

Aprender a emprender

PROGRAMA EDUCATIVO PARA ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO

Abordar el emprendedorismo desde la escuela tiene como objetivo que los estudiantes muestren una mayor capacidad para resolver problemas con iniciativa, motivación, creatividad y desempeñen un papel protagónico en la construcción de su propio proyecto de vida como seres individuales y sociales a través de emprendimientos sociales, políticos, culturales y económicos, convirtiéndose de esta manera en protagonistas de su propio desarrollo.

Introducción y marco general

Aprender a emprender propone a los estudiantes crear, organizar y operar un proyecto real, en el marco de una asignatura escolar. En esta experiencia, jóvenes entre 15 y 18 años comprenden los pasos necesarios para comenzar y desarrollar un emprendimiento, la importancia de asumir riesgos, tomar decisiones, y el valor del trabajo en equipo. A lo largo del programa, adquieren herramientas sobre gestión de proyectos, economía y desarrollan sus habilidades socioemocionales. Los estudiantes son guiados por su docente, con la capacitación y el apoyo constante del equipo de Junior Achievement.

Competencias fundamentales

Trabajo en equipo: aprenden a trabajar con personas que no elijen, que son distintas a ellos mismos y con las cuales pueden potenciar sus logros, estar abiertos a la diversidad y el cambio. Aprender a abordar la resolución conjunta de problemas complejos.

Creatividad: no solo crean un producto o servicio innovador, sino que se ven forzados a encontrar soluciones nuevas a los múltiples desafíos que se presentan en el camino.

Comunicación: entusiasman a accionistas a través de argumentos sólidos, motivan al equipo, convencen a los clientes y sostienen una conversación difícil con respeto y honestidad cuando surgen los conflictos internos.

Pensamiento crítico: registran y analizan la información que les permite tomar decisiones sobre su propio proyecto, a través de la reflexión individual y el debate grupal.

Perseverancia y esfuerzo: aprenden a seguir adelante cuando los resultados no son los previstos, a sostener el trabajo avanzando día a día para alcanzar los objetivos.

Autoestima y liderazgo: incrementan su autoconocimiento, asumir responsabilidad por sus decisiones incrementa la confianza en sí mismos y la capacidad de protagonizar su presente y proyectar los próximos pasos.

Planificación y acción: diseñan y desarrollan su plan, transformando una idea en realidad. Trazando una visión de futuro compartido con su equipo, fijando objetivos y los indicadores para evaluar los resultados.

Proactividad: ganan protagonismo en el proceso, trabajando por los objetivos que el grupo se ha propuesto.

Aprovechar oportunidades y asumir riesgos: agudizan la observación, formulan preguntas, escuchan a sus compañeros y a su entorno. Emprender es aprender haciendo, a través de los aciertos y errores. Conviven con la incertidumbre y las emociones que el riesgo conlleva, asumiendo la responsabilidad de sus decisiones.

Metodología y duración

El programa se acopla al ciclo escolar, comenzando en abril y finalizando en noviembre, y se adapta a las particularidades de cada institución educativa.

Un docente designado por la institución será quién guíe el trabajo de los estudiantes dentro de su espacio curricular, a través de reuniones semanales de al menos 90 minutos.

La propuesta incluye un **ciclo de capacitación para el docente referente** a través de 3 jornadas de formación intensiva sobre desarrollo de habilidades, un curso online autogestionado y la posibilidad de ser parte del encuentro quincenal de Comunidad de aprendizaje, para aprender de sus pares guiados por un facilitador de Junior Achievement.

Impulsando la **adopción de habilidades digitales**, el programa cuenta con un **Sistema de Gestión Online**, donde los estudiantes registran el paso a paso de proyecto. Desde la planificación hasta el registro de sus operaciones, llevando la administración diaria del emprendimiento a través de la plataforma diseñada específicamente para este programa. Todos los miembros del emprendimiento tienen acceso, así como el docente referente y el mentor; permitiendo así un entorno seguro de interacción donde intercambiar y compartir el desarrollo del proyecto.

También se comparte con los participantes información complementaria, ejemplos y recursos pedagógicos a través del Centro de recursos online ([ver](#)).

Además del trabajo **semanal guiado por el docente, los jóvenes participan en actividades complementarias** (capacitaciones, conversaciones con profesionales y eventos) facilitadas por el equipo de Junior. Estas instancias abren la experiencia al contacto con profesionales voluntarios, expertos en las diferentes temáticas que acercan a los jóvenes su experiencia y a la vez, los vinculan con jóvenes de otras escuelas. De este modo, se amplía el horizonte de posibilidad de los jóvenes, evidenciando la relevancia de su propio aprendizaje y descubriendo el nexo con la comunidad y el contexto en que se inserta la vida escolar.

Las aceleraciones, potencian la experiencia de aprendizaje a través de situaciones reales que promueven la acción - reflexión:

- **Rueda de Capitalización:** los jóvenes presentan su proyecto y venden acciones a potenciales inversores. www.aprenderaemprender.org.ar/rueda

- **Feria de Emprendimientos:** los estudiantes aprenden a comercializar su producto o servicio, a través de una tienda virtual y de la participación en una Feria de Emprendedores local. En esta instancia, atraviesan el desafío de atraer clientes y concretar sus ventas.
- **Festival de emprendimientos:** A fin de año, nos damos un espacio para celebrar la experiencia de aprendizaje. Este encuentro reúne a los jóvenes de cada jurisdicción, en un evento donde se entregan premios y reconocimientos a estudiantes, docentes y voluntarios.
- **Compañía del Año (COY):** Todos los equipos pueden aplicar para participar en una competencia internacional junto a equipos de 15 países de Latinoamérica. Asumiendo el desafío, preparándose para representar al país e interactuando con jóvenes de otras provincias y países.

Contenidos

Los contenidos conceptuales del programa se detallan en el manual de implementación. Su aprendizaje se desarrolla junto con el desarrollo del proyecto, a medida que los estudiantes requieren aprehenderlos para llegar a los objetivos que se plantearon.

- Espíritu emprendedor. Cualidades. Pasos del emprendedor.
- Autoconocimiento. Habilidades, intereses y propósito.
- Presentación personal y mundo laboral. CV. LinkedIn.
- Emprendedor e intraemprendedor.

- Relaciones laborales y formas de contratación.
- Tipos de emprendimiento. Triple impacto. Nuevas economías.
- Tipos jurídicos y formas de las organizaciones.
- Funciones en la organización. Organigrama. Áreas.
- Elección de autoridades.

- Innovación social para la elección del producto o servicio.
- Design thinking. Etapas.
- Investigación de mercado.
- Diseño de producto/servicio y evaluación.
- Identidad del emprendimiento. Propósito. Misión, visión, valores. Nombre, marca, logo.
- Propiedad intelectual.

- Política organizacional. Propuesta de valor.
- Modelo de negocio. Canvas. Canvas B.
- Gestión de Proyectos (Project Management)
- Financiamiento. Inversores. Acciones.
- Plan de negocios.
- Remuneraciones. Comisiones. Premios.

- Viabilidad financiera y económica. Capitalización.
- Gestión de equipos. Responsabilidades y motivación.
- Estrategia de marketing. Publicidad y distribución.
- Costos fijos y variables.
- Precio. Punto de equilibrio.
- Estrategia de ventas.
- Flujo de caja. Balance.
- Auditoría y evaluación.
- Liquidación. Dividendos. Impuestos.

Articulación curricular

La implementación del proyecto se puede aplicar en cualquiera de los **últimos tres años del Nivel Secundario de todas las modalidades**.

El directivo debe designar un docente de la sección que guiará a los jóvenes en el proyecto dedicándole tiempo curricular de su materia. Si bien las materias vinculadas a administración u organizaciones tendrán una coincidencia inmediata con el contenido curricular, no es privativo de estas disciplinas. El proyecto abordará desafíos de aprendizaje multidisciplinarios y todo lo necesario para acompañar a los jóvenes será tema del curso de capacitación docente, no se espera que el docente tenga una formación específica. Sí es necesario que cuente con la dedicación semanal para implementar el proyecto.

Es una excelente práctica que el proyecto sea acompañado por una **dupla o equipo docente**, como toda implementación de ABP; o bien que el docente referente pueda involucrar a otros colegas en etapas puntuales del proyecto (laboratorio para la producción, lengua para la preparación de las presentaciones del proyecto, economía para la planificación financiera, contabilidad para el registro de ventas, inglés para participar de la competencia regional, como algunos ejemplos).

Materiales y requerimientos tecnológicos

Junior pone a disposición de los participantes

- Manual de contenidos y metodología para los participantes. Materiales y recursos online para los estudiantes. Recursos en Campus virtual y Sistema de gestión online para estudiantes y docentes.
- Participación en todos los eventos complementarios del programa y capacitaciones específicas.
- Programa de capacitación docente para los docentes referentes.
- Acompañamiento personalizado de un facilitador de Junior Achievement (visitas al aula, seguimiento, monitoreo e informe final).
- Examen final y certificación internacional (ESP) <http://entrepreneurialskillspass.eu/>

Dado que el programa cuenta con actividades y materiales en formato digital, **los participantes deberán contar con una computadora** a través de la cual puedan conectarse al Sistema de gestión

(plataforma online estándar) y mantener reuniones a través de la aplicación Zoom. El equipo deberá contar con **parlantes, micrófono y cámara**, dado que se requerirán estas funciones.

Deberán contar con **conexión a internet** para poder realizar las actividades sin inconvenientes y participar activamente de los momentos sincrónicos (con audio y cámara).

Evaluación y certificación

El programa se desarrolla a través de reuniones grupales semanales, donde los mismos estudiantes son alentados a una mirada **retrospectiva individual y grupal**, que les permite fijar los hallazgos y enfocar los pasos a seguir en la trayectoria de aprendizaje.

A su vez, el docente referente fomentará la **capacidad metacognitiva** de los estudiantes a través de su propia retroalimentación, guiándolos con preguntas de indagación y proponiendo la escucha mutua.

En el mes de agosto, luego del receso escolar, cada grupo deberá dar cuenta del estado de su emprendimiento ante el equipo de coordinadores de Junior en la **reunión de auditoría**. Esta instancia requiere de la preparación grupal, la elaboración de informes precedidos del análisis y reflexión del grupo sobre su propio proyecto. Esta instancia tiene como objetivo pedagógico el aprendizaje de la evaluación grupal, ejercitando el pensamiento crítico, la argumentación y el consenso para establecer cambios y metas inmediatas en función del objetivo final.

Se considerará egresado el estudiante que haya:

- asistido al menos el 60% de las reuniones de trabajo de su equipo. La asistencia a las reuniones es registrada por un miembro del grupo y validada por sus pares.
- participado activamente en el Sistema de Gestión online.

Todos los estudiantes en condiciones de egresados podrán presentarse al **Entrepreneurial Skill Pass – (ESP)**, un examen desarrollado por Junior Achievement en alianza con la Comisión Europea y la Organización de Estados Americanos que certifica los conocimientos y habilidades adquiridos.

Medición de impacto

En Junior Achievement medimos el **impacto del programa en el desarrollo de habilidades y competencias** de todos los actores involucrados, por eso sabemos que:

- Los estudiantes que participan del programa, incrementan su **autoestima**, aumentan su **confianza en el propio futuro laboral**, así como su **propensión a emprender**.
- El 91,5% de los docentes que implementan Aprender a emprender, volvería a hacerlo.
- El 75% de los docentes afirma haber incorporado cambios positivos en su práctica docente a partir de su experiencia en el programa.



Creemos en el potencial
sin límite de **los jóvenes**