

Emprendimiento

Objetivos en la tarde

Objetivos a lograr

1. Pasos a seguir para para introducir el emprendimiento en mi programa/clase.
2. Diseñar un plan preliminar para implantar un club de emprendimiento/miniempresas juveniles o remirar el programa actual para mejorar la experiencia de la miniempresa.



¿Qué hacer para incorporar el emprendimiento en mi escuela y en mi práctica?

Pasos: primera parte

1. Reevaluar sus estándares para identificar:

- Cuán contextualizado están con el mercado actual
- Cuán alineado están con las competencias del Siglo 21

2. Identificar las destrezas técnicas duras de la materia que enseña

- Cuáles de estas destrezas técnicas pueden ser automatizadas y pueden ser remplazadas en un futuro
- Cuáles no y cómo fortalecerlas en los estudiantes

Pasos: segunda parte

3. Remirar los estándares relacionados al empresarismo que se ofrecen en el programa:

- ¿Están actualizado con las técnicas y modelos del siglo 21?

4. ¿Cómo desarrollo o fortalezco las destrezas de pensamiento de creatividad e innovación en mis estudiantes?

- ¿Tengo el equipo necesario para que mis estudiantes puedan innovar?
- ¿Tengo el equipo tecnológico actualizado y accesible para que los estudiantes puedan utilizarlos en la clase y en la biblioteca?

Pasos: tercera parte

5. ¿Cuán preparado me siento para para iniciar un proceso de actualización de nuevos conceptos , contenidos y enfoques pedagógicos para enseñar emprendimiento?
 - Ejercicio de autoreflexión

Repaso de las Competencias del siglo 21

- Maneras de pensar. Creatividad, pensamiento crítico, resolución de problemas, toma de decisiones y aprendizaje.
- Formas de trabajar. Comunicación y colaboración
- Herramientas para trabajar. Tecnología de la información y las comunicaciones (TIC) y alfabetización informacional
- Habilidades para vivir en el mundo. Ciudadanía, vida y carrera, y responsabilidad personal y social.

Enseñanza de competencias

Competencias siglo 21

- Pensamiento crítico y creativo
- Comunicación efectiva
- Colaboración y trabajo en equipo
- Solución de problemas creativamente

Competencias en emprendimiento

- Economía
- Finanzas personales y comerciales
- Emprendimiento
- Empatía, solidaridad y ética
- Colaboración y trabajo en equipo
- Capacidad para identificar oportunidades
- Manejo adecuado del fracaso y toma de riesgos
- Capacidad para diseñar y montar un negocio – Lean Business Canvas
- Capacidad de autogestión
- Responsabilidad y capacidad para manejar el tiempo
- Liderato - Iniciativa, persistencia

SUCCESS

A stylized tree diagram with a black trunk and branches. The trunk is the word 'PLAN' in a dark red, textured font. The branches extend outwards and upwards, each bearing a different business-related term in various colors and fonts. The top of the tree is the word 'SUCCESS' in a large, blue, textured font. The background is a light gray gradient.

INNOVATION

VENTURE

CUSTOMER

BUSINESS

SALES

TEAMWORK

MARKETING

PERFORMANCE

TEAM

PLAN

SUPPORT

COMPETITION

OPPORTUNITIES

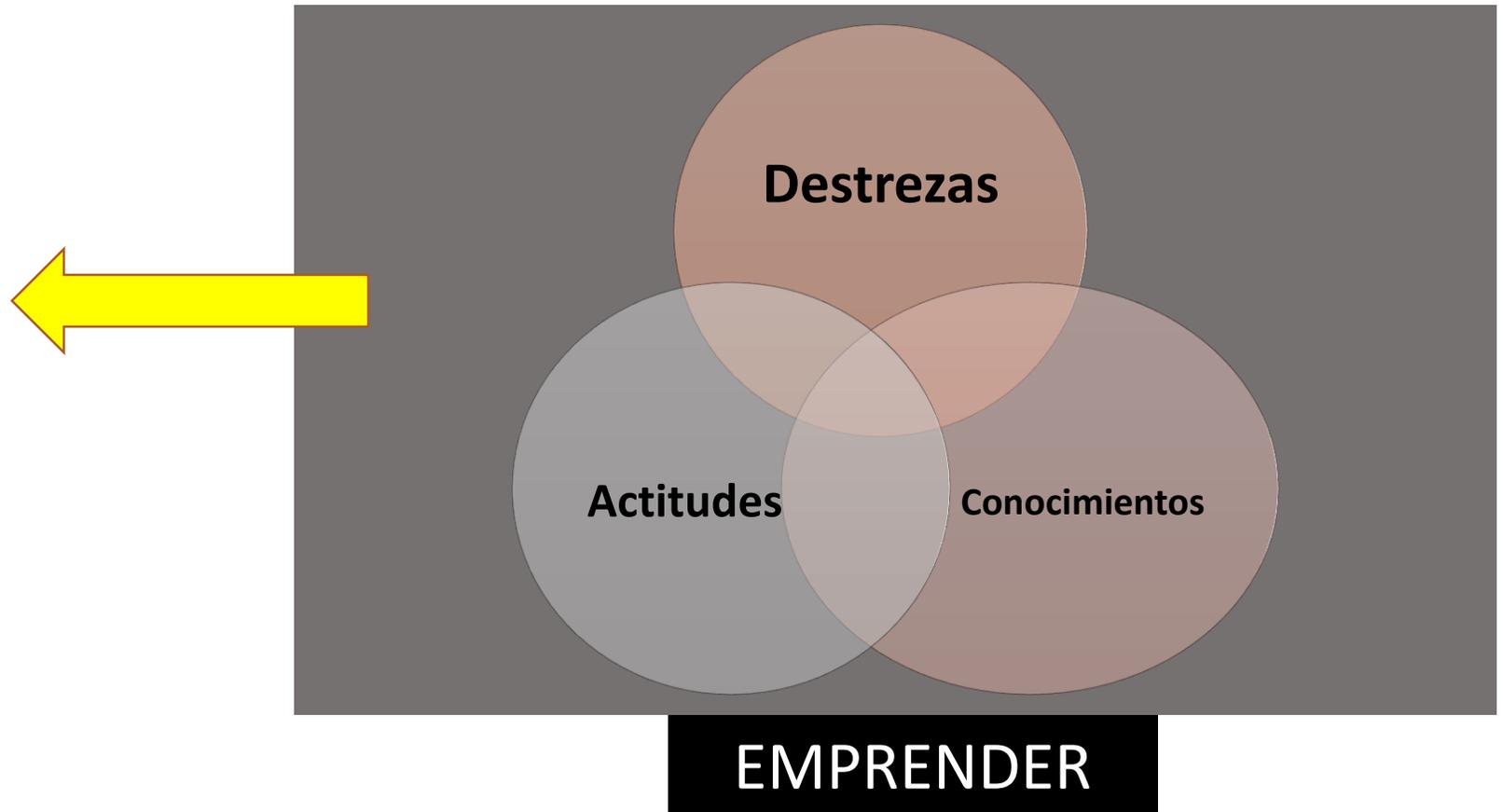
STRATEGY

IDEAS

GOALS

- Inglés
- Matemática
- Español
- Estudios Sociales
- Ciencia
- Arte
- Música
- Educación Física
- Educación en salud

Reto: ¿Cómo involucramos a los maestros de las demás materias académicas en la enseñanza de emprendimiento?



La teoría de la disrupción le sugiere:

1. ¿Qué usted quiere disruptir?
2. ¿Cuáles son los clichés?
3. ¿Cuáles son tus hipótesis de disrupción?

“Este proceso comienza fustigando su status quo”



Diseñar una hipótesis de disrupción

Es una declaración que se diseña intencionalmente irrazonable que hace que las personas piensen en una dirección diferente.

La hipótesis disruptiva está diseñada para alterar la zona de equilibrio de su negocio y provocar y acelerar el cambio en su forma de pensamiento.

Diseñar un hipótesis disruptiva le permite a ustedes imaginar cosas que nunca se plantearon o se imaginaron preguntar, “What if, es esencial para poder imaginar la universidad de otra manera.

Ejemplos de actividades

Food Truck Entrepreneur

Performance Task | Grade 6



Backpack Designer

Performance Task | Grade 7

Your job is to design a specific backpack design based on the needs of a targeted user or audience. This design will be based on the utility, comfort and any unique geographical, historical or environmental needs connected to your chosen...



Interior Designer: Designing a Middle School Classroom

Performance Task | Grade 7

A school district is re-designing one middle school and is looking for proposals related to the design of one or more of the school's classrooms. You are part of a team of Interior Designers who work with schools and communities to

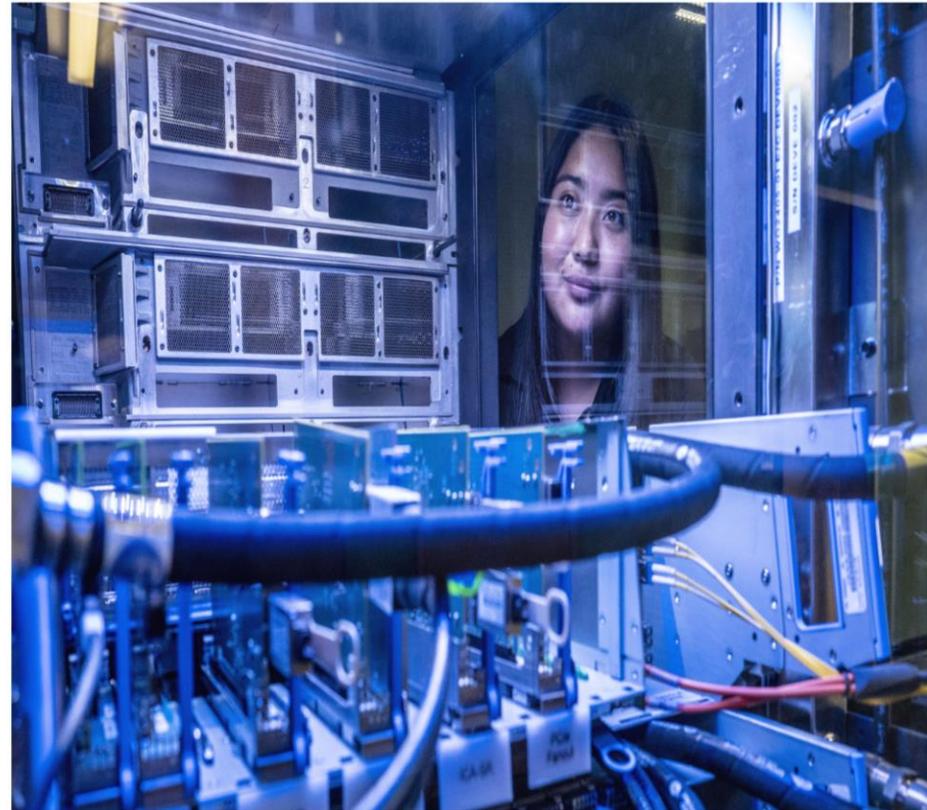


Otra escuela vocacional y técnica es posible

- Dialogo y ejercicio con los maestros

How Vocational Education Got a 21st Century Reboot

With schools across 10 states, the P-TECH program prepares its students for good jobs that corporations pay well for.



A 21st-century vocational high school

Students in the biotechnology program at Minuteman High School in Lexington, Massachusetts dissect dogfish. The school is called Minuteman because it's located just down the street from where the Minutemen fought the first battles of the Revolutionary War. (Photo: Emily Hanford)



Career academies: A new twist on vocational ed

*At Glencliff High School in Nashville, career academy students are invited to be tour guides based on their leadership and public speaking skills.
(Photo: Laurie Stern)*



<https://youtu.be/TOpwMyG4o8k>

Video



Next stop... the FUTURE

Crear y diseñar

- Diseñar un plan preliminar para implantar un club de emprendimiento/miniempresas juveniles o remirar el programa actual para mejorar la experiencia de la miniempresa

¿Qué es un club de emprendimiento?

- Discusión del tema en plenaria

¿Qué es una empresa estudiantil?

- Experiencias
- Recomendaciones para mejorar la actual

I...

DO!!!



can

want



shutterstock

*¿Qué aprendimos hoy?
y ¿qué nos llevamos?*

Cierre de los trabajos



¡GRACIAS!

Dra. Nyvea Silva Herrera - marzo 2019