



PLAN Y PROGRAMAS DE ESTUDIO BGE•2018



**NUEVO MODELO
EDUCATIVO**
PRIMERO EL PRESENTE. PRIMERO LOS NIÑOS

Estrategia de Fortalecimiento Académico EMS
LÍDER ATP



EMPRENDEDORES

CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO



SEMESTRE III

Pág.

- 5 Directorio Institucional de la Secretaria de Educación Pública
- 6 Directorio de Diseñadores Curriculares
- 7 Datos Generales: Tercer Semestre
- 8 Importancia del Programa de “Definición de Proyectos Em-
prendedores” Tercer Semestre
- 9 Impacto de la capacitación para el trabajo y sus unidades en
el Perfil de Egreso EMS
- 11 Competencias de Capacitación Para el Trabajo “Emprende-
dores” Tercer Semestre
- 13 Relación interdisciplinar y/o multidisciplinar (Esquema)

- 14 **UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I (UAC I)**
- 17 Actividades de Aprendizaje - Orientaciones
- 22 Evaluación de la Unidad de Aprendizaje Curricular I
- 23 Indicadores de las Competencias Profesionales de la Unidad
de Aprendizaje Curricular I - Emprendedores
- 24 Evaluación de las competencias profesionales de la Unidad de
Aprendizaje Curricular I - Emprendedores
- 27 Rúbrica del producto integrador interdisciplinar de la Unidad
de Aprendizaje Curricular I
- 30 Esquema de la Unidad de Aprendizaje Curricular I: “Indagando
ando (Ser emprendedor)” - Emprendedores
- 31 Estructura de la Unidad de Aprendizaje Curricular I

- 34 **UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC II)**
- 36 Actividades de Aprendizaje - Orientaciones
- 42 Evaluación de la Unidad de Aprendizaje Curricular II
- 43 Indicadores de las Competencias Profesionales de la Unidad
de Aprendizaje Curricular II - Emprendedores
- 44 Evaluación de las competencias profesionales de la Unidad de
Aprendizaje Curricular II - Emprendedores

Pág.

- 47 Rúbrica del producto integrador interdisciplinar de la Unidad de Aprendizaje Curricular II
- 50 Esquema de la Unidad de Aprendizaje Curricular II: “Atreviéndome a soñar (Fundamentos de proyectos emprendedores)” - Emprendedores
- 51 Estructura de la Unidad de Aprendizaje Curricular II

- 54 **UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III (UAC III)**
- 56 Actividades de Aprendizaje - Orientaciones
- 60 Evaluación de la Unidad de Aprendizaje Curricular III
- 61 Indicadores de las Competencias Profesionales de la Unidad de Aprendizaje Curricular III - Emprendedores
- 62 Evaluación de las competencias profesionales de la Unidad de Aprendizaje Curricular III - Emprendedores
- 65 Rúbrica del producto integrador interdisciplinar de la Unidad de Aprendizaje Curricular III
- 67 Esquema de la Unidad de Aprendizaje Curricular III: “Con los pies en la tierra (Planeación Emprendedora)” - Emprendedores
- 68 Estructura de la Unidad de Aprendizaje Curricular III

- 71 Metodología
- 73 Indicadores de las Competencias Profesionales de la Capacitación de “Emprendedores”
- 75 Modelo de Evaluación
- 77 Fuentes de Información
- 78 Anexos

DIRECTORIO INSTITUCIONAL DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

MIGUEL ROBLES BÁRCENA
SECRETARIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA DEL ESTADO

ÁLVARO ÁLVAREZ BARRAGÁN
SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN OBLIGATORIA

NORBERTO CERVANTES CONTRERAS
COORDINACIÓN ACADÉMICA

JUAN GUADALUPE DÍAZ DE LEÓN RIVERA
DIRECCIÓN DE BACHILLERATOS ESTATALES Y PREPARATORIA ABIERTA

FABIOLA GARCÍA CUELLAR
DIRECCIÓN DE APOYO TÉCNICO PEDAGÓGICO ASESORÍA A LA ESCUELA Y FORMACIÓN CONTÍNUA

SARAHÍ GAXIOLA JARQUÍN
JEFA DEL DEPARTAMENTO DE APOYO TÉCNICO PEDAGÓGICO

RENÉ ALFONSO ACOLTZI MORA
DIRECCIÓN DE CENTROS ESCOLARES

ARTURO HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ
DIRECTOR DE ESCUELAS PARTICULARES

Coordinación general

SARAHÍ GAXIOLA JARQUÍN

Coordinadores de Diseño Curricular

- ELISABET RODRÍGUEZ VIDAL
- JOSÉ GERARDO ZÁRATE DÁVILA
- JOSÉ LUIS CABALLERO ROMERO
- JUAN MANUEL GARCÍA ZÁRATE
- MARÍA ANGÉLICA ÁLVAREZ RAMOS
- MARÍA DE LOS ÁNGELES ALEJANDRA BADILLO MÁRQUEZ
- RAFAEL GERARDO MAULEÓN YAÑEZ
- RUBÍ ESMERALDA SOLORIO GARCÍA
- SARAHÍ GAXIOLA JARQUÍN

Coordinadores de la capacitación para el trabajo

- LAURA ERIKA RODRÍGUEZ MOLINA
- GLORIA ANGÉLICA MENDOZA MORALES

Diseñadores de la Capacitación Para el Trabajo

- LAURA ERIKA RODRÍGUEZ MOLINA
- GLORIA ANGÉLICA MENDOZA MORALES
- GABRIELA GALLEGOS TORRES
- LUIS JAVIER PÉREZ ENRIQUEZ
- ALMA PATRICIA RAMÍREZ TRINIDAD
- ELSA ROJAS VILLEGAS
- ARIADNA RAQUEL MARTÍNEZ LÓPEZ
- GRISEL MANZANO GATICA

Revisión Metodológica

- MAYANIN MORALES MADRIGAL

Coordinador de Revisión de Estilo

- ADALBERTO FELIPE PÉREZ GONZÁLEZ

Revisión de Estilo

- CARMEN ERÉNDIRA ROMERO REYES

Diseño de Formato

- LUIS PÉREZ HUERTA

DATOS GENERALES TERCER SEMESTRE

Componente de formación

Formación para el trabajo

Sectores productivos Prioritarios del CONOCER

Sector 2
Energía Eléctrica

Campos de Formación Profesional

4 Electricidad
5 Electrónica

Capacitación para el trabajo

Emprendedores

Disciplinas

Definición de Proyectos Em-
prendedores

Semestre

Tercero

Clave

Duración

Créditos

3Hr/Sem/Mes
12 horas

3

Clave de la disciplina

Asignación de tiempo por semestre

Opción educativa

Horas teóricas

Horas prácticas

Totald de horas

Presencial

12

6

18

Mínimo de mediación docente **80%**

Modalidad escolarizada

IMPORTANCIA DEL PROGRAMA DE DEFINICIÓN DE PROYECTOS EMPRENDEDORES TERCER SEMESTRE

Esta disciplina reforzará los aprendizajes del campo de comunicación de semestres anteriores, así mismo, apoyará en la redacción del proyecto de vida atendiendo a las dimensiones de; educación, salud física y mental. De la misma manera se incluyen algunas habilidades socioemocionales como: autoconciencia, autorregulación y las relaciones interpersonales, que se adaptarán a las actividades planteadas en el Proceso Enseñanza Aprendizaje (PEA).

Esta disciplina le permite al alumnado explorar sus habilidades emprendedoras, coadyuvando a identificar cuáles son las que puede fortalecer; ejecutando una correcta comunicación acorde al contexto donde se desenvuelve, reconociéndose como un líder e identificando las características del mismo, dándole la oportunidad de diferenciar las características del trabajo colaborativo del trabajo en equipo, acrecentando, promoviendo, impulsando, la creatividad e innovación en el desarrollo de sus actividades y proyectos a través de los cuales se pretende lograr los propósitos del área emprendedora, potencializando las características propias de la especialidad, desde la identificación, comprensión, análisis y puesta en práctica de los elementos que conforma la estructura de un proyecto.

Valorando los elementos anteriores y sus áreas de oportunidad, mediante la aplicación de técnicas específicas como el FODA, permitirá mejorar la idea emprendedora mediante una adecuada estructura organizacional que sustentará a la filosofía que identifique a dicha idea emprendedora.

UAC I Indagando ando (Ser emprendedor)

En la disciplina de emprendimiento, durante el trayecto de la Unidad de Aprendizaje Curricular I, el alumno conocerá, empleará las características de un emprendedor, tipos de emprendimiento, retomando la importancia la comunicación y el liderazgo para desarrollar un trabajo colaborativo que favorezca la creatividad e innovación.

UAC II Atreviéndome a soñar (Fundamentos de proyectos emprendedores)

En la disciplina de emprendimiento, durante el trayecto de la Unidad de Aprendizaje Curricular II, el alumnado se apropiará de los conceptos y fundamentos indispensables para la ejecución de un proyecto, analizando los tipos que existen; e identificando en cada uno de ellos las características del triple impacto, administración de proyectos y empleo de herramientas especializadas como el FODA.

UAC III Con los pies en la tierra (Planeación Emprendedora)

En la disciplina de emprendimiento, durante el trayecto de la Unidad de Aprendizaje Curricular III y aplicando el modelo CANVAS el alumnado identificará la importancia de la misión, visión, valores, política y filosofía, para valorar la distribución de funciones mediante organigramas y departamentalizaciones en una estructura organizacional.

IMPACTO DE LA CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO Y SUS UNIDADES EN EL PERFIL DE EGRESO EMS

Propósito de la Capacitación Para el Trabajo (Tercer Semestre)

Que el alumnado de tercer semestre de educación Media Superior, desarrolle durante el curso: las competencias genéricas, y disciplinares, así como las habilidades socioemocionales mediante actividades creativas; encaminadas a la elaboración de productos parciales e integradores que le permitan desarrollar competencias emprendedoras aplicables en su vida personal y profesional para ser agentes de cambio y mejorar su entorno.

| Ámbitos. | Desempeños del perfil de egreso |
|---|---|
| Exploración y comprensión del mundo natural y social | Obtiene, registra y sistematiza información, consultando fuentes relevantes, y realiza los análisis e investigaciones pertinentes. Comprende la interrelación de la ciencia, la tecnología, la sociedad y el medio ambiente en contextos históricos y sociales específicos. |
| Pensamiento crítico y solución de problemas | Utilice el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Así mismo, se adapta a entornos cambiantes. |
| Atención al Cuerpo y la Salud | Asume el compromiso de mantener su cuerpo sano, tanto en lo que toca a su salud física como mental. Evita conductas y prácticas de riesgo para favorecer un estilo de vida activo y saludable. |
| Cuidado del Medio Ambiente | Comprende la importancia de la sustentabilidad y asume una actitud proactiva para encontrar soluciones sostenibles. Piensa globalmente y actúa localmente. Valora el impacto social y ambiental de las innovaciones y avances científicos. |
| Colaboración y trabajo en equipo | Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva. |
| Habilidades socioemocionales y proyecto de vida. | Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones Interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos |

Ámbitos.

Desempeños del perfil de egreso

Lenguaje y Comunicación

Se expresa con claridad de forma oral y escrita en español. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas, obtiene e interpreta información y argumenta con eficacia. Se comunica en inglés con un intercambio simple y directo de información sobre actividades y asuntos cotidianos de interés personal.

Habilidades digitales

Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones, así como para su socialización.

COMPETENCIAS DE CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO “EMPREENDEDORES”

TERCER SEMESTRE

Genéricas

CG1 Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.

A1 Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.

A5 Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.

CG4 Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.

A1 Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.

A2 Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.

CG5 Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.

A1 Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.

A2 Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones.

CG8 Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

A1 Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.

A2 Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.

A3 Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

CG11 Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables

A1 Asume una actitud que favorece la solución de problemas ambientales en los ámbitos local, nacional e internacional.

A2 Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente.

A3 Contribuye al alcance de un equilibrio entre los intereses de corto y largo plazo con relación al ambiente.

Profesionales Competencias emprendedoras

CE01 Liderazgo. Analiza y comprende la importancia del liderazgo dentro de cualquier tipo de organización. (Familia, empresa, escuela y social).

CE 02 Comunicación. Desarrolla el proceso de comunicación de manera efectiva, para que lo aplique en su vida cotidiana.

CE 03 Trabajo Colaborativo. Es capaz de integrar y compartir conocimientos para el logro de objetivos en común armónicamente, desarrollando habilidades sociales básicas, potencializando esfuerzo de cada miembro que participa, mejorando la productividad y efectividad del trabajo humano.

CE 04 Creatividad e Innovación. Desarrolla la capacidad de generar nuevas ideas obteniendo una actitud de interpretación sobre la información o situación ya establecida en el entorno. Potencializando ideas que permitan integrar procesos cognitivos para la ejecución y logro de un pensamiento nuevo.

CE 05 Responsabilidad ambiental. Utilizando los conocimientos de emprendimiento, propone acciones sustentables y responsables que favorezcan el cuidado de si, de su comunidad y del medio ambiente teniendo conciencia de disminuir su huella ambiental en beneficio de generaciones futuras.

CE 06 Responsabilidad social. Integra conocimientos y acciones que impacten a mejorar las condiciones sociales en temas como: la equidad, la pobreza, desigualdad de género, violencia, educación, y de esta forma impactar en el desarrollo de su comunidad.

Habilidades Socioemocionales

UAC I:

- Empatía.
- Autoconciencia.
- Escucha activa

UAC II:

- Autoconciencia
- Motivación al logro

UAC III:

- Conciencia social
- Generación de opciones
- Toma de perspectiva

El alumnado se encuentra en un proceso de reconocer, valorar su personalidad y a través de las actividades propuestas en las tres Unidades de Aprendizaje Curricular UAC se orienta a cubrir el área emprendedora que lo conlleva a manejar de una manera óptima sus emociones y a reconocer la importancia de la convivencia armónica en el trabajo con sus compañeros para así lograr metas en conjunto para su crecimiento personal.

Dimensiones de Proyecto de Vida

El alumnado reconocerá la importancia de un proyecto de vida y la disciplina de emprendedores le ayudará a lograr metas que le beneficien, al alumno, familia y entorno social, por medio de estrategias de educación y de una responsabilidad social incluyente y equitativa.

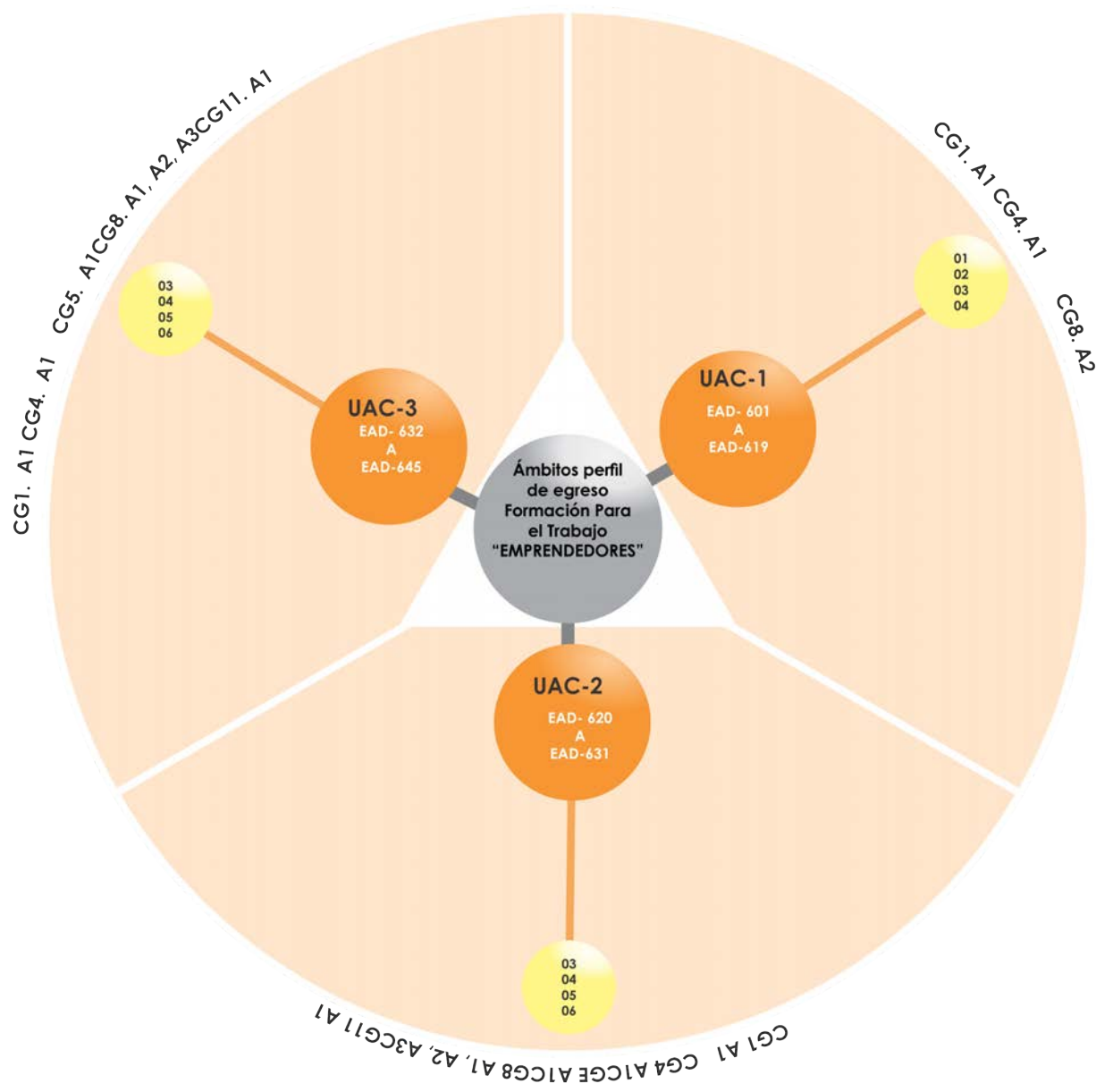
Las dimensiones que se trabajarán son las siguientes:

Responsabilidad social

Educación.

Seguridad financiera.

RELACIÓN INTERDISCIPLINAR Y/O MULTIDISCIPLINAR



UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I (UAC I) “INDAGANDO ANDO (SER EMPRENDEDOR)”

Ámbitos

Lenguaje y Comunicación: Se expresa con claridad de forma oral y escrita en español. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas, obtiene e interpreta información y argumenta con eficacia. Se comunica en inglés con un intercambio simple y directo de información sobre actividades y asuntos cotidianos de interés personal.

Habilidades Digitales: Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones, así como para su socialización.

Pensamiento Crítico y Solución de Problemas: Utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Así mismo, se adapta a entornos cambiantes.

Habilidades Socioemocionales y Proyecto de Vida: Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos.

Colaboración y trabajo en equipo: Trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.

Propósito de la unidad de aprendizaje curricular

Al finalizar la unidad de aprendizaje curricular el alumno identificará los elementos necesarios de emprendimiento, además logrará una comunicación asertiva, acorde a cualquier circunstancia en que se encuentre inmerso, reconociéndose como líder y un ente creativo e innovador, apto para colaborar en la estructuración de un proyecto productivo.

Producto Integrador: “Multiplicando... Ayuda”

Propósito: Al finalizar la unidad de aprendizaje, aplicará los conocimientos adquiridos sobre el proceso de comunicación, liderazgo, creatividad e innovación y trabajo colaborativo con ello podrá transmitir su proyecto, se reconocerá como líder y ente creativo al poner en práctica cualquier tipo de recurso para diseñar un recurso y así transmitir sus conocimientos a otros alumnos; ya sea de primaria o del mismo nivel educativo, permitiéndole desarrollar sus habilidades emprendedoras y reforzar los conocimientos de las tablas de multiplicar en los alumnos que aplique el juego.

Descripción: La finalidad es poner en práctica el proceso de comunicación de manera efectiva dentro de su entorno, así como identificar la importancia del liderazgo dentro del trabajo colaborativo y la creatividad e innovación para resolver cualquier situación de la vida cotidiana de forma emprendedora. Juego lúdico/interactivo para el reforzamiento de la enseñanza de las tablas de multiplicar. MULTIPLICANDO...AYUDA

En equipo de 4 alumnos investigue la metodología de cómo aprender y enseñar las tablas de multiplicar fácilmente. Posteriormente, elabore un juego lúdico- didáctico (Utilizando materiales reciclados o recursos tecnológicos), en donde apliquen de manera creativa e innovadora la metodología investigada, teniendo como objetivo el reforzamiento del conocimiento en las escuelas primarias o bien en los primeros semestres de su institución.

Competencias Genéricas

CG1. A1

CG4. A1

CG8. A2

Competencias Profesionales

01 Liderazgo

02 Comunicación

03 trabajo Colaborativo

04 Creatividad e Innovación

Habilidades Socioemocionales

Empatía.

Autoconciencia.

Escucha activa.

Dimensiones del Proyecto de Vida

Educación.

DISCIPLINA: DEFINICIÓN DE PROYECTOS EMPRENDEDORES

Desarrollo del aprendizaje

Contenidos Específicos

Emprendimiento

EAD- 601 Concepto de emprendimiento
EAD-602 Características de un emprendedor
EAD-603 Emprendedores de la vida real
EAD-604 Tipos de emprendimiento.

Comunicación y Liderazgo

EAD-605 Concepto de comunicación
EAD-606 Proceso de comunicación
EAD-607 Tipos de comunicación
EAD-608 Concepto de líder
EAD-609 Características de un líder
EAD-610 Concepto de liderazgo
EAD-611 Tipos de liderazgo.

Trabajo Colaborativo

EAD-612 Concepto de trabajo colaborativo
EAD-613 Diferencia de trabajo en equipo y trabajo colaborativo.
EAD-614 Entorno en el trabajo colaborativo.
EAD-615 Caso de éxito en el trabajo colaborativo

Creatividad e innovación

EAD-616 Concepto de creatividad e innovación
EAD-617 Características de la creatividad e innovación
EAD-618 Desarrollo de la creatividad e innovación
EAD-619 Tipos de pensamiento

Aprendizajes esperados

Conoce los conceptos básicos de emprendedor y emprendimiento, así como las características y tipos del emprendedor.

Conoce el concepto de comunicación, así como su proceso para poder aplicarlo en el día a día.

Identifique las características de un líder, así como su autoanálisis de qué características tiene.

Diferencie las características de trabajo colaborativo y en equipo mediante el análisis de casos de éxito, establecer un entorno de trabajo colaborativo.

Describe cómo impacta en su contexto escolar, familiar y social el tener habilidades de trabajo colaborativo

Identifique: como empleando creatividad e innovación se puede dar solución a problemas de la vida cotidiana y determine el tipo de pensamiento que se asocia con la creatividad.

El alumno por medio de la elaboración de un juego didáctico donde desarrollará la creatividad y sus habilidades emprendedoras vistas en esta unidad y ayuda a estudiantes de primaria a reforzar sus conocimientos sobre las tablas de multiplicar.

Producto esperado

- Organizador gráfico de concepto y características de un emprendedor
- Elaboración del juego "Adivina ¿Quién?" con instructivo.
- Conclusiones de Perspectivas y autoconciencia del emprendimiento.
- Cuadro comparativo de diferentes emprendedores
- Esquema de la comunicación.
- Escenificación de los tipos de comunicación y liderazgo.
- Cuestionario de características de un líder.
- Reflexión personal.
- Cuadro de doble entrada de ventajas de trabajar en equipo y de manera colaborativo.
- Torre de espagueti.
- Papel rotafolio de reflexiones del trabajo colaborativo. (exposición)
- Analogía del trabajo en colaborativo en su capacitación.
- Tabla de estrategias de trabajo colaborativo.
- Definición de conceptos.
- Cuestionario.
- Auto de Fórmula 1
- Reflexión sobre la creatividad e innovación.
- Organizador gráfico de los tipos de pensamiento

PRODUCTO INTEGRADOR: "MULTIPLICANDO ... AYUDA"

- Juego lúdico- didáctico.

INICIO

Actividad 1: Adivina ¿Quién?

1. Que el estudiantado retomé sus conocimientos previos en Metodología de la Investigación y por lluvia de ideas compartan que es ser emprendedor e indagúe en fuentes confiables el concepto de emprendimiento, emprendedor y las características de éste, así mismo elaboré con lo investigado un organizador gráfico. Posteriormente investigue en qué consiste la dinámica del juego adivina ¿quién? y consulte en medios electrónicos cómo se arma el tablero para este juego. **(EAD-601, EAD-602). CG1-A1 CE-02**

2. En equipos de cuatro personas arme su tablero considerando personajes emprendedores de la vida real del área de su capacitación. Redacten de forma colaborativa las reglas del juego y posteriormente lo escribirá en su libreta. **(EAD-603) CG1-A1 CE-02**

3. Desarrolle el juego y en plenaria grupal, comparta qué entiende por emprendedor y sus características, así como el concepto de emprendimiento en el área de su capacitación.

4. Preséntelo al salón de clases, para que puedan jugarlo. Un equipo jugará de un lado del tablero y el otro será el oponente. **(Recuperación), (EAD-604) CG1-A, CE-01**

5. Al finalizar, en forma individual, escriba en su libreta sus conclusiones, respondiendo los siguientes cuestionamientos:

a) ¿Qué piensa de los emprendedores que estaban inmersos en el juego?, ¿cuál es tu punto de vista?

b) ¿Te consideras un emprendedor?

c) ¿Qué tipos de emprendimiento identificaste?

(Recuperación, Comprensión)

1. El docente guiará a los alumnos para elaborar su organizador gráfico de acuerdo a la investigación que realizó el alumno, este puede ser un mapa conceptual, mapa mental etc.

2. El docente guiará a los alumnos para que investiguen en qué consiste el juego de "adivina ¿quién?", cómo se arma el tablero y las fichas de los personajes, así como y los conceptos de emprendimiento y características de un emprendedor.

3. El docente puede consultar con sus alumnos el blog del siguiente link: <https://diariodeemprendedores.com/> donde pueden observar historia de emprendedores y que han realizado estos personajes.

4. Se recomienda tener a la mano fuentes de consulta de personajes destacados o emprendedores reconocidos dentro del área de la capacitación, se puede consultar el siguiente link. <https://www.elreferente.es/>

5. El docente identificará y remarcará el tipo de emprendimiento que realizaron los personajes de las tarjetas, durante la aplicación del juego.

6. Participe en la construcción de un cuadro comparativo con los emprendedores de todos los tiempos partiendo de la información y sus tipos de emprendimiento. Partiendo de la información desarrollada en el juego y considera la información del blog. <https://diariodeemprendedores.com/> (EAD-604)
 Recuperación, Comprensión
 CG1-A1, CG8, A2. CE-01, CE-03, CE-04.

6. El docente considerará para las tarjetas, los personajes emprendedores de la vida real del área de su capacitación para el juego, identifique las características de estos personajes como: país de procedencia, características físicas, logros, parte de su historia, entre otras. Posteriormente el alumno armará este juego con su instructivo).

El docente podrá analizar el siguiente esquema para reforzar los tipos de emprendedores.



<https://www.pinterest.es/pin/560627853611641984/>

DESARROLLO

Actividad 2: La gran venta

1. El alumnado retome sus conocimientos previos sobre lo que es la comunicación, los elementos y el proceso que en ella intervienen. En plenaria grupal comparta y anote las ideas más importantes al respecto. Elabore de forma individual un esquema y retroalimente en binas. **(EAD-605, EAD-606). Recuperación.**

2. El alumnado organizado en equipo de 6 personas analice el material proporcionado e identifique los tipos de comunicación; simule la venta de un artículo (todos el mismo producto), adoptando el rol de: sacerdote, vendedor de mercado, político, cronistas de futbol, cantante de rap y empresario; debe proponer un diálogo de venta de acuerdo al rol asignado y presenten al grupo en plenaria, considerando que dos equipos lo harán en forma oral, dos en forma escrita y dos con comunicación no verbal. **(EAD-607). Recuperación.**

3. Indague en internet conceptos de liderazgo, tipos de líderes, y las características de ellos, así como un ejemplo de cada tipo; retome la tabla de emprendedores de todos los tiempos e identifique el tipo de liderazgo de cada uno de ellos.

4. En plenaria retome la experiencia de la actividad de “La Gran Venta” e identifique en los roles que desarrollaron sus compañeros, quienes tiene características naturales para ser líderes y enuncie cuales son. El alumno manejará sus emociones al actuar el personaje que le corresponda **(EAD-608, EAD-609, EAD-610, EAD-611). Recuperación.**

5. De forma individual elabore el cuestionario para valorar la capacidad del liderazgo (anexo 1) y posteriormente en binas comparta con su compañero si considera tener características de líder y cuáles serían estas, analizando la toma de perspectiva que esto le conlleva, concluya por escrito una reflexión de su tipo de liderazgo que tiene el alumno. **(EAD-609)**

Recuperación, Comprensión, Análisis. CG1-A1, CG4-A1, CG8-A2. CE-01, CE-03.

1. El docente podrá hacer un recordatorio de este tema con base en la disciplina de comunicación CO-001. Mencionando las características importantes de la comunicación y cómo se lleva a cabo este proceso.

2. El docente podrá proporcionar la información de los tipos de comunicación, por medio de diapositivas, copias o por algún medio digital.

3. El docente enfatiza en hacer correcto uso de la web según el tema abordado en la disciplina de Habilidades Digitales CO-202

4. El docente podrá llevar en imágenes impresas o diapositivas ejemplos de líderes de la actualidad.

5. El docente guía a los alumnos a ser una reflexión del liderazgo personal que tiene cada uno y como lo pueden potencializar.

Actividad 3: Desafío del Espagueti.

1. El alumnado comparte por medio de lluvia de ideas sus puntos de vista sobre la diferencia de trabajo en equipo y trabajo colaborativo, en consecuente escriben en un cuadro de doble entrada las ventajas de trabajar en forma colaborativa y en equipo.
2. El alumnado atiende a la exposición del docente acerca de la diferencia del trabajo en equipo y colaborativo.
3. El alumnado escuchara las indicaciones para armar en equipo la torre de espagueti.
4. Después de haber realizada esta actividad, en papel rotafolio por equipo elaboren una reflexión del trabajo colaborativo que vivieron, hacer sugerencias de estrategias que podrían haber realizado para obtener mejores resultados, explicar en plenaria estas reflexiones además realicen una analogía de cómo se aplica el trabajo colaborativo en su capacitación para el trabajo.
5. El alumnado considerará la tabla de emprendedores de todos los tiempos y adicionará una columna mencionando la estrategia de trabajo colaborativo que aplico cada personaje emprendedor para lograr destacar en su emprendimiento.

(EAD-612, EAD-613, EAD-614, EAD-615)

Recuperación, Comprensión, Análisis. CG1-A1, CG8-A2. CE02. CE03.

1. El docente presenta en forma expositiva con apoyo de diapositivas o en el pizarrón las diferencias de trabajar de manera colaborativa y en equipo, el entorno del trabajo colaborativo y casos de éxito.

2. El trabajo en equipo con aprendizaje colaborativo conlleva a:

- a) Equidad que no es lo mismo que igualdad.
- b) Implicación de todos los participantes por igual.
- c) Saber aprovechar el potencial de cada miembro del equipo.
- d) Interdependencia positiva.
- e) Complementariedad.
- f) Liderazgo espontáneo o compartido.
- g) Responsabilidad individual

3. El docente organizara equipos de 5 personas; se les darán las instrucciones de utilizar la pasta de spaghetti para elaborar una torre en la cual se evaluará la altura y que se mantenga de pie por sí sola, para ello deben de realizar este reto en 5 minutos, en el caso de que se rompan los espaguetis, o se caiga la torre, se les menciona que deben de ser perseverantes, no darse por vencido y que logren el objetivo que persiguen.

4. El docente retomé la tabla de emprendedores de todos los tiempos Y ADICIONE UNA COLUMNA MENCIONANDO la estrategia de trabajo colaborativo que aplico cada personaje emprendedor para lograr destacar en su emprendimiento.

CIERRE

Actividad 4.- Arma tu auto F1

1. En lluvia de ideas comente que es creatividad e innovación y las características de ellas de forma individual redacte en su cuaderno los conceptos que concluyó después de haber compartido sus puntos de vista.

2. Posteriormente el alumnado observará el video de creatividad e innovación y contestará el siguiente cuestionario en su libreta: ¿Qué es creatividad? ¿Qué es innovación? ¿En qué ejemplo del video se observa la creatividad e innovación? ¿Cómo aplicas la creatividad e innovación en un producto? ¿Cómo has aplicado la creatividad e innovación en tu vida personal? ¿Cuáles son las características de creatividad e innovación? **(EAD-616, EAD-617) Recuperación. CG1-A1. CE-04.**

3. Organizados en equipos de 5 personas realicen la siguiente actividad: comenten que es una escudería, a continuación, simularán una escudería de F1 y elaboren un auto de carreras de 20 cm, con materiales reciclables que tengan a su alrededor, los cuales participarán en una carrera en una pista de 1 metro. El auto debe cumplir con las siguientes características: un conductor, un alerón, 4 ruedas, y que lleve un mensaje de emprendimiento. Se simulará la pista en donde correrán los autos con cinta adhesiva. La escudería ganadora será quien llegue a su auto completo a la meta en primer lugar. Al final de esta actividad escribirán sus reflexiones en su libreta sobre la importancia de la creatividad e innovación. **(EAD-618). Recuperación. CG1-A1. CE-04.**

4. El alumnado con base en la explicación del docente identifique que tipo de pensamiento desarrolló en la elaboración de su auto de F1 y por medio de un organizador gráfico (mapa mental, mapa conceptual, cuadro sinóptico, entre otros) representen los tipos de pensamiento. **(EAD-619) Recuperación, Comprensión. CG8-A2, CE-01, CE-02, C3-03, C3-04.**

1. El docente presentará el video para entender mejor los conceptos de creatividad e innovación, en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=do-f8ah7iXD.0>

2. El docente ampliará la información del video resaltando las características y diferencias de creatividad e innovación.

3. El docente podrá llevar algunas imágenes o un video de que es una escudería y el evento de Fórmula 1

El docente explique los tipos de pensamiento que existen convergente y divergente (Joy Paul Guilford)

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I (UAC-I)

Saber

Conoce los conceptos de emprendimiento, comunicación, liderazgo, trabajo colaborativo, creatividad e innovación y Pensamiento lateral.

Identifica la relación que tiene el enfoque emprendedor con la comunicación y el liderazgo, el trabajo colaborativo, la creatividad y la innovación.

Saber hacer

Aplica comunicación asertiva liderazgo y trabajo colaborativo en la práctica emprendedora.

Desarrolla y diseña productos innovadores y creativos.

Identificando la aplicación del pensamiento divergente, con el diseño un juego de las tablas de multiplicar el cual pondrá en práctica

Trasmite conocimientos con otros alumnos para desarrollar su liderazgo y comunicación.

Analiza la importancia de los diferentes tipos de emprendimiento y liderazgo

Saber ser y convivir

Valora la importancia de la comunicación asertiva como característica de liderazgo.

Interactúa de manera colaborativa, aprendiendo a tomar diferentes perspectivas, logrando una convivencia sana con los demás, en diversos contextos en un marco de respeto y tolerancia. Siempre enfocado en el marco de la responsabilidad social.

INDICADORES DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I (UAC-I)

| Competencia Profesional | Saber Conocer | Saber Hacer | Saber Ser y Convivir |
|---|--|--|---|
| 01 Liderazgo. Analiza y comprende la importancia del liderazgo dentro de cualquier tipo de organización. (Familia, empresa, escuela, social) | Reconoce las características de un líder e identifica los tipos de liderazgo identificándose en alguno de ellos. | Analiza el tipo de liderazgo que tiene y elabora su concepto personal sobre liderazgo. | Valore los distintos tipos de liderazgo que puede desarrollar en su “yo” dependiendo del tipo de contexto y circunstancias a las que se enfrenta considerando los valores personales en el desarrollo de su crecimiento para una mejor convivencia. |
| 02 Comunicación. Desarrolla el proceso de comunicación de manera efectiva, para aplicarlo en su vida cotidiana. | Identifica los componentes del proceso comunicativo, y reconoce su uso en diversas situaciones y circunstancias de la vida diaria. | Determina y clasifica los factores y circunstancias que impiden que se establezca un adecuado proceso de comunicación. | Se comunique de forma asertiva, concreta en un marco de respeto a las ideas y de tolerancia a las opiniones logrando ser empático para una mejor convivencia. |
| 03 Trabajo Colaborativo. Es capaz de reconocer, desarrollar y ejecutar o poner en práctica habilidades sociales y socioemocionales básicas dentro de equipos de trabajo. (Proactividad, iniciativa, empatía, tolerancia, respeto, liderazgo, comunicación asertiva) | Identifica las diferencias entre trabajo colaborativo y trabajo en equipo. | Practica y aplica el trabajo colaborativo, en diversas áreas del conocimiento y tipos de estrategias. | Valora la trascendencia del trabajo colaborativo, como un medio para el logro de metas en común, en diversos tipos de equipos de trabajo, desarrollando los valores como: respeto, responsabilidad, con sus semejantes, para una sana convivencia. |
| 04 creatividad e Innovación. Es capaz de reconocer necesidades en su entorno para darles solución aplicando la creatividad e innovación | Distingue las necesidades que existen en su entorno donde se pueda aplicar una estrategia creativa e innovadora para mejorar. | Elige una necesidad y propone soluciones innovadoras y creativas. | Evalúe y aplique que tan funcional o benéfico es la creatividad e innovación en beneficio a su comunidad para solucionar algún problema en un marco de respeto y tolerancia. |

EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I (UAC-I)

COMPETENCIA(S) PROFESIONAL(ES): 01, 02, 03, 04

| SABERES | INDICADORES | NIVELES DE DESEMPEÑO (RANGO DE UBICACIÓN) | | | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|---------|---|--|---|---|----------------------------|
| | | BÁSICO (REQUIERE APOYO) 0 - 5 | INTERMEDIO (EN PROCESO) 6 - 8 | AVANZADO (DESARROLLADO) 9 - 10 | |
| CONOCER | 01 liderazgo. Reconoce las características de un líder e identifica los tipos de liderazgo identificándose en alguno de ellos. | Define lo que es liderazgo sin identificar los tipos de liderazgo. | Comprende el concepto de liderazgo e identifica los tipos de líder sin identificarse con uno de ellos. | Identifica sus características de liderazgo y reconoce la responsabilidad social que implica ser líder. | Lista de cotejo. |
| | 02 comunicación. Identifica los componentes del proceso comunicativo, y reconoce su uso en diversas situaciones y circunstancias de la vida diaria. | Identifica los componentes del proceso de comunicación | Define los factores que intervienen en el proceso de comunicación. | Es asertivo en su forma de comunicarse de acuerdo a diversas circunstancias e interlocutores | Ejercicio práctico. |
| | 03 trabajo colaborativo Identifique las diferencias entre trabajo colaborativo y trabajo en equipo | Define que es trabajo colaborativo. | Contrasta lo que es trabajo colaborativo y trabajo en equipo. | Trabaja de forma colaborativa respetando las normas de convivencia con un equipo de trabajo. | Dinámica grupal. |
| | 04 Creatividad e Innovación. Distingue las necesidades que existen en su entorno donde se pueda aplicar una estrategia creativa e innovadora para mejorar. | Identifica las necesidades de su entorno que se pueden mejorar. | Discrimina y jerarquiza las necesidades existentes en su entorno, donde se pueda aplicar una estrategia creativa e innovadora para mejorar. | Valora la trascendencia de reconocer y definir de manera concreta las necesidades de su entorno donde pueda aplicar una solución creativa e innovadora. | Escala valorativa. |

| SABERES | INDICADORES | NIVELES DE DESEMPEÑO (RANGO DE UBICACIÓN) | | | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------|---|--|---|---|--------------------------------------|
| | | BÁSICO (REQUIERE APOYO) 0 - 5 | INTERMEDIO (EN PROCESO) 6 - 8 | AVANZADO (DESARROLLADO) 9 - 10 | |
| HACER | Determine y clasifique los factores y circunstancias que impiden que establezca un adecuado proceso de comunicación | Identifica los factores y circunstancias que impiden una adecuada comunicación. | Reconoce cuales son los factores que le impiden comunicarse y las circunstancias en las que le cuesta trabajo expresar sus ideas. | Corrige o elimina los factores y circunstancia que impiden que se comunique de forma adecuada. | Lista de cotejo |
| | Practique el trabajo colaborativo en diversas áreas del conocimiento y tipos de estrategias | Reconoce los factores que le impiden trabajar en equipo con sus iguales. | Define las habilidades necesarias para el trabajo colaborativo. | Determina las características personales que le impiden trabajar de forma colaborativa y las corrige. | Ejercicio práctico |
| | Elige una necesidad y propone soluciones innovadoras y creativas | Identifica las necesidades de su entorno y propone una solución creativa e innovadora a una de ellas. | Reconoce las necesidades de su entorno y desarrolla una solución creativa e innovadoras a una necesidad. | Valora la necesidad de su entorno que requiere mayor atención para proponer una solución innovadora y creativa. | Dinámica grupal Escala valorativa |
| SER Y CONVIVIR | Valore los distintos tipos de liderazgo que puede desarrollar en su "yo" dependiendo del tipo de contexto y circunstancias a las que se enfrenta considerando los valores personales en el desarrollo de su crecimiento para una mejor convivencia | Acepta que existen diferentes tipos de líder y que se ejercen dependiendo del contexto y las circunstancias. | Participa como líder asumiendo el rol más adecuado dependiendo de las circunstancias y el contexto. | Valora los diferentes tipos de líder y colabora aplicando sus valores, asumiendo el liderazgo más acorde a las circunstancias y el contexto para una mejor convivencia. | Lista de cotejo |

COMPETENCIA(S) PROFESIONAL(ES): CPELE-01, CPELE-02, CPELE-03, CPELE-04.

| SABERES | INDICADORES | NIVELES DE DESEMPEÑO (RANGO DE UBICACIÓN) | | | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------|--|--|--|---|----------------------------|
| | | BÁSICO (REQUIERE APOYO) 0 - 5 | INTERMEDIO (EN PROCESO) 6 - 8 | AVANZADO (DESARROLLADO) 9 - 10 | |
| SER Y CONVIVIR | <p>Se comunique de forma asertiva, concreta en un marco de respeto a las ideas y de tolerancia a las opiniones logrando ser empático para una mejor convivencia.</p> | <p>Transmite sus ideas con dificultades y sin mostrar respeto a las ideas de los demás.</p> | <p>Conversa de forma clara y concisa permitiendo que las otras personas expresen sus ideas.</p> | <p>Se Expresa asertivamente, respetando las opiniones de los demás, siendo empático y tolerante, logrando una buena convivencia</p> | Ejercicio práctico |
| | <p>Valore la trascendencia del trabajo colaborativo, como un medio para el logro de metas en común, en diversos tipos de equipos de trabajo, desarrollando los valores como: respeto, responsabilidad, con sus semejantes, para una sana convivencia.</p> | <p>Participa en equipos de trabajo de forma colaborativa.</p> | <p>Aprecia el trabajo colaborativo en diferentes equipos de trabajo.</p> | <p>Valora el Trabajo colaborativo como un medio para alcanzar las metas en conjunto armonizados con los valores.</p> | Dinámica grupal |
| | <p>Evalué y aplique que tan funcional o benéfico es la creatividad e innovación en beneficio a su comunidad para solucionar algún problema en un marco de respeto y tolerancia.</p> | <p>Identifica el beneficio de crear soluciones creativas e innovadoras en beneficio de su comunidad.</p> | <p>Considera los beneficios de utilizar la creatividad e innovación en soluciones para beneficios de su comunidad.</p> | <p>Analiza el beneficio de crear soluciones creativas e innovadoras en beneficio de su comunidad.</p> | Escala valorativa |

RÚBRICA DEL PRODUCTO INTEGRADOR INTERDISCIPLINAR DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I (UAC-I)

COMPETENCIAS GENÉRICAS: CG1. A1, CG4. A1, CG8. A2

COMPETENCIAS PROFESIONALES: 01 Liderazgo, 02 Comunicación, 03 trabajo Colaborativo, 04 Creatividad e Innovación

DIMENSIONES DEL PROYECTO DE VIDA: Educación

HSE: Empatía, Autoconciencia, Escucha activa.

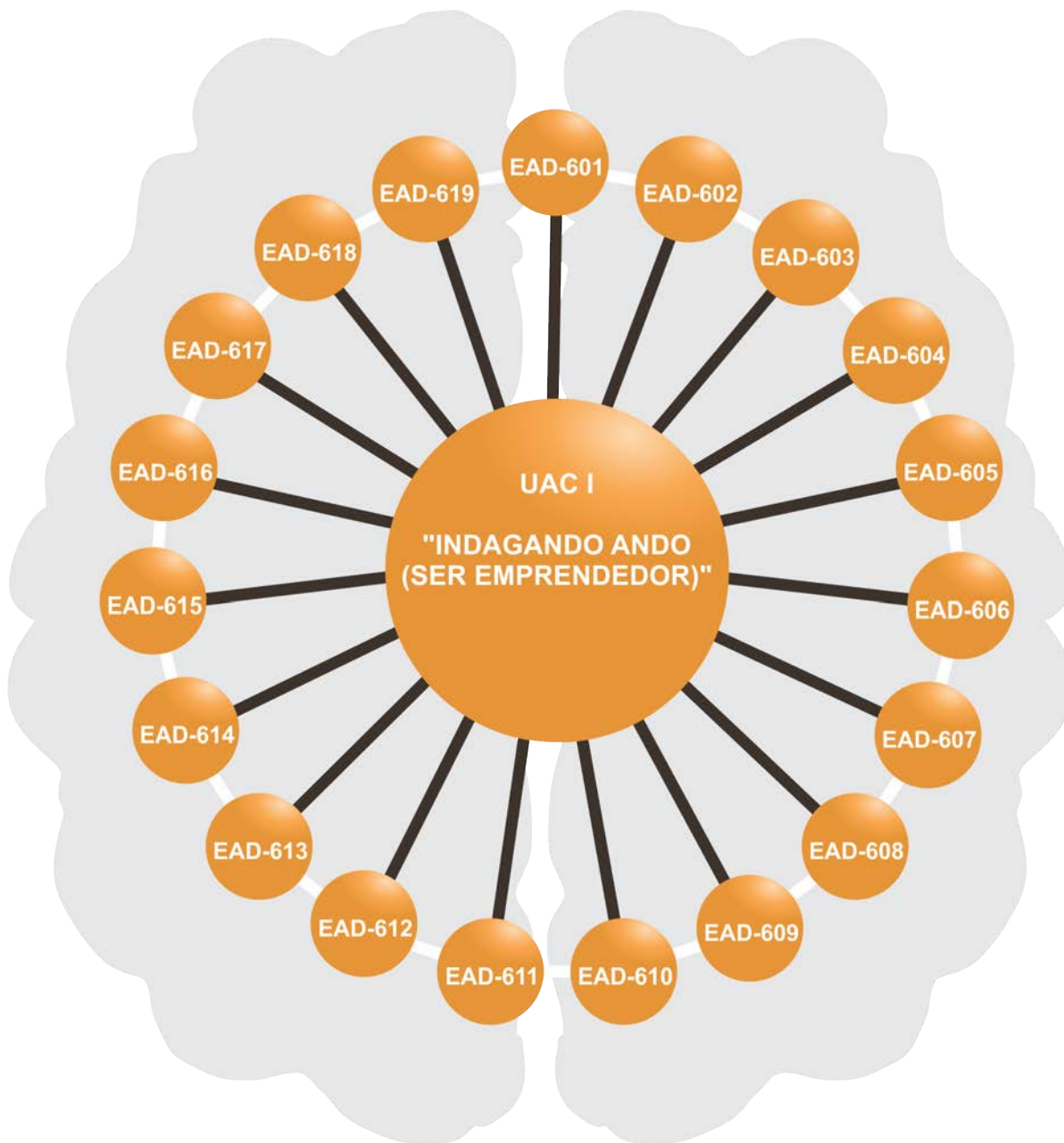
NOMBRE DEL PRODUCTO INTEGRADOR: MULTIPLICANDO... AYUDA

| Producto Integrador JUEGO | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | |
|---|---|--|--|---|
| | Insuficiente | Suficiente | Bueno | Excelente |
| Actitud | Con frecuencia critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros del grupo. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo. | Ocasionalmente critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros del grupo. Tiene una actitud positiva hacia el trabajo. | Rara vez critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo. | Nunca critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. Siempre tiene una actitud positiva hacia el trabajo. |
| Trabajando con Otros | Raramente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Frecuentemente no es un buen miembro del grupo. | A veces escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros, pero algunas veces no es un buen miembro del grupo. | Usualmente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. No causa \“problemas\” en el grupo. | Casi siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Trata de mantener la unión de los miembros trabajando en grupo. |
| Control de la Eficacia del Grupo | Rara vez controla la eficacia del grupo y no trabaja para que éste sea más efectivo. | Ocasionalmente controla la eficacia del grupo y trabaja para que sea más efectivo. | Repetidamente controla la eficacia del grupo y trabaja para que el grupo sea más efectivo. | Repetidamente controla la eficacia del grupo y hace sugerencias para que sea más efectivo el trabajo del grupo |
| Contribuciones | Rara vez proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Puede rehusarse a participar. | Algunas veces proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Un miembro satisfactorio del grupo que hace lo que se le pide. | Por lo general, proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Un miembro fuerte del grupo que se esfuerza. | Proporciona siempre ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es un líder definido que contribuye con mucho esfuerzo. |

| Producto Integrador JUEGO | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | |
|-------------------------------------|--|--|--|---|
| | Insuficiente | Suficiente | Bueno | Excelente |
| Trabajo Cooperativo | Los compañeros discuten o no respetan las ideas de cada uno y su aportación. La crítica no es constructiva y no se ofrece apoyo. El trabajo es hecho por una o dos personas. | Los compañeros muestran respeto por las ideas de cada uno y dividen el trabajo de forma justa. Hay poca evidencia de compromiso hacia la calidad del trabajo en grupo. | Los compañeros muestran respeto por las ideas de cada uno y dividen el trabajo de forma justa. Hay compromiso por parte de algunos de los miembros hacia un trabajo de calidad y se apoyan unos a otros. | Los compañeros demuestran respeto por las ideas de cada uno, dividen el trabajo de forma justa, muestran un compromiso por la calidad del trabajo y se apoyan unos a otros. |
| Conocimientos del Material | El estudiante no parece haber aprendido mucho de este proyecto. No puede contestar la mayoría de las preguntas sobre el contenido y los procedimientos usados para crear el sitio. | El estudiante tiene un entendimiento básico del material incluido en el sitio. No puede fácilmente contestar la mayoría de las preguntas sobre el contenido y los procedimientos usados para crear el sitio. | El estudiante tiene un buen entendimiento del material y juego creado. Puede fácilmente contestar preguntas sobre el contenido y los procedimientos usados para utilizar el juego. | El estudiante posee un entendimiento excepcional del proyecto, el material creado sabe explicarlo y sabe dónde encontrar información adicional. Puede fácilmente contestar las preguntas sobre el contenido y los procedimientos usados para crear y jugar el juego |
| Contenido | El proyecto carece de propósito y tema. Está incompleto | El proyecto es de alguna forma confuso o impreciso. | El sitio en la red tiene un propósito, un tema claro, pero tiene uno o dos elementos que no parecen estar relacionados. | El sitio en la red tiene un propósito, un tema claro, bien planteados y son consistentes en todo el sitio. |
| Precisión del Contenido | Hay varias inexactitudes en el contenido provisto por el estudiante o muchos de los requisitos no están cumplidos. | Casi toda la información provista por el estudiante en el juego es precisa y casi todos los requisitos han sido cumplidos. | Casi toda la información provista por el estudiante en el juego es precisa y todos los requisitos del proyecto han sido cumplidos. | Toda la información provista por el estudiante en el juego es precisa y todos los requisitos de la asignación han sido cumplidos. |

| Producto Integrador <i>JUEGO</i> | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | |
|-------------------------------------|---|---|--|---|
| | Insuficiente | Suficiente | Bueno | Excelente |
| Diseño Juego | El juego parece haber sido escogido al azar, es de baja calidad y no cumple el propósito. | El juego está relacionada al propósito del proyecto y son de buena calidad, poco entendimiento. | El juego está relacionado al propósito del proyecto, son de buena calidad y aumentan el interés o el entendimiento del participante. | El juego está relacionado al propósito del proyecto, su tamaño está cuidadosamente seleccionado, son de alta calidad y aumentan el interés o el entendimiento al participante. |
| El juego | El juego no está completo de información o es confusas. Es a menudo difícil de usar | El juego tiene una presentación útil, pero pueden parecer estar llenas de información o ser confuso. La mayoría de los elementos son fáciles de usar. | El juego es atractivo y una presentación útil. Todos los elementos importantes son fáciles de usar. | El juego tiene un atractivo excepcional y una presentación útil. Es fácil de utilizar, todos los elementos importantes están integrados para el juego. Las instrucciones de uso, las reglas, los materiales para jugar están bien identificados y son fáciles además de ser usados con efectividad. |

ESQUEMA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I "INDAGANDO ANDO (SER EMPRENDEDOR)" EMPRENDEDORES



| CAMPO | CONT. |
|-------|-------|
| MA | 0 |
| CO | 0 |
| HU | 0 |
| CS | 0 |
| CE | 0 |
| EAD | 19 |
| CT | 0 |
| TOTAL | 19 |

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR I (UAC-I)

COMPETENCIAS GENÉRICAS: CG1. A1, CG4. A1, CG8. A2

COMPETENCIAS PROFESIONALES: 01 Liderazgo, 02 Comunicación, 03 trabajo Colaborativo, 04 Creatividad e Innovación

DIMENSIONES DEL PROYECTO DE VIDA: Educación

HSE: Empatía, Autoconciencia, Escucha activa.

| MOMENTO | SEMANA | ACTIVIDADES | CONTENIDOS A ABORDAR | Producto esperado | PONDERACIÓN |
|------------|--------|---|--|--|-------------|
| INICIO | 1 | <p>Actividad 1. (Recuperación y Comprensión) Define los conceptos básicos de emprendedor y emprendimiento, distingue las características y tipos de emprendedores.</p> | <p>EAD-601 Concepto de emprendimiento EAD-602 Características de un emprendedor EAD-603 Emprendedores de la vida real EAD-604 Tipos de emprendimiento</p> | <p>Organizador grafico de concepto y características de un emprendedor Elaboración del juego "Adivina ¿Quién?" con el instructivo. Conclusiones de Perspectivas y autoconciencia del emprendimiento. Cuadro comparativo.</p> | 10% |
| DESARROLLO | 2 | <p>Actividad 2. (Recuperación, Comprensión y Análisis) Recuerde el concepto de comunicación, así como su proceso e identifique los tipos de comunicación Distingue las características de un líder y los tipos de liderazgo.</p> | <p>EAD-605 Concepto de comunicación EAD-606 Proceso de comunicación EAD-607 Tipos de comunicación EAD-608 Concepto de líder EAD-609 Características de un líder EAD-610 Concepto de liderazgo EAD-611 Tipos de liderazgo.</p> | <p>Esquema de la comunicación. Escenificación de los tipos de comunicación y liderazgo. Cuestionario de características de un líder. Reflexión personal.</p> | 10% |
| | 3 | <p>Actividad 3. (Recuperación, Comprensión) Diferencie las características de trabajo colaborativo y en equipo.</p> | <p>EAD-612 Concepto de trabajo colaborativo EAD-613 Diferencia de trabajo en equipo y trabajo colaborativo. EAD-614 Entorno en el trabajo colaborativo.</p> | <p>Cuadro de doble entrada de ventajas de trabajar en equipo y de manera colaborativo. Torre de espagueti. Papel rotafolio de re-</p> | 10% |

| MOMENTO | SEMANA | ACTIVIDADES | CONTENIDOS A ABORDAR | Producto esperado | PONDERACIÓN |
|------------|--------|---|---|--|-------------|
| | | Identifique casos de éxito para establecer un entorno de trabajo colaborativo. | EAD-615 Caso de éxito en el trabajo colaborativo | flexiones del trabajo colaborativo. (exposición) Analogía del trabajo en colaborativo en su capacitación Tabla de estrategias de trabajo colaborativo. | |
| DESARROLLO | 4 | Actividad 4. (Recuperación, Comprensión) Identifique cómo empleando creatividad e innovación se puede dar solución a problemas de la vida cotidiana y diferencie el tipo de pensamiento que se asocia con la creatividad. | EAD-616 Concepto de creatividad e innovación EAD-617 Características de la creatividad e innovación EAD-618 Desarrollo de la creatividad e innovación EAD-619 Tipos de pensamiento | Definición de conceptos. Cuestionario. Auto de Fórmula 1 Reflexión sobre la creatividad e innovación. | 10% |
| CIERRE | 5 | Producto integrador | EAD-602 Características de un emprendedor EAD-604 Tipos de emprendimiento EAD-606 Proceso de comunicación EAD-609 Características de un líder EAD-614 Entorno en el trabajo colaborativo. EAD-618 Desarrollo de la creatividad e innovación EAD-619 Tipos de pensamiento | Organizador grafico de los tipos de pensamiento Juego de las tablas de multiplicación con instructivo. "Multiplicando... Ando" | 60% |



UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC II) “ATREVIÉNDOME A SOÑAR (FUNDAMENTOS DE PROYECTOS EMPRENDEDORES)”

Ámbitos

Lenguaje y Comunicación: se expresa con claridad de forma oral y escrita en español. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas, obtiene e interpreta información y argumenta con eficacia. Se comunica en inglés con un intercambio simple y directo de información sobre actividades y asuntos cotidianos de interés personal.

Habilidades Digitales: utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones, así como para su socialización.

Pensamiento crítico y solución de problemas: utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Así mismo, se adapta a entornos cambiantes.

Habilidades Socioemocionales y Proyecto de Vida: es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos.

Colaboración y trabajo en equipo: trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.

Propósito de la unidad de aprendizaje curricular

Al finalizar la unidad de aprendizaje el alumno aplicará el proceso administrativo y la herramienta FODA para desarrollar un proyecto que brinde solución de triple impacto a una situación actual que presente un negocio de su comunidad.

Producto Integrador: “Detectives provechosos”

Propósito:

Al finalizar la unidad de aprendizaje curricular II, el alumnado mediante el trabajo colaborativo observará y analizarán el contexto en el que desenvuelven (escuela, comunidad, ciudad o colonia) e identificarán una problemática de un negocio **que les afecte en diversas circunstancias** para poder proponer una alternativa de solución de triple impacto (social, económico y ecológico) mediante un proyecto, respaldado por el FODA para validar su aplicación.

Competencias Genéricas

CG1 A1
CG4 A1
CGE A1
CG8 A1, A2, A3
CG11 A1

Habilidades Socioemocionales

Motivación al logro

Autoconciencia

Competencias Profesionales

03 Trabajo Colaborativo
04 Creatividad e Innovación
05 Responsabilidad Ambiental.
06 Responsabilidad social.

Dimensiones del Proyecto de Vida

Seguridad financiera

Educación

DISCIPLINA: DEFINICIÓN DE PROYECTOS EMPRENDEDORES

Desarrollo del aprendizaje

| Contenidos Específicos | Aprendizajes esperados | Producto esperado |
|---|---|---|
| <p>PROYECTOS EAD-620 CONCEPTO DE PROYECTOS EAD-621 TIPOS DE PROYECTOS</p> | <p>Conoce los conceptos básicos de proyectos, así como tipos y características de estos.</p> | <p>Construcción de concepto y clasificación de proyectos.</p> |
| <p>TRIPLE IMPACTO EAD-622 ¿QUÉ ES TRIPLE IMPACTO? EAD-623 CARACTERÍSTICAS DEL COMPONENTE SOCIAL, ECONÓMICO Y AMBIENTAL</p> | <p>Identifica la importancia de los aspectos económicos, sociales y ecológicos en un proyecto, donde contribuya a la solución de problemas sociales, económicos y ecológicos, reconoce como agentes de cambio en su comunidad.</p> | <p>Video de la solución a un negocio manejando el triple impacto.</p> |
| <p>ADMINISTRANDO MIS SUEÑOS EAD-624 CONCEPTO DE EADMINISTRACIÓN EAD-625 PROCESO ADMINISTRATIVO EAD-626 FINANZAS PERSONALES EAD-627 REGISTRO DE INGRESOS Y EGRESOS</p> | <p>Identifica cómo el proceso administrativo se aplica en desarrollo de las actividades en la vida cotidiana para el logro de objetivos personales.</p> | <p>Bitácora de ingresos, egresos, mapa mental del proceso administrativo, argumento conclusivo.</p> |
| <p>FODA EAD-628 DEFINICIÓN DE FODA EAD-629 VENTAJAS DEL FODA EAD-630 APLICACIÓN DEL FODA POR CASO EAD-631 DISEÑO DE ESTRATEGIAS</p> | <p>Identifica de manera personal cuáles son sus fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, a través de un análisis personal que lo lleve a establecer un plan o proyecto de vida para mejorar esos aspectos.</p> | <p>Mi avatar personal</p> |

INICIO

JUEGO DE ASOCIACIÓN

1. Retome sus conocimientos previos sobre los pasos del método científico y los elementos que lo integran, empleando el ejemplo "Mi móvil no enciende ¿Qué le está pasando?" que se encuentra en la siguiente dirección <https://www.youtube.com/watch?v=tjqZg2YsXh4> Anote las ideas más importantes al respecto.

2. Elabore de forma individual un esquema de 4 fases: observación, hipótesis, experimentación, comprobación. Con este ejemplo identifique la estructura del método científico como base para la realización de un proyecto.

3. Organice equipos de 6 personas y trabaje con el paquete de oraciones repetidas (del concepto proyecto), que entregue el docente a cada equipo las cuales, deben ser intercambiadas con los otros equipos hasta lograr crear el concepto general; el cuál van a redactar en su libreta, posteriormente hacer la misma dinámica con un segundo paquete de oraciones (tipos de proyectos, características, redactar al término en su libreta los conceptos elaborados.

4. En plenaria grupal comparta el concepto correcto de proyecto y la clasificación del mismo.

5. Realice una conclusión final complementando sus conceptos. **(EAD-620, EAD-621) CG4-A1 CG8-A1. CE-03 RECUPERACIÓN, COMPRENSIÓN, ANÁLISIS**

1. El docente se debe basar en los conocimientos de método científico abordados en la disciplina de Ciencias Sociales CS 102, CS103, CS104, CS105, CS 106.

Se sugiere al docente descargar previamente el video. <https://www.youtube.com/watch?v=tjqZg2YsXh4>

3. Descargue el anexo de proyectos en el cual ya viene distribuido en oraciones el concepto de proyecto, imprima los juegos que considere necesarios tomando en cuenta la cantidad de equipos que tendrá en su grupo.

Recorte cada una de las oraciones impresas en piezas (deben ser el mismo número de piezas que de equipos). Se entregarán las oraciones similares a cada equipo para que intenten estructurar el concepto (si los alumnos están demorando en estructurar el concepto, sugiere intentar el intercambio de oraciones con otros equipos para que se agilice el proceso).

En el caso de los tipos de proyectos se recomienda dar un juego por equipo y que ellos acomoden los proyectos según consideren su clasificación.

4. Revise la redacción del concepto proyecto, tipos de proyectos y sus características, contrastando los conceptos correctos con los que ellos redactaron. Rescate en algunas participaciones de los alumnos la importancia de los conceptos analizados, permitiendo la retroalimentación

DESARROLLO

Triple impacto.

1. Observe el video del triple impacto <https://www.youtube.com/watch?v=d0zZBYE2t2k>, posteriormente, de manera individual, redacte sus conclusiones acerca de lo observado y comparte en plenaria las ideas principales.
2. Investigue en fuentes confiables ¿qué es el triple impacto? y redacte en su libreta una definición de cada elemento que lo compone.
3. Ejemplifique en un cuadro de doble entrada una empresa en donde aplique el Triple impacto y una donde carezca de este.

1. El docente proyecte el video recomendado para la transmisión del conocimiento del triple impacto, es recomendable descargarlo con anticipación.
2. Como evidencia deberá entregar las listas de cotejo aplicadas antes y después de la solución propuesta por el equipo y un video donde se proyecte el negocio con la problemática y la solución propuesta, asigne un día para la proyección de los videos realizados por los alumnos.

3. Solicite que hagan retroalimentaciones sobre lo aprendido en cada uno de ellos y reflexionen la importancia de utilizar el triple impacto en el ámbito productivo

4. El docente orientará a los alumnos a investigar que negocios están en su entorno y cuales pueden visitar los alumnos para poder apoyarlos en proponer una posible solución, a una problemática que tengan.

| | ECONÓMICO | SOCIAL | AMBIENTAL |
|----------------------------|---------------------|---------------------------------|----------------------------|
| EMPRESA CON TRIPLE IMPACTO | Gestión | Equilibrio con la vida familiar | Reciclaje |
| | Productividad | Fomenta la igualdad | Uso responsable de energía |
| | Atención a clientes | Atención a clientes | Tratamiento de residuos |
| EMPRESA SIN TRIPLE IMPACTO | Gestión | Equilibrio con la vida familiar | Reciclaje |
| | Productividad | Fomenta la igualdad | Uso responsable de energía |
| | Atención a clientes | Atención a clientes | Tratamiento de residuos |

4. En equipos de cinco integrantes visite negocios de su entorno, analice y seleccione alguno de ellos, dónde se pueda implementar el triple impacto e identifique ¿Qué problemática presenta?, y genere la solución, posteriormente clasifique la problemática de acuerdo a los elementos que conforman el triple impacto.

5. Con base en su aprendizaje previo elabore una posible solución a la problemática identificada, busque un acercamiento con el dueño del negocio para presentarle la posible solución, llene las listas de cotejo proporcionadas por el docente para dar el seguimiento del antes y el después de la aplicación.

6. El alumnado diseñara un video de todo el proceso del triple impacto aplicado al negocio que escogió.

7. Analice la información y organice un día de cine, en dónde presente su video al grupo. Redacte sus conclusiones en su libreta. **(EAD-622, EAD-623) CG11-A1. CG8-A1. CE-03, CE-04 CE-05, CE-06**

RECUPERACIÓN, COMPRENSIÓN, ANÁLISIS

Administrando mis sueños.

1. Retome su proyecto de vida elaborado en la disciplina de Humanidades HU-004 (Evaluar, criticar y enriquecer el propio proyecto de vida al incorporar prácticas realizadas en clase y resultados de ellas relativas al ejercicio de su libertad frente al respeto a los demás en sus relaciones interpersonales.) Conste las siguientes preguntas:

¿Te gustaría comprarte algo nuevo? ¿Qué es aquello que más deseas poder adquirir a corto plazo? ¿Cómo ahorras para comprar lo que quieres? ¿Aparte de estudiar tienes alguna fuente de ingresos? ¿Cuánto dinero traes? ¿Cuánto dinero tienes para gastar y con cuánto regresas a casa? e identifique un producto que quiera adquirir (celular, tableta, tenis, por ejemplo), indague los precios de dicho producto; Proponga un plan de ahorro de cinco semanas que tenga como objetivo adquirir el producto deseado

2. De manera individual construya la siguiente tabla en el cuaderno y con base a sus gastos, realice la suma de cada uno.

5. Guíara a los alumnos para que presenten la posible solución a los dueños de la empresa de su entorno.

6. Pedirá a los alumnos que elaboren un pequeño video del proceso de la aplicación del triple impacto en el negocio que escogieron para solucionar la problemática.

7. Organice el día del cine.

1. El docente le solicitará al alumno que anote en su libreta una tabla donde coloque los siguientes conceptos: fecha, ingreso (entrada de dinero), fecha egreso (salida de dinero), total (es la cantidad sobrante de restar ingreso menos egresos) este cuadro será llenado a lo largo de una semana para poder con información.

2. Posteriormente se le pide que realice una tabla de seis columnas con los siguientes títulos: fecha, concepto, ingreso, egreso, total y ahorro.

| | ¿EN QUÉ GASTO? | ¿CUÁNTO GASTO? | FRECUENCIA | | TOTAL |
|----|----------------|----------------|------------|---------|-----------------|
| | | | DIARIO | SEMANAL | MENSUAL |
| 1 | CAFÉ | \$21 | X | | 21X30 DÍAS= 630 |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |

3. Conteste las siguientes preguntas ¿Gasto mucho? ¿cuál o cuáles gastos puede eliminar o reducir?; al finalizar la tabla seleccione como mínimo 2 gastos para convertirlos en ahorro.

4. Construya un bote de ahorro con el objetivo de almacenar los recursos recaudados y genere un plan para determinar el monto diario de ahorro. En su cuaderno realice la tabla para emprender la planeación del ahorro, toma como referencia la siguiente fórmula para el cálculo de la tabla (\$10 x día durante x 30 días).

| DÍA | AHORRO | DÍA | AHORRO | DÍA | AHORRO |
|-----|--------|-----|--------|-----|--------|
| 1 | \$10 | 11 | \$110 | 21 | \$210 |
| 2 | \$20 | 12 | \$120 | 22 | \$220 |
| 3 | \$30 | 3 | \$130 | 23 | \$230 |
| 4 | \$40 | 14 | \$140 | 24 | \$240 |
| 5 | \$50 | 15 | \$150 | 25 | \$250 |
| 6 | \$60 | 16 | \$160 | 26 | \$260 |
| 7 | \$70 | 17 | \$170 | 27 | \$270 |
| 8 | \$80 | 18 | \$180 | 28 | \$280 |
| 9 | \$90 | 19 | \$190 | 29 | \$290 |
| 10 | \$100 | 20 | \$200 | 30 | \$300 |

3. Se indica al alumno que construya un bote de ahorro con el objetivo de almacenar los recursos recaudados y genere un plan para determinar el monto diario de ahorro. En su cuaderno realice la tabla para emprender la planeación del ahorro, toma como referencia la siguiente fórmula para el cálculo de la tabla (\$10 x día durante x 30 días).

4. El docente realizará un seguimiento de la tabla de ahorro de manera semanal y de este modo retroalimentar al alumno si su proceso de ahorro está siendo fructífero o sería necesario que el alumno realice alguna modificación para aumentar el monto ahorrado. Este proceso será durante las 5 semanas de la UAC II.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

5. Monitoree la cantidad de ahorro acumulado que tiene hasta la segunda semana, organice la información obtenida y genere una estrategia para aumentar el ahorro. Aplique la estrategia diseñada durante las siguientes dos semanas.
6. Realice una investigación sobre los conceptos de administración y el proceso administrativo, de manera individual elabore un mapa mental en su cuaderno. Comente en plenaria la importancia de aplicar el proceso administrativo en su ahorro y argumente en su cuaderno.
7. Diseñe la organización de una celebración en su grupo empleando los elementos del proceso administrativo (Planeación, organización, ejecución y control).
8. Realice la celebración eligiendo una fecha representativa.
9. Revise el monto total ahorrado y argumente si el sistema de proceso administrativo fue el adecuado para lograr el objetivo, en caso de ser negativa la respuesta debe proponer otro proceso administrativo para poder lograr su objetivo de mejor manera.
10. Realice las observaciones pertinentes que le permitan diseñar una estrategia para obtener más ingresos y alcanzar su objetivo, en un menor plazo. Redacte sus conclusiones. (EAD-624, EAD-625, EAD-626, AED-627).CG1-A1. CE-04.

RECUPERACIÓN, COMPRENSIÓN, ANÁLISIS, APLICACIÓN, METACOGNICIÓN

ORIENTACIONES

5. Se pide al alumno realizar una investigación sobre los conceptos de administración y proceso administrativo para contextualizar con el ejercicio del ahorro que viene realizando para lograr adquirir su objetivo. Para conocer el proceso administrativo puede consultar las siguientes ligas:
<https://concepto.de/proceso-administrativo/>
<https://www.significados.com/proceso-administrativo/>
6. Se pide al alumno usar el proceso administrativo para ejemplificar cómo organizar una celebración.
7. Planeación: elegir, fecha, tema de la fiesta, lugar, elegir invitados, seleccionar la comida, quienes serán los organizadores.
8. Organización: distribuir la función que tendrán cada uno de las personas que participen durante el desarrollo de la celebración. (encargado de comida, responsable de estacionamiento, encargado de bebidas.)
9. Ejecución: que se desarrolle la celebración y durante este tiempo todos los encargados estén en constante comunicación sobre cómo se desarrolla la actividad.
10. Control: al terminar la celebración reunirse los responsables y realizar una evaluación y comentarios sobre los que salió bien y lo que se puede mejorar.

Nota: Al llegar la semana 5 el docente realiza la revisión de la tabla de ahorro y montos logrados durante este proceso, el docente debe cuestionar a los alumnos sobre la efectividad de su proceso administrativo (forma de ahorro) ¿Fue adecuada la cantidad asignada para tu ahorro?, ¿Podrías eliminar más gastos innecesarios para aumentar tu ahorro?, ¿Respetaste el bote de ahorro o lo ocupaste para gastos emergentes?, ¿El monto de ahorro establecido fue adecuado o muy alto para mantenerlo?

CIERRE

Mi avatar

1. Con base en su autoconocimiento abordado en la disciplina de Ética, de forma individual conteste las siguientes preguntas:

1. ¿Qué se me facilita y hago mejor?
2. ¿Qué se me dificulta comprender o hacer?
3. ¿Qué necesito para superar esas dificultades?
4. ¿Qué situaciones externas pudieran obstaculizar la solución?

2. Atienda la explicación del docente realice su avatar, enlistando en la parte superior izquierda sus respuestas de la pregunta uno, en la parte inferior izquierda sus respuestas de la pregunta dos, en la parte superior derecha las respuestas de la pregunta tres y en la parte inferior derecha las respuestas de la pregunta cuatro.

3. Realice en binas un FODA (Fortalezas, Oportunidades, Amenazas y Debilidades) de su persona. Proponer estrategias para convertir las debilidades en fortalezas y las amenazas en oportunidades; comparte en plenaria, retroalimente y redacte una conclusión donde resalte la importancia de elaborar un análisis FODA, (EAD-628, EAD-629, EAD-630, EAD-631)

RECUPERACIÓN, COMPRENSIÓN, ANÁLISIS, APLICACIÓN. CG-A1, CG4-A1. CE-03, CE-04.

Detectives provechosos.

4. Identifique una problemática de un negocio que les afecte en diversas circunstancias para poder proponer una alternativa de solución de triple impacto (social, económico y ecológico) mediante un proyecto, debe ser respaldado mediante un FODA para poder justificar su aplicación.

1. Un Avatar es una transformación del yo. Es una representación gráfica donde se plasman aspectos físicos, emocionales, valores, principios personales, defectos. El docente imprime, dibuja o proyecta la figura del Avatar que va en el anexo correspondiente a la actividad.

El docente presentará o proyectará los conceptos de FODA, que se incluyen en el anexo correspondiente, si lo desea también puede profundizar más visitando las páginas siguientes:

- <https://www.youtube.com/watch?v=TBQ9UZl1KnI>
- <https://www.analisisfoda.com/>
- <https://www.eucim.es/noticias/analisis-dafo-foda-personal/>
- <https://elnuevoempresario.com/dafo-personal-que-es-y-por-que-lo-necesitas>
- <https://rosanarosas.com/matriz-foda-personal/>

El docente podrá considerar el ejemplo anterior que se utilizó en el triple impacto.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC-II)

Saber

Conoce los conceptos básicos de proyectos, así como tipos y características de estos.

Reconoce un proyecto de impacto simple (económico, académico, social, siendo uno o dos ámbitos) con los que llevan el triple impacto (afecta el aspecto social, económico y ambiental).

Conoce e **Identifica** las etapas del proceso administrativo (planeación, organización, ejecución y control) con su vida cotidiana, y al establecer metas en el manejo de sus recursos económicos.

Identifica sus fortalezas, oportunidades, debilidades, amenazas, mediante el empleo de formatos de diagnóstico.

Saber hacer

Clasifica los tipos de proyecto a partir de sus características e importancia.

Determina el tipo de proyectos que puede desarrollar de acuerdo al ámbito o ámbitos que abarque.

Asocia con actividades de la vida cotidiana como aplica el proceso administrativo, y cada una de sus etapas.

Utiliza formatos estandarizados para el diagnóstico y determinación de áreas de oportunidad en distintos ámbitos, contextos y circunstancias.

Saber ser y convivir

Atiende las opiniones de sus compañeros en un marco de respeto y tolerancia.

Distingue los ámbitos de un proyecto de triple impacto que pueden influenciar su perspectiva personal en un entorno ético.

Reflexiona la importancia de administrar tiempo, recursos materiales y financieros.

Valora sus características y reconoce la posibilidad de mejora en cada una de ellas.

INDICADORES DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC-II)

| Competencia Profesional | Saber Conocer | Saber Hacer | Saber Ser y Convivir |
|--|---|---|--|
| <p>03 Trabajo Colaborativo. Es capaz de reconocer, desarrollar y ejecutar o poner en práctica habilidades sociales y socioemocionales básicas dentro de equipos de trabajo. (Proactividad, iniciativa, empatía, tolerancia, respeto, liderazgo, comunicación asertiva)</p> | <p>Identifica las diferencias entre trabajo colaborativo y trabajo en equipo.</p> | <p>Aplica el trabajo colaborativo, en diversas áreas del conocimiento y tipos de estrategias.</p> | <p>Valora la trascendencia del trabajo colaborativo, como un medio para el logro de metas en común, en diversos tipos de equipos de trabajo.</p> |
| <p>04 Creatividad e Innovación. Es capaz de reconocer necesidades en su entorno para darles solución aplicando la creatividad e innovación</p> | <p>Reconoce las necesidades que existen en su entorno de aplicar la creatividad.</p> | <p>Elige una necesidad y propone soluciones innovadoras y creativas.</p> | <p>Evalúa y aplica que tan funcional o benéfico es la creatividad e innovación en beneficio a su comunidad para solucionar algún problema en un marco de respeto y tolerancia.</p> |
| <p>05 Responsabilidad ambiental. Es capaz de utilizar los conocimientos de emprendimiento, propone acciones sustentables y responsables que favorezcan el cuidado de sí, de su comunidad y del medio ambiente teniendo conciencia de disminuir su huella ambiental en beneficio de generaciones futuras.</p> | <p>Identifique los principales factores o problemas que dañan el medio ambiente en su entorno</p> | <p>Propone acciones para mejorar el medio ambiente en su entorno y así disminuir la contaminación.</p> | <p>Evalué y desarrollé las acciones sustentables innovadoras que favorecen el cuidado del medio ambiente en su entorno en beneficio de las futuras generaciones</p> |
| <p>06 Responsabilidad social. Es capaz de integrar conocimientos y acciones que impacten a mejorar las condiciones sociales en temas como: la equidad, la pobreza, desigualdad de género, violencia, educación, y de esta forma impactar en el desarrollo de su comunidad.</p> | <p>Identifique los principales problemas sociales de su comunidad que requieren apoyo</p> | <p>Propone soluciones a los principales problemas sociales de su entorno con el fin de mejorar la situación en su comunidad</p> | <p>Evalué y valora las alternativas de solución que ayudaran a mejorar las condiciones de la sociedad que está en su entorno.</p> |

EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC-II)

COMPETENCIA(S) PROFESIONAL(ES): 03, 04, 05, 06

| SABERES | INDICADORES | NIVELES DE DESEMPEÑO (RANGO DE UBICACIÓN) | | | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|---------|---|---|--|---|----------------------------|
| | | BÁSICO (REQUIERE APOYO) 0 - 5 | INTERMEDIO (EN PROCESO) 6 - 8 | AVANZADO (DESARROLLADO) 9 - 10 | |
| CONOCER | Identifica las diferencias entre trabajo colaborativo y trabajo en equipo. | Identifica las características que debe tener el trabajo colaborativo. | Reconoce la importancia del trabajo colaborativo como medio para alcanzar las metas. | Contribuye al desarrollo del trabajo colaborativo para el bien común. | Lista de cotejo |
| | Reconoce las necesidades que existen en su entorno de aplicar la creatividad. | Identifica las necesidades de un negocio de su contexto para mejorar una situación. | Jerarquiza la problemática de un negocio de su comunidad para proponer una solución. | Selecciona una situación de mejora para un negocio proponiendo una solución creativa. | Escala valorativa |
| | Describe los principales factores ambientales que dañan su medio ambiente. | Identifica los factores que causan mayor daño al medio ambiente en su entorno. | Determina las causas de los factores que mayor daño ocasionan al medio ambiente en su entorno. | Propone soluciones a los factores ecológicos que causan mayor daño en su entorno. | Lista de cotejo |
| HACER | Conoce las condiciones sociales de su entorno que se pueden mejorar. | Distingue las condiciones sociales de su entorno que necesitan atención | Delimita las condiciones sociales en las cuales puede apoyar. | Contribuye a mejorar un aspecto social de su entorno | Lista de cotejo |
| | Aplica el trabajo colaborativo, en diversas áreas del conocimiento y tipos de estrategias | Identifica las habilidades que se requieren en el trabajo colaborativo. | Reconoce la importancia de desarrollar habilidades para el trabajo colaborativo. | Pone en práctica sus habilidades para el trabajo colaborativo. | Lista de cotejo |

COMPETENCIA(S) PROFESIONAL(ES): 03, 04, 05, 06

| SABERES | INDICADORES | NIVELES DE DESEMPEÑO (RANGO DE UBICACIÓN) | | | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------|--|--|--|---|----------------------------|
| | | BÁSICO (REQUIERE APOYO) 0 - 5 | INTERMEDIO (EN PROCESO) 6 - 8 | AVANZADO (DESARROLLADO) 9 - 10 | |
| | Elige una necesidad y propone soluciones innovadoras y creativas | Identifica las necesidades de un negocio de su contexto para mejorar una situación | Da prioridad a las necesidades de un negocio de su comunidad que se pueden mejorar. | Desarrolla una propuesta para mejorar la situación de un negocio de su localidad y así mejorar la comunidad. | |
| HACER | Selecciona un proyecto emprendedor para contribuir a la mejora del medio ambiente en su comunidad | Determinar un factor a mejorar en su contexto que ayude al cuidado del medio ambiente. | Indaga un factor a mejorar en su entorno para favorecer el cuidado al medio ambiente. | Diseña un proyecto emprendedor incluyendo la mejora del medio ambiente en su comunidad, relacionándolo con el triple impacto. | Dinámica grupal |
| | Elige dentro de su proyecto emprendedor una condición social a mejorar para el desarrollo de su entorno | Indica en su proyecto emprendedor una condición social a mejorar. | Examina una condición de mejorar en su contexto para considerarla en su proyecto emprendedor | Estructura dentro de su proyecto emprendedor una condición social de mejora en su contexto. | |
| SER Y CONVIVIR | Valora la trascendencia del trabajo colaborativo, como un medio para el logro de metas en común, en diversos tipos de equipos de trabajo. | Se suma al trabajo colaborativo | Reconoce la importancia del trabajo colaborativo y contribuye al buen desempeño de este. | Valora la importancia del trabajo colaborativo para alcanzar metas comunes. | Lista de cotejo |
| | Evalúe y aplique que tan funcional o benéfico es la creatividad e | Identifica lo importante de aplicar la creatividad e innovación a | Reconoce lo útil de diseñar soluciones creativas e innovadoras a | Aplica una solución creativa e innovadora a una situación real de | |

| SABERES | INDICADORES | NIVELES DE DESEMPEÑO (RANGO DE UBICACIÓN) | | | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------|--|---|--|--|----------------------------|
| | | BÁSICO (REQUIERE APOYO) 0 - 5 | INTERMEDIO (EN PROCESO) 6 - 8 | AVANZADO (DESARROLLADO) 9 - 10 | |
| SER Y CONVIVIR | innovación en beneficio a su comunidad para solucionar algún problema en un marco de respeto y tolerancia. | situaciones reales de su entorno. | problemas reales de su contexto. | un negocio de su comunidad para mejorar el contexto. | |
| | Contempla el cuidado del medio ambiente por medio de su proyecto emprendedor. | Identifica de qué forma puede contribuir al cuidado del medio ambiente en su contexto por medio de su proyecto emprendedor. | Integra a su proyecto emprendedor el cuidado del medio ambiente. | Diseña un proyecto emprendedor que contemple el cuidado al medio ambiente de su entorno. | Lista de cotejo |
| | Contribuye a mejorar un aspecto social de su entorno. | Determina un aspecto social a mejorar en su contexto para incluirlo en su proyecto emprendedor. | Analiza el aspecto social a mejorar en su entorno para que su proyecto emprendedor tenga impacto social. | Considera en su proyecto emprendedor un aspecto social a mejorar para el bien común. | Rubrica |

RÚBRICA DEL PRODUCTO INTEGRADOR INTERDISCIPLINAR DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC-II)

COMPETENCIAS GENÉRICAS: G1 -A1, G4-A1, G5-A1, G8-A1.A2.A3- G11-A1.

COMPETENCIAS PROFESIONALES: , 03 trabajo Colaborativo, 04 Creatividad e Innovación, 05 responsabilidad Ambiental, 06 Responsabilidad Social.

DIMENSIONES DEL PROYECTO DE VIDA: Educación, Seguridad Financiera.

HSE: Motivación de logro, Autoconciencia

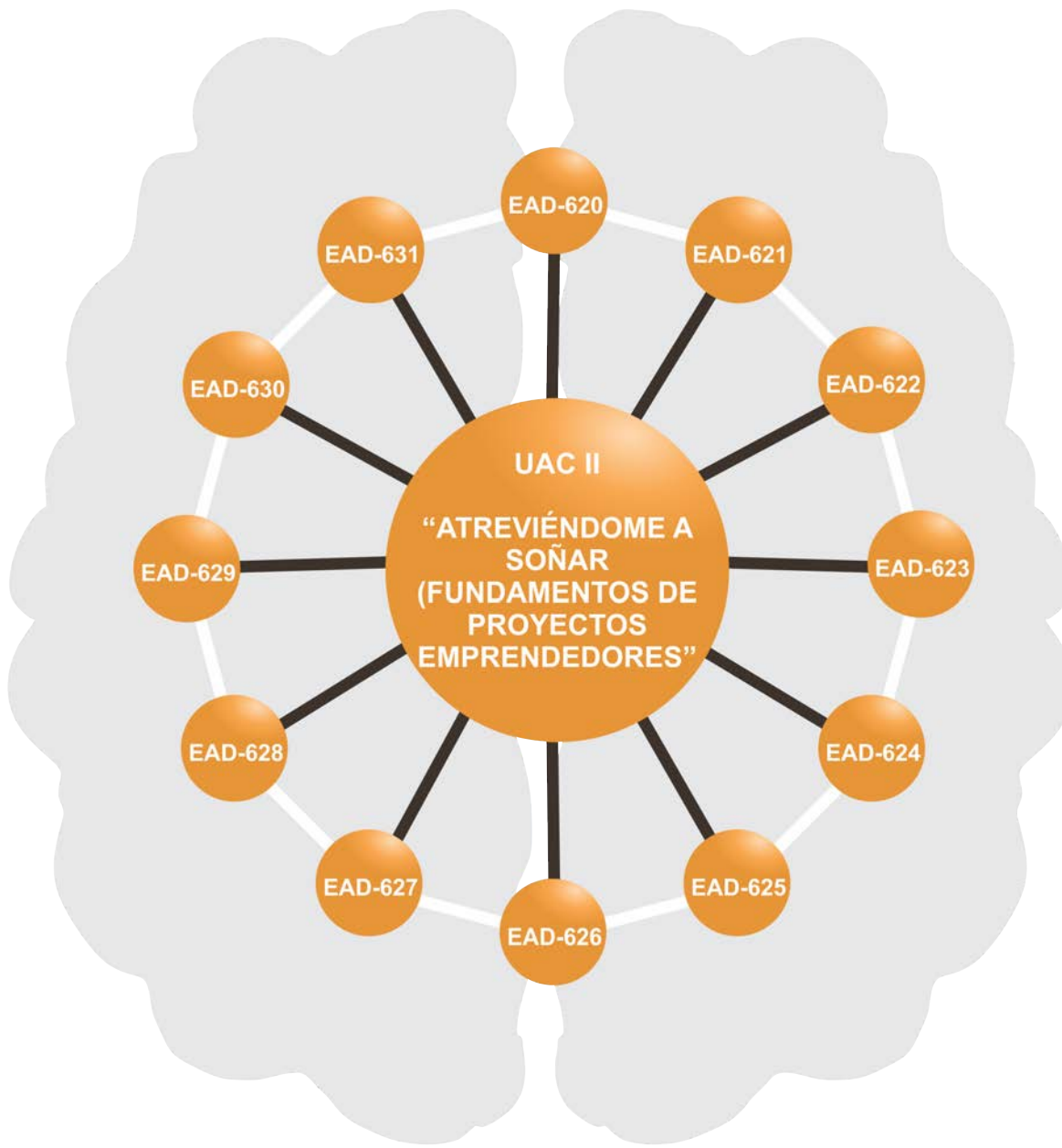
NOMBRE DEL PRODUCTO INTEGRADOR: DETECTIVES... SOSPECHOSOS

| Producto Integrador Proyecto | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | |
|---------------------------------|---|---|--|--|
| | Insuficiente | Suficiente | Bueno | Excelente |
| Título | No hay título o éste es difícil de localizar. | La tabla tiene un título que es fácil de localizar. | La tabla tiene un título efectivo que describe precisamente el material y es fácil de localizar. | La tabla tiene un título creativo que describe precisamente el material y es fácil de localizar. |
| Preparación | El estudiante no había preparado apuntes adecuados antes de empezar a diseñar la tabla. | El estudiante tiene apuntes sobre la mayoría (~75%) de los eventos y fechas que él o ella desea incluir en la tabla antes de empezar a diseñarla. | El estudiante tiene apuntes sobre casi todos los eventos y fechas que él o ella desea incluir en la tabla antes de empezar a diseñarla. | El estudiante tiene apuntes sobre todos los eventos y fechas que él o ella desea incluir en la tabla antes de empezar a diseñarla. |
| Conocimiento del Contenido | El estudiante no puede usar la tabla eficazmente para describir o comparar eventos. | El estudiante puede describir precisamente el 50 % cualquier evento en la tabla si se le permite referirse a ésta y puede determinar cuál de dos eventos ocurrió primero. | El estudiante puede describir precisamente 70% de los eventos en la tabla sin referirse a ésta y puede rápidamente determinar cuál de dos eventos ocurrió primero. | El estudiante puede describir precisamente 85% (o más) de los eventos en la tabla sin referirse a ésta y puede rápidamente determinar cuál de dos eventos ocurrió primero. |
| Legibilidad | La tabla es difícil de leer. | La tabla es relativamente legible. | La apariencia total de la tabla es algo agradable y fácil de leer. | La apariencia total de la tabla es agradable y fácil de leer. |

| Producto Integrador <i>Proyecto</i> | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | |
|--|--|--|---|--|
| | Insuficiente | Suficiente | Bueno | Excelente |
| Contenido-Precisión | El contenido cuenta con menos del 50% de la información y no es correcta | Menos del 80% de la información en el manual es correcta. | 89-80% de la información en el manual es correcta. | Toda la información en el manual es correcta. |
| Ortografía y Uso de Mayúsculas | Hubo muchos errores de ortografía y de uso de mayúsculas. | La ortografía y el uso de mayúsculas es en su mayor parte correcto, pero no fue revisado por otro estudiante. | La ortografía y el uso de mayúsculas fue revisado por otro estudiante y es en su mayor parte correcto. | La ortografía y el uso de mayúsculas fue revisado por otro estudiante y es correcto en todas sus instancias. |
| Calidad del Trabajo | Proporciona trabajo que, por lo general, necesita ser comprobado o rehecho por otros para asegurar su calidad. | Proporciona trabajo que, ocasionalmente, necesita ser comprobado o rehecho por otros miembros del grupo para asegurar su calidad. | Proporciona trabajo de calidad. | Proporciona trabajo de la más alta calidad. |
| Trabajando con Otros | Raramente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Frecuentemente no es un buen miembro del grupo. | A veces escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros, pero algunas veces no es un buen miembro del grupo. | Usualmente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. No causa \“problemas\” en el grupo. | Casi siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Trata de mantener la unión de los miembros trabajando en grupo. |
| Enfocándose en el Trabajo | Raramente se enfoca en el trabajo que se necesita hacer. Deja que otros hagan el trabajo. | Algunas veces se enfoca en el trabajo que se necesita hacer. Otros miembros del grupo deben algunas veces regañar, empujar y recordarle a esta persona que se mantenga enfocado. | La mayor parte del tiempo se enfoca en el trabajo que se necesita hacer. Otros miembros del grupo pueden contar con esta persona. | Se mantiene enfocado en el trabajo que se necesita hacer. Muy auto-dirigido. |

| Producto Integrador <i>Proyecto</i> | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | |
|--|---|--|--|--|
| | Insuficiente | Suficiente | Bueno | Excelente |
| Actitud | Con frecuencia critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros de el grupo. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo. | Ocasionalmente critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros de el grupo. Tiene una actitud positiva hacia el trabajo. | Rara vez critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo. | Nunca critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. Siempre tiene una actitud positiva hacia el trabajo. |

ESQUEMA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II “ATREVIÉNDOME A SOÑAR (FUNDAMENTOS DE PROYECTOS EMPRENDEDORES)” EMPRENDEDORES



| CAMPO | CONT. |
|-------|-------|
| MA | 0 |
| CO | 0 |
| HU | 0 |
| CS | 0 |
| CE | 0 |
| EAD | 12 |
| CT | 0 |
| TOTAL | 12 |

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR II (UAC-II)

Competencias genéricas: **G1 -A1, G4-A1, G5-A1. G8-A1. A2.A3- G11-A11 -A1, G4-A1, G, A1.A2.A3- G11-A1.**

Competencias disciplinares: **03 trabajo Colaborativo, 04 Creatividad e Innovación, 05 responsabilidad Ambiental, 06 Responsabilidad Social.**

Habilidades socioemocionales: **Motivación de logro, Autoconciencia**

Dimensiones del Proyecto de Vida: **Educación, Seguridad Financiera.**

| MOMENTO | SEMANA | ACTIVIDADES | CONTENIDOS A ABORDAR | Producto esperado | PONDERACIÓN |
|------------|--------|---|--|--|-------------|
| INICIO | 1 | <p>Actividad 1. JUEGO DE ASOCIACIÓN (RECUPERACIÓN, COMPRENSIÓN, ANÁLISIS) CG4-A1 CG8-A1. CE-03 Conoce los conceptos básicos de proyectos, así como tipos y características de estos.</p> | <p>EAD-620 CONCEPTO DE PROYECTOS EAD-621 TIPOS DE PROYECTOS</p> | Construcción del concepto de proyecto y construcción de clasificación de proyectos. | 10% |
| DESARROLLO | 2 | <p>Actividad 2 TRIPLE IMPACTO (RECUPERACIÓN, COMPRENSIÓN, ANÁLISIS) CG11-A1.CG8-A1. CE-05, CE-06. Identifique la importancia de los aspectos económicos, sociales y ecológicos en un proyecto, donde contribuya a la solución de problemas sociales, económicos y ecológico, reconoce como agentes de cambio en su comunidad.</p> | <p>EAD-622 ¿Qué ES TRIPLE IMPACTO? EAD-623 CARACTERÍSTICAS DEL COMPONENTE SOCIAL, ECONÓMICO Y AMBIENTAL</p> | Video de la solución a un negocio manejando el triple impacto | 10% |
| | 3 | <p>Actividad 3 ADMINISTRANDO MIS SUEÑOS (RECUPERACIÓN, COMPRENSIÓN, ANÁLISIS, APLICACIÓN, METACOGNICIÓN) CG1-A1. CE-04. Identifique como el proceso administrativo se aplica en desarrollo de las actividades en la vida cotidiana para el logro de objetivos personales.</p> | <p>EAD-624 CONCEPTO DE ADMINISTRACIÓN EAD-625 PROCESO ADMINISTRATIVO EAD-626 FINANZAS PERSONALES EAD-627 REGISTRO DE INGRESOS Y EGRESOS</p> | Bitácora de ingresos, egresos, mapa mental del proceso administrativo, argumento conclusivo. | 10% |

| MOMENTO | SEMANA | ACTIVIDADES | CONTENIDOS A ABORDAR | Producto esperado | PONDERACIÓN |
|---------|--------|--|--|--------------------|-------------|
| CIERRE | 4 y 5 | <p>ACTIVIDAD 4 FODA (RECUPERACIÓN, COMPRENSIÓN, ANÁLISIS, APLICACIÓN) CG-A1, CG4-A1. CE-03, CE-04 Identifique de manera personal cuáles son sus fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas, a través de un análisis personal que lo lleve a establecer un plan o proyecto de vida para mejorar esos aspectos.</p> | <p>EAD-628 DEFINICIÓN FODA EAD-629 VENTAJAS DEL FODA EAD-630 APLICACIÓN DEL FODA POR CASO EAD-631 DISEÑO DE ESTRATEGIAS</p> | Mi avatar personal | 10% |

| | | | | | |
|--|--|--|--|---|-----|
| | | <p>Producto Integrador “DETECTIVES PROVECHOSOS” observarán y analizarán el contexto en el que desenvuelven (escuela, comunidad, ciudad o colonia) e identificarán una problemática de un negocio que les afecte en diversas circunstancias para poder proponer una alternativa de solución de triple impacto (social, económico y ecológico) mediante un proyecto, debe ser respaldado mediante un FODA para poder justificar su aplicación. (RECUPERACIÓN, COMPRENSIÓN, ANÁLISIS, APLICACIÓN) CG1-A1, CG4-A1, CG5-A1, CG8-A1,A2,A3. CG11-A1. , CE-03, CE-04, C3-05, CE-06</p> | <p>EAD-620 CONCEPTO DE PROYECTOS EAD-621 TIPOS DE PROYECTOS EAD-622 ¿Qué ES TRIPLE IMPACTO? EAD-623 CARACTERÍSTICAS DEL COMPONENTE SOCIAL, ECONÓMICO Y AMBIENTAL EAD-624 CONCEPTO DE ADMINISTRACIÓN EAD-625 PROCESO ADMINISTRATIVO EAD-628 DEFINICIÓN FODA EAD-629 VENTAJAS DEL FODA EAD-630 APLICACIÓN DEL FODA POR CASO EAD-631 DISEÑO DE ESTRATEGIAS</p> | Video de solución creativa de triple impacto a la problemática de un negocio de su localidad. | 60% |
|--|--|--|--|---|-----|

PLAN Y PROGRAMAS
DE ESTUDIO
BGE-2018



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN
PÚBLICA
PUEBLA

NUEVO MODELO
EDUCATIVO
PRIMEROS PASOS, PRIMEROS LOGROS

Estrategia de Fortalecimiento Académico EMS
LÍDER ATP

UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III (UAC III) “CON LOS PIES EN LA TIERRA (PLANEACIÓN EMPRENDEDORA)” EMPRENDEDORES

Ámbitos

Lenguaje y Comunicación: se expresa con claridad de forma oral y escrita en español. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas, obtiene e interpreta información y argumenta con eficacia. Se comunica en inglés con un intercambio simple y directo de información sobre actividades y asuntos cotidianos de interés personal.

Habilidades Digitales: utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de forma ética y responsable para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones, así como para su socialización.

Pensamiento crítico y solución de problemas: utiliza el pensamiento lógico y matemático, así como los métodos de las ciencias para analizar y cuestionar críticamente fenómenos diversos. Desarrolla argumentos, evalúa objetivos, resuelve problemas, elabora y justifica conclusiones y desarrolla innovaciones. Así mismo, se adapta a entornos cambiantes.

Habilidades Socioemocionales y Proyecto de Vida: es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, se autorregula, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Tiene la capacidad de construir un proyecto de vida con metas personales. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos.

Colaboración y trabajo en equipo: trabaja en equipo de manera constructiva y ejerce un liderazgo participativo y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.

Propósito de la unidad de aprendizaje curricular

Al finalizar la unidad de aprendizaje curricular el alumno plasmará su proyecto emprendedor en un lienzo CANVAS con el fin de consolidar la idea y realizar la estructura organizacional del mismo.

Producto Integrador: “Mi proyecto emprendedor”.

Propósito: Al finalizar la unidad de aprendizaje aplicará los conocimientos adquiridos, para definir su idea de proyecto emprendedor de triple impacto.

Descripción: En equipos de 5 integrantes llevará al salón de clases, 2 propuestas de posibles proyectos emprendedores, los cuales deberán llevar a cabo durante los semestres subsecuentes. La finalidad es que el alumno seleccione la mejor propuesta de proyecto emprendedor, para poder dar inicio a su estructura organizacional, tomando en cuenta los conocimientos adquiridos.

Competencias Genéricas

CG1. A1
CG4. A1
CG5. A1
CG8. A1, A2, A3
CG11. A1

Habilidades Socioemocionales

Empatía.
Autoconciencia.
Escucha activa.

Competencias Profesionales

03 Trabajo Colaborativo.
04 Creatividad e Innovación.
05 Responsabilidad ambiental.
06 Responsabilidad social.

Dimensiones del Proyecto de Vida

RESPONSABILIDAD SOCIAL.
EDUCACIÓN.

DISCIPLINA: DEFINICIÓN DE PROYECTOS EMPRENDEDORES

Desarrollo del aprendizaje

Contenidos Específicos

Cultura Organizacional

EAD-632 Misión

EAD-633 Visión

EAD-634 Valores

EAD-635 Filosofía

EAD-636 Políticas

Estructura organizacional

EAD-637 Concepto de organigrama

EAD-638 Creación del organigrama

EAD-639 Departamentalización y funciones

EAD-640 Comunicación y organizacional

Emprendimiento y Aplicando

EAD- 641 Idea emprendedora

EAD-642 Diseño del pensamiento

EAD-643 Modelo CANVAS

FODA de idea emprendedora

EAD-644 Aplicación del FODA

EAD-645 Diseño de estrategias

Emprendimiento y Aplicando

Aprendizajes esperados

Comprende la importancia de tener un conjunto de: creencias, hábitos, valores, actitudes y tradiciones entre grupos existentes en cualquier tipo de organización; para comprender cómo interfieren con el desarrollo de la misma.

Distingue la estructura organizacional como un sistema utilizado para una jerarquía; identificando cada puesto, responsabilidad y función dentro de una organización y dónde reporta cada miembro de la organización.

Define puestos, responsabilidades y funciones empleando procesos de comunicación acordes al objetivo de la organización.

Construye su idea emprendedora dando soluciones creativas e innovadoras a una situación de su entorno factible de mejora y concreta la idea mediante la metodología de CANVAS.

Propone y diseña estrategias adecuadas para la realización y ejecución de la idea emprendedora, tomando como referencia el análisis FODA de ésta.

El alumno seleccione la mejor propuesta de proyecto emprendedor, para poder dar inicio a su estructura organizacional, considerando los conocimientos adquiridos.

Producto esperado

- Enunciados elaborados a partir de las respuestas del cuestionario.
- Organizador gráfico de misión visión valores filosofía y políticas.

- Ficha de comentario.
- Organizador gráfico de las funciones que realizan los integrantes de la institución educativa.
- Mapa conceptual sobre qué es organigrama y departamentalización

- Lienzo de CANVAS de la idea emprendedor.

- Matriz FODA de la idea emprendedora.

Productos integrador

"Mi proyecto emprendedor"

INICIO

Galería Emprendedora

- Conteste individualmente y por escrito, las siguientes preguntas:
 - ¿Qué responsabilidades tienes como estudiante?, ¿Para qué son esas responsabilidades?
 - ¿Cómo te ves dentro de uno, tres y cinco años?
 - ¿Cuál es el valor que principalmente guía tus acciones?
 - ¿Qué acciones realizas para mostrar ese valor?
 - ¿Cuáles son las reglas primordiales en tu institución educativa?
 - ¿Cuáles son las consecuencias al incumplir dichas reglas?
- Elabore seis enunciados integrando las respuestas en cada apartado.
- Lea los conceptos de misión, visión, valores, filosofía y políticas de una empresa y los relacione con los enunciados elaborados, determine y redacte en su libreta en qué se parecen o qué les hace falta para expresar de manera formal dichos conceptos.
- En equipo de cinco integrantes elija una empresa reconocida, busque en internet: su misión, visión, valores, filosofía y políticas, redacte en su libreta la importancia de tener definidos dichos conceptos. Posteriormente realice un organizador gráfico con los conceptos proporcionados (En la pared o en un rotafolio), preséntelo ante el grupo.
- En su libreta elabore una ficha de comentarios sobre la importancia de los elementos (misión, visión, valores, filosofía y políticas) analizados dentro de la estructura organizacional.
(EAD 632, EAD633, EAD 634, EAD635, EAD636). Recuperación, Comprensión. CG1-A1. CG4-A1. CE03.

1. El docente guiará a los alumnos para que contesten las preguntas que se asignaron.

3. El docente presentará los conceptos de misión, visión, valores, filosofía y políticas de una empresa, para posteriormente solicitar al alumno que los relacione con los enunciados elaborados.

Se recomienda ver los siguientes videos:

- Misión: <https://www.youtube.com/watch?v=NVHtkwqVjNk>
- Visión: <https://www.youtube.com/watch?v=m9-IUOOmov4>
- Valores: <https://www.youtube.com/watch?v=6DCsBKS2VTs>
- Política: <https://www.youtube.com/watch?v=ppDdk4PCtRw>

4. El docente solicita a los alumnos buscar en internet una empresa reconocida y analizar la misión, visión, valores, filosofía y políticas de la misma.

Se recomienda ver los siguientes links:

- <https://grupobimbo.com/es/nuestra-filosofia>
- <http://www.bimbo.es/bimbo/mision-vision-valores>
- <http://abigailcoval.blogspot.com/p/politicas.html>

DESARROLLO

Mi rol en la escuela.

1. Observe las actividades que realizan las personas que laboran en su institución educativa, ubicando a cada miembro que la conforman y sus funciones. En lluvia de ideas comparta la información y de manera individual elabore un listado de las mismas en su cuaderno.

2. Conforme equipos de cinco integrantes y realice de forma jerárquica un organizador gráfico en un rotafolio con la información obtenida.

3. Observe el video sobre el concepto de organigrama, qué es la departamentalización, funciones y comunicación organizacional y elabore de manera individual un mapa conceptual con la información obtenida en su cuaderno, posteriormente, en el equipo conformado, realice una comparación con la información obtenida en el análisis de la institución educativa y haga las correcciones necesarias.

4. En plenaria comente la importancia de jerarquizar las funciones tanto en las instituciones como en las empresas, así como emplear los códigos adecuados de comunicación para el buen funcionamiento de una organización. Redacte sus conclusiones.

5. Elabore el organigrama y la departamentalización de la microempresa/proyecto que ha venido desarrollando en las sesiones anteriores y agregue a su carpeta de trabajo." (EAD- 637, EAD638,E AD639, EAD640). **Recuperación, Comprensión, Análisis.CG5-A1. CG8-A1. CE-03.**

3. El docente proyectará a los estudiantes el siguiente video: <https://www.youtube.com/watch?v=NpsfJlWNlq> sobre los conceptos de organigrama y departamentalización, funciones y comunicación organizacional

Presente al grupo un organigrama de una empresa, para que el alumno compare su información obtenida con la plasmada, retroalimenta la información analizada por los estudiantes.

Se recomienda visualizar los siguientes links para conocer los tipos de organigramas. <https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-un-organigrama> <https://concepto.de/organigrama/>

Posteriormente solicita a los alumnos que compare la información investigada con la obtenida de su institución educativa y realice las adecuaciones pertinentes.

4. El docente invita a los estudiantes a compartir en plenaria la importancia de jerarquizar las funciones, tanto en las instituciones como en las empresas, así como emplear los códigos adecuados de: comunicación-funcionamiento de una organización.

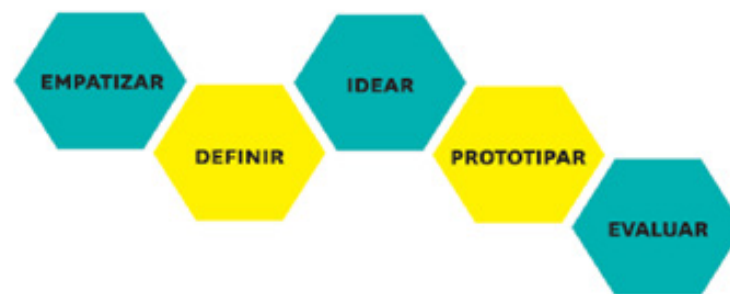
Emprendiendo y aplicando

1. Observe y analice el video: *Dream Furthe* y con base en lo observado, investigue la metodología del diseño del pensamiento o diseño pensado en las personas, centrado en las personas y redacte los conceptos de cada una de las fases que lo integran, para crear una idea emprendedora con bases para un negocio.

2. Visualice el video de Canvas y formule las definiciones de cada parte que conforma dicho modelo, posteriormente, el alumnado se reunirá en equipos de 5 integrantes para generar un boceto de Canvas de un producto o servicio que cumpla las necesidades de su idea emprendedora. Al finalizar exponga y retroalimenta en plenaria. (AD-641, AD-642, AD-643). Recuperación, Comprensión, Análisis. CG5-A1, CG11-A1, CE03, CE04, CE05, CE06.

1. El docente descargará y proyectará un el video *Dream Further* <https://www.youtube.com/watch?v=UbQ3AW85VRo>, con el objeto de detonar una necesidad, un anhelo o algún beneficio que satisfaga alguna necesidad de los alumnos.

Con base a la metodología del Diseño del pensamiento, seguirá el proceso de 5 fases de dicha metodología para una idea emprendedora.



2. Con base a su idea emprendedora el docente descargará y proyectará el video <https://www.youtube.com/watch?v=FkWD-NL6r2Gs&t=49sv>, el docente explicará el modelo Canvas y proporcionará la estructura CANVAS para desarrollar la metodología.

Module la retroalimentación de la exposición.



CIERRE

Aplicación del FODA

1. Retome sus conocimientos previos sobre la estrategia FODA y con base a los elementos de ésta, organice un equipo de 5 alumnos para analizar de manera colaborativa la lectura: “Jugos de Fruta” y mediante los cuestionamientos presentados, deberá encontrar los elementos que integran las fortalezas de un negocio y posteriormente, contraste las oportunidades que tiene el personaje José. Al finalizar indicará las debilidades y probables amenazas que reconozca en el caso.

2. Desarrolle una Matriz FODA con cada uno de los elementos encontrados, argumente su respuesta y retroalimente en equipos. (EAD-644, EAD-645). **Recuperación, Comprensión, Análisis.** CG5-A1, CG8-A1,A2,A3. CE03, CE04, CE05, CE06.

“Mi proyecto emprendedor”

1. En equipo de 5 integrantes presente dos propuestas de proyectos emprendedores de triple impacto y seleccione la mejor propuesta de proyecto emprendedor, para poder dar inicio a su estructura organizacional, tomando en cuenta los conocimientos adquiridos.

1. El docente retomará la información aprendida en la UAC I y dirigirá la lectura de “Jugos de Fruta”; mediante los siguientes cuestionamientos:

- ¿Cuáles son las fortalezas y oportunidades del negocio de José?
- ¿Cuáles son las debilidades y amenazas del negocio de José?

2. Pida la identificación y elaboración de la matriz FODA. Al finalizar guíe la coevaluación.

¿Cuál es la matriz FODA de la empresa?

Se listan las fortalezas y debilidades, luego las oportunidades y amenazas. Luego de ello, se listan las estrategias para buscar maximizar las fortalezas y oportunidades y minimizar las debilidades y amenazas.

| Fortaleza | Oportunidades |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Conocimiento y contacto con proveedores ● Ofrece un producto y servicio diferenciado y novedoso (permite elegir los sabores) ● José goza de una buena reputación como vendedor de fruta ● Ubicación estratégica con afluencia de público objetivo | <ul style="list-style-type: none"> ● Surgimiento de un consumidor que busca comer más saludable ● Consumidor que busca la comodidad de lo “listo” para el consumo, en el momento que le provoca. ● Trabajadores de la zona, que suelen salir para descansar un momento y tomar una bebida |
| Debilidades | Amenazas |
| <ul style="list-style-type: none"> ● Tamaño del local no permite gran crecimiento ● Siendo un negocio nuevo hay una curva de aprendizaje ● No cuenta con maquinaria especializada | <ul style="list-style-type: none"> ● Dificultades en abastecimiento: Poca variedad de fruta debido al Fenómeno del Niño o restricciones en el abastecimiento aumenta precio de insumos ● Fuerte competencia no solo en jugos sino en otros sustitutos como café, gaseosas, etc. ● Poca diferenciación podría llevar a guerra de precios |

1. El docente analiza las propuestas con base en la herramienta de Lienzo Canvas y sugiere que proyecto emprendedor tiene mayor visión.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III (UAC-III)

Saber

Reactiva sus conocimientos previos referentes a los tipos de pensamiento.

Conoce los conceptos de la cultura y estructura organizacional.

Identifica las herramientas estandarizadas para determinar los elementos de un proyecto emprendedor y dar seguimiento a su desarrollo.

Saber hacer

Aplica la metodología del diseño del pensamiento en el uso y desarrollo de proyectos emprendedores, plasmándolos en formatos estandarizados y haciendo uso de herramientas de diagnóstico. (Canvas y Foda).

Saber ser y convivir

Valora la importancia de implementar proyectos emprendedores con impacto social y ecológico para mejorar su entorno, asumiéndose como un ente generador del cambio.

INDICADORES DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III (UAC-III)

| Competencia Profesional | Saber Conocer | Saber Hacer | Saber Ser y Convivir |
|---|---|--|--|
| <p>03 Trabajo Colaborativo. Es capaz de reconocer, desarrollar y ejecutar o poner en práctica habilidades sociales y socioemocionales básicas dentro de equipos de trabajo. (proactividad, iniciativa, empatía, tolerancia, respeto, liderazgo, comunicación asertiva.)</p> | <p>Distingue el trabajo colaborativo dentro de una estructura organizacional.</p> | <p>Genera acciones dentro de una estructura organizacional que fomenten el trabajo colaborativo.</p> | <p>Valora el trabajo colaborativo en una estructura organizacional.</p> |
| <p>04 Creatividad e innovación. Es capaz de reconocer necesidades en su entorno para darles solución aplicando la creatividad e innovación.</p> | <p>Identifica los aspectos que se pueden mejorar en su entorno.</p> | <p>Considera un aspecto a mejorar en su entorno y lo plasma como idea de proyecto creativo e innovador.</p> | <p>Estima el impacto que tiene en su comunidad el desarrollo de un proyecto emprendedor con impacto económico, ecológico y social.</p> |
| <p>05 Responsabilidad ambiental. Utilizando los conocimientos de emprendimiento, propone acciones sustentables y responsables que favorezcan el cuidado de sí, de su comunidad y del medio ambiente teniendo conciencia de disminuir su huella ambiental en beneficio de generaciones futuras.</p> | <p>Describe los principales factores ambientales que dañan su medio ambiente.</p> | <p>Estructura un proyecto emprendedor para contribuir a la mejora del medio ambiente en su comunidad</p> | <p>Contempla el cuidado del medio ambiente por medio de su proyecto emprendedor.</p> |
| <p>06 Responsabilidad social. Integrar conocimientos y acciones que impacten a mejorar las condiciones sociales en temas como: la equidad, la pobreza, desigualdad de género, violencia, educación, y de esta forma impactar en el desarrollo de su comunidad.</p> | <p>Conoce las condiciones sociales de su entorno que se pueden mejorar.</p> | <p>Diseña dentro de su proyecto emprendedor una condición social a mejorar para el desarrollo de su entorno.</p> | <p>Valora la importancia de mejorar un aspecto social de su contexto dentro de su proyecto emprendedor.</p> |

EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III (UAC-III)

COMPETENCIA(S) PROFESIONAL(ES): CE03, CE04, CE05, CE06

| SABERES | INDICADORES | NIVELES DE DESEMPEÑO (RANGO DE UBICACIÓN) | | | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|---------|--|--|--|---|----------------------------|
| | | BÁSICO (REQUIERE APOYO) 0 - 5 | INTERMEDIO (EN PROCESO) 6 - 8 | AVANZADO (DESARROLLADO) 9 - 10 | |
| CONOCER | Distingue el trabajo colaborativo dentro de una estructura organizacional. | Conoce el trabajo colaborativo que se debe realizar en una organización. | Desarrollar el trabajo colaborativo dentro de la estructura organizacional. | Crea condiciones para propiciar el trabajo colaborativo. | Lista de cotejo |
| | Identifica los aspectos que se pueden mejorar en su entorno. | Reconoce las situaciones que se pueden mejorar en su entorno de manera creativa. | Analiza las situaciones de su entorno que requieren mayor apoyo y da soluciones creativas. | Valora la importancia de contribuir a la mejora de un aspecto de su entorno de forma creativa para el bienestar social. | Rúbrica |
| HACER | Describe los principales factores ambientales que dañan su medio ambiente. | Identifica los factores que causan mayor daño al medio ambiente en su entorno. | Determina las causas de los factores que mayor daño ocasionan al medio ambiente en su entorno. | Propone soluciones a los factores ecológicos que causan mayor daño en su entorno. | Escala valorativa |
| | Conoce las condiciones sociales de su entorno que se pueden mejorar. | Distingue las condiciones sociales de su entorno que necesitan atención. | Delimita las condiciones sociales en las cuales puede apoyar. | Contribuye a mejorar un aspecto social de su entorno. | Lista de cotejo |
| HACER | Genera acciones dentro de una estructura organizacional que fomenten el trabajo colaborativo. | Identifica las habilidades que propician el trabajo colaborativo. | Genera ambientes para fomentar el trabajo colaborativo. | Contribuye con sus acciones a fomentar el trabajo colaborativo. | Lista de cotejo |

COMPETENCIA(S) PROFESIONAL(ES): CE03, CE04, CE05, CE06

| SABERES | INDICADORES | NIVELES DE DESEMPEÑO (RANGO DE UBICACIÓN) | | | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------|--|--|--|---|----------------------------|
| | | BÁSICO (REQUIERE APOYO) 0 - 5 | INTERMEDIO (EN PROCESO) 6 - 8 | AVANZADO (DESARROLLADO) 9 - 10 | |
| | Considera un aspecto a mejorar en su entorno y lo plasma como idea de proyecto creativo e innovador. | Identifica un aspecto a mejorar de su entorno para su proyecto creativo e innovador. | Analiza un aspecto a mejorar en su entorno para construir su proyecto emprendedor. | Considera un aspecto a mejorar en su entorno para su proyecto emprendedor. | Ejercicio práctico |
| HACER | Estructura un proyecto emprendedor para contribuir a la mejora del medio ambiente en su comunidad | Determinar un factor a mejorar en su contexto que ayude al cuidado del medio ambiente. | Indaga un factor a mejorar en su entorno para favorecer el cuidado al medio ambiente. | Diseña un proyecto emprendedor incluyendo la mejora del medio ambiente en su comunidad. | Dinámica grupal |
| | Diseña dentro de su proyecto emprendedor una condición social a mejorar para el desarrollo de su entorno. | Indica en su proyecto emprendedor una condición social a mejorar. | Examina una condición de mejorar en su contexto para considerarla en su proyecto emprendedor. | Estructura dentro de su proyecto emprendedor una condición social de mejora en su contexto. | Lista de cotejo |
| | Valora el trabajo colaborativo en una estructura organizacional. | Reconoce el trabajo colaborativo en la estructura organizacional. | Contribuye al buen desempeño de todos y cada uno de los miembros en el trabajo diario. | Valora y propicia el trabajo colaborativo en la estructura organizacional. | Lista de cotejo |
| SER Y CONVIVIR | Estima el impacto que tiene en su comunidad el desarrollo de un proyecto emprendedor con impacto económico, ecológico y social. | Establece las secuencias de su proyecto emprendedor creativo e innovador con triple impacto en bien de su comunidad. | Analiza el beneficio de su proyecto emprendedor creativo e innovador con triple impacto en favor de su contexto. | Valora el proyecto emprendedor de triple impacto creativo e innovador para mejorar las condiciones de su entorno. | Escala valorativa |

COMPETENCIA(S) PROFESIONAL(ES): CE03, CE04, CE05, CE06

| SABERES | INDICADORES | NIVELES DE DESEMPEÑO (RANGO DE UBICACIÓN) | | | INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN |
|----------------|---|--|---|---|----------------------------|
| | | BÁSICO (REQUIERE APOYO) 0 - 5 | INTERMEDIO (EN PROCESO) 6 - 8 | AVANZADO (DESARROLLADO) 9 - 10 | |
| SER Y CONVIVIR | <p>Contempla el cuidado del medio ambiente por medio de su proyecto emprendedor.</p> | <p>Identifica de qué forma puede contribuir al cuidado del medio ambiente en su contexto por medio de su proyecto emprendedor.</p> | <p>Integra a su proyecto emprendedor el cuidado del medio ambiente.</p> | <p>Diseña un proyecto emprendedor que contemple el cuidado al medio ambiente de su entorno.</p> | <p>Lista de cotejo</p> |
| | <p>Contribuye a mejorar un aspecto social de su entorno.</p> | <p>Determina un aspecto social a mejorar en su contexto para incluirlo en su proyecto emprendedor.</p> | <p>Analiza el aspecto social a mejorar en su entorno para que su proyecto emprendedor tenga impacto social.</p> | <p>Considera en su proyecto emprendedor un aspecto social a mejorar para el bien común.</p> | <p>Rúbrica</p> |

RÚBRICA DEL PRODUCTO INTEGRADOR INTERDISCIPLINAR DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III (UAC-III)

COMPETENCIAS GENÉRICAS: G1 -A1, G4-A1, G5-A1. G8-A1.A2.A3- G11-A1.

COMPETENCIAS PROFESIONALES: 03 trabajo Colaborativo, 04 Creatividad e Innovación, 05 Responsabilidad ambiental, 06 Responsabilidad social.

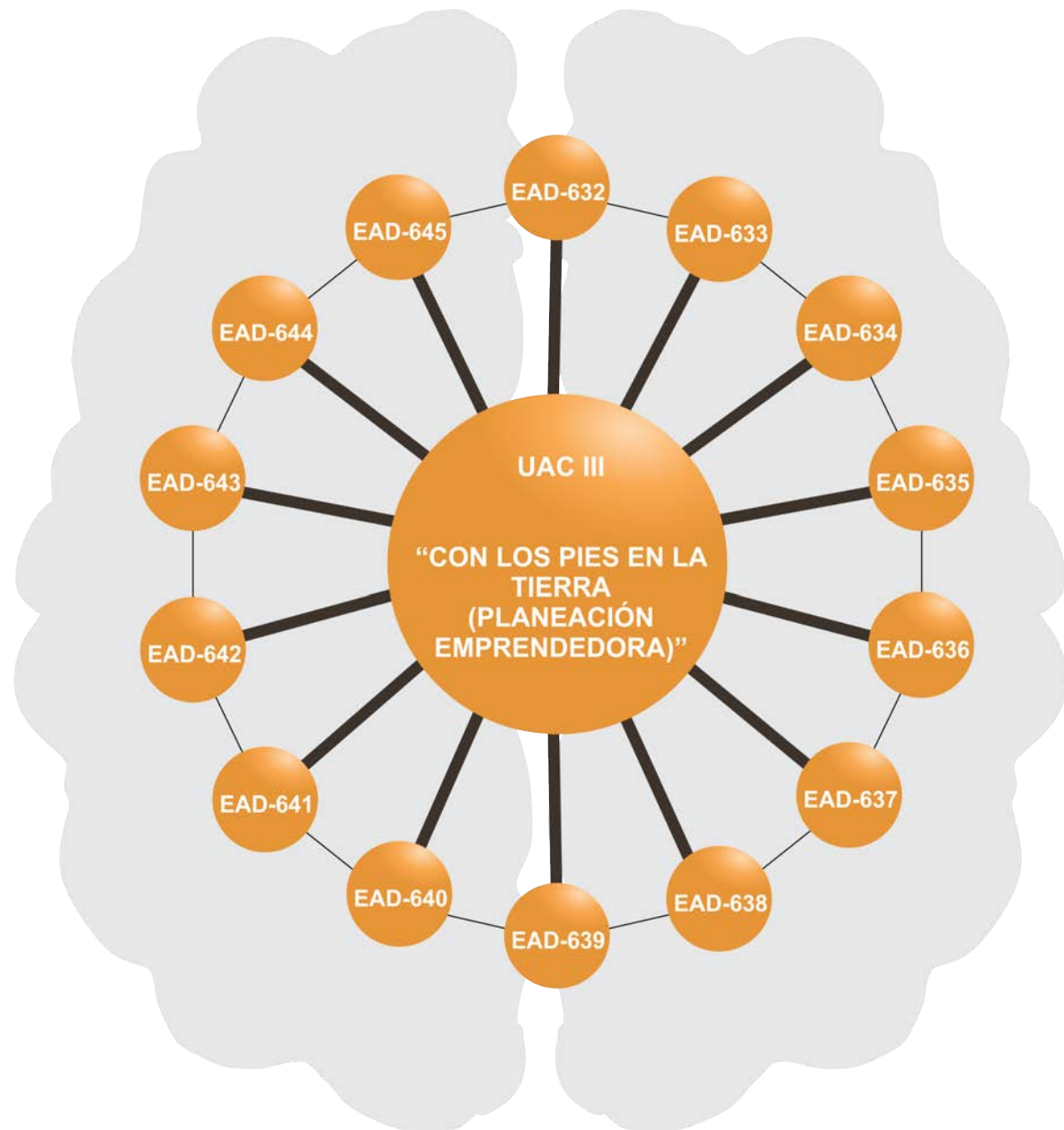
DIMENSIONES DEL PROYECTO DE VIDA: Educación, Responsabilidad social

HSE: Empatía Autoestima, Escucha activa

| Producto Integrador | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | |
|-------------------------|---|---|--|--|
| | Insuficiente 1 | Suficiente 2 | Bueno 3 | Excelente 4 |
| Habla Claramente | Habla claramente y distintivamente todo (100-95%) el tiempo y no tiene mala pronunciación. | Habla claramente y distintivamente todo (100-95%) el tiempo, pero con una mala pronunciación. | Habla claramente y distintivamente la mayor parte (94-85%) del tiempo. No tiene mala pronunciación. | A menudo habla entre dientes o no se le puede entender o tiene mala pronunciación. |
| Tono | El tono usado expresa las emociones apropiadas. | El tono usado algunas veces no expresa las emociones apropiadas para el contenido. | El tono usado expresa emociones que no son apropiadas para el contenido. | El tono no fue usado para expresar las emociones. |
| Vocabulario | Usa vocabulario apropiado para la audiencia. Aumenta el vocabulario de la audiencia definiendo las palabras que podrían ser nuevas para ésta. | Usa vocabulario apropiado para la audiencia. Incluye 1-2 palabras que podrían ser nuevas para la mayor parte de la audiencia, pero no las define. | Usa vocabulario apropiado para la audiencia. No incluye vocabulario que podría ser nuevo para la audiencia. | Usa varias (5 o más) palabras o frases que no son entendidas por la audiencia. |
| Comprensión | El estudiante puede con precisión contestar casi todas las preguntas planteadas sobre el tema por sus compañeros de clase. | El estudiante puede con precisión contestar la mayoría de las preguntas planteadas sobre el tema por sus compañeros de clase. | El estudiante puede con precisión contestar unas pocas preguntas planteadas sobre el tema por sus compañeros de clase. | El estudiante no puede contestar las preguntas planteadas sobre el tema por sus compañeros de clase. |

| Producto Integrador | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | | | |
|---|--|--|---|---|
| | Insuficiente | Suficiente | Bueno | Excelente |
| Entusiasmo | Expresiones faciales y lenguaje corporal generan un fuerte interés y entusiasmo sobre el tema en otros. | Expresiones faciales y lenguaje corporal algunas veces generan un fuerte interés y entusiasmo sobre el tema en otros. | Expresiones faciales y lenguaje corporal son usados para tratar de generar entusiasmo, pero parecen ser fingidos. | Muy poco uso de expresiones faciales o lenguaje corporal. No genera mucho interés en la forma de presentar el tema. |
| Contenido: 1.- Estructura organizacional 2.- Departamentalización 3.- Lienzo CANVAS 4.- Políticas 5.- Comunicación organizacional 6.- FODA | Demuestra un completo entendimiento del tema. | Demuestra un buen entendimiento del tema. | Demuestra un buen entendimiento de partes del tema. | No parece entender muy bien el tema. |
| Calidad de Información | La información está claramente relacionada con el tema principal y proporciona varias ideas secundarias y/o ejemplos. | La información da respuesta a las preguntas principales y 1-2 ideas secundarias y/o ejemplos. | La información da respuesta a las preguntas principales, pero no da detalles y/o ejemplos. | La información tiene poco o nada que ver con las preguntas planteadas. |
| Organizador Gráfico | El organizador gráfico o esquema está completo y muestra relaciones claras y lógicas entre todos los temas y subtemas. | El organizador gráfico o esquema está completo y muestra relaciones claras y lógicas entre la mayoría de los temas y subtemas. | El organizador gráfico o esquema fue empezado e incluye algunos temas y subtemas. | El organizador gráfico o esquema no ha sido usado. |
| Límite-Tiempo | La duración de la presentación es de 5-6 minutos. | La duración de la presentación es de 4 minutos. | La duración de la presentación es de 3 minutos. | La duración de la presentación es de menos de 3 minutos o más de 6. |
| Escucha Otras Presentaciones | Escucha atentamente. No hace movimientos o ruidos que son molestos. | Escucha atentamente, pero tiene un movimiento o ruido que es molesto. | Algunas veces aparenta no estar escuchando, pero no es molesto. | Algunas veces no aparenta escuchar y tiene movimientos y ruidos que son molestos. |

ESQUEMA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III "CON LOS PIES EN LA TIERRA (PLANEACIÓN EMPRENDEDORA)" EMPRENDEDORES



| CAMPO | CONT. |
|-------|-------|
| MA | 0 |
| CO | 0 |
| HU | 0 |
| CS | 0 |
| CE | 0 |
| EAD | 14 |
| CT | 0 |
| TOTAL | 14 |

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE CURRICULAR III (UAC-III)

Competencias genéricas: **CG1. A1, CG4. A1, CG4. A1, CG5. A1, CG8. A1, A2, A3, CG11. A1.**

Competencias disciplinares: **CE03, CE04, CE05, CE06.**

Habilidades socioemocionales: **Empatía. Autoconciencia. Escucha activa.**

Dimensiones del Proyecto de Vida: **Responsabilidad social, Educación.**

| MOMENTO | SEMANA | ACTIVIDADES | CONTENIDOS A ABORDAR | Producto esperado | PONDERACIÓN |
|------------|--------|--|--|---|-------------|
| INICIO | 1 | Actividad 1. (RECUPERACIÓN Y COMPRENSIÓN). CG1-A1. CG4-A1. CE03. Cultura Organizacional Define los conceptos de misión, visión, valores, filosofía y políticas. | EAD-632 Misión EAD-633 Visión EAD-634 Valores EAD-635 Filosofía EAD-636 Políticas | 1.-Enunciados elaborados a partir de las respuestas del cuestionario. 2.-Organizador gráfico de misión visión valores filosofía y políticas 3.- Ficha de comentario | 10% |
| DESARROLLO | 2 | Actividad 2. (RECUPERACIÓN, COMPRENSIÓN y ANÁLISIS). CG5-A1. CG8-A1. CE03. Estructura Organizacional Distingue la estructura organizacional como un sistema utilizado para una jerarquía, identificando cada puesto, responsabilidad y función dentro de una organización y dónde reporta cada miembro de la organización. Define puestos, responsabilidades y funciones empleando procesos de comunicación acordes al objetivo de la organización. | EAD-637 Concepto de organigrama EAD-638 Creación del organigrama EAD-639 Departamentalización y funciones EAD-640 Comunicación y organizacional | organizador gráfico de las funciones que realizan los integrantes de la institución educativa. -Mapa conceptual sobre qué es organigrama y departamentalización | 10% |
| | 3 | Actividad 3. (RECUPERACIÓN, COMPRENSIÓN y ANÁLISIS). CG5-A1, CG11-A1, CE03, CE04, CE05, CE06. Emprendimiento y Aplicando Da soluciones creativas e innovadoras a una situación de su entorno factible de mejora y concreta la idea del proyecto emprendedor, mediante la metodología de CANVAS. | EAD- 641 Idea emprendedora EAD-642 Diseño del pensamiento EAD-643 Modelo CANVAS | Lienzo canvas | 10% |

| MOMENTO | SEMANA | ACTIVIDADES | CONTENIDOS A ABORDAR | Producto esperado | PONDERACIÓN |
|---------|--------|--|--|--------------------------------|-------------|
| CIERRE | 4 y 5 | <p>Actividad 4. (RECUPERACIÓN, COMPRENSIÓN y ANÁLISIS). CG5-A1, CG8-A1,A2,A3. CE03, CE04, CE05, CE06.</p> <p>FODA de idea emprendedora Propone y diseña estrategias adecuadas para la realización y ejecución de la idea emprendedora tomando como referencia el análisis FODA de ésta.</p> | <p>EAD-644 Aplicación del FODA EAD-645 Diseño de estrategias Emprendimiento y Aplicando</p> | Matriz FODA | 10% |
| | | <p>Producto integrador (RECUPERACIÓN, COMPRENSIÓN, ANÁLISIS Y APLICACIÓN). CG5-A1, CG8-A1,A2,A3. CG11-A1. CE03, CE04, CE05, CE06.</p> <p>Determinar su proyecto emprendedor de triple impacto.</p> | <p>EAD-632 Misión EAD-633 Visión EAD-634 Valores EAD-635 Filosofía EAD-636 Políticas EAD-638 Creación del organigrama EAD-639 Departamentalización y funciones EAD-643 Modelo CANVAS EAD-644 Aplicación del FODA EAD-645 Diseño de estrategias Emprendimiento y Aplicando</p> | Mi proyecto emprendedor | 60% |

PLAN Y PROGRAMAS
DE ESTUDIO
BGE-2018



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN
PÚBLICA
PUEBLA

NUEVO MODELO
EDUCATIVO
PROGRESO AL PRESENTE, PROMETIDO AL FUTURO

Estrategia de Fortalecimiento Académico EMS
LÍDER ATP

Aprendizaje Situado

La perspectiva situada asume que el conocimiento se construye cuando la persona está enfrentada a una situación, propia del contexto y mediada por las interacciones sociales de esa comunidad de práctica, de este modo lo importante es que la persona al realizar una actividad, sea capaz de construir conocimiento y en palabras de Cantoral (2016), saberes.

De este modo, aprender y hacer son acciones inseparables y los procesos de aprendizaje son más pertinentes si rescatan las necesidades, intereses y particularidades de los contextos específicos en los que los estudiantes se desempeñan. En palabras de Lave y Wenger, (1991) el aprendizaje situado exige la participación del estudiante en una comunidad de práctica; esto es, las interacciones sociales propias de una cultura, permiten la adquisición de saberes que de otra forma el estudiante no puede construir; por tanto se puede afirmar que el contexto social y las habilidades – competencias- no pueden separarse.

Basados en estos principios las propuestas de los diversos campos disciplinares en el Modelo Educativo, tienden a recuperar situaciones contextuales de aprendizaje, situaciones problemáticas, (Gil, Macedo, Martínez, Torregrosa, Valdés y Vilchez, 2005, en Valdés 2017), o problematizar el saber en el más amplio sentido del término, situándole en el entorno de la vida del aprendiz (individual o colectivo) lo que exige el rediseño compartido, orientando y estructurando, al discurso Matemático Escolar. (Cantoral, 2016, 51).

Se propone utilizar La Taxonomía o Clasificación elaborada por Marzano y Kendall, también llamada la Taxonomía de los Objetivos Educativos. La taxonomía de Marzano y Kendall sirve para:

Formular objetivos o resultados esperados del aprendizaje, en términos de conductas observables, medibles y posibles de alcanzar durante el proceso de aprendizaje.

Diseño de evaluaciones.

Es una herramienta para formular estándares de mayor utilidad para los educadores.

Es una estructura para diseñar el currículo, y

Es una base para los currículos de habilidades del pensamiento.(Prados, S/F)

Actividades para la recuperación.

Subprocesos de recuerdo y reconocimiento que pertenecen al primer nivel del sistema cognitivo para el manejo del tipo de conocimiento denominado información. Realizar actividades que le permitan al estudiante llevar a cabo el ejercicio de recuperación de conocimientos.

Actividades para la comprensión.

El proceso de comprensión en el sistema cognitivo es el encargado de traducir el conocimiento en las formas adecuadas para que su almacenaje en la memoria permanente se produzca, es decir, que tome la estructura y el formato que se requiere para que la información clave se preserve.

Actividades para el análisis.

El análisis en la Nueva Taxonomía corresponde a la extensión razonada del conocimiento. En este estadio las personas elaboran a partir del conocimiento que comprenden. Por lo tanto, se puede afirmar que el análisis va más allá de la identificación de lo esencial versus lo no esencial que son funciones propias de la comprensión. Los procesos que

conforman el análisis son: asociación, clasificación, análisis del error, generalización y especificación. Para que se desarrollen estos procesos debe haber ciertas condiciones y por lo tanto tareas a realizar en las actividades de aprendizaje.

Actividades para utilización del conocimiento.

La utilización del conocimiento se presenta cuando la persona se ve en la necesidad de cumplir con determinadas tareas. En la Nueva Taxonomía, el nivel utilización de conocimiento está conformado por cuatro categorías: toma de decisiones, resolución de problemas, experimentación e investigación. Por lo que se sugiere implementar las condiciones para lograr este nivel.

Actividades para Metacognición.

La Nueva Taxonomía del nivel de metacognición sostiene cuatro funciones:

- Especificar las metas,
- Monitoreo de los procesos,
- Monitoreo de la claridad y
- Monitoreo de la precisión.

Actividades para el sistema interno de pensamiento.

Contiene una interrelación entre diversos elementos que intervienen en el proceso de aprendizaje como son: las actitudes, las creencias y las emociones. Es la interrelación entre diversos elementos lo que determina finalmente la motivación y la atención.

Permite a los aprendices tomar posturas ante la opción de aprender o no algo.

Cuatro tipos de pensamiento que conforman el sistema interno (self):

- Examinación de la importancia.
- Examinación de la eficacia.
- Examinación de las respuestas emocionales.
- Examinación de la motivación

TABLA GENERAL DE INDICADORES DISCIPLINARES DE LA CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO "EMPREENDEDORES"

| Competencia Disciplinar | Saber Conocer | Saber Hacer | Saber Ser y Convivir |
|---|--|--|--|
| <p>01 Liderazgo. Analiza y comprende la importancia del liderazgo dentro de cualquier tipo de organización. (Familia, empresa, escuela, social)</p> | <p>Reconoce las características de un líder e identifica los tipos de liderazgo identificándose en alguno de ellos.</p> | <p>Construye su concepto personal sobre el liderazgo y determina sus propias características de liderazgo.</p> | <p>Valora los distintos tipos de liderazgo que puede desarrollar dependiendo del tipo de contexto y circunstancias a las que se enfrenta.</p> |
| <p>02 Comunicación. Desarrolla el proceso de comunicación de manera efectiva, para aplicarlo en su vida cotidiana.</p> | <p>Identifica los componentes del proceso comunicativo, y reconoce su uso en diversas situaciones y circunstancias de la vida diaria.</p> | <p>Determina y clasifica los factores y circunstancias que impiden que se establezca un adecuado proceso de comunicación.</p> | <p>Se comunica de forma asertiva, concreta en un marco de respeto a las ideas y de tolerancia a las opiniones.</p> |
| <p>03 Trabajo Colaborativo. Es capaz de reconocer, desarrollar y ejecutar o poner en práctica habilidades sociales y socioemocionales básicas dentro de equipos de trabajo. (Proactividad, iniciativa, empatía, tolerancia, respeto, liderazgo, comunicación asertiva)</p> | <p>Identifica las diferencias entre trabajo colaborativo y trabajo en equipo.</p> | <p>Aplica el trabajo colaborativo, en diversas áreas del conocimiento y tipos de estrategias.</p> | <p>Valora la trascendencia del trabajo colaborativo, como un medio para el logro de metas en común, en diversos tipos de equipos de trabajo.</p> |
| <p>04 Creatividad e Innovación. Es capaz de reconocer necesidades en su entorno para darles solución aplicando la creatividad e innovación</p> | <p>Reconoce las necesidades que existen en su entorno de aplicar la creatividad.</p> | <p>Elige una necesidad y propone soluciones innovadoras y creativas.</p> | <p>Evalúe y aplique que tan funcional o benéfico es la creatividad e innovación en beneficio a su comunidad para solucionar algún problema en un marco de respeto y tolerancia.</p> |
| <p>05 Responsabilidad ambiental. Utilizando los conocimientos de emprendimiento, propone acciones sustentables y responsables que favorezcan el cuidado de sí, de su comunidad y del medio ambiente teniendo conciencia de disminuir su huella ambiental en beneficio de generaciones futuras.</p> | <p>Identifique los principales factores que dañan el medio ambiente en su entorno</p> | <p>Propone acciones para mejorar el medio ambiente en su entorno y así disminuir la contaminación</p> | <p>Desarrolle acciones sustentables innovadoras que favorecen el cuidado del medio ambiente en su entorno en beneficio de las futuras generaciones.</p> |

Competencia Disciplinar

06 Responsabilidad social. Integrar conocimientos y acciones que impacten a mejorar las condiciones sociales en temas como: la equidad, la pobreza, desigualdad de género, violencia, educación, y de esta forma impactar en el desarrollo de su comunidad.

Saber Conocer

Identifique los principales problemas sociales de su comunidad que requieren apoyo

Saber Hacer

Propone soluciones a los principales problemas sociales de su entorno con el fin de mejorar la situación de su comunidad.

Saber Ser y Convivir

Diseña soluciones innovadoras para mejorar las condiciones sociales en su entorno e impactar en el desarrollo de su comunidad.

MODELO DE EVALUACIÓN

Desde el enfoque de aprendizaje situado, “un currículo organizado en competencias también requiere de un cambio profundo en el proceso de evaluación, de tal manera que se articule por completo al proceso educativo, que permita una visión integral del aprendizaje, la evaluación y la enseñanza. De tal manera que la evaluación no debe reducirse a una acción episódica, dissociada del aprendizaje y la enseñanza. A su vez, las situaciones de aprendizaje también deben serlo, al mismo tiempo, de evaluación. Por eso mismo, la diferenciación entre el proceso de aprendizaje y el de evaluación se torna en un asunto puramente académico. El proceso de evaluación se integra en el de aprendizaje”. (Ministerio de Educación, DIGECUR, 2012). La evaluación es parte integral y fundamental en el desarrollo de situaciones de aprendizaje.

Desde la perspectiva situada, la enseñanza se organiza en torno a actividades auténticas, y la evaluación requiere guardar congruencia con ellas, de tal manera que también exista una evaluación auténtica. La premisa central de una evaluación auténtica es que hay que evaluar aprendizajes contextualizados (Díaz Barriga y Hernández, 2002).

Definitivamente, hay diversos conceptos de evaluación, éstos han evolucionado conforme los modelos educativos cambian, a los docentes les corresponde analizar su forma de evaluar el aprendizaje y si éste es congruente con los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se pretenden desarrollar, por lo tanto, en el Modelo Educativo de Bachillerato General Estatal (BGE) por Campos Disciplinarios (BGECD) se define la evaluación como:

“Un proceso continuo, complejo y global que permite recoger información sistemáticamente, tanto de los resultados y logros del aprendizaje como de la intervención docente en el proceso educativo, con el objeto de reajustar la intervención de acuerdo con los aprendizajes reales y necesidades de los alumnos; a la vez que permite identificar las competencias y la práctica docente la cual requerirá de modificaciones y / o adecuaciones según el caso”.

La autenticidad de la evaluación

La evaluación tiene una influencia decisiva en el contenido de lo que enseñan los docentes, incluso en relación a apartados del temario que el profesor considera menos importantes pero cuya presencia en las pruebas de evaluación los convierten en centrales.

En el caso del aprendizaje ocurre algo similar. La evaluación, o, mejor dicho, la percepción que tiene el estudiante de las características de esa evaluación, resulta determinante en el modo de enfocar el estudio de la materia. Guilikers, Bastiaens y Kirschner (2004:68) lo resumen de forma contundente: “Aprendizaje y evaluación son dos caras de la misma moneda, e influyen fuertemente el uno en la otra. Para cambiar el aprendizaje del alumno en la dirección del desarrollo de competencias auténticas es necesaria una enseñanza basada en competencias auténticas, alineada con una evaluación basada también en competencias auténticas”. Modificando la manera en que se evalúa aquello que aprenden los alumnos se tiene la posibilidad de modificar lo que realmente aprenden y, consecutivamente, también se tiene la oportunidad de modificar el modo en que se enseña lo que aprenden.

Saber

Significa adquirir los instrumentos de la comprensión, implica aprender a comprender el mundo que lo rodea con el fin de comprender, conocer y describir bajo los siguientes criterios:

1. Aprender a aprender.
2. Ejercitación a la atención.
3. Ejercitación de la memoria.
4. Ejercitación del pensamiento.

Saber hacer

Significa influir en el propio entorno e implica capacitación al individuo para hacer frente a un gran número de interacciones y trabajar en equipo con un desarrollo de la calificación para el mundo del trabajo.

Saber ser y convivir

Convivir significa participar y cooperar con los demás e implica la comprensión con el otro, además de distintas formas de interdependencias (proyectos comunes y preparación para tratar los conflictos), vivir en pluralismo, la comprensión mutua y la paz.

Ser en esta dimensión significa el “ser” con el otro (convivir) en medida del “ser social” y el “ser individual”, éste último implica el desarrollo de la propia personalidad y la capacidad de autonomía, de juicio y responsabilidad personal.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Bibliografía Básica

- Alcaraz Rodríguez, R. (2011) El emprendedor de éxito. (4ta. Edición) México: McGraw-Hill
- Cobián, C. (2015, noviembre 15). El emprendimiento: Una montaña rusa. Revista Negocios de El Nuevo Día
- Guilford. J.P. (1977). La naturaleza de la inteligencia humana. Buenos Aires, Paidós.
- Mariano, J. A., Topa, G., Valero, E., & Lévy-Mangin, J. P. (2009). Identificación organizacional y Conducta "Intraemprendedora"
- Mariano, J. A. (2011). Liderazgo y emprendedores. In F. Mollero & J. F. Morales (Eds.), Liderazgo: hecho y ficción, visiones actuales (pp. 145-170). Madrid: Alianza.
- Robert T. Kiyosaki (2010) Historias de éxito México. Punto de lectura.
- Osterwalder, Alexander y Pigneur, Yves (2011). Generación de modelo de negocios: un manual para visionarios, revolucionarios y retadores. España.
- Secretaría de Educación Pública (2014). Modelo de Emprendedores de Educación Media Superior. México.
- Start R. Levine Ceo (2012). Descúbrase como líder. Edit. Sudamericana.
- Vicente Hernández (2010) Finanzas Personales. Gestión 2000 México

Bibliografía Complementaria

- Carmen Ávila de Encio. (2019). Cuestionario de lider. 2019, de Cuestionario para valorar la capacidad de liderazgo Sitio web: mimosa.pntic.mec.es/aorcajad/Cuestionario_liderazgo.doc
- ENTREPRENEUR. Monthly. (Subscription Dep. P.O. Box 50368, Boulder Co. 80323-0368); or suscribe@entrepreneur.com
- Revista. (2019). Emprendedores. 2019, de UNAM Sitio web: <http://emprendedores.unam.mx/buscar.php>

Páginas WEB

- Diario emprendedor. (2019). Diario emprendedor. 2019, de Ideas de negocio Sitio web: <https://diariodeemprendedores.com/>
- Carolina Samsing. (2019). Blogs. 2019, de Marketing Sitio web: <https://blog.hubspot.es/marketing/mision-vision-valores-ejemplos>
- Emprendedores. (2019). Emprendedores. 2019, de UNAM Sitio web: <http://emprendedores.unam.mx/index.php>
- Liderazgo y empresa. (2019). Liderazgo. 2019, de Liderazgo y Publicacion Sitio web: <http://www.liderazgoyempresa.com/liderazgo>
- Laia Mestres. (2014). Cultura emprendedora. 2019, de Redacción de educaweb Sitio web: <https://www.educaweb.com/noticia/2014/04/07/innovacion-cultura-emprendedora-8159/>
- Marco Vargas. (2019). FODA. 2019, de OCC Mundial Sitio web: <https://www.occ.com.mx/blog/que-es-un-analisis-foda-y-como-se-hace/>
- Oscar Castellero Mimenza. (2019). La teoría de la Inteligencia de Guilford. 2019, de Cognición e inteligencia Sitio web: <https://psicologiymente.com/inteligencia/teoria-inteligencia-guilford>
- Periódico digital. (2019). El referente. 2019, de Emprende Sitio web: <https://www.elreferente.es/R>
- Revista emprendedores. (2019). Autónomo. 2019, de Gestorio online Sitio web: <https://autonomoo.es/blog/revisitas-para-emprendedores/>
- Emprende. (2019). Tipos de emprendedores. 2019, de Pinterest Sitio web: <https://www.pinterest.es/pin/560627853611641984/>

UNIDAD DE APRENDIZAJE I

ANEXO 1. CUESTIONARIO PARA VALORAR LA CAPACIDAD DE LIDERAZGO

Carmen Ávila de Encio (Doctora en C.C. de la Educación)

El alumno líder destaca por su popularidad, capacidad de iniciativa, confianza en sí mismo y espíritu de servicio. En principio, es un rasgo de personalidad positivo. Como todas las capacidades humanas tienen un sustrato hereditario y asimismo es susceptible de desarrollo. Se puede, por tanto, aprender a ser líder.

En el aula, es importante conocer quiénes son los líderes para sus compañeros porque van a marcar la pauta de comportamiento del grupo.

Para valorar el liderazgo responda al cuestionario del siguiente modo:

A: nunca B: casi nunca C: a veces D: casi siempre E: siempre

Cuestionario

| | | A | B | C | D | E |
|----|--|---|---|---|---|---|
| 1 | Le agrada organizar actividades nuevas. | | | | | |
| 2 | Sugiere nuevas ideas. | | | | | |
| 3 | Es capaz de discutir reglas o normas que estima injustas. | | | | | |
| 4 | Acometer tareas difíciles con moral de éxito. | | | | | |
| 5 | Intenta organizar un grupo para trabajar conjuntamente. | | | | | |
| 6 | Es de palabra fácil. Tiene facilidad y soltura para expresarse verbalmente. | | | | | |
| 7 | Hace sugerencias a sus compañeros. | | | | | |
| 8 | Es popular entre sus compañeros o compañeras. | | | | | |
| 9 | Sus compañeros/as le eligen como árbitro o juez para dirimir sus problemas. | | | | | |
| 10 | Sus compañeros/as le eligen como jefe en las actividades de grupo. | | | | | |
| 11 | Tiene confianza en sus propias fuerzas. | | | | | |
| 12 | Sus compañeros/as le consideran en muchos aspectos como modelo a imitar. | | | | | |
| 13 | Toma la iniciativa a la hora de emprender algo nuevo. | | | | | |
| 14 | Es capaz de plantear discusiones sobre temas de actualidad (deportes, cine, noticias). | | | | | |
| 15 | Le agrada dirigir actividades de grupo. | | | | | |

Valoración e interpretación

Puntúe las respuestas seleccionadas según el siguiente baremo:

A: 0 B: 1 C: 2 D: 3 E: 4

Menos de diecinueve puntos: tal alumno no es líder; carece de dotes de mando. Puede ser por falta de capacidad para asumir tal responsabilidad, por tener ideas poco claras, o por su forma de ser débil, voluble o maleable. Sea cual fuere la razón, acepta razonamientos y decisiones ajenas adaptándose a ellas. Conviene ayudarle a adquirir confianza en sí mismo, a tomar decisiones por sí, a ser firme en los propósitos decididos con independencia de opiniones ajenas o tendencias sociales.

Entre veinte y cuarenta puntos: no indica liderazgo, pero tampoco a una persona pasiva o insegura. Significa iniciativa propia, pero no de arrastrar o influir a los demás de modo suficiente.

Cuarenta y un puntos o más: He aquí un líder: tiene dotes de mando, está seguro de sus propias conclusiones, tiene capacidad de iniciativa e influencia en el resto de sus compañeros/as.

II.1 JUEGO DE ASOCIACIÓN

El término **proyecto** proviene del latín *proiectus* y

cuenta con diversas significaciones.

Podría definirse a un proyecto como el

conjunto de las actividades que desarrolla

una **persona** o una entidad para alcanzar un

determinado **objetivo**. Estas actividades

se encuentran interrelacionadas y

se desarrollan de manera coordinada.

El término **proyecto** proviene del latín *proiectus* y cuenta con diversas significaciones. Podría definirse a un proyecto como el conjunto de las actividades que desarrolla una **persona** o una entidad para alcanzar un determinado **objetivo**. Estas actividades se encuentran interrelacionadas y se desarrollan de manera coordinada.

Tipos de proyectos

Cuando se habla de proyecto siempre es necesario especificar algo más que permita encuadrar el área o sector donde sus competencias se desarrollarán. Existen muchos **tipos de proyectos**, pero los más comunes son:

- | f) Según su orientación: | g) Según su área de influencia: |
|---|---------------------------------|
| Proyectos locales: su alcance se limita a ciertas comunidades, localidades, pueblos o comarcas. La acción es mucho más específica. | |
| Proyectos nacionales: se implementan a lo largo y ancho de un territorio o país. Son propios de sistemas de gobierno centralistas en los que se marcan unas directrices desde la administración y el resto de territorios las adoptan. | |
| Proyectos internacionales: en este caso, son proyectos que comparten dos o más países, como por ejemplo cualquier iniciativa bilateral. | |
| Proyectos comunitarios: son similares a los proyectos sociales, con la única diferencia de que las personas beneficiadas tienen un papel activo durante la ejecución de las labores previstas. | |
| Proyectos regionales: su nivel de incidencia es mayor que la de un proyecto local, pero a la vez menor que la de uno nacional. En España, las diputaciones provinciales promueven iniciativas de este tipo. | |
| Proyectos regionales: su nivel de incidencia es mayor que la de un proyecto local, pero a la vez menor que la de uno nacional. En España, las diputaciones provinciales promueven iniciativas de este tipo. | |
| Proyectos supranacionales: se implementan en grandes regiones, que por lo general superan las fronteras nacionales y continentales. Un claro ejemplo son las iniciativas que surgen al interior de la Unión Europea | |
| Proyectos supranacionales: se implementan en grandes regiones, que por lo general superan las fronteras nacionales y continentales. Un claro ejemplo son las iniciativas que surgen al interior de la Unión Europea | |
| Proyectos literarios: se especializan en la producción, redacción, revisión y publicación de una obra expresada en lengua escrita. | |
| Proyectos matemáticos: impulsa las ideas para la publicación de teoremas académicos en este campo o que puedan tener una aplicación en la realidad. | |

- | |
|--|
| Proyectos económicos: se enfocan en temas monetarios o en actividades que reporten alguna oportunidad de negocio para las empresas. |
| Proyectos de banca o finanzas: se orientan a la gestión en el campo de la banca o a las inversiones de capital. Por ejemplo, cuando una empresa compra las acciones en busca de un aumento de sus beneficios |
| Proyectos industriales: aquellos que pretendan impulsar la industria en cualquiera de sus sectores a través de la elaboración de un producto o servicio. |
| Proyectos de servicios: a diferencia de los proyectos de productos, en este caso se trata de proporcionar bienes inmateriales a un tercero. |
| Proyectos de construcción: suponen la puesta en marcha de una obra de tipo civil o arquitectónico. Por ejemplo, cuando se construyen edificios, puentes, vías ferroviarias, presas, carreteras, entre otros. |
| Proyectos privados: sus aportes provienen exclusivamente de la iniciativa privada o de empresas con capital particular. |
| Proyectos públicos: se financian en su totalidad con fondos públicos o que provengan de instituciones gubernamentales. |
| Proyectos normalizados: tienen una serie de normas o parámetros que van marcando las fases de ejecución y monitorización |
| Proyectos de medioambiente: van orientados al fomento de prácticas para el cuidado y la preservación de los recursos naturales y el equilibrio del planeta. Por ejemplo, iniciativas de reciclaje o de conservación de bosques. |
| Proyectos experimentales: son los que exploran áreas o campos en los que hasta el momento nadie ha realizado aportes o cuya consecución supone una apuesta por algo inédito o novedoso. |
| Proyectos privados: sus aportes provienen exclusivamente de la iniciativa privada o de empresas con capital particular. |
| Proyectos normalizados: tienen una serie de normas o parámetros que van marcando las fases de ejecución y monitorización |
| Proyectos experimentales: son los que exploran áreas o campos en los que hasta el momento nadie ha realizado aportes o cuya consecución supone una apuesta por algo inédito o novedoso. |
| Proyectos de energía: se basan en el aprovechamiento y el uso de la energía o en el hallazgo de nuevas formas de producirla. |

Proyectos simples: aquellos cuyas tareas no tienen demasiada complejidad y que se pueden realizar en un tiempo relativamente corto.

Proyectos simples: aquellos cuyas tareas no tienen demasiada complejidad y que se pueden realizar en un tiempo relativamente corto.

Proyectos complejos: son los que demandan mayor planificación o cuyas tareas son numerosas y requieren de una organización distinta al de un proyecto simple. El tren de alta velocidad en La Meca es un buen ejemplo.

Proyectos complejos: son los que demandan mayor planificación o cuyas tareas son numerosas y requieren de una organización distinta a la de un proyecto simple. El tren de alta velocidad en La Meca es un buen ejemplo.

e) Según el ámbito:

d) Según el sector:

e) Según el ámbito:

b) Según la procedencia del capital:

b) Según la procedencia del capital:

d) Según el sector:

Tipos de proyectos

Cuando se habla de proyecto siempre es necesario especificar algo más que permita encuadrar el área o sector donde sus competencias se desarrollarán. Existen muchos **tipos de proyectos**, pero los más comunes son:

a) Según el grado de dificultad que entraña su consecución:

- **Proyectos simples:** aquellos cuyas tareas no tienen demasiada complejidad y que se pueden realizar en un tiempo relativamente corto.
- **Proyectos complejos:** son los que demandan mayor planificación o cuyas tareas son numerosas y requieren de una organización distinta al un proyecto simple. El tren de alta velocidad en La Meca es un buen ejemplo.

b) Según la procedencia del capital:

- **Proyectos públicos:** se financian en su totalidad con fondos públicos o que provengan de instituciones gubernamentales.
- **Proyectos privados:** sus aportes provienen exclusivamente de la iniciativa privada o de empresas con capital particular.
- **Proyectos mixtos:** combinan las dos formas de financiación: la pública o de entidades estatales y la privada.

c) Según el grado de experimentación del proyecto y sus objetivos:

- **Proyectos experimentales:** son los que exploran áreas o campos en los que hasta el momento nadie ha realizado aportes o cuya consecución supone una apuesta por algo inédito o novedoso.
- **Proyectos normalizados:** tienen una serie de normas o parámetros que van marcando las fases de ejecución y monitorización.

d) Según el sector:

- **Proyectos de construcción:** suponen la puesta en marcha de una obra de tipo civil o arquitectónico. Por ejemplo, cuando se construyen edificios, puentes, vías ferroviarias, presas, carreteras, entre otros.
- **Proyectos de energía:** se basan en el aprovechamiento y el uso de la energía o en el hallazgo de nuevas formas de producirla.
- **Proyectos de minería:** consisten en la extracción de minerales, productos o materias primas que se hallan en la naturaleza.
- **Proyectos de transformación:** se ejecutan en un escenario con el objetivo de generar una transformación de sus condiciones y características.
- **Proyectos de medioambiente:** van orientados al fomento de prácticas para el cuidado y la preservación de los recursos naturales y el equilibrio del planeta. Por ejemplo, iniciativas de reciclaje o de conservación de bosques.
- **Proyectos industriales:** aquellos que pretenden impulsar la industria en cualquiera de sus sectores a través de la elaboración de un producto o servicio.
- **Proyectos de servicios:** a diferencia de los proyectos de productos, en este caso se trata de proporcionar bienes inmateriales a un tercero.
- **Proyectos de banca o finanzas:** se orientan a la gestión en el campo de la banca o a las inversiones de capital. Por ejemplo, cuando una empresa compra las acciones en busca de un aumento de sus beneficios.

e) Según el ámbito:

- **Proyectos de ingeniería:** son aquellos dirigidos al diseño y elaboración de herramientas técnicas y tecnológicas, maquinaria de uso industrial, y otra serie de elementos, en función de la especialidad.
- **Proyectos económicos:** se enfocan en temas monetarios o en actividades que reporten alguna oportunidad de negocio para las empresas.
- **Proyectos fiscales:** son aquellos que se relacionan con temas como las leyes, los procedimientos y reglamentos propios de la Hacienda pública. Son propios del sector público y de entidades con facultades regulatorias.

- **Proyectos legales:** apuntan a la redacción y puesta en marcha de leyes en un determinado contexto, país, región o localidad.
- **Proyectos médicos:** están orientados al refuerzo de la salud y la sanidad y a la atención de pacientes en un lugar específico. Muchas ONG realizan proyectos de este tipo en países con necesidades de cobertura médica.
- **Proyectos matemáticos:** impulsa las ideas para la publicación de teoremas académicos en este campo o que puedan tener una aplicación en la realidad.
- **Proyectos artísticos:** buscan el impulso de iniciativas relacionadas con las artes plásticas, la arquitectura, el cine, la literatura, la escultura, etc.
- **Proyectos literarios:** se especializan en la producción, redacción, revisión y publicación de una obra expresada en lengua escrita.
- **Proyectos tecnológicos:** llevan a cabo iniciativas que tienen como principal objeto la producción de un bien tecnológico que suponga una mejora en áreas o regiones específicas. El acceso a internet en países con escaso desarrollo es un buen ejemplo de este tipo de proyectos.
- **Proyectos informáticos:** se relacionan con la instalación y puesta en marcha de sistemas informáticos con determinados fines. Las empresas requieren cada cierto tiempo una actualización de dichos sistemas.

f) Según su orientación:

- **Proyectos productivos:** son proyectos orientados a promover la producción de bienes, servicios o productos con un determinado objetivo.
- **Proyectos educativos:** se focalizan en el área de la educación, cualquiera que sea el nivel de enseñanza. En España, por ejemplo, uno de los proyectos que se desarrollan en este momento es la implementación de escuelas bilingües en varias comunidades autónomas.
- **Proyectos sociales:** apuntan a la mejora de la calidad de vida de una región, país o localidad. Las personas son sus principales beneficiarios.
- **Proyectos comunitarios:** son similares a los proyectos sociales, con la única diferencia de que las personas beneficiadas tienen un papel activo durante la ejecución de las labores previstas.
- **Proyectos de investigación:** todo aquel que disponga de medios a grupos de trabajo focalizados en la indagación y análisis de áreas o campos específicos.

g) Según su área de influencia:

- **Proyectos supranacionales:** se implementan en grandes regiones, que por lo general superan las fronteras nacionales y continentales. Un claro ejemplo son las iniciativas que surgen al interior de la Unión Europea.
- **Proyectos internacionales:** en este caso, son proyectos que comparten dos o más países, como por ejemplo cualquier iniciativa bilateral.
- **Proyectos locales:** su alcance se limita a ciertas comunidades, localidades, pueblos o comarcas. La acción es mucho más específica.
- **Proyectos nacionales:** se implementan a lo largo y ancho de un territorio o país. Son propios de sistemas de gobierno centralistas en los que se marcan unas directrices desde la administración y el resto de territorios las adoptan.
- **Proyectos regionales:** su nivel de incidencia es mayor que la de un proyecto local, pero a la vez menor que la de uno nacional. En España, las diputaciones provinciales promueven iniciativas de este tipo.

II. II MI AVATAR

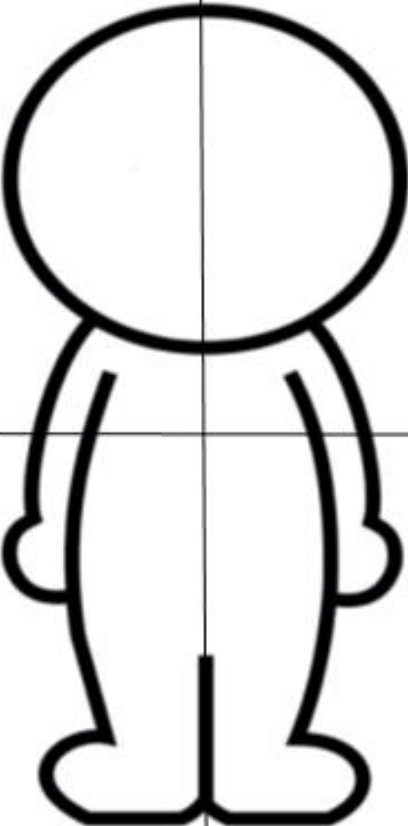
Nombre:

Escuela:

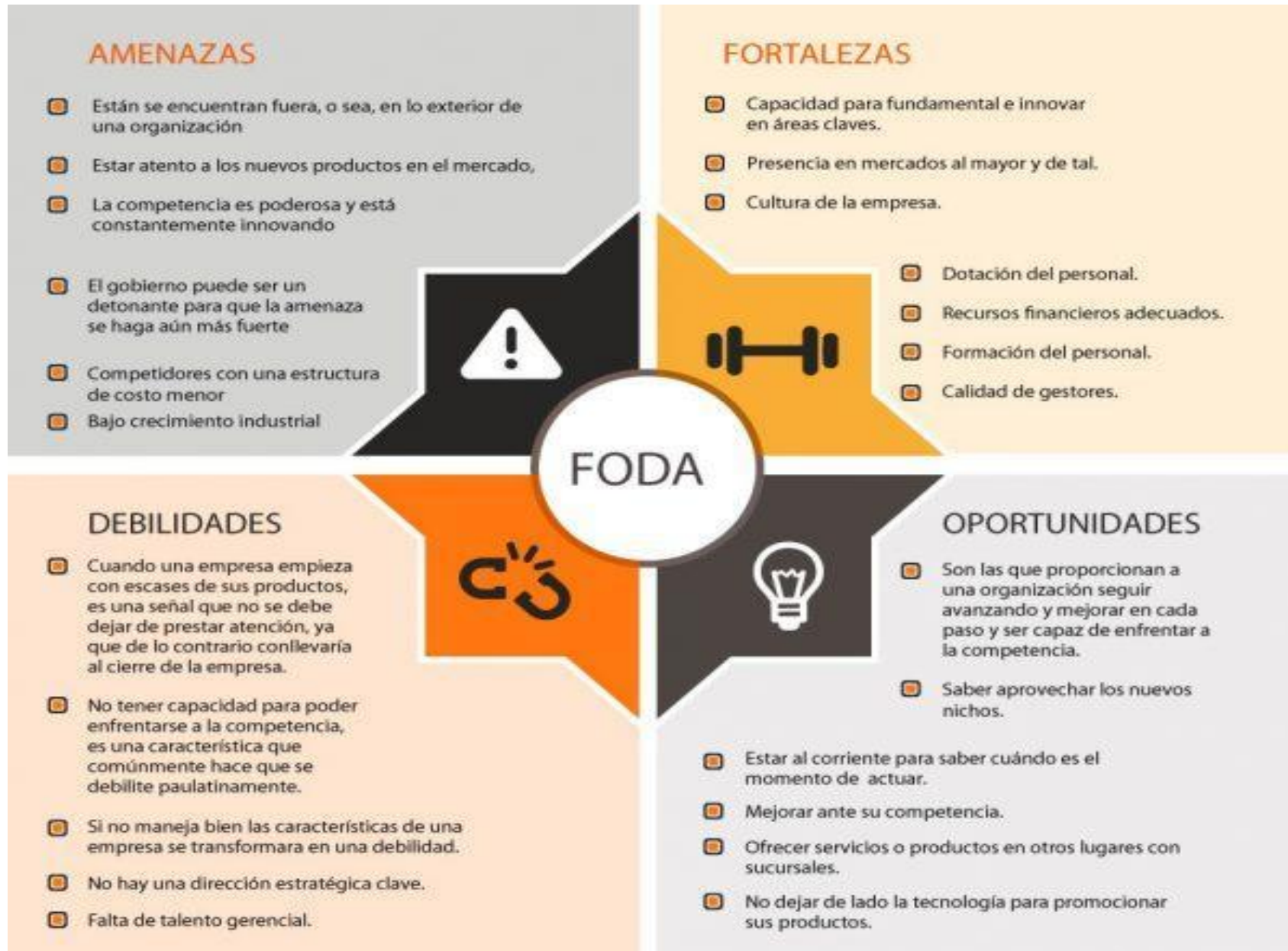
Semestre /Grado:

Un avatar es una transformación del yo.

| | |
|---|---|
| ¿Qué se me facilita y hago mejor? | ¿Qué necesito para superar esas dificultades? |
| ¿Qué se me dificulta comprender o hacer? | ¿Qué situaciones, estemas pueden obstaculizar la solución de las dificultades ? |



II.III FODA Y FODA PERSONA



DAFO Personal

Análisis Interno

Análisis Externo

DEBILIDADES

Identifica tus limitaciones que impidan o retrasen tus acciones.
Pueden ser variables en torno a la personalidad y factores profesionales.

AMENAZAS

Localiza aquellas amenazas externas que puedan impedir tu desarrollo o limiten tus posibilidades.

FORTALEZAS

Es importante que sepas cuales son tus aptitudes principales de carácter personal y profesional.

OPORTUNIDADES

Señala las principales oportunidades externas que podrán ayudarte a desempeñar tus acciones.

FODA PERSONAL

Fortalezas

Identifica las características en las que te destacas y que te ayudarán a alcanzar tus objetivos y concretar tus planes

Debilidades

Determina tus puntos negativos y aquellas características que necesitas mejorar, bien sea en tu personalidad o en tu parte profesional

Oportunidades

Estudia aquellos elementos externos, cambios o tendencias de las cuales podrías sacar una ventaja o beneficio

Amenazas

Detecta aquellas situaciones o acontecimientos que impidan o pongan en peligro la consecución de tus objetivos

ANALISIS DAFO (FODA) PERSONAL

FACTORES

INTERNOS

FORTALEZAS

Nos dan ventaja frente a otros individuos. Podemos usarlas para impulsarnos en el camino

DEBILIDADES

Obstaculizan o nos ponen en posición desfavorable con respecto a nuestras metas

EXTERNOS

AMENAZAS

Pueden perjudicarnos o entorpecer nuestros planes.

OPORTUNIDADES

Pueden aprovecharse para mejorar nuestra situación o facilitar el camino hacia la meta

CRUCES DE FACTORES

Fortalezas - Amenazas

Debilidades - Amenazas

Fortalezas - Oportunidades

Debilidades - Oportunidades

#SINLÍMITES



| | | |
|---|--|--|
| | <p>FORTALEZAS</p> <p>Enlista las FORTALEZAS identificadas</p> | <p>DEBILIDADES</p> <p>Enlista las DEBILIDADES identificadas</p> |
| <p>OPORTUNIDADES</p> <p>Enlista las OPORTUNIDADES identificadas</p> | <p>1 F – O <i>Estrategia MAX – MAX</i></p> <p>Estrategias que utilizan las FORTALEZAS para MAXIMIZAR las OPORTUNIDADES</p> | <p>D – O 2 <i>Estrategia MIN – MAX</i></p> <p>Estrategias para MINIMIZAR las DEBILIDADES aprovechando las OPORTUNIDADES</p> |
| <p>AMENAZAS</p> <p>Enlista las AMENAZAS identificadas</p> | <p>3 F – A <i>Estrategia MAX – MIN</i></p> <p>Estrategias que utilizan las FORTALEZAS para MINIMIZAR las AMENAZAS</p> | <p>D – A 4 <i>Estrategia MIN – MIN</i></p> <p>Estrategias para MINIMIZAR las DEBILIDADES evitando las AMENAZAS</p> |

II.IV PRODUCTO INTEGRADOR

| DETECTIVES PROVECHOSOS | | | | |
|--|---------------|--------------|-------------|---------|
| NOMBRE DEL NEGOCIO | | | | |
| ¿A QUÉ SE DEDICA EL NEGOCIO? | | | | |
| IDENTIFICACIÓN DEL TRIPLE IMPACTO | ECONÓMICO | SOCIAL | AMBIENTAL | |
| | | | | |
| FODA | FORTALEZAS | | DEBILIDADES | |
| | | | | |
| | OPORTUNIDADES | | AMENAZAS | |
| | | | | |
| PROCESO ADMINISTRATIVO | PLANEACIÓN | ORGANIZACIÓN | DIRECCIÓN | CONTROL |
| | | | | |
| TRIPLE IMPACTO DESPUES DE PROCESO ADMINISTRATIVO | ECONÓMICO | SOCIAL | AMBIENTAL | |
| | | | | |

UNIDAD DE APRENDIZAJE III

III.1 GALERÍA

INSTRUCCIONES: Fotocopie las tablas en la cantidad que necesite de acuerdo a los equipos con los que vaya a trabajar, recorte cada cuadro y de ordénelos. Entregue un juego a cada equipo para que procedan a armar su organizador gráfico.



| MISIÓN | VISIÓN | VALORES |
|--|--|--|
| Es su razón de ser o propósito, para lo cual debe tener tres características básicas: ser corta, fácil de recordar, fácil de explicar. | No es una meta detallada, es un esquema general de hacia dónde queremos llevar nuestra empresa en el futuro, a pesar de ser un esquema general si debe ser alcanzable y generar un compromiso firme. | Cualidades o ideales que rigen nuestras actividades diarias, como la participación, honestidad e integridad. Generalmente se expresan con palabras que evocan emociones como: amor, entusiasmo, orgullo, ilusión. |
| Para ello debe contestar a las siguientes preguntas: | Para poder conformar tu visión puedes preguntarte: | Los valores responden a la pregunta de: |
| ¿Qué? Necesidad que va a satisfacer ¿Quién? Mercado objetivo ¿Cómo? Se va a satisfacer esa necesidad | ¿Hacia dónde voy? ¿Hacia dónde realmente quiero ir? ¿Cómo es el mundo que busco construir a través de mi empresa? ¿Cuál será mi aporte? ¿Cómo generar valor? | ¿Cómo trabajar consecuentemente con la misión para cumplir con la visión? |

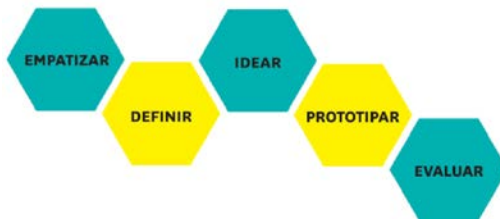
| POLÍTICA | | |
|---|---|--|
| Supone un compromiso formal de la empresa con la calidad, por lo que ha de ser ampliamente difundida interna y externamente, obviamente, ha de ser adecuada para cada empresa y ajustadas a las necesidades y expectativas de sus clientes. | Como contenido, es bueno que hagan referencia a : | <p>a) Un gran objetivo (satisfacción del cliente, competitividad, etc.).</p> <p>b) La vía o forma de conseguirlo para ganar en credibilidad (ISO, etc.).</p> <p>c) Los recursos necesarios (formación, participación, organización formal).</p> <p>d) Los clientes internos (accionistas y personal) y a sus intereses (beneficio y satisfacción).</p> |

III.II DISEÑO CENTRADO EN LAS PERSONAS (DISEÑO DEL PENSAMIENTO)

Convertir una idea en un modelo de negocios (y metodologías sugeridas)

Fundar una empresa no es algo que se hace de la noche a la mañana. Hay varios pasos a seguir antes de la constitución legal, que apuntan a conocer el mercado (clientes y competidores) para predecir la probabilidad de éxito y el potencial de la idea. A esto se le llama Modelo de Negocios y es un documento que describe la visión del emprendimiento, a través de un desglose ordenado de los elementos clave del proyecto.

Aunque hay distintas metodologías de ayuda para el modelo de negocios, todas lo definen como una configuración de los recursos de la compañía y apuntan a planificar los recursos disponibles y los beneficios esperados, de manera de tener pleno conocimiento de las pautas a seguir para definir la oferta y para atraer clientes. Esta descripción se logra respondiendo 4 preguntas fundamentales: ¿Quiénes son tus clientes? ¿Cuál es tu oferta? ¿Cuál es tu infraestructura? ¿Cuál es la viabilidad financiera del proyecto?



El lean start-up usa como base inicial de creación de productos y servicios la metodología de Diseño Centrado en las Personas (DCP). Este conjunto de técnicas deriva en un proceso que se utiliza para crear soluciones nuevas para el mundo, las que incluyen productos, servicios, espacios, organizaciones y modos de interacción, entre otras.

Cuando hablamos de un proceso centrado en las personas nos referimos a que en todo momento está centrado en aquellos individuos a los que se les quiere crear una nueva solución.

El proceso DCP comienza examinando las necesidades, los sueños y los comportamientos de las personas que se verán beneficiadas por las soluciones resultantes. Se pretende escuchar y entender lo que ellas desean, lo que necesitan, a todo esto lo llamamos la "dimensión de lo que es deseable". A lo largo de todo el proceso de diseño miramos el mundo a través de esta perspectiva. Una vez que hemos identificado lo que es deseable, empezamos a ver nuestras soluciones a través de lo que es factible y lo que es viable.

El proceso de Diseño Centrado en las Personas empieza con la identificación de un reto específico que se quiere resolver y pasa por 5 fases principales:

a) Empatizar: es la base del proceso de diseño que está centrado en las personas y los usuarios. Lo básico para ser empático es:

- Observar: mira a los usuarios y sus comportamientos en el contexto de sus vidas. Debemos siempre tratar de observar desde el exterior sin entrometernos, las mejores ideas vienen en situaciones así.

- Involúcrate: generar una conversación, esta puede ser desde una pregunta de pasillo breve o una conversación más estructurada. Prepara algunas preguntas para ir manejando la conversación siempre manteniéndola levemente estructurada. Lo importante es siempre preguntar "¿Por qué?", ya que eso descubre nuevos significados, preguntar una y dos veces si es necesario.

- Mira y Escucha: lo mejor es combinar estas dos, la conversación y el engagement. Pídele también que te explique como hace algunas cosas y que vaya vocalizando lo que pasa por su mente cuando esté en su trabajo. Ten una conversación mientras trabaja y esté en su contexto.

b) Definir: esta etapa se centraliza en traer claridad y enfoque al espacio de diseño en que se definen los conceptos. Es preciso determinar bien el desafío del proyecto basado en lo aprendido del usuario y su contexto. Después de transformarse en un experto del problema adquiriendo empatía por los usuarios, esta etapa es sobre crear coherencia sobre la variada información que se ha reunido.

El modo definición es crítico para el proceso de diseño. La meta de esta etapa es definir un Punto de Vista (PDV), es decir, crear una declaración de problema viable y significativo y que será guía para enfocarse de mejor manera a un usuario en particular. Esto se construye sintetizando la información y enfrentando el problema para hacer conexiones y descubrir patrones comunes.

Esta debe cumplir con ciertos criterios para que funcione bien:

- Enmarcar un problema con un enfoque directo.
- Que sea inspirador para el equipo.
- Que genere criterios para evaluar ideas y contrarrestarlas.
- Que capture las mentes y corazones de las personas que has estudiado.
- Que ayude a resolver un problema.

c) Idear: la generación de una gama de posibles soluciones. Durante esta etapa se busca la generación de múltiples ideas. Todas son válidas.

Es un espacio para desarrollar lluvias de ideas, mapas mentales, storyboards y otras metodologías. Se concibe una gran cantidad de ideas que dan muchas alternativas para elegir como posibles soluciones en vez de encontrar una única mejor solución.

d) Prototipar: cualquier cosa que ayude a dar respuestas que nos acerquen a la solución final, puede ser un dibujo, maqueta, etc. Por sobre todo, el prototipo debe ser la forma más rápida y barata en la que se pueda entregar, y que además nos proporcione temas de conversación con los usuarios para que estos nos ayuden con su feedback, respuestas e ideas, con la finalidad de poder mejorar la entrega final y definitiva del producto o servicio.

Este proceso debe ir progresando conforme el proyecto va avanzando, hasta que el prototipo muestre características funcionales, formales o de uso. Este debe cumplir con los mismos requisitos que la definición, ya que el prototipo es la forma física de la definición de la solución de problema.

e) Evaluar: cuando ya hemos realizado todos los pasos, es el momento de pedir respuestas y opiniones sobre los prototipos a los usuarios: aprender qué funciona y qué no funciona para mejorar las soluciones. La idea es presentar nuestro prototipo como si fuera correcto, pero evaluarlo como si estuviéramos equivocados. De esta manera podremos encontrar de forma crítica los errores y mejorar en las partes que necesitaban ser reevaluadas.

Además, en este momento del proceso, podemos seguir creando empatía con el usuario mediante las conversaciones acerca de nuestras ideas y prototipos. Con todo ello a veces descubrimos que el error no estaba en el prototipo si no en la definición del problema en general.

Para poder evaluar:

- Dale a los usuarios tus prototipos sin explicar nada.
- Crea un ambiente y recrea la experiencia para tener una mejor visión del contexto.
- Deja que la persona interprete el objeto y observa tanto el uso como el mal uso de lo que le entregas y posteriormente escucha todo lo que tengan que decir y responde las preguntas que realice.
- Además puedes entregarle varios prototipos dándole la oportunidad al usuario de comparar. Esto nos dará la oportunidad de conocer las necesidades potenciales.

Durante el proceso, el equipo pasará de observaciones específicas a síntesis abstractas, para más adelante volver a lo específico mediante el diseño de soluciones concretas.

III.III METODOLOGÍA DE CANVAS

Actualmente muy usada por emprendedores de todo el mundo, la metodología de Canvas describe de manera lógica y a través de un diagrama, cómo una organización crea, entrega y capta valor en el mercado.

Creada por el autor y conferencista suizo Alexander Osterwalder, esta metodología tiende a contemplar los aspectos clave que la organización debe tener en cuenta antes de lanzar su producto o servicio al mercado.

“Un modelo de negocio fundamentado en la innovación se basa en encontrar y fomentar nuevas formas de crear, entregar y captar valor”. Alexander Osterwalder.

LA METODOLOGÍA DE CANVAS CONTEMPLA ÍTEMS: 1.SEGMENTOS DE CLIENTES

La segmentación de mercado define el público objetivo o target al que apunta la organización. Estos grupos se clasifican de acuerdo a cinco elementos distintivos:

- Las necesidades que requieren y justifican una oferta distinta.
- Diferentes canales de distribución.
- Diferentes tipos de relaciones.
- La rentabilidad.
- La cantidad que están dispuestos a pagar por diferentes aspectos de la oferta.

Algunos ejemplos de segmentos de clientes son:

- Mercado de masas: el negocio se dirige a un mercado lo más amplio posible, con necesidades similares.
- Nichos: segmentos de mercado altamente especializados, con necesidades muy particulares.
- Segmentados: existen distintos segmentos de mercado, pero con necesidades similares (con ligeras variaciones).
- Diversificados: segmentos muy diferentes entre sí, con necesidades muy distintas.
- Multi-segmentos: segmentos que dependen de varios segmentos a la vez.

2.PROPUUESTA DE VALOR

La base de cualquier modelo de negocios es que el producto o servicio debe agregar valor, por tanto, una de las primeras definiciones internas que debe tener una organización es su propuesta de valor y qué necesidad del mercado remedia con nuestra propuesta.

Las preguntas que debe responder este segmento son:

- ¿Qué valor ofrecen a los clientes?
- ¿Cuál de los problemas de los clientes ayudan a resolver?
- ¿Qué necesidades de los clientes se cumplen?
- ¿Qué paquetes de productos y servicios se ofrece a cada segmento de clientes?

Una propuesta de valor puede ser cualitativa o cuantitativa, pero debe siempre tener en cuenta factores como la innovación, diseño, accesibilidad, usabilidad, precio (abaratando costos) y nivel de personalización (la adaptación de productos y servicios a las necesidades específicas de los segmentos de clientes escogidos).

3. CANALES DE DISTRIBUCIÓN Y COMUNICACIONES

Este ítem describe la manera en la que la organización se comunica y entrega valor a sus segmentos de clientes. Puede ser directa o indirecta, a través de distribuidores o agentes, y se define en función del tipo de organización. Las interfaces principales entre la empresa y los clientes son la comunicación, la distribución y las ventas.

Para rentabilizarse, los canales de distribución pasan por varias etapas de evaluación y testeo. Aquí, las variables a considerar son:

- **Notoriedad:** cómo hacemos para que la gente nos conozca.
- **Evaluación:** cómo ayudamos a nuestros clientes a testear nuestro producto o servicio.
- **Compra:** cómo permitimos que los clientes compren nuestro producto o servicio.
- **Entrega:** cómo entregamos la propuesta de valor a nuestros clientes.
- **Postventa:** cómo proporcionamos servicios postventa a los clientes.

4. RELACIÓN CON EL CLIENTE

Describe los tipos de relaciones que una compañía establece con sus distintos segmentos de clientes, de acuerdo a motivaciones como la adquisición y retención de clientes, y el aumento de las ventas.

Existen seis tipos de relaciones con el cliente:

a) **Asistencia personal:** esta relación se basa en la interacción humana, donde el cliente puede comunicarse con un representante de carne y hueso, durante o después de la venta. Habitualmente, este tipo de relación se sostiene a través de centros de llamadas o por correo electrónico. Los centros de llamadas requieren personal especializado, lo que tiende a encarecer la atención al cliente, por lo que usualmente, sólo las empresas grandes los tienen.

b) **Asistencia personal dedicada:** se asigna a una persona para la atención específica de un cliente. Normalmente se desarrolla a largo plazo (por su alto costo) y es muy frecuente en servicios de lujo.

c) **Auto servicio:** si bien la organización no se comunica directamente con sus clientes, esta provee todos los medios necesarios para que los clientes se ayuden de manera autónoma.

d) **Servicios automatizados:** es una forma más sofisticada de auto servicio, en que se automatizan los procesos, simulando una relación personal. Para esto, suele usarse la creación de perfiles personales, que proveen información sobre las preferencias y actitudes de compra de las personas. Bien empleada, este tipo de relación puede ser tanto o más eficaz que una de asistencia personal, a un costo considerablemente más bajo.

e) **Comunidades:** se crean comunidades en las que los usuarios se comunican entre sí. Además de permitir que se solucionen los problemas de manera colaborativa, ese diálogo permite a la organización involucrarse con sus clientes y entenderlos de mejor manera.

f) **Co-creación:** aquí el valor se crea con los clientes, haciéndolos partícipes de algunos procesos del ciclo de negocios. Usualmente, este tipo de relación se emplea en el diseño de nuevos productos y no como modelo general de la organización.

5. FLUJOS DE INGRESO

Este ítem describe las fuentes de ingresos de la organización, es decir, la forma en que la empresa generará recursos para el cliente.

Esta puede tener siete fuentes:

- **Venta de activos:** los ingresos se obtienen a partir de la venta de derechos de propiedad.

- **Manejo de tarifa:** también se le llama pago por uso y es cuando los ingresos son obtenidos por el uso de algún servicio en específico. La tarifa es directamente proporcional al uso, más uso, más tarifa.

•Suscripciones: es la venta del acceso continuo a un servicio. Este uso continuo tiene una duración limitada, pero con posibilidad de renovación. Usualmente es mensual o anual.

•Préstamos, alquiler, arrendamiento financiero: es una fuente de ingresos temporal ya que sólo se utiliza el activo durante un periodo determinado a cambio de una cuota. Por ejemplo: la renta de vehículos, en la cual el prestatario tiene el beneficio de no tener gastos por un tiempo limitado como los tiene el propietario. •Licencias: se otorga un permiso por utilizar la propiedad intelectual protegida a cambio de derechos de licencia sobre un producto o servicio.

•Honorarios: se obtienen ingresos a partir de servicios intermedios.

•Publicidad: se conceden espacios publicitarios físicos o virtuales a terceros.

6. RECURSOS CLAVE

Según Osterwalder, los recursos clave son aquellos que “permiten a una empresa crear y ofrecer de una propuesta de valor”.

Estos se clasifican en las siguientes categorías:

•Físicos: infraestructura, materiales, aparatos, redes de distribución y maquinarias, entre otros.

•Intelectuales: marcas, patentes y copyrights, entre otros.

•Humanos: es el capital humano de una empresa. Para empresas cuyo modelo de negocio se basa en las habilidades o conocimientos de sus empleados, este recurso es el más importante. •Financieros: fluidez económica, líneas de crédito, stock options, capital financiero, opciones de bolsa, etc.

7. ACTIVIDADES CLAVE

Son los procesos o acciones más importantes para el desempeño de la organización.

Existen tres tipos de actividades clave:

•Producción: son aquellas actividades cuyo resultado es un producto, incluyendo la manufactura y el diseño.

•Solución de problemas: las actividades apuntan a dar solución a problemas específicos del cliente.

•Red/plataforma: la actividad clave se desarrolla en torno a una plataforma de servicios, como una página web, software o una red de distribución.

8. ALIANZAS CLAVE O RED DE PARTNERS

Este ítem apunta a puntualizar quiénes van a ser los socios y qué aportará cada uno de ellos, tanto desde el punto de vista de los recursos clave como de las actividades definidas en el punto anterior. Lo mismo ocurre con los proveedores y colaboradores.

Una organización busca socios para optimizar sus recursos, crear economías de escala, reducir los riesgos de la inversión y para adquirir recursos.

Según Osterwalder hay cuatro tipos de alianzas:

•Alianzas entre no competidores: empresas que no compiten en el mercado.

•Cooperación entre competidores: empresas buscando el mismo mercado negocian y coordinan acciones para obtener el mayor beneficio posible para ambas.

•Relaciones entre comprador y distribuidor: por medio de esta alianza, una organización se asegura la adquisición de los recursos que necesita.

•Empresa conjunta (joint venture) para la creación de nuevos negocios: dos o más socios participan en la creación de una nueva organización o empresa.

9. ESTRUCTURA DE COSTOS

Este ítem puntualiza los costos de operación de la empresa, empezando con el más alto (marketing, R&D, CRM, producción, etc.), y relaciona cada costo con los bloques definidos anteriormente.

Definir cuál la estructura de costos es un elemento estratégico fundamental, pues determina si se espera obtener un beneficio por volumen o por valor.

Existen cinco clases de estructuras de costos, sin embargo, hay empresas que logran generar un modelo mixto de manera exitosa: •Costo: minimización de costos, dentro de lo posible.

- Valor: propuestas de valor premium que se centran en generar el máximo valor posible para el cliente, sin escatimar en los costos.
- Costos fijos: los costos son independientes del volumen de negocio.
- Costos variables: los costos son proporcionales al volumen de negocio.
- Economías de escala: se buscan crecimientos exponenciales de los ingresos, reduciendo el costo por producto a mayor volumen.

A nivel general, la metodología de Canvas es un muy buen punto de partida y ayuda al pensamiento estratégico de las organizaciones, a través de un sistema organizado que permite ver las relaciones entre los distintos aspectos de un modelo de negocios. Sin embargo, esta metodología no garantiza u anticipa algunos aspectos operativos de la empresa, sólo ofrece una noción de ellos. (florencia jeifetz, 2014)

