MERCADO DE NICHOS: es un mercado más específico que el segmento. Se le llama de **subgrupo o de nicho**. Por ej. en la oferta para el segmento fútbol, nicho sería dedicarse sólo a los zapatos de fútbol. Otra, sólo a la fabricación o venta de pelotas de fútbol.

2.4.MICRO MERCADO o de SEGMENTACIÓN TOTAL : se trata de adaptar la oferta de productos y servicios a los gustos específicos y particulares de los individuos en determinados lugares, por ej., un fotógrafo o productor de video para un cumpleaños. Atención “uno a uno” o también, “atención personalizada”.

Algunos ejemplos	
SEGMENTO	NICHOS DE MERCADO
Tercera edad o Tercera Juventud	* Abuelos amantes de la naturaleza y el paisaje * Abuelos que les guste el deporte extremo
Personas con habilidades especiales	* Invidentes en rutas gastronómicas * Personas en sillas de ruedas descubriendo...
Universitarios	* Según su carrera, se crea un nicho... * Aventuras...
Parejas	* Novios en plan de matrimonios * Despedidas de solteros
Temáticas Especiales	* Seguidores de artistas...conciertos * Religiones * Deportes

“...el principal obstáculo es el tradicional pensamiento lineal, que debería cambiarse por un método integral y sistémico.

*Los **emprendedores** deben coordinarse para desarrollar la capacidad de ver el modelo como un sistema compuesto por partes que interaccionan entre sí y afectan a las demás de forma holística, no lineal.”*

Jeaninne Horowitz Gassol

(Experto en innovación educativa.(1996) www.upf.edu/documents/CV-Horowitz.pdf)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

3.CANALES: es el modo en que un **emprendedor/a** se comunica, distribuye y vende una “**propuesta de valor**” a través de productos o servicios. Puede ser en forma directa o indirecta. Formando parte de los **canales** está la “logística” que es la actividad cuya finalidad esencial se integra por procesos de previsión, organización y control del flujo de materiales (materias primas, semielaborados y terminados), desde las fuentes de aprovisionamiento hasta el consumidor o usuario final. ¿Qué canal será el que tendrá mejor retorno de acuerdo al segmento de mercado elegido? ¿Cuál será la mejor forma de combinar distintos canales para llegar a un mejor contacto con nuestros clientes?

4.Relación con CLIENTES: aquí, uno de los aspectos clave a planificar y controlar. Los diferentes segmentos del mercado, esperan y demandan un tipo de relación con nosotros.

La **negociación** es la mejor herramienta para lograr los objetivos planteados, para resolver las diferencias de puntos de vista y de intereses en juego. Aparece de



mucha utilidad tanto entre los distintos integrantes de un equipo de trabajo, entre los alumnos, con familiares, amigos y vecinos, con los docentes y con los que proporcionan información o son destinatarios finales de nuestros proyectos.

Sugerencias para una negociación sin dolores de cabeza:

- a) Separar a las personas del *problema a negociar*.
- b) Concentrarse en los *intereses*, no en las posiciones.
- c) Pensar, crear y generar una *variedad de posibilidades antes* de decidirse a resolver y acordar.
- d) Insistir y dejar en claro que el resultado se basa en un *criterio objetivo*, evaluando las ventajas y fortalezas definidas.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



PNL (Programación Neurolingüística)

Importante herramienta de comunicación que permite monitorear lo que va ocurriendo en la interacción entre las dos partes y a partir de ahí, procurar comportarnos de una forma más eficaz.

Sentido de la observación, el sentido de las palabras de acuerdo al tono de voz, mirar y ver expresiones...

Noción de territorio expresado por los movimientos del cuerpo en el entorno mientras se negocia, ponerse de pie o no, por ejemplo.

Una buena **negociación** exige flexibilidad de comportamiento.

¿negociador/a?

¿ Tengo confianza en mi mismo ?

¿ Soy paciente ?

¿ Capaz de ver y escuchar para entender ?

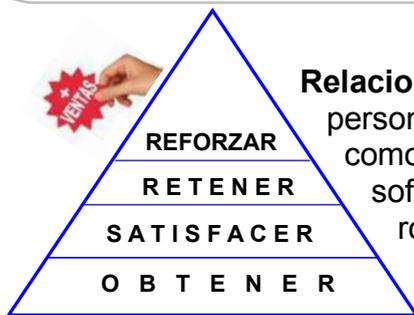
¿ Soy flexible y abierto a los cambios ?

¿ Tengo autocontrol y autodominio ?

¿ Soy analítico, realista y razonable ?

¿ Soy persuasivo y perseverante ?

¿ Tengo iniciativa propia o me dejo llevar ?



Relaciones con los clientes

personalizada o automatizada como consecuencia de una sofisticada combinación de robótica, internet, redes sociales, apps...

Obtener o captar clientes; satisfacer; retener y reforzar con la fidelización, nada más ni nada menos.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Ya estamos en presencia de emprendimientos que fortalecen su relación con usuarios y clientes pidiendo les sugieran cambios en sus productos o servicios.

¿Cuáles serían los costos para cada caso?

¿Resultados? ¿Rentabilidad?

¿Cuáles serían los modelos más apropiados para nuestro emprendimiento ?

5.Fuente de INGRESOS: este módulo hace referencia al flujo de caja de un negocio que puede aparecer con distintas opciones: pagos contado; seña + saldo contra entrega; asociado garantías o servicios posventa. Otras fuentes de ingresos aparecen en rubros como alquileres, préstamos, leasing, franquicias. A favor o en contra, ingresos o gastos por comisiones de intermediación, por ej. tarjetas. En los mecanismos para la fijación de precios tenemos:

5.1.- FIJO: los precios que se fijan, se basan, en variables estáticas o fijas.

5.2.- DINÁMICO: en este caso, los precios cambian en función de la oferta y demanda del mercado. El **flujo de fondos**(Cash Flow) es un instrumento de planificación que permite hacer un **programa de ingresos y egresos en el tiempo**. Depende del momento del emprendimiento y de los ítems.

FLUJO DE FONDOS MENSUAL						
	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6
Ingresos por Ventas	12.200	12.566	12.943	12.000	11.000	10.000
Cobro de Deudores	500	650	550	530	550	620
Cheques a Cobrar	1.000	1.200	550	500	300	
Total Ingresos Operativos	12.200	12.566	12.943	12.000	11.000	10.000
Compra comestibles (Ctdo)	6.898	7.104	7.318	7.100	7.100	7.100
Compra de bebidas (Ctdo)	1.275	1.313	1.353	1.353	1.353	1.353
Gastos del local (Ctdo)	1.125	1.159	1.194	1.194	1.194	1.194
Sueldos y C. Soc.	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200	1.200
Otros Gastos e Impuestos(Ctdo)	713	713	713	713	713	713
Publicidad (Ctdo)	180	180	180	180	180	180
Pago Cheques	1.250	2.530	3.560	2.120	1.000	780
Egresos Operativos	11.990	11.669	11.956	11.739	11.739	11.739
Cuotas Bancos y Vales	550	550	2.900	550	550	550
Egresos Financieros	550	550	2.900	550	550	550
Retro Socios	600	600	600	600	600	600
Mejoras local e Instalaciones			250	250		
Egresos No Operativos	600	600	850	850	600	600
Total Egresos	12.540	12.819	15.306	13.139	12.889	12.889
Flujo Neto del Periodo	(340)	(253)	(2.363)	(1.139)	(1.889)	(2.889)
Saldo Inicial de Caja	1.200	860	607	(1.756)	(2.895)	(4.783)
Saldo Final de Caja	860	607	(1.756)	(2.895)	(4.783)	(7.672)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

6.RECURSOS CLAVE: ¿qué recursos clave requerirá nuestro emprendimiento ? En la mayoría de los casos de emprendimientos que no terminan exitosamente es porque no se han identificado los recursos clave que se necesitan.

6.1.-Recursos humanos: luego de revisar todo lo que hemos visto en cuanto al perfil que define al emprendedor/a, no hay duda de que “pasar a ser emprendedor/a” es vital e indispensable asumir los desafíos de la mejor manera.

6.2.-Recursos de infraestructura física y tecnológica en función del modelo de negocio asumido.

6.3.-Recursos de información y formación técnica: legislación vigente para el sector involucrado; vinculación con organismos oficiales y privados afines al negocio; software; etc.

6.4.-Recursos económicos: efectivo; créditos; asociados involucrados...

7.ACTIVIDADES CLAVE: son de las acciones más importantes a identificar claramente en la ejecución con aspiraciones de tener éxito en el emprendimiento. Punto de partida, la resolución de problemas, insatisfacción de necesidades previamente analizadas en este modelo de negocios.

ESTAR ATENTOS !

8.SOCIOS CLAVE: integrados por proveedores, acuerdos sobre distintas oportunidades de negocios, ¿Quiénes son o serán? ¿Qué recursos clave debemos conseguir y de qué proveedor? Acuerdos comerciales entre clientes y proveedor para garantizar insumos o materia prima.

9.ESTRUCTURA DE COSTOS : no dejar nada afuera. TODOS los costos: costos fijos y costos variables. ¿Cuáles serán los costos para la puesta en marcha de nuestro emprendimiento?

\$ Punto de equilibrio contable o económico: Los ingresos provenientes de un determinado volumen de ventas igualan a la totalidad de los costos. Punto de equilibrio, el emprendimiento **no gana ni pierde**. Por debajo del punto de equilibrio, el emprendimiento **no es** económicamente viable.

\$ Punto de equilibrio financiero:A diferencia del punto de equilibrio económico, en el numerador, basado en un criterio de caja incorpora

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

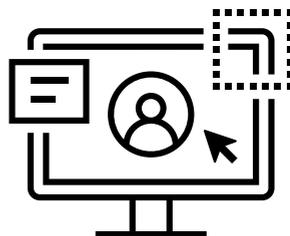
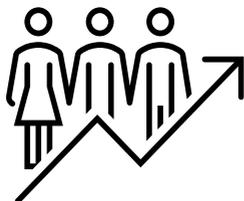
a los Costos Fijos, todos los gastos que impliquen erogaciones de caja, como por ejemplo, los intereses y amortizaciones.

ROLES DIGITALES EN APRENDIZAJES Y EN PROYECTOS

La tecnología de la información (TI) permite tener gran cantidad de material de aprendizaje disponible en internet, por los docentes y directamente por los alumnos.

El poder de la información a través de la tecnología permite un diálogo entre los estudiantes y de éstos con los docentes, permitiendo la creación de un conocimiento colaborativo.

La web permite el uso de Planillas de Costos en Excel ; planillas de cálculo de costos fijos y variables; planillas de presupuestos, entre otras. (www.planillaexcel.com)



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

LIENZO CANVAS

vinculaciones – interdependencias

herramienta para testear y validar modelos de negocio



IDEAS

Emprendimiento

El **diseño de modelo de negocio** puede ser para emprendimientos personales o para Instituciones con o sin fines de lucro(Ej. de los últimos, modelos de negocios financiados por terceros: organizaciones filantrópicas o benéficas y modelos de negocios con importante acción ecológica o social que implica costos ambientales, sociales y económicos). Los **Planes de Negocio** describen un proyecto lucrativo o no y establece concretamente la forma de aplicación, es una guía que incluye el seguimiento, medición de resultados y debe tomar como referencia el modelo de negocio ya elaborado.

El diseño del Plan de negocios debería incluir:

1. Equipo de gestión; 2. modelo de negocio considerando el Lienzo Canvas obtenido, describiendo su propuesta de valor; 3. análisis financiero con información que se desprende del Lienzo, gastos, ingresos y flujo de caja; 4. entorno externo, contexto complejo en redes, incertidumbre, inestabilidad económica y disrupciones del mercado; 5. mapa de aplicación(Diagrama de Gantt) y por último, 6. contemplar un análisis de riesgo (FODA).

El diseño “ modelo de negocio” puede ser en papel o digital.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

**PARA DOCENTES EMPRENDEDORES
EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR
BACHILLERATO
(hasta 19 años)**

B5



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

“No nos falta
valor para
emprender
ciertas cosas
porque sean
difíciles,
sino que son
difíciles
porque falta
valor para
emprenderlas”

Séneca.

(4 a.C- 65 d.C. Filósofo y orador)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



Profundizando, ampliando
con otras opciones de
Modelos para emprender.



*pensando en vocación,
conocimientos
destrezas y habilidades.*

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Educación Media Superior

Emprendedores PERFIL de EGRESO
PROFUNDIZAR INFORMACIÓN
CAMINO AL EMPRENDIMIENTO

Pensar en su propia vocación / Control de riesgos El Negocio de su negocio

Profundizando las herramientas vistas, hasta el momento, **para el estímulo, fomento y desarrollo del espíritu emprendedor**, involucrando la totalidad del alumnado desde Educación Inicial hasta la Educación Media Superior.

Proceso continuo que permite avanzar conforme al entorno y contexto alineados con los objetivos de cada uno de los niveles, entramos aquí en una etapa muy especial de la vida del alumnado que deberá definir y pensar en su propia vocación.

“ Pensar rápido, pensar despacio ” como lo expone Daniel Kahneman (2012) para enfrentar con éxito el diseño y ejecución de PROYECTOS, atención y esfuerzo, control de riesgos y estrategias más eficaz y eficiente para culminar en el **negocio de su negocio**.

“ Todos tenemos necesidad del mensaje tranquilizador de que las acciones tienen consecuencias previsibles y de que el éxito recompensará la prudencia y el valor ”.D.Kahneman.

LO ANUNCIAMOS AL PRINCIPIO...

**Basado en la realidad,
desde la necesidad del ser humano y no
desde la necesidad de
los programas o asignaturas .**

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

**“ Esta etapa es un momento crítico
para tomar la DECISIÓN
de qué rumbo emprender, sobre qué estudiar,
trabajar, y hacer en la vida.**

*Esta idea genera mucho estrés al adolescente,
que se supone debe tomar esta decisión crucial
que determinará su vida,
el hecho de no tenerlo claro
es algo muy común,
también es algo natural por
las pocas posibilidades de experimentar
diferentes ámbitos a los que querer dedicarse.”(...)
“en primer lugar es importante corregir
las **creencias erróneas** de
“ Dedicarse a lo que sea ”,
“ lo que más futuro tenga”
este tipo de sentencias son las que
no permiten seguir
una dirección aproximada a
lo que uno realmente quiere;
que esté acorde a lo que le satisface,
a su estilo de vida,
formando parte del repertorio de sus motivaciones.”*

Pilar García. (Psicóloga y Coach).
(www.avanza-psicología.es)

Tanto los contenidos establecidos en el Perfil de Egreso para los Rasgos Generales como para los Rasgos Particulares (Competencias en el Estudiante) constituyen la esencialidad del **Programa de estímulo, fomento y desarrollo del espíritu emprendedor** y de sus acciones en el alumnado y sus distintas etapas.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Considerando nuevamente el Marco Curricular de Referencia Nacional (MCRN) en **Educación Media Superior**, veremos lo establecido para el **Perfil de Egreso** en sus rasgos generales y sus rasgos particulares:



**HABITAR E INTERVENIR EN LA COMPLEJIDAD DEL MUNDO.
PENSAR Y ACTUAR CREATIVAMENTE**

EMPRENDER y DESPLEGAR PROYECTOS PERSONALES y COLECTIVOS



COMUNICAR Y COMUNICARSE

EJERCER DE MANERA PLENA SU CIUDADANÍA

(Este ordenamiento temático es nuestro, no corresponde al original)

Pensar y actuar creativamente:

“ Implica desarrollar la capacidad crítica para investigar y producir respuestas personales ”

“ Requiere el desarrollo del pensamiento lógico-creativo en diferentes modalidades ”

“ Exige habilidades de multialfabetización desde diferentes modos de producción y comunicación. ”

Emprender, desplegar proyectos personales y colectivos:

“ Requiere asumir la toma de decisiones y comprometerse con responsabilidad. ”

“ Exige actuar como protagonista de sus aprendizajes, enfrentando desafíos, ”

“ Resolviendo problemas y trabajando con otros en un entorno autónomo y cooperativo, fijándose objetivos y emprendiendo proyectos para desarrollarlos ”

“ Implica la construcción de vínculos afectivos en la consideración respetuosa de las diferencias. ”

(Marco Curricular de Referencia Nacional-MCRN-pág.62-)

<https://mcrn.anep.edu.uy/documento>

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

En este perfil...EN ESO ESTAMOS ! Profundizando conceptualmente y ampliando con otras opciones de Modelo.

A las herramientas ya vistas en sus distintas versiones para distintas clases y grupo de edades, en esta etapa caracterizada por un “entrenamiento” muy importante focalizando en creatividad, innovación, planificación, variables controlables e incontrolables, análisis de oportunidades y amenazas asociadas con las fortalezas y debilidades, calidad, entre otros factores de diseño y restricciones que desembocan en un aprendizaje individualizado para participar activa y eficazmente en el entorno. Las mejores respuestas a necesidades y problemas colectivos e individuales que hemos mostrado en el **Modelo CANVAS** incluyendo un detallado análisis y evaluación de **OPORTUNIDADES, AMENAZAS, FORTALEZAS Y DEBILIDADES** en el **FODA**, agregaremos otras opciones con estrategias de enfoques diferentes.

OTRAS OPCIONES de MODELOS EXITOSOS:

La Estrategia creada por **W. Chan Kim y R. Mauborgne** (2005) que denominaron “**La Estrategia del OCÉANO AZUL**” o cómo desarrollar un nuevo mercado donde la competencia no tiene ninguna importancia. Para Kim y Mauborgne la estrategia es pensar siempre en “ **crear algo completamente nuevo** ” estudiando lo que no está bien atendido, satisfaciendo nuevas necesidades y resolviendo nuevos problemas en lugar de pensar en superar con algunos cambios pero continuando en más de lo mismo. Crear ventajas en cualquier producto o servicio apostando a la creatividad e innovación en **VALOR AGREGADO**. Se dejan de lado la competencia dentro de los “océanos ojos”.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Para innovar en VALOR, Kim y Mauborgne proponen cuatro acciones clave:

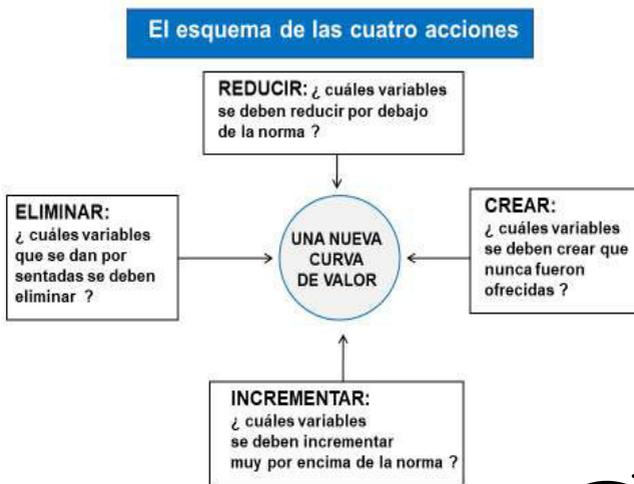
ELIMINAR las variables con fuerte competencia.

REDUCIR las variables por debajo de lo normal en el sector.

AUMENTAR lo necesario por encima de lo normal en el sector

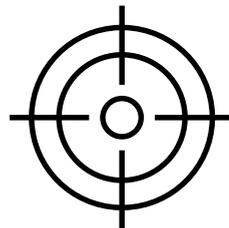
CREAR lo que el sector no ha ofrecido.

“La Estrategia del Océano Azul” W. Chan Kim/R.Mauborgne

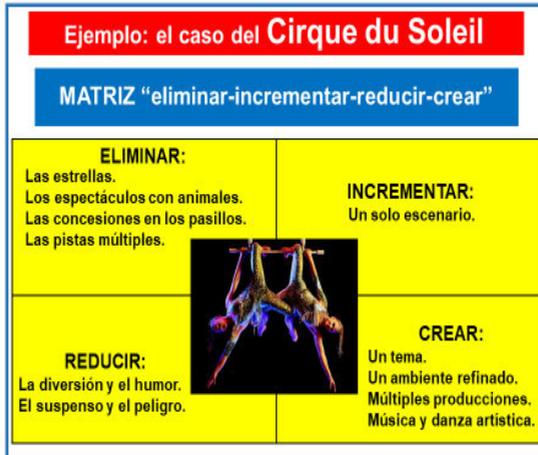


“La Estrategia del Océano Azul”: Kim y Mauborgne

OCÉANO ROJO	OCÉANO AZUL
Competir en el espacio existente del mercado	Crear un espacio sin competencia del mercado
Retar a la competencia	Hacer que la competencia se torne irrelevante
Explotar la demanda existente en el mercado	Crear y captar demanda nueva
Elegir entre la disyuntiva del valor o el coste	Romper la disyuntiva entre el valor y el coste
Alinear todo el sistema en las actividades de una empresa con la decisión estratégica de la diferenciación o del bajo coste	Alinear todo el sistema en las actividades de una empresa con el propósito de lograr diferenciación y bajo coste



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



“La innovación en valor es una nueva manera de pensar y ejecutar la estrategia, a través de la cual se crean océanos azules y se deja de lado la competencia. Por otra parte, quienes buscan crear océanos azules buscan la **diferenciación** y el bajo costo simultáneamente” W.Chan Kim y Mauborgne,R.(2005)
La Estrategia del Océano Azul.

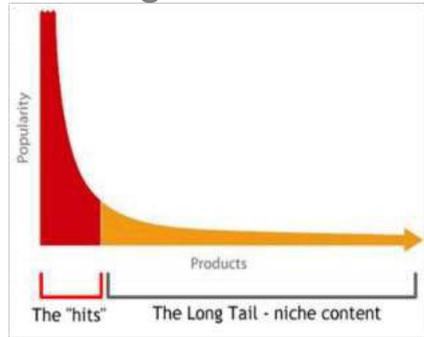


La incorporación de Equipos de movilidad en los salones de clase: bicicletas fijas digitales; butacas con balanceo; futbolitos; pisos digitales; aros colgando de los marcos de las puertas de ingreso a las aulas, ¿ habrán sido por la Estrategia de los Océanos Azules?

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

MODELO de negocio de Cola Larga

Un modelo de negocio de cola larga consiste en vender menos cantidades de más productos. Lo que se busca en esta clase de negocios es tener una muy amplia variedad de productos de los que vendes en pequeñas cantidades. Esa suma de pocas ventas de muchos productos puede superar en ingresos a la tradicional venta de pocos productos (o referencias) en grandes cantidades.



Ejemplos de Modelo “Cola Larga”: Amazon :

tiene – entre mucho más - un catálogo de más de 4 millones de libros y todos tienen ventas.

Análisis y control de RIESGOS

“ El mundo emprendedor está plagado de paradigmas y Estigmas. Aun cuando todos los estudios concuerdan en que los emprendedores aprenden más de sus pares o de lo que pueden observar en el comportamiento de los empresarios maduros, el sistema educativo - apañado por el sector político que suele estar más interesado en el clientelismo electoral que en los resultados a largo plazo de sus intervenciones - se empeña en seguir impartiendo “formación de emprendedores” a cargo de profesores que, en su mayoría, no poseen un perfil emprendedor adecuado para emprender aversión al riesgo, apego al estilo lineal de instrucción en detrimento de modelos interactivos de aprendizaje, apoltronamiento en sus zonas de confort, inclinación por el mando y el control más que por desarrollar sus competencias para el liderazgo...” Ver:

(https://mariodehter.com/aprender-paradigmas-y-estigmas-sobre-emprender_6991)

En esta etapa de nuestra vida, ya en Bachillerato, los RIESGOS de emprender no serán los mismos para los que no

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

vivieron el proceso de desarrollo del espíritu emprendedor desde la etapa escolar inicial.

Definido, desde el principio con mucha claridad, **el que QUIERE, SABE y lo HACE bien, PUEDE !**

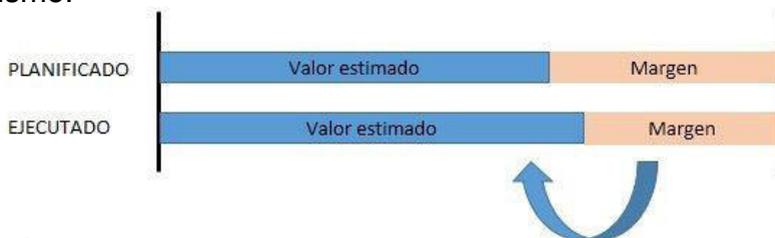
Ya hemos vivido y creado asociaciones creativas e innovadoras de información, herramientas que nos mantienen al margen de los **miedos al fracaso**, miedos por la inseguridad que provoca el desconocimiento.

Ya aprendimos CÓMO HACERLO o NO ?

El seguimiento y control de riesgos del proyecto es muy importante, **ya que una de las principales causas de fracasos son, precisamente los riesgos.**

Fundamentalmente, los RIESGOS NO IDENTIFICADOS o NO GESTIONADOS.

Como parte del Proyecto, deberá llevarse un registro de riesgos que es uno de los documentos que forma parte del mismo.



Aspectos a tener en cuenta:

1. Acciones planificadas, definidas y acciones ejecutadas.
2. Control de riesgos: modificación o sus impactos.
3. Mitigar, transferir o eliminar nuevos riesgos.

(www.recursoenprojectmanagement.com/control-de-riesgos)
(www.obs-edu.com)

COMUNICACIÓN en Proyectos/Emprendimientos.

La **comunicación** es el contacto que se establece entre un emisor y un receptor que puede ser interna, entre los integrantes del equipo de trabajo o el contacto entre el Proyecto y el entorno exterior, público o privado.

Como lo señaló el Experto Internacional Joan Costa, cualquier acción debe ser comunicada además de realizada. Ninguna acción es concebible ni viable como acción pura. Es incapaz de autodefinirse, de autoexplicarse. El hecho de que un mensaje sea más convincente depende de su forma y contenido, pero también, y sobre todo, de que su emisor sea más creíble.

Joan Costa sugiere un organigrama interno en términos “funcionales” (quién trabaja con quién) y no “jerárquico” (quién manda a quién?). (www.formanchuk.com.ar)

¿QUÉ HABILIDADES DE COMUNICACIÓN NECESITA EL EMPRENDEDOR?

La comunicación externa

La comunicación interna

¿Cómo comunicarme?

Habilidades de un emprendedor que sabe comunicar:

1. Escuchan
2. Se relacionan con los demás
3. Simplifican las situaciones más complejas
4. Saben cuándo hablar
5. Practican la confianza
6. Se centran en sus interacciones
7. Reconocen las señales no verbales



(www.estartap.com/que/habilidades-de-comunicacion-necesita-el-emprendedor)

(www.fing.edu.uy/noticias/extensión/marca-y-comunicación-para-emprendimientos)

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



Jeffrey Timmons del Babson College (1984)lo resume así:

*“El **emprendimiento** es la capacidad para crear y construir algo partiendo de prácticamente nada.*

Es iniciar, hacer, conseguir y construir una empresa o una organización en vez de estar simplemente mirándola, analizándola o describiéndola.

Es el don de detectar una oportunidad donde otros ven caos, contradicción y confusión.

Es la capacidad para crear un equipo sólido que complemente nuestras habilidades y talentos.

Es el conocimiento para encontrar, dirigir y controlar recursos (a menudo propiedad de otros) y asegurarse de que no agotamos el dinero cuando necesitamos más.

Finalmente es la voluntad de aceptar riesgos calculados, ya sean personales o financieros, y de hacer todo lo posible para tenerlo todo a nuestro favor”.

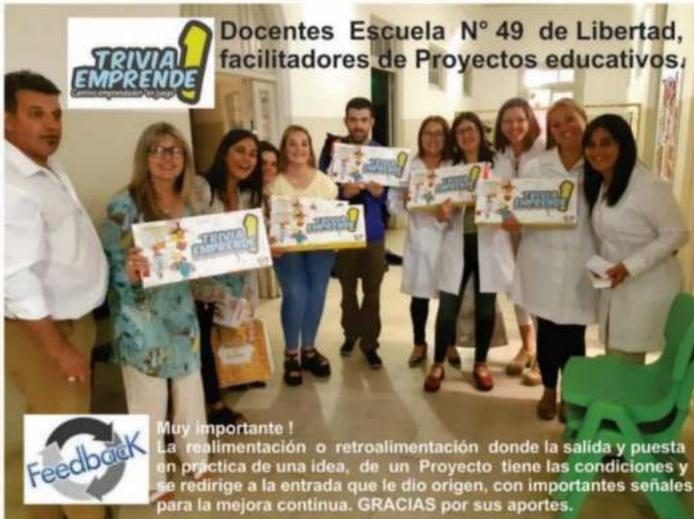
APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



Ecosistema emprendedor...desde la casa...desde el aula...
Cultura emprendedora, recorriendo caminos nuevos, estimulando variables implícitas en distintos tipos de emprendimientos...
“Camino emprendedor en juego” potenciando la motivación, la concentración, el sentido común, el espíritu crítico combinando situaciones que involucren a los destinatarios del aprendizaje...

FORTALECER Y MEJORAR ASPECTOS COMO:

- * participación y socialización jugando individual o en equipo
- * compromiso en la toma de decisiones
- * progresivo avance en la resolución de dificultades planteadas
- * ponderación en base a opción múltiple, ordenar secuencias, prioridades, calidad, comunicación interna y externa, actitud y fortalezas ante adversidades, investigación, diseño y gestión...



APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL



AHORA para Nivel MEDIO BÁSICO

(Secundaria; Técnico Profesional; UTU; UTEC)

130 nuevas tarjetas para este nivel (para cada idioma)

Usando el mismo Tablero, fichas y reglas de juego que el TriviaEmprende1.

Pensando seriamente en la falta de motivación... en crear e innovar generando nuevas herramientas que faciliten la solución de problemas.

Diseñamos...probamos...medimos resultados y

AQUÍ LO NUEVO: "TRIVIA EMPRENDE 2"

para docentes, padres, alumnos...

VAMOS POR MÁS !

Programa APRENDIZAJE EMPRENDEDOR desde Educación Inicial hasta Educación Media Superior (Versión 1/2021)

CONTACTO:   598+99431043 / e-mail: ceorussi@gmail.com

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Apéndice A.

Otras Organizaciones públicas y privadas que hacen por emprendedores y emprendimientos:

www.empretec.org.uy

www.ande.org.uy

www.mtss.gub.uy

www.omeu.org.uy

www.fundasol.org.uy

www.aje.org.uy

www.avina.net

www.cdu.org.uy

www.prosperitas.uy

www.gub.uy

www.republicamicrofinanzas.com.uy

www.ciu.com.uy

www.rainq.es

www.kolping.org.uy

www.cuti.org.uy

www.sistemab.org

www.ucu.edu.uy

www.pinterest.com

www.uruguayempreendedor.uy

www.iebschool.com

www.montevideovalley.uy

www.fcea.edu.uy

www.fontagro.org

www.anni.org.uy

www.pasteur.edu.uy

www.miem.gub.uy

www.um.edu.uy

www.inefop.gub.uy

www.c-empendedor.gub.uy

www.claeh.edu.uy

www.cie.ort.edu.uy

www.ipru.edu.uy

www.cncs.com.uy

www.ricaldoni.org.uy

www.microfinanzas.opp.gub.uy

www.desem.org.uy

www.endeavor.org.uy

www.emprenur.edu.uy

visitedufinn.com

trabajarporelmundo.com

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR DESDE EDUCACIÓN INICIAL

Apéndice B.

Otro diseño considerando aspectos esenciales:

