

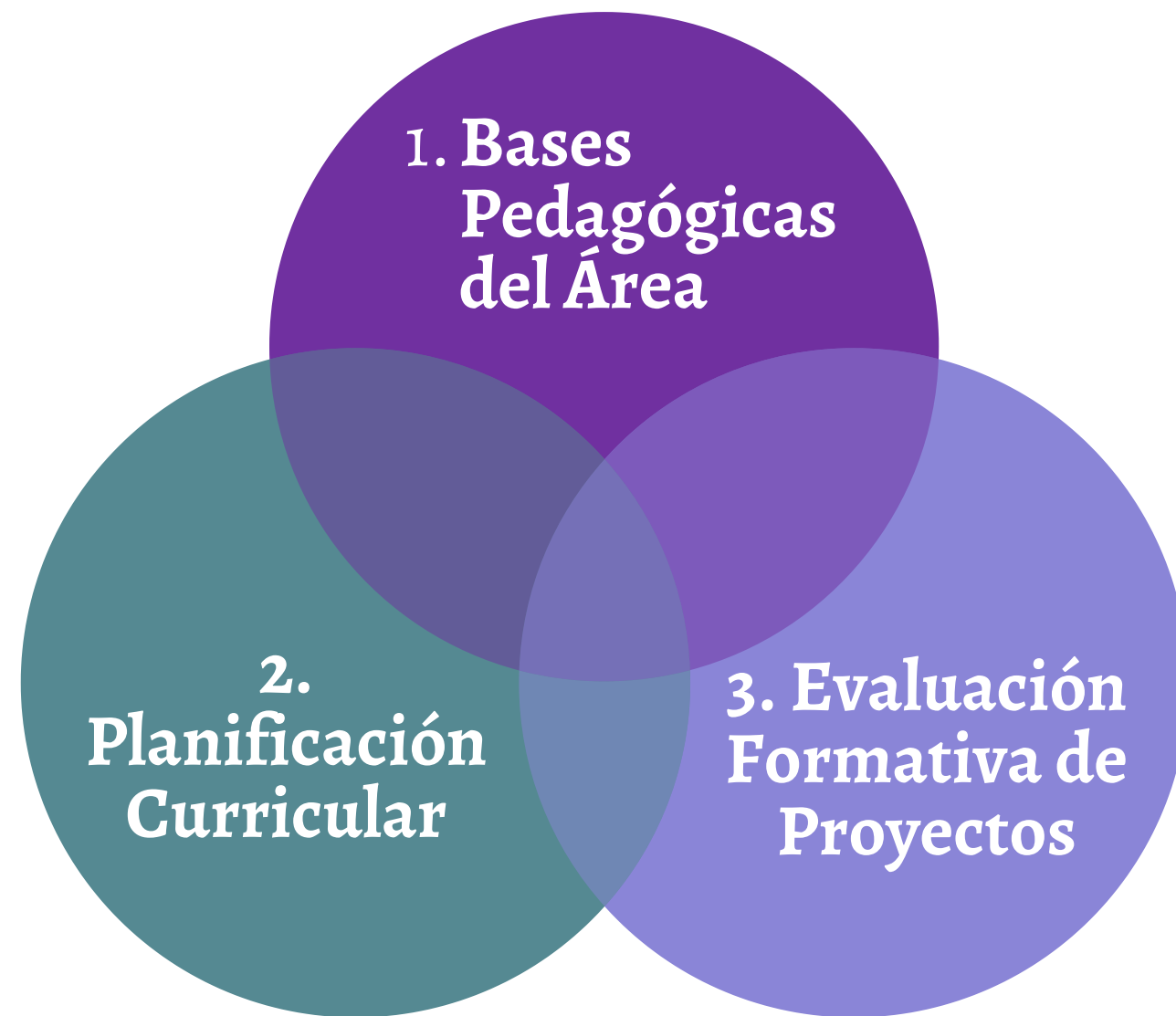


JORNADA DE ACTUALIZACIÓN DOCENTE

Adecuado al Concurso
Nacional Crea y Emprende

PROPÓSITOS

PROPÓSITOS



01

- Enfoque del área.
- Los estándares de competencia
- Las metodologías ágiles como Design Thinking, Lean Startup, Lean Canvas y el Plan de Negocios.

02

- Revisión y adecuación del cartel de contenidos,
- Programación anual, las unidades y sesiones de aprendizaje,
- Utilización de recursos como los libros de "FinancieraMENTE"

03

- Diseñar y adecuar instrumentos de evaluación y rúbricas efectivas.
- Explorar la plataforma de emprendimiento.

DIAGNÓSTICO

BLOQUE 1



¿Cuál podría ser el nombre de cada símbolo que representa una característica de una persona emprendedora?

Ficha 1

AUTOCONFIANZA



"Creo en mí mismo y en lo que soy capaz de lograr"

CREATIVIDAD



"Creo, transformo y doy soluciones novedosas"

INICIATIVA



"Actúo con determinación y me adelanto a los demás"

PERSEVERANCIA



"No me rindo, me esfuerzo para alcanzar y mantener mis metas"

TRABAJO EN EQUIPO



"Tener el mejor resultado es tarea de todos"

RESPONSABILIDAD SOCIAL



"Crezco y ayudo a que otros crezcan"

AUTONOMÍA

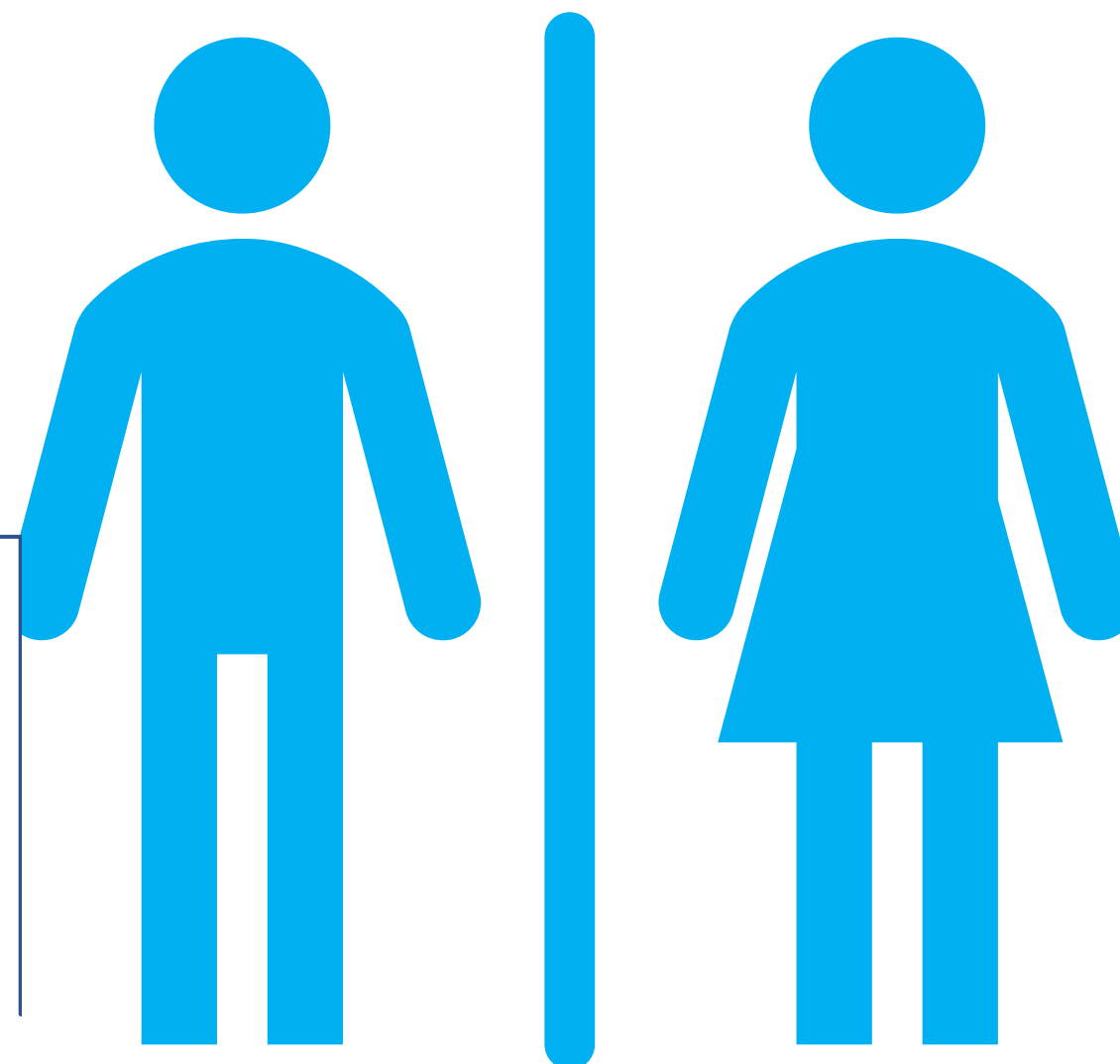
- Autoestima y confianza
- Motivación al logro
- Espíritu de superación
- Ser responsable
- Gestión eficaz del trabajo
- Toma de decisiones

INNOVACIÓN

- Iniciar acciones nuevas a partir de conocimientos previos.
- Ser creativo en ideas y procesos
- Generar cambio y abrir perspectivas
- Planificar y llevar a cabo proyectos
- Visión de futuro.

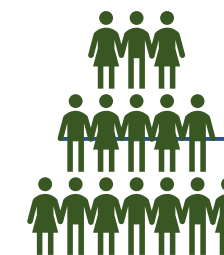


Ficha 2



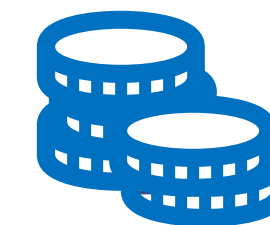
FUENTE: Fundación Princesa de Girona
“Pedagogías Ágiles para el
Emprendimiento”

LIDERAZGO



- Habilidades de comunicación y negociación.
- Promover y dirigir el trabajo en equipo
- Asumir riesgos
- Mostrar energía y entusiasmo
- Influir positivamente en los demás.

HABILIDADES EMPRESARIALES

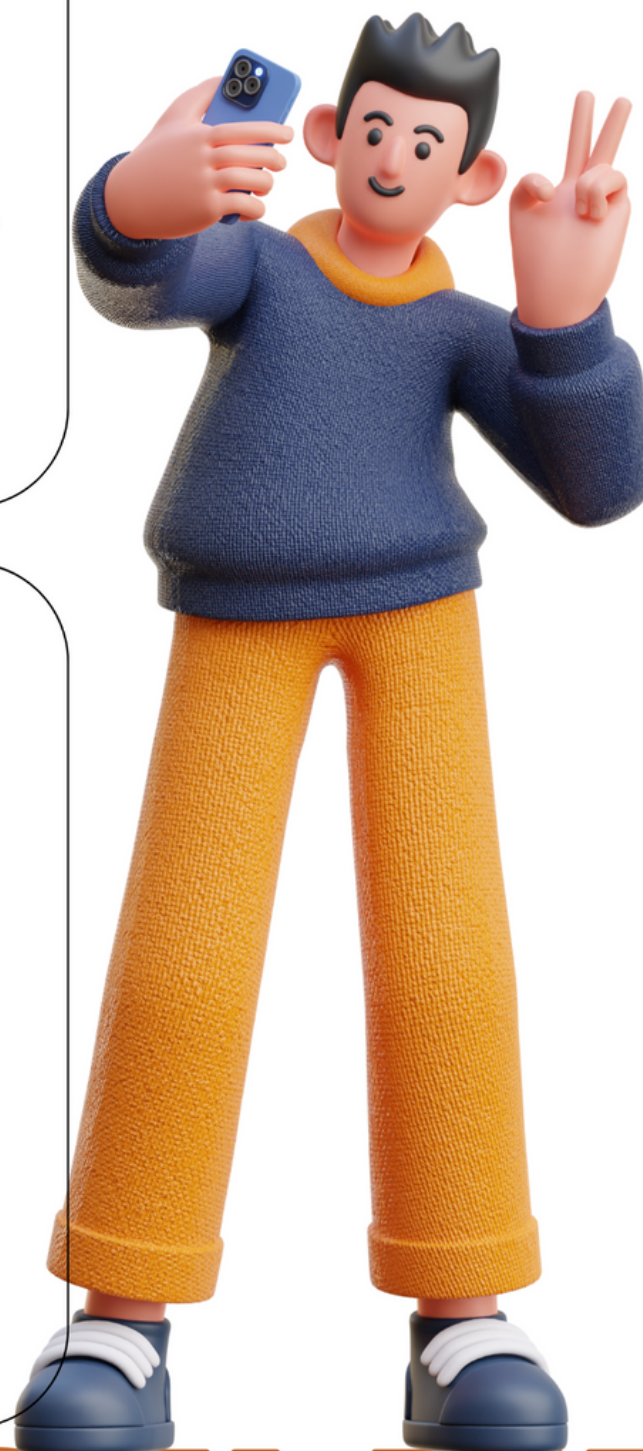


- Definir el objeto de negocio y la estrategia competitiva.
- Gestionar recursos económicos, financieros y humanos.
- Desarrollar procesos vinculados de la actividad.
- Utilizar estrategias de marketing
- Actuar con responsabilidad social y ética.

Autonomía

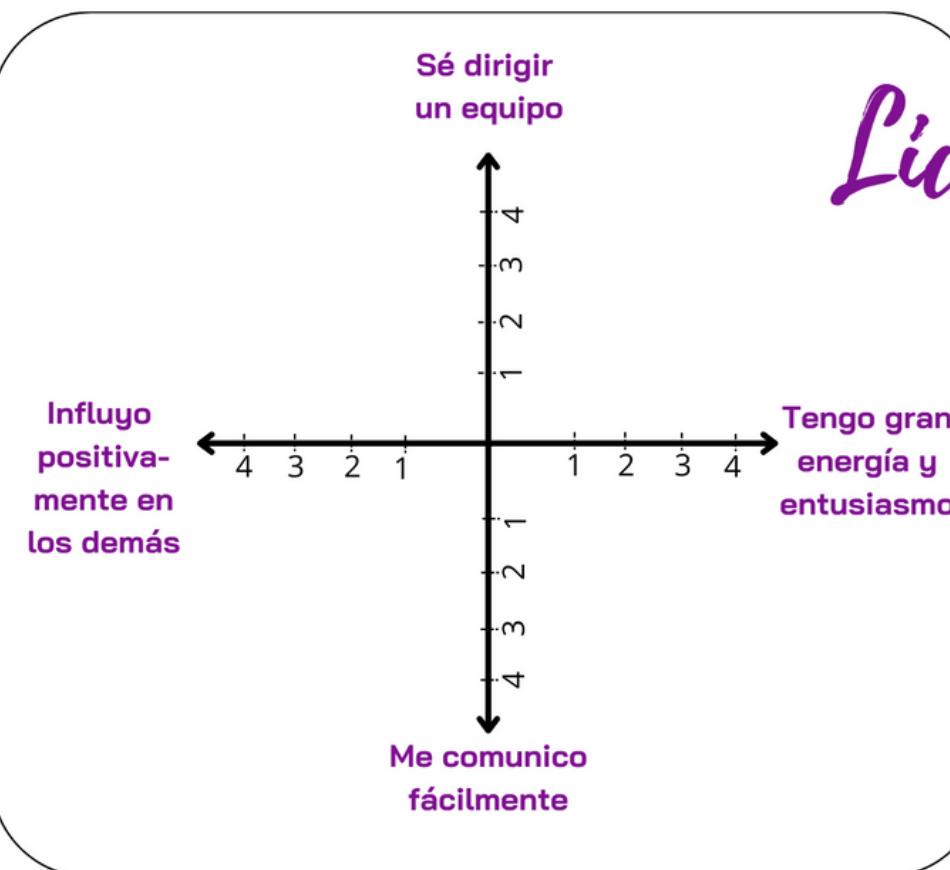


Ficha 2

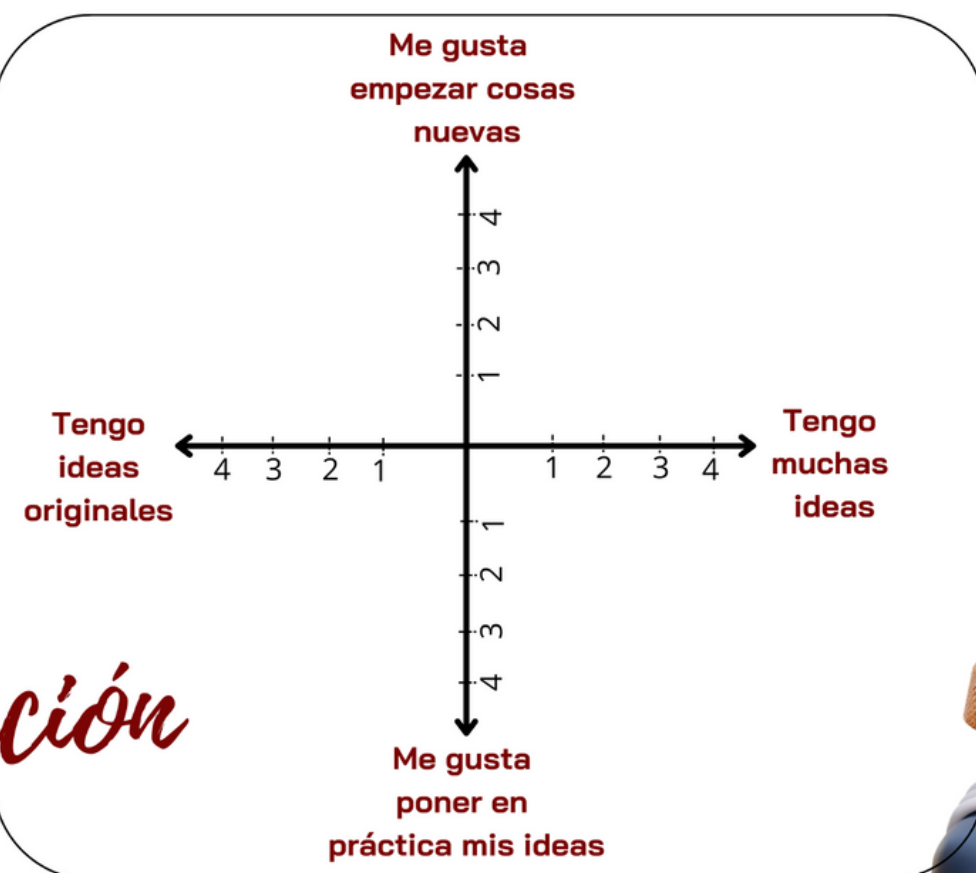


SELFIE

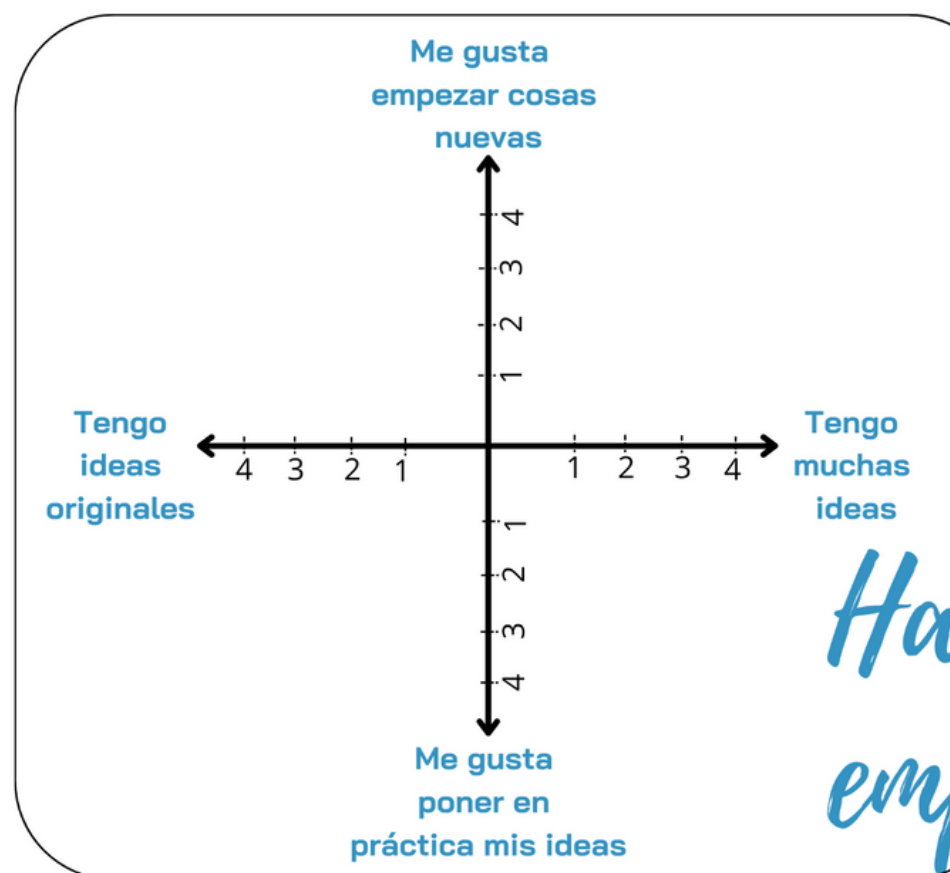
Liderazgo



Innovación



Habilidades empresariales



Mi Selfie emprendedor

Esta herramienta te permitirá hacer un autodiagnóstico y una autoevaluación sobre tus competencias emprendedoras.

Debes unir los puntos de cada eje y colorear la forma poliédrica que surge al unirlos. Cuanto más abierta es esa forma, mejor es tu competencia emprendedora.

Es muy recomendable pintarla de un color al inicio de curso, y después de un tiempo de haber entrenado las distintas habilidades, realizar de nuevo el Selfie y colorearlo con otro color que permita ver la evolución de la forma poliédrica.

**Pinta cada ítem del 1 al 4, siendo 4 el máximo acuerdo.
Une los puntos de cada ítem.**

Ficha 2

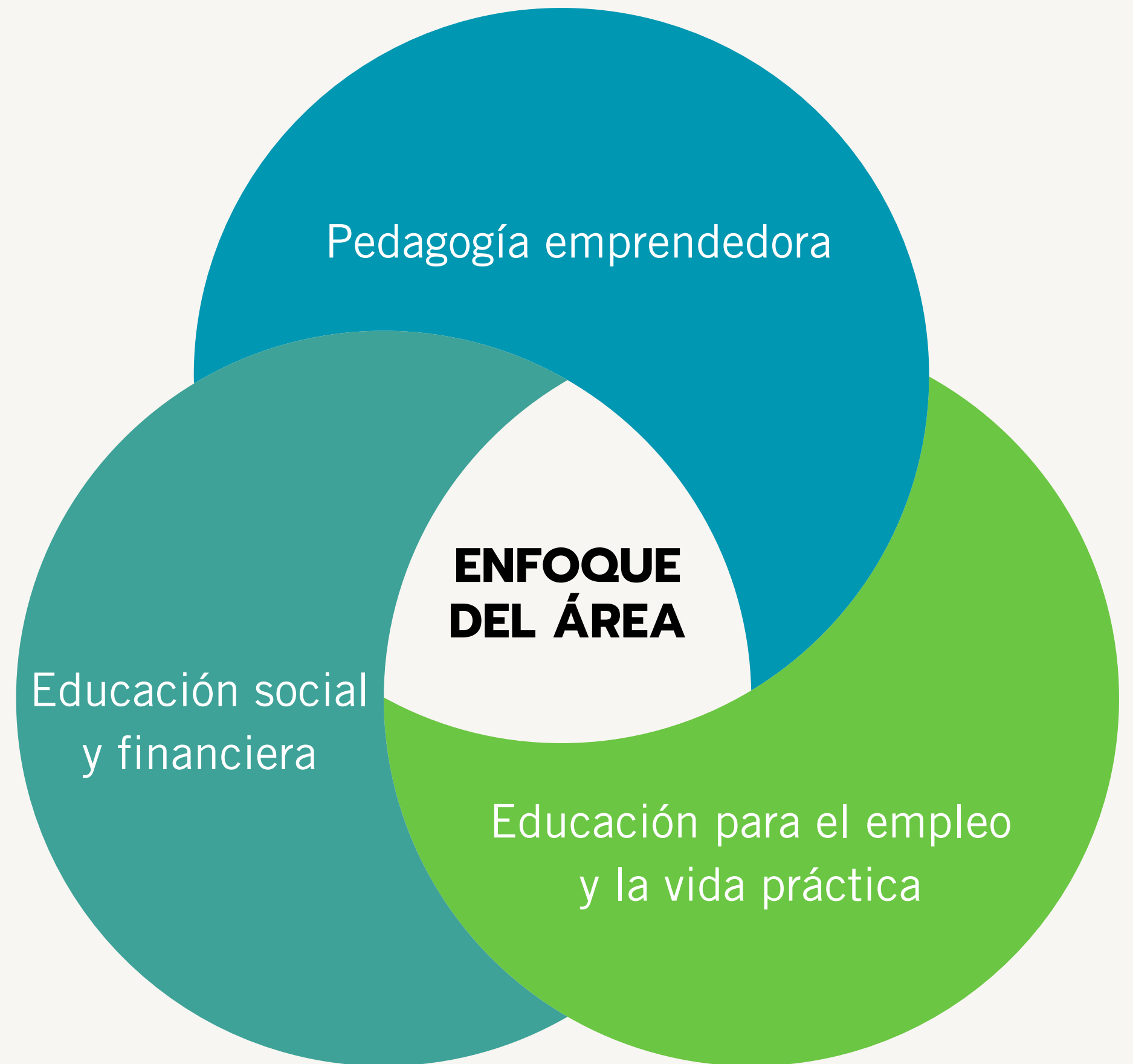
BASES PEDAGÓGICAS DEL ÁREA

BLOQUE 2

MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICO

Estos marcos **consideran al estudiante un agente social y económico** capaz de crear y gestionar impactos positivos en su entorno a través de proyectos de emprendimiento, los que se emplean como medio para desarrollar y afianzar sus talentos y su ciudadanía económica y laboral para que logren un desarrollo integral, a la vez que definan y sigan un plan de vida que les brinde satisfacción y colabore a transformar positivamente su entorno con ética y compromiso con el cambio.

Orientaciones para el desarrollo de las competencias del
CNEB área EPT, p. 4.

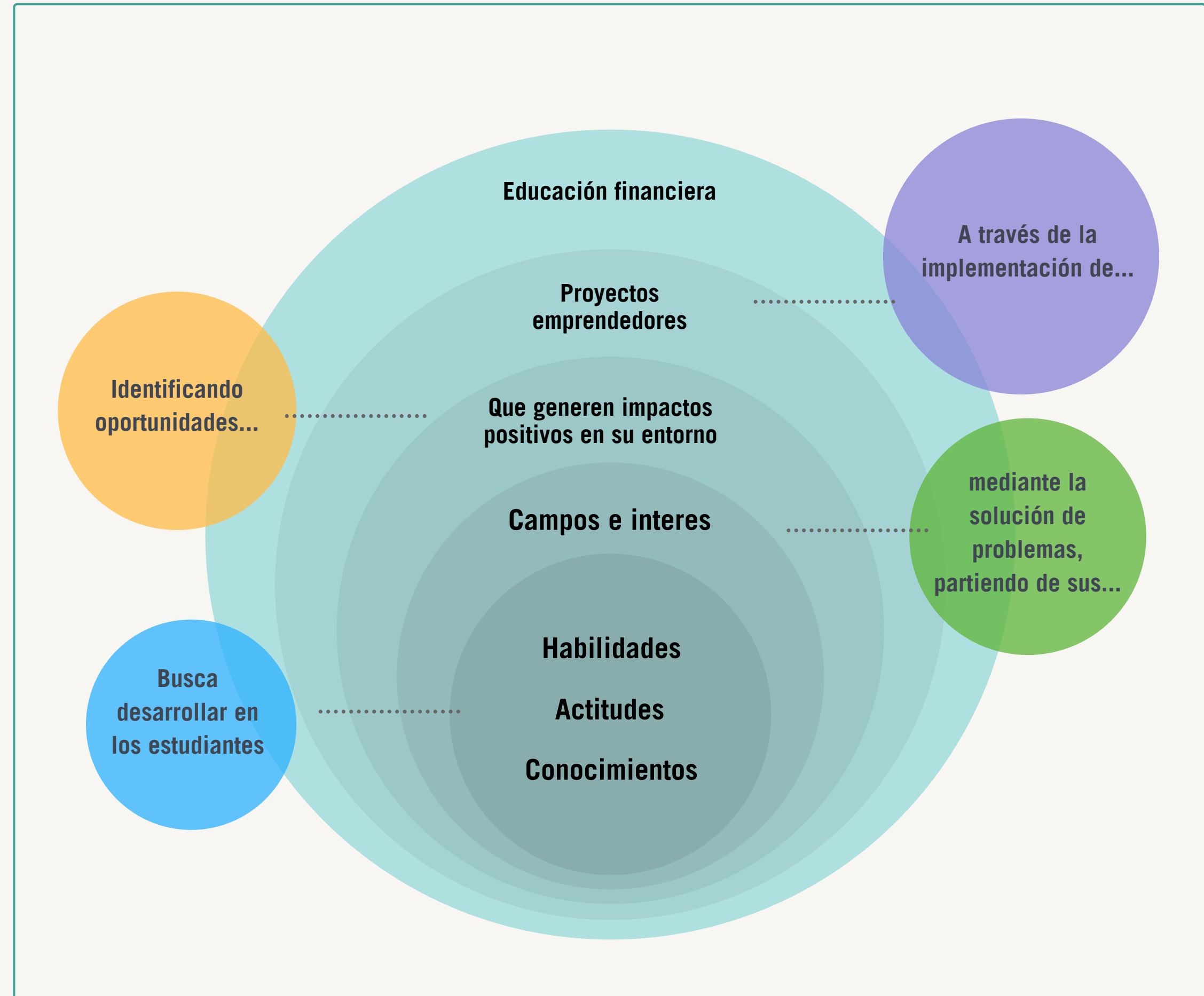


Pedagogía Emprendedora

Se implementa a través de diversas estrategias pedagógicas:

- Proyectos de Aprendizaje,
- Simulaciones,
- Estudios de Caso,
- Visitas a Empresas y Organizaciones,
- Participación en Concursos y Eventos de Emprendimiento.

Ficha 3



Educación Social y Financiera

El Área integra la Educación Social y Financiera con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), creando un enfoque integral para el empoderamiento juvenil. Esta combinación permite a los jóvenes no solo desarrollar habilidades financieras esenciales, sino también comprender su rol como agentes de cambio social y contribuir activamente a la construcción de un futuro más sostenible e inclusivo.



Educación para el Empleo y la Vida Práctica

La "Educación para el Empleo y la Vida Práctica" es un componente esencial del Área. Busca preparar a los jóvenes para enfrentar los desafíos del mercado laboral actual y desarrollar las habilidades y conocimientos necesarios para tener éxito en su vida personal y profesional.

Ficha 3



Perfil de Egreso

Visión común e integral de los aprendizajes que deben lograr los estudiantes al término de su educación

COMPETENCIAS

**ENFOQUES
TRANSVERSALES**

Significados y valoraciones que impregnan los rasgos del perfil y las competencias

Saber actuar, saber hacer, para lograr un propósito específico y de manera pertinente.

Descriptor del desarrollo de una competencia.

Desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes, para afrontar una situación presentada.

Descriptor específico de la actuación de los estudiantes demostrando el nivel de desarrollo de una competencia.

Competencias ¿De qué soy capaz?

Estándares ¿Cómo voy?

Capacidades ¿Cómo soy?

Desempeño ¿Cómo lo hago?

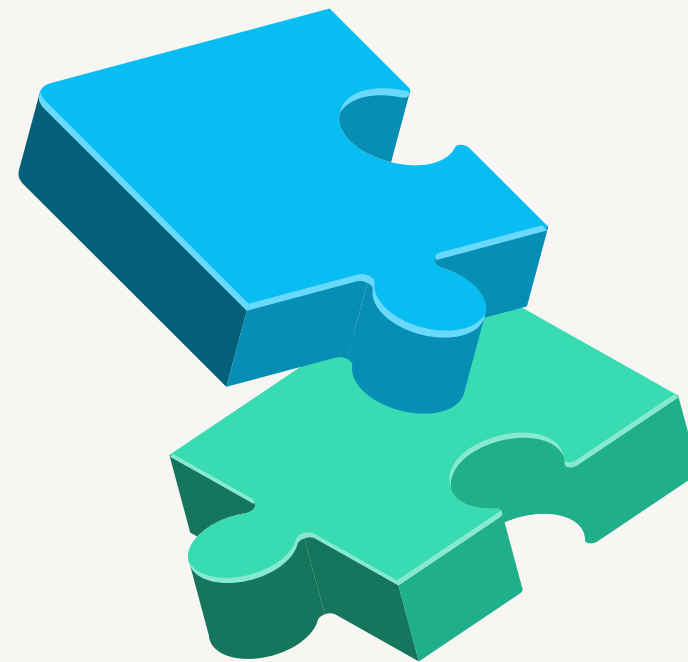
Bases Pedagógicas del Área

Las bases pedagógicas del Área, se resumen en los siguientes tipos de aprendizajes:

Ficha 3

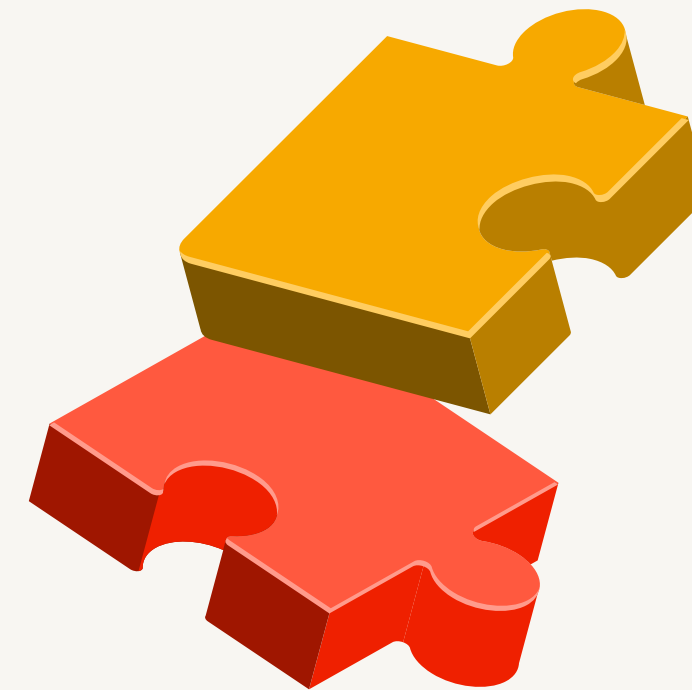
Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

- Centrarse en el estudiante.
- Aprendizaje experiencial.
- Trabajo en equipo.



Aprendizaje Basado en Servicio (ABS)

- Emprendimiento social.
- Integración de áreas curriculares.
- Ciudadanía activa.
- Aprendizaje significativo.



Aprendizaje Basado en la Acción (ABA)

- Énfasis en la acción.
- Desarrollo de competencias.
- Reflexión crítica.
- Aprendizaje experiencial.

Aprendizaje por Proyectos (ApP)

- Identificación del reto
- Investigación y análisis
- Generación de ideas
- Planificación e implementación del proyecto
- Evaluación y reflexión

Competencia 27: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social

El área propone que el estudiante sea un agente social y económico activo capaz de crear y gestionar impactos positivos en su entorno. Para ello diseña y lleva a la acción una iniciativa colectiva a través de proyectos de emprendimiento. Por ello la **competencia 27 “es cuando el estudiante lleva a la acción una idea creativa movilizándolo con eficiencia y eficacia los recursos, tareas, herramientas, métodos y técnicas necesarias para alcanzar objetivos y metas individuales y colectivos en atención de resolver una necesidad no satisfecha o un problema económico o social”** (MINEDU, 2016).

Capacidades de la competencia

CREA PROPUESTA DE VALOR

- Ideas de propuesta de valor
- Valida la idea con usuarios
- Selecciona una por su viabilidad
- Elabora un modelo de negocio y un plan de acción

EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO

- Evalúa el proceso
- Evalúa el resultado

APLICA HABILIDADES TÉCNICAS

- Produce el bien
- Implementa el servicio o comercializa el producto

TRABAJA COOPERATIVAMENTE

- Ética
- Iniciativa
- Adaptabilidad
- Perseverancia



**ESTÁNDAR DE LA
COMPETENCIA DE
EDUCACION PARA EL
TRABAJO
CICLO VI
1er año**

Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce valores éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica.

Implementa sus ideas empleando habilidades técnicas, anticipa las acciones y recursos que necesitará.

Trabaja cooperativamente cumpliendo sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta en común, propone actividades y facilita a la iniciativa y perseverancia colectiva.

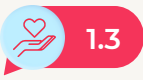
Evalúa el logro de resultados parciales relacionando la cantidad de insumos empleados con los beneficios sociales y ambientales generados, realiza mejoras considerando además las opiniones de los usuarios.

**MATRIZ DE
EDUCACION PARA EL
TRABAJO
CICLO VI
1er año**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	ESTÁNDAR
GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONOMICO O SOCIAL	CREA PROPUESTAS DE VALOR	Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce valores éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica
	APLICA HABILIDADES TECNICAS	Implementa sus ideas empleando habilidades técnicas, anticipa las acciones y recursos que necesitará
	TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS	Trabaja cooperativamente cumpliendo sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta en común, propone actividades y facilita a la iniciativa y perseverancia colectiva
	EVALUA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO	Evalúa el logro de resultados parciales relacionando la cantidad de insumos empleados con los beneficios sociales y ambientales generados, realiza mejoras considerando además las opiniones de los usuarios

MATRIZ DE DESEMPEÑOS PARA 1er AÑO

COMPETENCIA	GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL
CAPACIDAD	1. CREA PROPUESTA DE VALOR 2. APLICA HABILIDADES TÉCNICAS 3. TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS 4. EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DE EMPRENDIMIENTO
ESTÁNDAR	NIVEL DE APRECIACIÓN DEL VI CICLO Gestiona proyectos de emprendimiento económico social cuando se cuestiona sobre una situación que afecta a un grupo de usuarios y explora sus necesidades y expectativas para crear una alternativa de solución viable y reconoce aspectos éticos y culturales, así como los posibles resultados sociales y ambientales que implica. Implementa sus ideas empleando habilidades técnicas, anticipa las acciones y recursos que necesitará y trabaja cooperativamente cumpliendo sus roles y responsabilidades individuales para el logro de una meta común, propone actividades y facilita a la iniciativa y perseverancia colectiva. Evalúa el logro de resultados parciales relacionando la cantidad de insumos empleados con los beneficios sociales y ambientales generados; realiza mejoras considerando además las opiniones de los usuarios y las lecciones aprendidas

DESEMPEÑOS		
 1.1	 1.2	 1.3
Realiza observaciones o entrevistas individuales para explorar en equipo necesidades o problemas de un grupo de usuarios, para satisfacerlos o resolverlos desde su campo de interés.	Plantea alternativas de propuesta de valor creativas y las representa a través de prototipos para su validación con posibles usuarios. Selecciona una propuesta de valor en función de su implicancia ética, ambiental y social y de su resultado económico.	Selecciona los insumos y materiales necesarios, y organiza actividades para su obtención. Planifica las acciones que debe ejecutar para elaborar la propuesta de valor y prevé alternativas de solución ante situaciones imprevistas o accidentes.
 2.1	 3.1	 4.1
Emplea habilidades técnicas para producir un bien o brindar servicios siendo responsable con el ambiente y teniendo en cuenta normas de seguridad en el trabajo.	Propone acciones que debe realizar el equipo explicando sus puntos de vista y definiendo los roles. Promueve la perseverancia por lograr el objetivo común a pesar de las dificultades y cumple con responsabilidad las tareas asignadas a su rol.	Formula indicadores que le permitan evaluar los procesos de su proyecto y tomar decisiones oportunas para ejecutar las acciones correctivas pertinentes. Formula indicadores para evaluar el impacto social, ambiental y económico generado para incorporar mejoras al proyecto.

¿Cómo gestionan sus emprendimientos?

Método CREA

Desarrollan un alto estándar de la competencia del área de Educación para el Trabajo: “Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social”, a través de la siguiente secuencia didáctica:



¿Cómo gestionan sus emprendimientos?

Ficha 3

INTEGRAR: PROYECTO EMPRENDEDOR

En esta etapa, integran todos los conocimientos y habilidades adquiridas y gestionan su proyecto, registrando su proceso en el PORTAFOLIO.



APRENDIZAJE PROGRESIVO: MÉTODO CREA



A través del método aprendizaje experiencial **CREA**: **Empatizan, Analizan, Aplican y Evalúan** situaciones problemáticas, empleando los conocimientos financieros y herramientas emprendedoras.

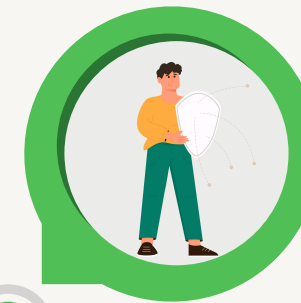
DIAGNÓSTICO

Realizan un diagnóstico, a través de focus group, encuestas, entrevistas y evaluaciones.



DEFENSA

Presentan y defienden su proyecto emprendedor ante un panel de expertos o, ¿por qué no?, ante potenciales inversores.



COMPROBACIÓN DE RESULTADOS

Al finalizar, evalúan el logro de los objetivos y el impacto de su proyecto de emprendimiento financiero.

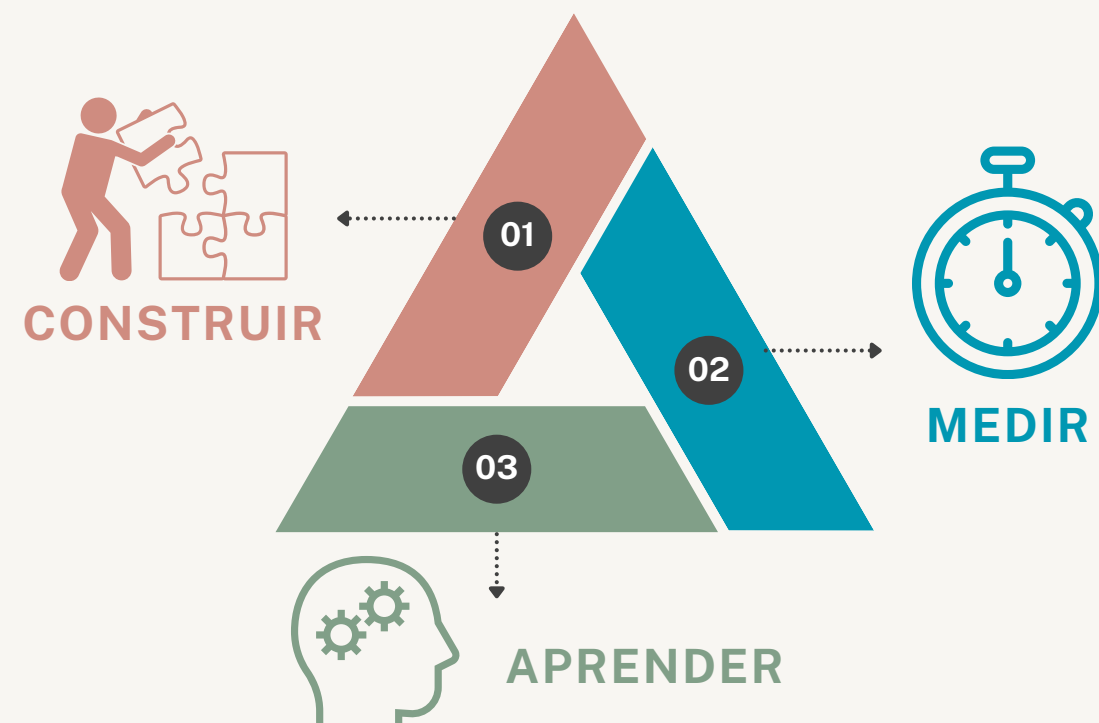


Emplean metodologías ágiles, conforme a la competencia del Área de EPT

Design Thinking: Un enfoque centrado en el usuario.



Lean Startup: Una validación rápida.



Lienzo Lean Canvas: Un mapa para emprendedores.

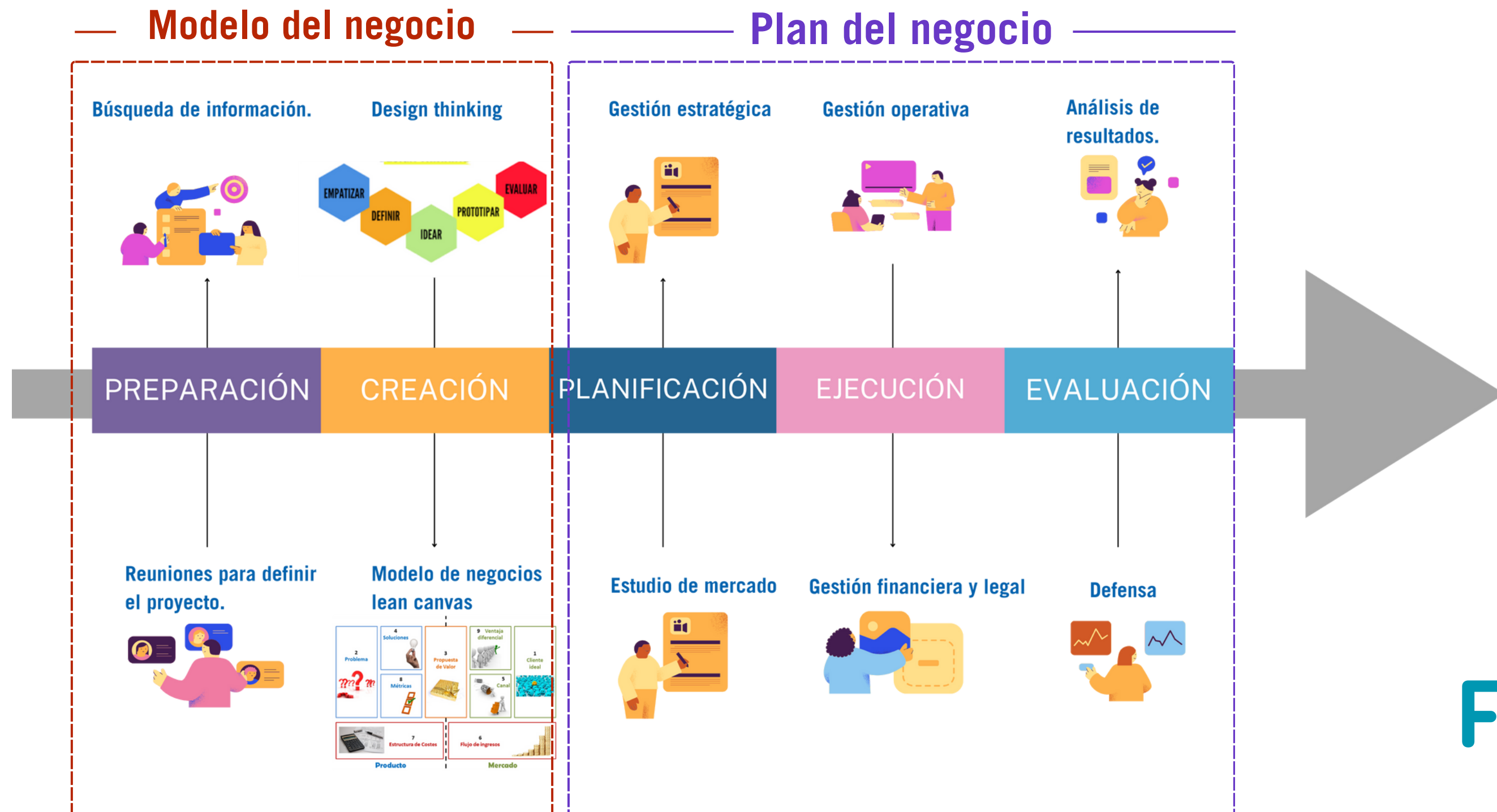


Ficha 3

Integrar: Portafolio del proyecto

Consolidan sus conocimientos y habilidades, y documentan su **portafolio del proyecto, adecuado al concurso CREA y EMPRENDE.**

Integrar



Planificación Curricular 1

(Cartel de Conocimientos y Programa Anual)

BLOQUE 3

Planificación Curricular 2

(Sesiones de Aprendizaje)

BLOQUE 4

Uso del Kit de Emprendimiento (Cuaderno y Portafolio de Proyectos)

BLOQUE 5

Evaluación Formativa (Instrumentos de Evaluación)

BLOQUE 6

Exploración y Uso de la Plataforma (Registro, Exploración y Uso)

BLOQUE 7