

Recomendaciones y propuestas para implementar la Práctica de Emprendimientos escolares en **Formación para la Vida y el Trabajo de 6° año**



En esta oportunidad, nos encontramos para reflexionar y compartir alternativas de desarrollo de una de las cinco prácticas educativas que se proponen en *Formación para la Vida y el Trabajo* en 6° año de Educación Secundaria, con el objetivo de que los estudiantes puedan adquirir herramientas que los fortalezcan para su inclusión educativa y socio ocupacional. Es nuestro propósito que las recomendaciones que ponemos a disposición en esta oportunidad enriquezcan el potencial pedagógico de dicha práctica y aporten perspectivas, materiales y recursos para llevarla adelante en la escuela.

Emprender como experiencia educativa

Partimos de considerar que la característica central del Emprendimiento escolar consiste en **realizar un proyecto junto con otros, que recupere e integre saberes escolares para promover la cultura emprendedora como estrategia para la creación de valor social, cultural, laboral, profesional, económico y ambiental y que genere alguna transformación en el entorno** (Gobierno de Córdoba, Ministerio de Educación, 2014).

Cabe aclarar que el sentido de la propuesta de estos emprendimientos escolares con proyección educativa *no reside en el lucro sino en su potencial educativo*. Para que realmente esto se logre, la práctica deberá posibilitarle a los estudiantes aprendizajes significativos y una aproximación, construcción y reconstrucción de las experiencias que les permita asumir una posición frente a sus intereses, posibles problemáticas y/o situaciones que atraviesan y, al mismo tiempo, tomar decisiones, proponer soluciones o alternativas creativas para fortalecer su

**“EMPRENDER
NO ES NI UNA
CIENCIA NI UN
ARTE. ES UNA
PRÁCTICA”**

~peter drucker

capacidad emprendedora y el protagonismo en la construcción de sus proyectos vitales.

Deberá posibilitarles a los estudiantes aprendizajes significativos y una aproximación, construcción y reconstrucción de las experiencias en y de la práctica *emprendimiento*.

Si de diseñar e implementar emprendimientos en la escuela se trata...

Contextualizar esta práctica educativa en el marco del espacio curricular *Formación para la Vida y el Trabajo* y del Proyecto Educativo Institucional (PEI).

La pedagogía de la alternancia permite articular, de diversos modos, estos tres componentes (práctica educativa, formación para la vida y el trabajo como espacio curricular y PEI) y agregar un cuarto, **la comunidad en la que se encuentra la escuela**. La posibilidad de **alternar tiempos** (extensivos e intensivos) y espacios (en el aula o fuera de ella, en una organización, etc.), **los sujetos responsables de la enseñanza** (el docente, el responsable de un emprendimiento cultural, un representante de la municipalidad local, o de una PYME, entre otros) y el **trabajo en red** (tanto al interior de la escuela como fuera de ella) invita a lograr mayor flexibilidad y mejores condiciones para el aprendizaje con un sentido claro y situado en el marco del Proyecto Institucional, donde también se contemple la orientación y modalidad elegida.

Los pilares de *Formación para la Vida y el Trabajo* se constituyen en marcos que posibilitan la articulación al interior de la escuela y con la comunidad para generar emprendimientos que respondan a necesidades reales.

Diferenciar cultura emprendedora de cultura empresarial.

Si bien ambas están relacionadas desde el origen, en la escuela, en *Formación para la Vida y el Trabajo*, se pretende ampliar el horizonte de acción considerando múltiples ámbitos de desarrollo (culturales, sociales, ambientales, entre otros) que se correspondan con los diversos intereses de los estudiantes y las propuestas de la Orientación, en interjuego con las diferentes alternativas de intervención en el mundo del trabajo y de continuidad de los estudios. En este sentido, la palabra **emprendedor** no puede quedar reducida al ámbito de lo empresarial, sino **que constituye una herramienta para lograr convivir con otros, lograr los objetivos propuestos, el respeto de las diferencias y para el desarrollo de la solidaridad y el compromiso activo con la sociedad**. En este marco, se considera cultura

empresaria al “conjunto de cualidades, conocimientos y habilidades necesarias que posee una persona para gestionar un proyecto. La cultura empresaria está ligada a la iniciativa y a la acción” (EOI, Unión Europea).



Emprender es una herramienta de compromiso activo con la sociedad.

(Fuente de imagen: Anfix.tv. <http://anfix.tv/3-mitos-que-te-impiden-emprender/>)

Propiciar el protagonismo juvenil y la autonomía.

Proponemos que los emprendimientos surjan de los intereses y motivaciones de los jóvenes, que los docentes en vez de proponer el tipo de emprendimiento orienten a los estudiantes para los elijan, y que durante el desarrollo de la práctica ellos cuenten con el acompañamiento de los adultos para poder implementarlos. Esto permitirá que los estudiantes se propongan metas, desarrollen su creatividad para lograrlas y aprendan a enfrentar riesgos y asumir desafíos. Habilitar este modo de trabajo requiere una presencia y acompañamiento activo de los docentes y otros responsables con un seguimiento exhaustivo de lo que va ocurriendo (logros, roles, niveles de participación, fortalezas, aspectos a mejorar, decisiones, entre otras).

Para que la experiencia de emprender se constituya en un aprendizaje y en una herramienta para los estudiantes es indispensable que se vinculen y consideren sus propios intereses y motivaciones.

Relacionar los emprendimientos con la vida cotidiana.

Trabajar con proyectos, a través del aprendizaje basado en problemas y situaciones de la vida cotidiana, posibilita el acercamiento a situaciones concretas y desafíos reales, genera aprendizajes significativos y fortalece a los estudiantes para las futuras transiciones y decisiones a tomar para su inserción socio ocupacional y educativa. ***Toda propuesta emprendedora se fundamenta en el trabajo, la investigación y un proyecto educativo.***

Desarrollar el proceso de diseño, gestión e implementación del emprendimiento escolar a partir de una participación activa y organizada de los estudiantes

Dar lugar y construir desde la participación juvenil es fundamental para garantizar la integración de aprendizajes ya logrados y de aprendizajes del proceso que van desarrollando.



(Fuente de imagen: Sí Emprendes. www.siemprendes.com)

A los fines del aprendizaje, estructuramos este proceso en 5 momentos:

Un **1 ° momento de sensibilización, conocimiento y motivación** en el que se orienta a los estudiantes a pensarse como posibles emprendedores, a que recuperen experiencias e identifiquen los componentes de un emprendimiento. En esta instancia, es importante que puedan reconocer:

- Sus *habilidades* (qué les resulta fácil hacer).
- Sus *intereses* (qué les gusta hacer).
- Las *motivaciones* (qué quieren desarrollar, cambiar, crear).
- Las *necesidades y potencialidades de la comunidad* (qué quieren transformar en su entorno).

Este reconocimiento permite construir la “**idea del emprendimiento**”.



Recurso didáctico posible:

Un mapa mental donde se plasmen los distintos aspectos mencionados, los intereses, propuestas e ideas de cada estudiante en relación con cada aspecto; realizado, en primera instancia, de manera individual para llegar luego a la construcción de un mapa grupal.

Un **2° momento de iniciación y concientización, donde se realiza un diagnóstico** de la realidad y/o ámbito donde se quiere o espera desarrollar el proyecto. En esta instancia, es necesario orientar a los estudiantes para que logren indagar, investigar, con el objetivo de identificar necesidades, demandas y problemáticas de la comunidad a partir de las cuales se quiera gestar el emprendimiento.



Recursos didácticos posibles:

Observación y registro, entrevistas y encuestas, búsqueda de información en diferentes medios, sistematización y análisis de datos obtenidos, elaboración de un informe.

Un **3° momento de programación/planificación del emprendimiento** donde se identifican: destinatarios, expectativas, nombre, logo del mismo, productos o servicios que se van a elaborar, construir u ofrecer; definición de roles y órganos de gestión. Esta instancia requiere del análisis de variables, tanto internas como externas, que pueden incidir en la construcción e implementación del emprendimiento, con la intención de prever o anticipar limitaciones y posibilidades para su desarrollo, al tiempo que organizar la puesta en marcha del mismo considerando todos los elementos necesarios para que el proyecto sea un verdadero emprendimiento y se logren las metas propuestas.



Recursos didácticos posibles:

Análisis FODA.
Planilla estimativa de gastos iniciales y precios.
Planilla de presupuesto.
Desarrollo de estrategias de difusión, instalación y venta del producto o servicio (cómo posicionar el producto/servicio, nombre/marca, publicidad).

Un **4° momento de ejecución y gestión**, que implica construir acuerdos para el trabajo conjunto, determinar aspectos inherentes y necesarios para su desarrollo, establecer criterios de trabajo y la distribución de las tareas previstas. Algunos autores denominan esta instancia como “razón de ser del emprendimiento”, ya que refiere a las tareas necesarias, cotidianas, que deben hacerse para entregar el producto o acercar el servicio a los destinatarios.



Recursos didácticos posibles:

Diagrama de flujo para identificar las tareas esenciales .

Organigrama para definir áreas, funciones y roles.

Registro de las decisiones que se van tomando en el desarrollo del emprendimiento.

Y un **5° momento de evaluación y cierre de lo realizado, de los resultados obtenidos y de lo que podría mejorarse**. La concepción de la evaluación como proceso, como parte constitutiva del aprendizaje, permite considerar múltiples herramientas que favorezcan la apropiación de la cultura emprendedora y de la realización de un emprendimiento escolar, al tiempo que los estudiantes pueden reflexionar sobre cómo están aprendiendo, cómo fue su participación, la comunicación, entre otros factores en juego.



Recursos didácticos posibles:

Un diario de reflexión –en procesador de texto, blog, libreta personal, u otros- donde cada estudiante pueda ir registrando notas sobre la experiencia y aprendizajes alcanzados en cada momento.

Una grilla de seguimiento y evaluación de proceso y de los resultados alcanzados.

Un portfolio con todas las producciones del grupo (propuesta inicial de diseño, propuestas de logos, grafico FODA, organigramas, entre otros).

Acompañar a los estudiantes en cada uno de los momentos de la práctica educativa, reconociendo los propósitos que los orientan, permite valorar el proceso y los aprendizajes construidos.

Por ello, recordar los siguientes aspectos que son indispensables en todo emprendimiento escolar:

- **Claridad en los objetivos.**
- **Visión y capacidad de previsión.**
- **Conocimiento y comprensión de la realidad local.**
- **Conocimiento de lo que se emprende.**
- **Propuestas, productos y/o servicios adecuados, que se relacionen con las expectativas y demandas de sus destinatarios.**
- **Capacidad de organización para el trabajo en grupo.**
- **Capacidad de planificar.**
- **Capacidad para la difusión.**
- **Diseñar y llevar adelante la distribución y/o comercialización de lo que se emprende** (Gobierno de Córdoba, Ministerio de Educación, 2014).
Dichos aspectos aportan elementos para construir los acuerdos en la forma de trabajo con otros y en los criterios de evaluación.

Utilizar las TIC

No es novedad que estamos atravesados por la tecnología de múltiples maneras, y consideramos que poder utilizarlas al servicio de la práctica educativa contribuye a lograr la apropiación de herramientas para potenciar habilidades en los jóvenes y las propuestas que elijan desarrollar. Por ello, a través de computadoras e Internet, se pueden desarrollar cada uno de los momentos del emprendimiento y colaborar con la integración de saberes, por ejemplo: *procesador de texto, Power Point, Excel, Prezi, Blog*, entre otros.

Reconocer que la evaluación es parte del acompañamiento a los estudiantes en el ejercicio de discernimiento crítico y reflexión sobre lo que aprenden, cómo lo aprenden y qué podrían hacer para aprenderlo mejor.

Evaluar implica, en el desarrollo de la práctica, un proceso constante que toma como punto de partida el diagnóstico; luego, la observación reflexiva de los procesos que llevan a cabo y una valoración crítica de los resultados obtenidos. En este marco, es fundamental construir herramientas tales como registros, planillas de seguimiento, bitácoras, entre otras, que permitan recopilar evidencias de los aprendizajes que se logran y la relación

con los objetivos planteados. Por ello, los criterios y modalidades de evaluación tendrán que ser claros, explícitos y compartidos con los estudiantes.

Comunicar los emprendimientos realizados y las experiencias vividas a la comunidad educativa y local.

Esta instancia es necesaria para afianzar las redes, la colaboración y el reconocimiento del trabajo realizado. Esto posibilitará reposicionar la escuela y generar imágenes positivas y reconocimiento hacia los estudiantes.



Al compartir y difundir se puede integrar las conclusiones de los procesos de evaluación realizados y utilizar distintas estrategias y recursos de comunicación

que propongan lo estudiantes para acercarse a la escuela toda, a sus familias y a su comunidad.

Para ir cerrando...

A partir de las recomendaciones y propuestas realizadas, consideramos logrado el objetivo de proponer un **abordaje complejo de la práctica *emprendimiento*, para no circunscribirla a un mérito individual, ni de tipo empresarial, sino considerarla como un proyecto que potencie los intereses, motivaciones y habilidades personales, junto con otros; un proyecto cooperativo que contemple las necesidades y posibilidades del entorno.**

Para concluir, recuperamos lo planteado por la OEI *“la cultura emprendedora puede traer muchos instrumentos de comprensión y análisis que contribuyan para que esos jóvenes y adultos adopten actitudes constructivas, tengan mayor autoconfianza y sepan moverse en el mundo del trabajo y de la iniciativa, pero no puede ser presentada como la solución para la crisis del empleo”* (citado en Gobierno de Córdoba, Ministerio de Educación, 2014).

Con la intención de sumar...

Algunas materiales y herramientas virtuales para trabajar con los estudiantes los emprendimientos escolares:

- **Guía de Herramientas para docentes. 6to año.** Gobierno de Córdoba, Ministerio de Educación. Subsecretaría de Estado de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2014). Se sugiere la lectura detenida de las **páginas 130 a 173**, donde se podrá profundizar sobre el enfoque de la práctica educativa, actividades para llevarla a cabo, los momentos que forman parte del proceso de construcción e implementación y experiencias realizadas. Acceder a: <http://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPECCBA/documentos/FVT/GUIA%20FVT%206%20ANO%202014-%20VERSION%20INTEGRAL.pdf>
- **Movimiento *Crowd*:** la palabra en inglés significa “multitud” y refiere a la potencialidad que ofrece Internet para que personas con intereses comunes y diversas habilidades puedan unirse para llevar adelante proyectos. Existen diferentes aristas de este movimiento: *crowdcrafting*, que significa construir con otros, donde se juntan personas para hacer desde lo que saben y tienen; *crowdfunding*, que funciona como un sistema de recaudación colectiva donde cada proyecto establece un presupuesto y la comunidad colabora a través de financiamiento u otros modos que se soliciten (voluntariado) y recibe algo a cambio. Para profundizar:

-***Crowdcrafting***, proponemos ver el siguiente video de origen español, en el que un participante del movimiento explica en qué consiste. Acceder a: <https://www.educaixa.com/-/cultura-crowd>

-***Crowdfunding***, compartimos las siguientes dos páginas latinoamericanas de este movimiento:

***Panal de Ideas**, financiamiento cultural gratuito de Argentina. En la página se puede encontrar un video explicativo, preguntas frecuentes, el paso a paso para compartir el proyecto, los proyectos que ya han sido presentados y que esperan el financiamiento colectivo, entre otros. Acceder a: <http://panaldeideas.com/>.

***Idea.me**, Financiamiento colectivo latinoamericano. Acceder a: <http://www.idea.me/>

- **EduCaixa** es una plataforma educativa española que ofrece diversos recursos para trabajar con los estudiantes. Recuperamos aquellos que pueden aportar a la implementación de la práctica educativa *emprendimiento escolar*. *Sugerimos trabajar críticamente y problematizar dichos materiales, teniendo en cuenta el marco teórico propuesto desde el espacio curricular.*

-¿Tienes madera para el emprendimiento?

El siguiente recurso consiste en ejercicios prácticos de autoevaluación que les permitirán a los estudiantes identificar sus propias capacidades y fortalecer los aprendizajes necesarios. El interactivo invita a reflexionar sobre qué significa emprender y cuáles son las habilidades que debe reunir una persona emprendedora. Acceder a: <https://www.educaixa.com/-/tienes-madera-para-el-emprendimiento>

-Mira. Aprender a observar.

Es un recurso interactivo que pone el énfasis en la capacidad de iniciativa para detectar oportunidades. El entorno es la mejor fuente de inspiración para detectar oportunidades y desarrollarlas. Y éste es el primer paso para emprender. Acceder a: <https://www.educaixa.com/-/mira-aprender-a-observar>

-Pon a prueba tu mirada: consiste en un ejercicio práctico de autoevaluación donde los estudiantes ponen a prueba su capacidad de observar el entorno en clave de emprendimiento y de identificación de problemas. Acceder a: <https://www.educaixa.com/-/pon-a-prueba-tu-mirada>

Bibliografía consultada

German, M. (2005). *Curso de Tecnología y Emprendimiento*. Programa Intel Aprender. Intel Corporation. Estados Unidos.

Gobierno de Córdoba. Ministerio de Educación. Subsecretaría de Estado de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (2014). *Formación para la Vida y el Trabajo. Herramientas para docentes, 6° año del Ciclo Orientado, Educación Secundaria*. Córdoba, Argentina: Autor.

Pellicer, C., Álvarez, B. y Torrejón J.L. (2013). *Aprender a emprender*. Madrid: Fundación Príncipe de Girona. Aula Planeta.



Esta publicación está disponible en acceso abierto bajo la [LicenciaCreativeCommons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Al utilizar el contenido de la presente publicación, los usuarios podrán reproducir total o parcialmente lo aquí publicado, siempre y cuando no sea alterado, se asignen los créditos correspondientes y no sea utilizado con fines comerciales.

Las publicaciones de la Subsecretaría de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa (Secretaría de Educación, Ministerio de Educación, Gobierno de la Provincia de Córdoba) se encuentran disponibles en <http://www.igualdadycalidadcoba.gov.ar>



AUTORIDADES

Gobernador de la Provincia de Córdoba

Cr. Juan Schiaretti

Vicgobernador de la Provincia de Córdoba

Ab. Martín Llaryora

Ministro de Educación de la Provincia de Córdoba

Prof. Walter Mario Grahovac

Secretaria de Educación

Prof. Delia María Provinciali

Subsecretario de Promoción de Igualdad y Calidad Educativa

Dr. Horacio Ademar Ferreyra

Directora General de Educación Inicial

Lic. Edith Teresa Flores

Directora General de Educación Primaria

Lic. Stella Maris Adrover

Director General de Educación Secundaria

Prof. Víctor Gómez

Director General de Educación Técnica y Formación Profesional

Ing. Domingo Horacio Aringoli

Director General de Educación Superior

Mgter. Santiago Amadeo Lucero

Director General de Institutos Privados de Enseñanza

Prof. Hugo Ramón Zanet

Director General de Educación de Jóvenes y Adultos

Prof. Carlos Omar Brene

Directora General de Educación Especial y Hospitalaria

Lic. Alicia Beatriz Bonetto

Director General de Planeamiento, Información y Evaluación Educativa

Lic. Nicolás De Mori