

PROGRAMA DE ESTUDIOS DEL COMPONENTE BÁSICO DEL MARCO  
CURRICULAR COMÚN DE LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

CAMPO DISCIPLINAR DE CIENCIAS SOCIALES

BACHILLERATO TECNOLÓGICO ESTATAL

ASIGNATURA: **EMPRENDIMIENTO**

## **Elaboración del Programa de estudios de Emprendimiento del Gobierno del Estado de México**

### **Participación Estatal**

**Lic. Laura Alejandra Guadarrama Saavedra/** CBT Villa Victoria.

**LIA. Israel Ramírez Garay/** CBT Tianguistenco.

**LIA. Itsroset Montiel Gaspar /** CBT, Lic. Mario Colín Sánchez, Atlacomulco.

**Lic. Grisel Alejandra Montalvo Galván/** CBT No. 1, Chicoloapan.

**Lic. Jessica González Galindo/** CBT No. 2, Oztolotepec.

**Lic. Efigenia Cera Jaramillo /** CBT No. 5 C.P. Alberto Mena Flores, Toluca.

**Lic. Ma. Adela Aguilar Rodríguez/** CBT No. 2, Jilotepec.

### **Coordinación de programas de estudio de asignaturas estatales.**

**M. en E. Minerva Salazar García/**Subdirección de Bachillerato Tecnológico.

## ÍNDICE

1. <b>Presentación.</b> .....	4
2. Introducción.....	9
3. <b>Datos de identificación</b> .....	12
4. <b>Propósito formativo del Campo Disciplinar de Ciencias Sociales</b> .....	14
5. Propósito de la asignatura.....	15
6. Ámbitos del Perfil de egreso a los que contribuye la asignatura de Emprendimiento. ....	17
7. Estructura del cuadro de contenidos.....	18
8. Dosificación del programa de Emprendimiento.....	22
9. Transversalidad .....	25
10. Vinculación de las competencias con los aprendizajes esperados .....	33
11. Consideraciones para la evaluación.....	35
12. Los profesores y la red de aprendizajes .....	43
13. Uso de las TIC para el aprendizaje .....	45
14. <b>Recomendaciones para implementar la propuesta</b> .....	49
<b><i>Planeación Didáctica</i></b> .....	<b>50</b>
<b><i>Estrategias didácticas</i></b> .....	<b>52</b>
<b><i>Técnicas didácticas sugeridas</i></b> .....	<b>57</b>
15. Bibliografía recomendada.....	58
Anexo 1. Ejemplo de planeación de la estrategia didáctica para la asignatura de Emprendimiento. ....	60

## **1. Presentación.**

Nuestro país, como otras naciones en el mundo, se encuentra impulsando una Reforma Educativa de gran calado, cuyo objetivo central es el lograr que todos los niños y jóvenes ejerzan su derecho a una educación de calidad, y reciban una enseñanza que les permita obtener los aprendizajes necesarios para enfrentar los desafíos del siglo XXI.

En el diseño de la Reforma se establece como obligación la elaboración de los planes y programas de estudio para la educación obligatoria, para que encuentre una dimensión de concreción pedagógica y curricular en las aulas. En el Nuevo Modelo Educativo, dada la relevancia que la sociedad ve en la educación como potenciadora del desarrollo personal y social, un elemento clave es el desarrollo de los nuevos currículos para la educación obligatoria en general y para la Educación Media Superior (EMS) en lo particular, así como los programas por asignatura.

Como bien señalan Reimers y Cárdenas (2016), es en la definición de las competencias que se incorporan en el currículo donde se observa la articulación, pertinencia y vertebración con las metas nacionales educativas que se fijan los sistemas educativos como el mexicano. Existe evidencia de que el Modelo Educativo de la Educación Media Superior vigente no responde a las necesidades presentes ni futuras de los jóvenes. Actualmente, la enseñanza se encuentra dirigida de manera estricta por el profesor, es impersonal, homogénea y prioriza la acumulación de conocimientos y no el logro de aprendizajes profundos; el conocimiento se encuentra fragmentado por semestres académicos, clases, asignaturas y se prioriza la memorización, y la consecuente acumulación de contenidos desconectados; el aprendizaje se rige por un calendario estricto de actividades en las que se les dice a los estudiantes, rigurosamente, qué hacer y qué no hacer, y se incorporan nuevas tecnologías a viejas prácticas. Todo ello produce conocimientos fragmentados con limitada aplicabilidad, relevancia, pertinencia y vigencia en la vida cotidiana de los estudiantes, así como amnesia post-evaluación en lugar de aprendizajes significativos y profundos.

Hoy en día, los jóvenes de la EMS transitan hacia la vida adulta, interactúan en un mundo que evoluciona de la sociedad del conocimiento hacia la sociedad del aprendizaje y la innovación (Joseph Stiglitz, 2014; Ken Robinson, 2015; Richard Gerver, 2013; y Marc Prensky, 2015; entre otros); procesan enormes cantidades de información a gran velocidad y comprenden y utilizan, de manera simultánea, la tecnología que forma

parte de su entorno cotidiano y es relevante para sus intereses.

Por lo anterior, en la Educación Media Superior debe superarse la desconexión existente entre el currículo, la escuela y los estudiantes, ya que la misma puede producir la desvinculación educativa de éstos, lo cual, incluso puede derivar en problemas educativos como los bajos resultados, la reprobación y el abandono escolar.

Para ello, en primer lugar, hay que entender que los jóvenes poseen distintos perfiles y habilidades (no son un grupo homogéneo) que requieren potenciar para desarrollar el pensamiento analítico, crítico, reflexivo, sintético y creativo, en oposición al esquema que apunte sólo a la memorización; esto implica superar, así mismo, los esquemas de evaluación que dejan rezagados a muchos estudiantes y que no miden el desarrollo gradual de los aprendizajes y competencias para responder con éxito al dinamismo actual, que las y los jóvenes requieren enfrentar para superar los retos del presente y del futuro. En segundo lugar, se requiere un currículo pertinente y dinámico, en lugar del vigente que es segmentado y limitado por campo disciplinar, que se centre en la juventud y su aprendizaje, y que ponga énfasis en que ellos son los propios arquitectos de sus aprendizajes.

La escuela, en consecuencia, requiere transformarse de fondo para lograr incorporar en el aula y en la práctica docente las nuevas formas en que los jóvenes aprenden, y lo seguirán haciendo (Gerver, 2013; Prensky, 2013); de no hacerlo, quedará cada día más relegada de la realidad. Es innegable que, en los últimos años, los planes y programas de estudio se han ido transformando y que la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS) cumplió su propósito inicial; sin embargo, los resultados de las evaluaciones nacionales e internacionales dan cuenta de que el esfuerzo no ha sido el suficiente y que no se ha progresado en el desarrollo de competencias que son fundamentales para el desarrollo de las personas y de la sociedad.

Por ello, la Secretaría de Educación Pública (SEP), por conducto de la Subsecretaría de Educación Media Superior (SEMS), se propuso adecuar los programas de las asignaturas del componente de formación básica del Bachillerato General y del Bachillerato Tecnológico en todos los campos

disciplinares que conforman el currículo de la EMS.<sup>1</sup> El trabajo se realizó con base en una visión integral y transversal del conocimiento y aprendizaje, entendido como un continuo en oposición a la fragmentación con la que ha sido abordado tradicionalmente. Así, se coloca a los jóvenes en el centro de la acción educativa y se pone a su disposición una Red de Aprendizajes, denominados “Aprendizajes Clave”, que se definen para cada campo disciplinar, que opera en el aula mediante una Comunidad de Aprendizaje en la que es fundamental el cambio de roles: pasar de un estudiante pasivo a uno proactivo y con pensamiento crítico; y de un profesor instructor a uno que es «guía del aprendizaje».

Este cambio es clave porque los estudiantes aprenden mejor cuando están involucrados; en contraste con clases centradas, principalmente, en la exposición del profesor, en las que es más frecuente que los estudiantes estén pasivos. De esta manera, los contenidos de las asignaturas se transformaron para que sean pertinentes con la realidad de los jóvenes y con ello lograr la conexión entre éstos, la escuela y el entorno en el que se desarrollan.

Es importante mencionar que en la elaboración del Nuevo Currículo de la Educación Media Superior se consideraron y atendieron todas las observaciones y recomendaciones de las Academias de Trabajo Colegiado Docente de todo el país, que participaron en el proceso de consulta convocado por la SEP con el propósito de recuperar sus experiencias. Además, se han considerado las recomendaciones vertidas en los foros de consultas nacionales y estatales, y en la consulta en línea. Confiamos en haber dado respuesta a todas las preocupaciones e inquietudes que se manifestaron.

El consenso mundial indica que el propósito de la educación no es solamente memorizar contenidos curriculares de las asignaturas, sino que los jóvenes lleguen a desarrollarse como personas competentes y flexibles, que logren potenciar sus habilidades y alcancen las metas que se hayan establecido. Y para ello, deben formarse de tal manera que aprendan a aprender, a pensar críticamente, a actuar y a relacionarse con los demás para lograr retos significativos, independientemente del área de conocimiento que se encuentren estudiando (Prensky, 2013).

---

<sup>1</sup>No se incluye la asignatura de inglés porque la adecuación de los programas correspondientes está en proceso, enmarcada en la revisión de los contenidos y secuencia curricular, dentro de la Estrategia Nacional de Fortalecimiento para el Aprendizaje del Inglés en la Educación Obligatoria.

Los contenidos de las asignaturas son importantes porque propician y orientan el desarrollo de competencias, habilidades y destrezas; sin embargo, en el currículo vigente, se han dejado de lado aspectos fundamentales que permiten a los jóvenes responder a los desafíos del presente y prepararse para el futuro.

Diversos autores han dedicado muchas páginas en listar las competencias, destrezas y habilidades que deben desarrollar para responder a los desafíos del presente. En este sentido, son coincidentes en la necesidad de promover la colaboración, la creatividad, la comunicación, el espíritu emprendedor, la resolución de problemas, la responsabilidad social, el uso de la tecnología, la perseverancia, la honestidad, la determinación, la flexibilidad para adaptarse a entornos cambiantes, el liderazgo y la innovación.

En la sociedad existe la percepción de que la educación es cada vez más importante para el desarrollo de las personas y de las sociedades. Con base en una encuesta internacional referida en el estudio Enseñanza y aprendizaje en el siglo XXI. Metas, políticas educativas y currículo en seis países (2016), un porcentaje mayor de las economías en desarrollo, comparadas con las ya desarrolladas, considera que una buena educación «es importante para salir adelante en la vida» (Reimers y Chung, 2016).

Para favorecer la concreción de esta percepción acerca de la relevancia social de la educación, es impostergable que la experiencia de los jóvenes en la escuela sea pertinente. Por ello, la Educación Media Superior, a través de un currículo actualizado, pone el aprendizaje de los estudiantes al centro de los esfuerzos institucionales, impulsa el logro de las cuatro funciones y los cuatro propósitos de este nivel educativo:

### Cuatro Propósitos de la Educación Media Superior



Para conocer mejor el contexto en que se enmarcan los cambios curriculares para la Educación Media Superior, se sugiere consultar el “Modelo Educativo para la Educación Obligatoria” que se presentó el 13 de marzo de 2017.

## 2. Introducción

El presente programa de estudios corresponde a la megatendencia, **Emprendimiento**, como elemento básico para que el espíritu emprendedor, la innovación y la creatividad se conviertan en pilares de la educación de los estudiantes. Como resultado de la revisión de los programas de estudio existentes desde 2008 en los Centros de Bachillerato Tecnológico, se concluye que:

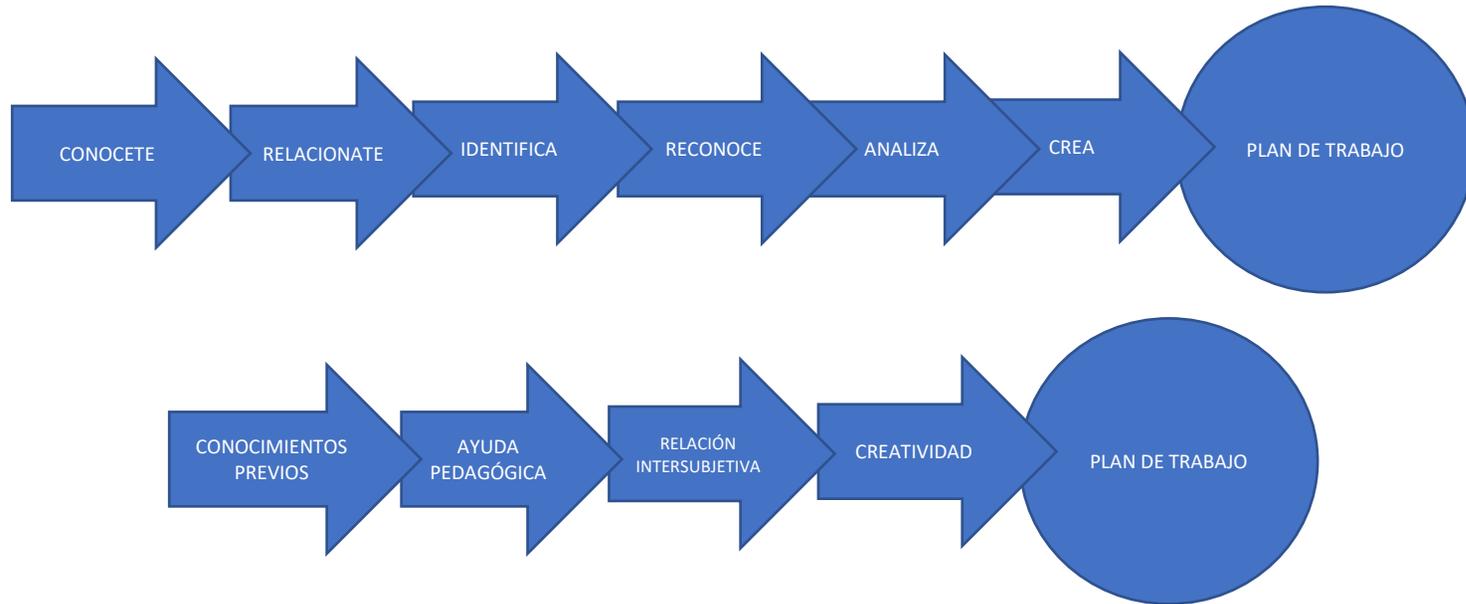
- **No existe** identificación de intereses de los estudiantes a futuro y conceptos del mundo emprendedor.
- **La ausencia** de contenidos y objetivos transversales para la elaboración de un proyecto emprendedor.
- **Escasa** identificación de habilidades y destrezas en el rubro del emprendimiento.

De acuerdo con los aprendizajes previos de los estudiantes de primer semestre, se desconoce el concepto de Emprendedor. Por ello se propone:

- **Elaborar** un programa que se adapte al futuro y que sea interesante para los estudiantes.
  - Conocer ejemplos de emprendedores y descubrir emprendedores de su comunidad
  - Más que extensos, se requiere de contenidos específicos tratados de manera amplia y profunda.
  - Alcanzable en el tiempo estipulado.
- **Dirigir** acciones a jóvenes que estudian el Bachillerato Tecnológico en la Educación Media Superior.
  - Que desarrolle las habilidades de liderazgo, creatividad, comunicación, espíritu emprendedor, toma de decisiones y pensamiento crítico, sobre una problemática social.
  - Orientado al estudiante como sujeto activo dentro de la labor educativa.
  - Que promueva el desarrollo de competencias habilitantes.
- **Incluir** productos que permitan la reactivación, adquisición, desarrollo y/o, consolidación de aprendizajes y competencias. Como se indicó anteriormente, el producto permite cerrar el proceso de aprendizaje y, por ello, debe dar cuenta de que se está avanzando, de manera gradual y efectiva, en el desarrollo y, o, fortalecimiento de competencias genéricas y disciplinares a partir de los aprendizajes adquiridos. Para ello, va

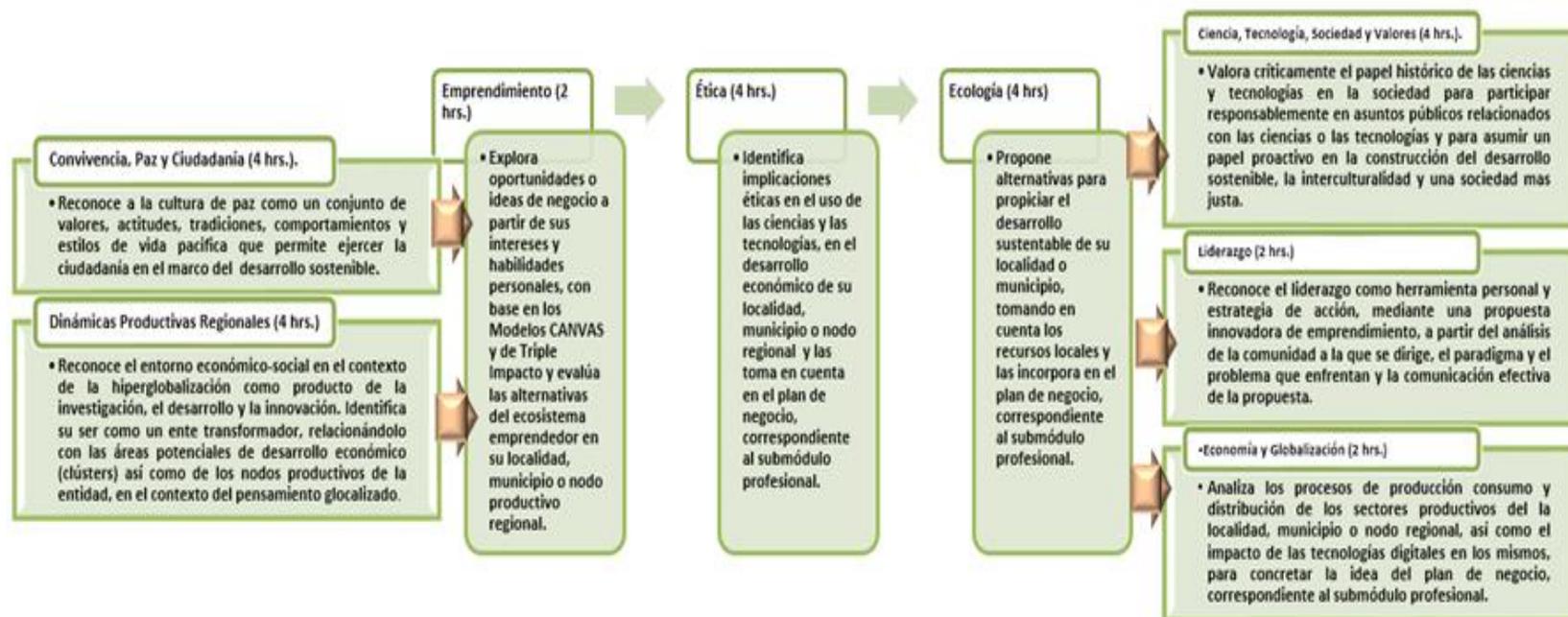
aumentando el grado de complejidad, originalidad y creatividad que se promueve en los estudiantes conforme se avanza en el trayecto educativo:

- **Continuo de productos de la Asignatura: Emprendimiento.**



- **Considerar** que, para dar continuidad a los aprendizajes y a la integración de la comunidad de aprendizaje entre asignaturas de formación básica de la trayectoria estatal se impartan por el mismo docente.
- Integrar una trayectoria de asignaturas en el contexto de las mega tendencias de la formación para el siglo XXI; ha derivado en un recorrido que considera los tres ámbitos de la sostenibilidad; medio ambiente, sociedad y economía, como ejes articuladores y, se conforma por las asignaturas de Convivencia, Paz y Ciudadanía (estatal); Dinámicas productivas regionales (estatal); Emprendimiento (estatal); Ética; Ecología; Ciencia, Tecnología, Sociedad y Valores (Acuerdo 653); Economía y globalización y Liderazgo (estatales), en un trayecto que comprende del primero al quinto semestre.

## Continuo de asignaturas de la trayectoria de Desarrollo sostenible.



### 3. Datos de identificación

La estructura curricular del Bachillerato Tecnológico se encuentra establecida en el *Acuerdo Secretarial 653*<sup>2</sup> y está integrada por tres componentes de formación: básico, propedéutico y profesional.

El componente de formación básica es parte del currículo de la Educación Media Tecnológica, y junto con el propedéutico y el profesional se integra y entrelaza, y constituye una totalidad. Se articula con el nivel de formación precedente –secundaria–, aborda los conocimientos esenciales de la ciencia, la tecnología y las humanidades, y es obligatorio. La formación básica aporta fundamentos a la propedéutica y a la profesional. Sus asignaturas se abordan principalmente en los cuatro primeros semestres, y se distribuyen en cinco campos disciplinares (Matemáticas, Ciencias experimentales, Ciencias sociales, Comunicación y Humanidades).

El componente de formación propedéutica enlaza al Bachillerato Tecnológico con la Educación Superior, y pone énfasis en una profundización de los conocimientos que favorezca el manejo pluridisciplinario e interdisciplinario, de tal modo que se logre una mejor incorporación a los estudios superiores.

El componente de formación profesional permite contar con una oferta de especialidades organizada en campos de formación profesional. Dichos campos se determinan con base en la identificación de procesos de trabajo similares que pueden ser definidos en función del objeto de transformación y las condiciones técnicas y organizativas que les caracterizan. Las especialidades de formación profesional evolucionan de manera continua en respuesta a las demandas sociales de educación tecnológica, así como a la dinámica productiva y de empleo que caracterizan a las diferentes regiones del país. Cada especialidad se diseña a partir de las competencias profesionales que corresponden a los sitios de inserción laboral a los que se dirige, y en todos los casos se observará el cumplimiento de las normas de seguridad e higiene y de protección al medio ambiente.

---

<sup>2</sup> Diario Oficial de la Federación (2012). *Acuerdo número 653 por el que se establece el Plan de Estudios del Bachillerato Tecnológico.*

La asignatura de Emprendimiento, se imparte en el segundo semestre, corresponde al Componente de Formación Básica y es parte del Campo Disciplinar de Ciencias Sociales; tiene una carga horaria de 2 horas a la semana/mes, que incluyen el trabajo con Habilidades Socioemocionales.

De la anterior estructura curricular se derivan en el Bachillerato Tecnológico estatal:

- 29 asignaturas del componente básico.
- 7 asignaturas del componente propedéutico.
- 1 asignatura común del componente profesional.
- 5 módulos de formación por cada carrera técnica, articulados al subsistema de Bachillerato Tecnológico estatal.

SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6
ÁLGEBRA 4	GEOMETRÍA Y TRIGONOMETRÍA 4	GEOMETRÍA ANALÍTICA 4	CÁLCULO DIFERENCIAL 4	CÁLCULO INTEGRAL 5	PROBABILIDAD Y ESTADÍSTICA 5
INGLÉS I 3	INGLÉS II 3	INGLÉS III 3	INGLÉS IV 3	INGLÉS V 5	
QUÍMICA I 4	QUÍMICA II 4	BIOLOGÍA 4	FÍSICA I 4	FÍSICA II 4	TEMAS DE CIENCIAS EXPERIMENTALES 5
			ECOLOGÍA 4		
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN I 3	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN II 3	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN III 2	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN IV 2		
LECTURA, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA I 4	LECTURA, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA II 4	LECTURA, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA III 2	LECTURA, EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA IV 2		LITERATURA 5
CONVIVENCIA, PAZ Y CIUDADANÍA 4	EMPRENDIMIENTO 2			CIENCIA, TECNOLOGÍA, SOCIEDAD Y VALORES 4	TEMAS DE CIENCIAS SOCIALES 5
				ECONOMÍA Y GLOBALIZACIÓN 2	
LÓGICA 4		ÉTICA 4		LIDERAZGO 2	TEMAS DE FILOSOFÍA 5
DINÁMICAS PRODUCTIVAS REGIONALES 4	MÓDULO PROFESIONAL I 17	MÓDULO PROFESIONAL II 17	MÓDULO PROFESIONAL III 17	MÓDULO PROFESIONAL IV 12	MÓDULO PROFESIONAL V 12

Componente Propedéutico

Componente Básico

Componente de Formación Profesional

**Campo Disciplinar:** Ciencias Sociales  
**Semestre:** Segundo  
**Horas semana/semestre:** 2

#### **4. Propósito formativo del Campo Disciplinar de Ciencias Sociales**

Las competencias disciplinares básicas de Ciencias Sociales están orientadas a la formación de ciudadanos reflexivos y participativos, conscientes de su ubicación en el tiempo y el espacio. Dichas competencias enfatizan la formación de los estudiantes en una perspectiva plural y democrática. Su desarrollo implica que puedan interpretar su entorno social y cultural de manera crítica, a la vez que puedan valorar prácticas distintas a las suyas, y de este modo, asumir una actitud responsable hacia los demás.

El propósito central de este campo disciplinar se orienta a valorar los problemas y fenómenos sociales desde una perspectiva de construcción de soluciones y toma de decisiones fundamentadas; concebir y comprender que la realidad presente y futura es incierta, compleja, dinámica y cambiante, por lo que aprender a contextualizar y seleccionar información que se produce en múltiples fuentes, es indispensable para insertarse en la realidad de manera crítica y participativa, con un sentido de aprendizaje permanente para la vida.

## 5. Propósito de la asignatura

Que los estudiantes desarrollen sus habilidades emprendedoras a través de la experiencia transformadora de crear y liderar sus propios emprendimientos, contribuyendo tanto al cambio social, ambiental y económico de una comunidad, como al aprovechamiento de las oportunidades derivadas de la vinculación con el Ecosistema Emprendedor, del escenario estatal configurado en nodos productivos.

Algunos propósitos específicos a lograr en el estudiante son:

- Desarrollar sus habilidades de comunicación y liderazgo para realizar actividades de autoformación en emprendimiento, presentaciones efectivas y vinculación con el Ecosistema Emprendedor.
- Mejorar las expectativas de vida a nivel personal, social y profesional.
- Identificar el poder personal para transformar la realidad.
- Aumentar la autoestima, confianza y capacidad de liderazgo.

De igual manera, se desarrollarán los Aprendizajes Clave del campo disciplinar de Ciencias Sociales:

Aprendizajes Clave de la asignatura del campo disciplinar de Ciencias Sociales		
Eje	Componente	Contenido central
<b>Comunicarse, relacionarse y colaborar con los demás.</b>	La comunicación y las relaciones interpersonales.	El trabajo colaborativo en el aula como base para la integración de la comunidad de aprendizaje
	La integración de la comunidad de aprendizaje.	
	La contextualización de la comunidad de aprendizaje a partir de los intereses y experiencias académicas de los estudiantes.	
<b>Pensar históricamente.</b>	La comprensión de cómo el pasado explica el presente en lo nacional, regional y local.	El nuevo orden global, la sociedad del conocimiento y la innovación: surgen nuevos desafíos sociales, culturales, económicos y políticos.
<b>Comprender y analizar los problemas sociales de hoy</b>	La continuidad y el cambio.	El análisis de algunos componentes de la sociedad actual: participación ciudadana, derechos humanos, desigualdad, desarrollo sostenible, medio ambiente.

<p><b>Entender la relevancia de los fenómenos sociales contemporáneos.</b></p>	<p>El estudio de fenómenos y problemas sociales contemporáneos.</p> <p>La distribución de la población y el desarrollo económico.</p>	<p>El análisis de algunos componentes de la sociedad actual: participación ciudadana, derechos humanos, desigualdad, desarrollo sostenible, medio ambiente.</p> <p>La dinámica de la población mexicana en los últimos setenta años: la comprensión de sus efectos en el crecimiento urbano, las condiciones de vida, la migración y el envejecimiento</p>
--	---	--

## 6. Ámbitos del Perfil de egreso a los que contribuye la asignatura de Emprendimiento.

El Perfil de egreso de la Educación Media Superior, expresado en ámbitos individuales, define el tipo de estudiante que se busca formar. A través del logro de los aprendizajes esperados de la asignatura de Emprendimiento, gradualmente se impulsa el desarrollo de los siguientes ámbitos:

Ámbito	Perfil de egreso
<b>Lenguaje y comunicación</b>	Se expresa con claridad de forma oral y escrita tanto en español como en lengua indígena en caso de hablarla. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e infiere conclusiones a partir de ellas. Se comunica en inglés con fluidez y naturalidad.
<b>Exploración y comprensión del mundo natural y social</b>	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. Identifica problemas, formula preguntas de carácter científico y plantea las hipótesis necesarias para responderlas.
<b>Pensamiento crítico y solución de problemas</b>	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. Asimismo, se adapta a entornos cambiantes.
<b>Habilidades socioemocionales y proyecto de vida</b>	Es autoconsciente y determinado, cultiva relaciones interpersonales sanas, maneja sus emociones, tiene capacidad de afrontar la adversidad y actuar con efectividad y reconoce la necesidad de solicitar apoyo. Fija metas y busca aprovechar al máximo sus opciones y recursos. Toma decisiones que le generan bienestar presente, oportunidades y sabe lidiar con riesgos futuros.
<b>Colaboración y trabajo en equipo</b>	Trabaja en equipo de manera constructiva, participativa y responsable, propone alternativas para actuar y solucionar problemas. Asume una actitud constructiva.
<b>Convivencia y ciudadanía</b>	Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático, con inclusión e igualdad de derechos de todas las personas. Entiende las relaciones entre sucesos locales, nacionales e internacionales, valora y practica la interculturalidad. Reconoce las instituciones y la importancia del Estado de Derecho.
<b>Habilidades digitales</b>	Utiliza adecuadamente las tecnologías de la información y la comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y expresar ideas. Aprovecha estas tecnologías para desarrollar ideas e innovaciones.
<b>Cuidado del medio ambiente</b>	Comprende la importancia de la sustentabilidad y asume una actitud proactiva para encontrar soluciones. Piensa globalmente y actúa localmente. Valora el impacto social y ambiental de las innovaciones y avances científicos.

## 7. Estructura del cuadro de contenidos

Con los propósitos de impulsar la profundidad de los aprendizajes de los estudiantes; evitar la dispersión curricular; favorecer la transversalidad y orientar mejor la práctica docente, se han considerado en el diseño de los programas de estudio del campo disciplinar Ciencias sociales, seis elementos de organización curricular que se presentan a continuación:

Eje	Componente	Contenido Central	Contenido Específico	Aprendizaje Esperado	Producto esperado
<b>Comunicarse, relacionarse y colaborar con los demás.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La comunicación y las relaciones interpersonales.</li> </ul>	El trabajo colaborativo en el aula como base para la integración de la comunidad de aprendizaje.	<p>Conocerme para emprender.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Así soy yo.</li> <li>Yo, mi principal recurso.</li> </ul> <p>El mundo del Emprendedor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer para emprender.</li> </ul>	Identifica gustos y habilidades personales para relacionarlos con sus intereses profesionales a futuro.	La elaboración de un ejercicio creativo que atienda a las nociones de intereses y necesidades, a través de la hoja de trabajo app-lica tus gustos. <b>Ver Anexo 1</b>
<b>Pensar históricamente</b>	La comprensión de cómo el pasado explica el presente en lo nacional, regional y local.	El nuevo orden global, la sociedad del conocimiento y la innovación: surgen nuevos desafíos sociales, culturales, económicos y políticos.	Emprendedores de todos los tiempos.	Asocia las características del emprendedor con su persona.	El relato de una historia creada por el estudiante donde se visualice como un emprendedor del futuro.
<b>Comunicarse, relacionarse y colaborar con los demás</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La comunicación y las relaciones interpersonales.</li> </ul>	El trabajo colaborativo en el aula como base para la integración de la comunidad de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emprendimientos que cambiaron el mundo.</li> <li>Biografías que inspiran.</li> <li>El común denominador de un emprendedor.</li> <li>Mitos y realidades del emprendedor.</li> <li>Emprendedores del</li> </ul>	Asocia las habilidades del emprendedor con su persona.	El estudiante demuestra sus habilidades como emprendedor en un juego de roles

			futuro. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mi diagnóstico Emprendedor.</li> <li>• Liderazgo para transformar.</li> </ul>		
<b>Comprender y analizar los problemas sociales de hoy</b>	La continuidad y el cambio	El análisis de algunos componentes de la sociedad actual: participación ciudadana, derechos humanos, desigualdad, desarrollo sostenible, medio ambiente.	Las mejores decisiones, importancia de la ética.	Distingue los elementos fundamentales del emprendimiento.	Reflexión escrita sobre la importancia de la ética en el emprendimiento
<b>Comunicarse, relacionarse y colaborar con los demás</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La comunicación y las relaciones interpersonales.</li> <li>• La integración de la comunidad de aprendizaje.</li> <li>• La contextualización de la comunidad de aprendizaje a partir de los intereses y experiencias académicas de los estudiantes.</li> </ul>	El trabajo colaborativo en el aula como base para la integración de la comunidad de aprendizaje.	FODA Hoja de vida Currículum Vitae. Impacto en la comunidad. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contagiando el espíritu emprendedor.</li> <li>• ¿Cómo influyen mis acciones en la sociedad?</li> </ul>	Analiza su situación personal como emprendedor.	Llenado de la hoja mi FODA emprendedor. <b>Ver Anexo 2.</b>
				Experimenta el espíritu emprendedor en el desarrollo de su comunidad.	Llenado de la hoja Currículum Vitae. <b>Ver Anexo 3.</b>  La participación en la implementación de una campaña de difusión del emprendimiento
<b>Pensar históricamente</b>  <b>Comprender las identidades demográficas.</b>	La comprensión de cómo el pasado explica el presente en lo nacional, regional y local.  Los perfiles sociodemográficos y las migraciones.	El nuevo orden global, la sociedad del conocimiento y la innovación: surgen nuevos desafíos sociales, culturales, económicos y políticos.  Entender los desafíos del	Mi práctica emprendedora. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manos a la obra.</li> <li>• Presentación de la práctica emprendedora.</li> </ul>	Diseña su práctica emprendedora.	Llenado de la hoja mis acciones de cambio. <b>Ver Anexo 4.</b>

		futuro ante el crecimiento demográfico: equidad, inclusión y expectativas de calidad de vida.			
<b>Pensar históricamente</b>	La comprensión de cómo el pasado explica el presente en lo nacional, regional y local.	El nuevo orden global, la sociedad del conocimiento y la innovación: surgen nuevos desafíos sociales, culturales, económicos y políticos.	ADN Emprendedor. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es triple impacto.</li> <li>• Identifica oportunidades.</li> <li>• Mi visión emprendedora.</li> </ul> Valida tu idea de cambio <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dale forma a tu idea de cambio.</li> </ul>	Define oportunidades o ideas de negocio a partir del desarrollo sostenible de la comunidad	Llenado de la hoja mapeo del ecosistema emprendedor. <b>Ver Anexo 5.</b>
			Traza tu emprendimiento. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubre el CANVAS.</li> <li>• Traza tu emprendimiento (Sección derecha)</li> <li>• Traza tu emprendimiento (Sección izquierda)</li> <li>• Traza tu emprendimiento (sostenibilidad)</li> </ul>	Plantea el modelo de negocios CANVAS a partir del desarrollo sostenible de la comunidad	Llenado del formato de modelo de negocios CANVAS. <b>Ver Anexo 6.</b>
			Mi Plan Emprendedor. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características de un Plan emprendedor y planeación.</li> </ul> Comunica y conecta. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño y práctica de presentaciones.</li> </ul> Panel de expertos. ¡Emprende, mide y aprende! <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¡Manos a la obra!</li> </ul>	Desarrolla el Plan de Negocios de Triple Impacto a partir del desarrollo sostenible de la comunidad	Llenado de las hojas del Plan emprendedor de triple impacto. <b>Ver Anexo 7.</b>
<b>Entender la relevancia de los fenómenos sociales contemporáneos.</b>	El estudio de fenómenos y problemas sociales contemporáneos.	El análisis de algunos componentes de la sociedad actual: participación ciudadana, derechos humanos, desigualdad, desarrollo sostenible, medio ambiente.			
	La distribución de la población y el desarrollo económico.	La dinámica de la población mexicana en los últimos setenta años: la comprensión de sus efectos en el crecimiento urbano, las condiciones de vida, la migración y el envejecimiento.			

			Se parte del ecosistema emprendedor.	Evalúa alternativas del ecosistema emprendedor a partir del desarrollo sostenible de la comunidad	Llenado del formato de evaluación final de emprendimientos. <b>Ver Anexo 8.</b>
--	--	--	--------------------------------------	---	---

## 8. Dosificación del programa de Emprendimiento.

Para el desarrollo total del curso en el aula se ha dividido el tiempo en dos dimensiones:

- De dos a tres semanas para el encuadre de la Asignatura (primera semana: diagnóstico; segunda a tercera semana: repaso, nivelación, presentación de la asignatura y del plan de evaluación)
- 88% destinado al desarrollo de actividades para el logro de los aprendizajes esperados.
- 12% empleado para favorecer el desarrollo de Habilidades socioemocionales.



Se recomienda que, en una semana de trabajo, es decir en 2 horas, se dosifiquen estas dos dimensiones de aprendizaje:

- **1ª. Desarrollo de aprendizajes esperados.** Es indispensable tener claridad de lo que se quiere lograr, cómo se va a alcanzar, qué se va a generar y de qué manera se va a evaluar.
- **2ª Desarrollo de Habilidades socioemocionales.** Se recomienda abrir la quincena con una actividad (20 minutos cada dos semanas). Es importante señalar que, como se trata de desarrollar aprendizajes y hábitos, es recomendable fijar un día a la quincena en el que el estudiante identifique específicamente el momento del desarrollo de aprendizajes emocionales.

Tabla de dosificación del tiempo total de la asignatura y sus evidencias			
Porcentaje	Tiempo en horas	Actividad	Evidencias
88%	28	Desarrollo de aprendizajes esperados	Productos de aprendizajes
12%	4	Desarrollo de Habilidades Socioemocionales	Productos de aprendizaje / Informe de actividades

### Dosificación de la asignatura de Emprendimiento.

SEMANA	1- 2				3 - 4				5 -6				7 -8			
SESIONES	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES</b>																
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>																
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica gustos y habilidades personales para relacionarlos con sus intereses profesionales a futuro</li> <li>• Asocia las características del emprendedor con su persona.</li> </ul>																
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asocia las habilidades del emprendedor con su persona}</li> <li>• Distingue los elementos fundamentales del emprendimiento.</li> </ul>																
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza su situación personal como emprendedor.</li> <li>• Experimenta el espíritu emprendedor en el desarrollo de su comunidad.</li> </ul>																
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña su práctica emprendedora.</li> </ul>																

SEMANA	9 -10				11-12				13-14				15-16			
SESIONES	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES</b>																
<b>APRENDIZAJES ESPERADOS</b>																
Define oportunidades o ideas de negocio a partir del desarrollo sostenible de la comunidad.																
Plantea el modelo de negocios CANVAS a partir del desarrollo sostenible de la comunidad.																
Desarrolla el Plan de Negocios de Triple Impacto a partir del desarrollo sostenible de la comunidad.																
Evalúa alternativas del ecosistema emprendedor, a partir del desarrollo sostenible de la comunidad.																

Desarrollo de actividades socioemocionales

Desarrollo de los aprendizajes esperados al primer registro de evaluación parcial.

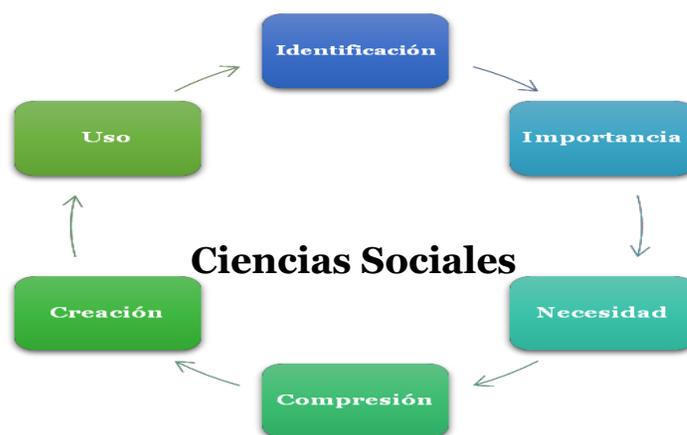
Desarrollo de los aprendizajes esperados al segundo registro de evaluación parcial.

Desarrollo de los aprendizajes esperados al tercer registro de evaluación parcial.

## 9. Transversalidad

La asignatura tiene como finalidad centrar su aprendizaje en la identificación del emprendimiento y su importancia a través de las características de los sujetos que se consideran emprendedores, comparándolas con las propias para determinar sus áreas de oportunidad y acción, que le permita generar una idea emprendedora con base en su ecosistema.

### Aprendizajes indispensables de las ciencias sociales en las áreas del conocimiento.

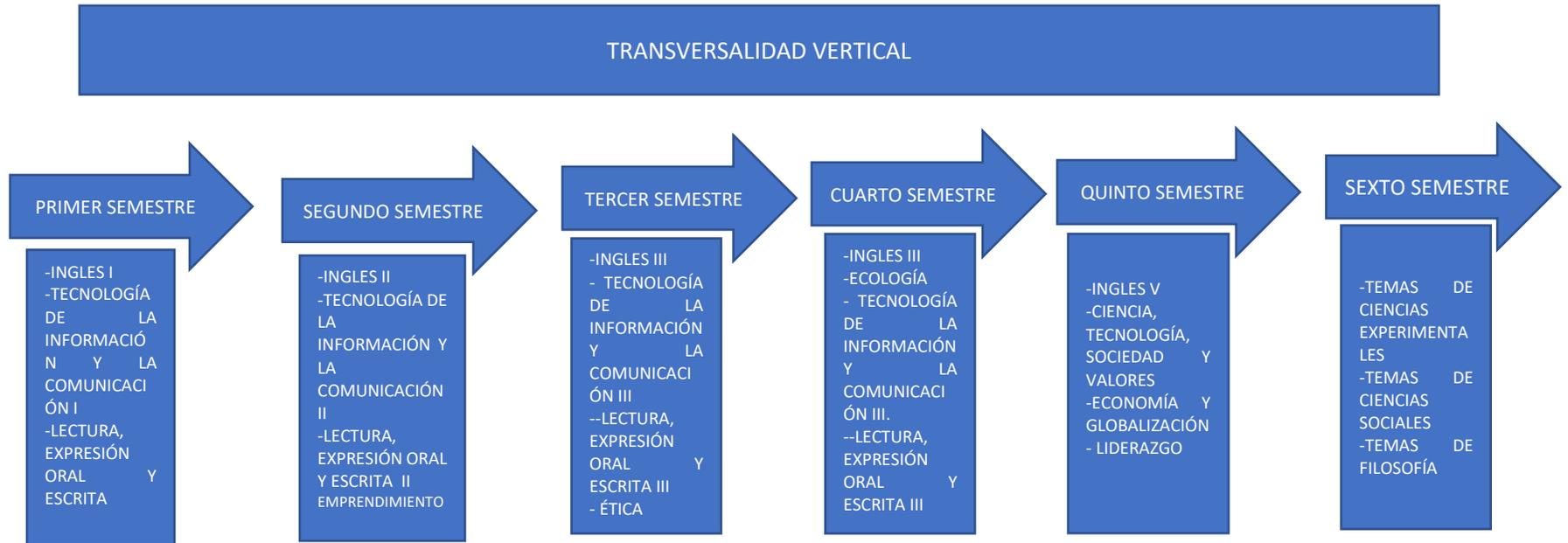


La transversalidad es indispensable para el desarrollo de las competencias que permitirán a los jóvenes que egresen de la Educación Media Superior enfrentar los desafíos de la sociedad. En este sentido, es importante identificar, como actividad central, a la transversalidad de manera horizontal y vertical, ya que contribuye a la cimentación del andamiaje de los aprendizajes que favorecen a todas las áreas de la Educación Media Superior. En esta guía se han identificado aprendizajes esperados de las asignaturas del mismo y de diferentes semestres de la EMS, en las que Emprendimiento contribuye al desarrollo de sus aprendizajes a partir de los contenidos centrales.

La transversalidad horizontal se refiere a la reactivación de aprendizajes de las asignaturas de un mismo semestre, como se puede observar en la siguiente tabla.

<b>Campo disciplinar</b>	<b>Ciencias Sociales</b>	<b>Comunicación</b>		
<b>Asignatura</b>	<b>Emprendimiento</b>	<b>Inglés II</b>	<b>Tecnologías de la Información y la Comunicación II</b>	<b>Lectura, Expresión oral y escrita II</b>
<b>Contenido central</b>	El análisis de algunos componentes de la sociedad actual: participación ciudadana, derechos humanos, desigualdad, desarrollo sostenible, medio ambiente.	CONCEPTO FUNDAMENTAL: La comunicación en inglés.	El impacto de la tecnología en el desarrollo humano.	El texto argumentativo.
<b>Contenido específico</b>	Las mejores decisiones, importancia de la ética.	CONTENIDO CONCEPTUAL: Pronombres personales. Verb to be (am-is-are) Wh questions. Adjetivos calificativos. Sentimientos y estados de ánimo. Ocupaciones y profesiones.	Elementos a considerar para una presentación electrónica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El análisis y comparación de dos textos mediante una reseña. Uno de los textos es elegido por el estudiante y el segundo, de índole argumentativa, lo propone el docente.</li> <li>• El empleo de la estructura sintáctica en un párrafo argumentativo. (premisas y conclusión)</li> </ul>
<b>Aprendizaje esperado</b>	<b>Distingue los elementos fundamentales del emprendimiento.</b>	CONTENIDO PROCEDIMENTAL (FUNCIÓN): Presentación de sí mismos. Presentación de terceros.	Emplea herramientas en línea para la creación de presentaciones electrónicas (Prezi, Emaze, Pow toon, etc)	El estudiante: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reactiva aprendizajes previos de la asignatura Lectura, Expresión Oral y Escrita I y de Tecnologías de la Información y Comunicación.</li> <li>• Contrasta los argumentos de dos textos, a través de una reseña crítica.</li> <li>• Examina los elementos sintácticos del párrafo argumentativo.</li> </ul>
<b>Producto esperado</b>	La reflexión escrita sobre la importancia de la ética en el emprendimiento.	La reflexión escrita sobre la importancia de la ética en el emprendimiento.	La creación de una presentación electrónica (2D y 3D) de algún tema de su interés.	Elaboración de una reseña crítica sobre un texto argumentativo.

Ahora bien, la transversalidad vertical se refiere a los aprendizajes como un continuo articulado y no sumativo, es decir que los aprendizajes deben ser complementarios a través de la reactivación de los aprendizajes previos.



## 10. Vinculación de las competencias con los aprendizajes esperados

Aprendizaje esperado	Competencia genérica	Atributos	Competencia Disciplinar
<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica gustos y habilidades personales para relacionarlos estrechamente con sus intereses profesionales a futuro.</li> <li>Asocia características del emprendedor con su persona.</li> <li>Asocia las habilidades del emprendedor con su persona.</li> </ul>	<p><b>CG1.</b> Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue</p>	<p><b>CG 1.3</b> Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados y en el marco de un proyecto de vida.</p> <p><b>CG 1.4</b> Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones</p> <p><b>CG 1.6</b> Administra los recursos disponibles teniendo en cuenta las restricciones para el logro de sus metas</p>	<p><b>CS6.</b> Analiza con visión emprendedora los factores y elementos fundamentales que intervienen en la productividad y competitividad de una organización y su relación que guarda con el entorno socioeconómico.</p> <p><b>CS2.</b> Valora distintas prácticas sociales mediante el reconocimiento de sus significados dentro de un sistema cultural con una actitud de respeto y pertinencia.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Distingue los elementos fundamentales del emprendimiento</li> </ul>	<p>CG.6 Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva</p>	<p><b>CG 6.1</b> Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo con su relevancia y confiabilidad.</p> <p><b>CG 6.4</b> Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética</p>	<p><b>CS6.</b> Analiza con visión emprendedora los factores y elementos fundamentales que intervienen en la productividad y competitividad de una organización y su relación con el entorno socioeconómico.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza su situación personal como emprendedor.</li> </ul>	<p>CG1. Se conoce y valora sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue</p>	<p><b>CG 1.1</b> Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Experimenta el espíritu emprendedor en el desarrollo de su comunidad.</li> </ul>	<p>CG9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región México y el Mundo.</p>	<p><b>CG 9.4</b> Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad.</p> <p><b>CG 9.5</b> Actúa de manera propositiva frente a fenómenos de la sociedad y se mantiene informado</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseña su práctica emprendedora.</li> <li>Define oportunidades o ideas de negocio a partir del desarrollo sostenible de la comunidad.</li> <li>Plantea el modelo de negocio</li> </ul>	<p>CG5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.</p> <p>CG7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.</p>	<p><b>CG 5.1</b> Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo cómo cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p><b>CG 5.6</b> Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p> <p><b>CG 7.1</b> Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.</p>	

<p>CANVAS a partir del desarrollo sostenible de la comunidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla el plan de negocios de triple impacto: Emprende, mide y aprende a partir del desarrollo sostenible de la comunidad.</li> <li>• Evalúa alternativas del ecosistema emprendedor a partir del desarrollo sostenible de la comunidad.</li> </ul>		<p><b>CG 7.2</b> Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.</p> <p><b>CG 7.3</b> Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.</p>	
--	--	--	--

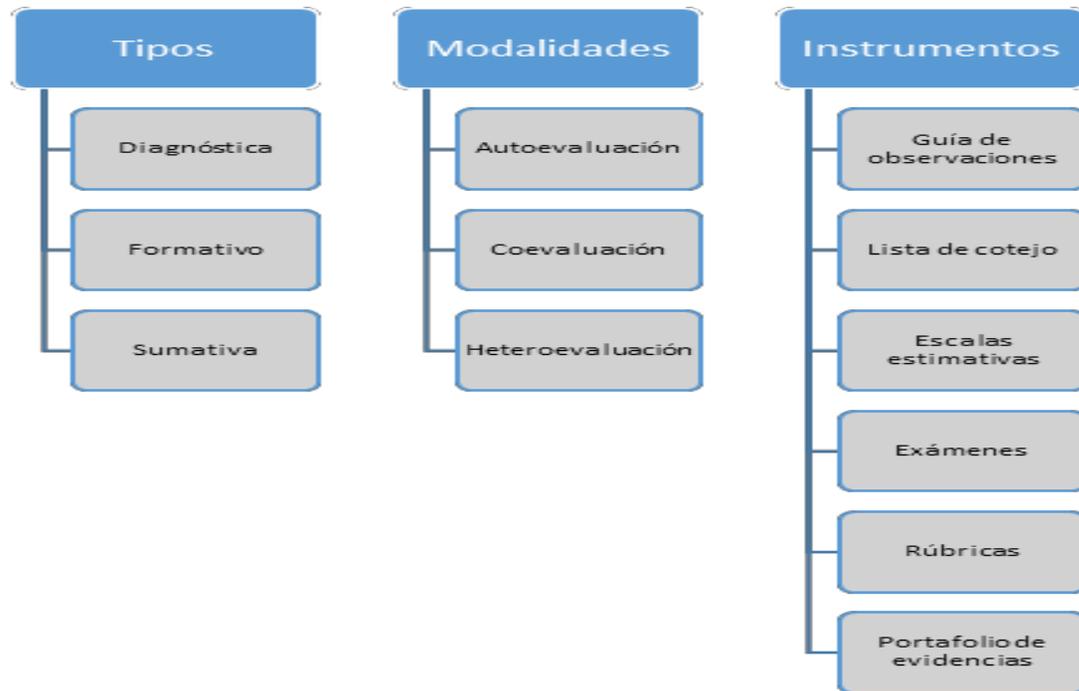
## 11. Consideraciones para la evaluación

### Aspectos sugeridos para la evaluación de los aprendizajes

1	<b>Establecer metas de aprendizajes para cada actividad sobre los aprendizajes esperados.</b>
2	Comunicar adecuadamente los aprendizajes a los estudiantes.
3	Explicar con claridad que es lo que se espera de su desempeño en cada actividad.
4	Considerar que la evaluación es formativa y mejora el aprendizaje.
5	Detectar y atender las fortalezas y debilidades de su aprendizaje.
6	Dar retroalimentación objetiva y constructiva de sus evaluaciones.
7	Emplear herramientas de evaluación y construir esquemas validos de calificación.
8	Enseñar a aprender del error, reflexionar sobre sus aciertos e identificar estrategias de aprendizajes.
9	Apoyar al estudiante a conocerse a sí mismo, sus habilidades y destrezas y cuál es el camino para adquirir las que no se tienen
10	Proporcionar herramientas básicas para tener éxito como emprendedor
<b>La evaluación propicia la buena gestión curricular, se concibe como un medio no como un fin, no está destinada a comprobar resultados, sino a asegurar que las estrategias elegidas de aprendizaje sean las adecuadas</b>	

## Tipos, modalidades e instrumentos de evaluación

Los instrumentos deberán diversificarse. Se impulsará la creación de portafolio de evidencias.



### **Tipos de evaluación**

- La evaluación diagnóstica permite reconocer las condiciones en que se encuentran sus estudiantes ante los nuevos aprendizajes. Por su naturaleza se hace durante las actividades de inicio.
- La evaluación formativa da cuenta del avance del estudiante en el proceso de asimilación, ajuste y replanteamiento de sus aprendizajes, a la par, permite al docente la retroalimentación y en caso necesario la reorganización de los énfasis de las actividades. Se realiza durante las actividades de desarrollo.
- La evaluación sumativa se realiza al final, en las actividades de cierre y sirve para determinar los resultados finales del proceso de aprendizaje y desarrollo de competencias; mediante el uso de instrumentos que implican respuestas observables y medibles.

Para la evaluación formativa, la observación y la retroalimentación del docente o de los propios compañeros de grupo, constituyen referentes que permiten atender las dificultades durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes, por lo que se sugiere promoverlas de manera constante. Los registros escritos y los exámenes son de mayor utilidad para la evaluación sumativa.

### **Modalidades de evaluación**

- a) La autoevaluación permite el desarrollo de procesos metacognitivos, mediante los cuales, el estudiante reflexiona sobre su quehacer, su eficiencia y las habilidades que necesita desarrollar. Propiciar la autoevaluación contribuye a que los estudiantes identifiquen las dificultades que surgen en la realización de actividades y diseñen estrategias para resolverlas o para solicitar apoyo.
- b) La coevaluación permite conocer los puntos de vista de otros integrantes del grupo en relación al desarrollo de las tareas, favorece la identificación de dificultades que escapan a la percepción individual y brinda una mayor cantidad de elementos para valorar el propio desempeño y el de los demás. Se requiere de un ambiente de confianza y respeto que facilite la expresión de todos y el reconocimiento de los logros y áreas de mejora.
- c) La heteroevaluación brinda a las y los estudiantes criterios para mejorar su desempeño desde la visión del docente.

### **Instrumentos de evaluación**

Es recomendable que el docente haga saber, desde el inicio de la sesión, cuáles serán los criterios que se emplearán para evaluar el desempeño individual y colectivo. Estos criterios pueden presentarse en forma de indicadores y emplear instrumentos como: registros de observación, listas de cotejo, escalas estimativas, rúbricas, portafolios de evidencias y exámenes.

- **Registros de observación:** Es un instrumento que se basa en una lista de indicadores que pueden redactarse, ya sea como afirmaciones o bien como preguntas, que orientan el trabajo de observación dentro del aula, señalando los aspectos que son relevantes al observar. Al sumarse, señalan resultados que concretan el propósito de la secuencia didáctica.
- **Lista de cotejo:** Consiste en una lista de indicadores de logro o de aspectos que conforman un indicador de logro determinados y seleccionados por el docente, en conjunto con los estudiantes, para establecer su presencia o ausencia en el aprendizaje alcanzado.
- **Escala estimativa:** Es un instrumento que permite registrar el grado, de acuerdo con una escala determinada, de un comportamiento, una habilidad o una actitud determinada, desarrollada por el estudiante.
- **Rúbrica:** Es una tabla que presenta, en el eje vertical, los criterios que se van a evaluar y, en el eje horizontal, los rangos de calificación a aplicar en cada criterio. Los criterios representan lo que se espera que los estudiantes hayan dominado. La rúbrica puede ser holística, es decir general, o analítica, es decir descriptiva, con los detalles sobre los cuáles se evaluará cada punto, o inclusive cada respuesta.
- **Examen:** Prueba mediante la cual una persona puede demostrar sus conocimientos, su valía, etcétera. Esta prueba puede realizarse tanto de forma escrita en un documento, de forma oral o mediante algún sistema electrónico.

Asimismo, se sugiere la siguiente técnica para la evaluación:

**Portafolio de evidencias:** Es una técnica que permite coleccionar evidencias del logro de los aprendizajes esperados. La construcción del portafolio integra todos los productos e instrumentos que el estudiante haya desarrollado en un período determinado. Los instrumentos apropiados para el portafolio son: lista de cotejo y rúbrica. Es importante impulsar la creación del portafolio de evidencias, ya sea de forma física o digital, ya que con ello se observa el alcance del estudiante en la progresión de los aprendizajes esperados.

## **12. Los profesores y la red de aprendizajes**

En la Red de Aprendizajes los docentes de diferentes disciplinas, en equipo colegiado, colocan en el centro de su intervención al estudiante –no a la asignatura– con la intención de desarrollar aprendizajes integrales e integrados en el estudiantado. Esto significa focalizar más cómo aprenden con sentido crítico, creativo e innovador, en lugar de qué aprenden; es decir, en incrementar de manera significativa entre los estudiantes de la EMS las oportunidades de aprendizaje no formal, de experimentación y la promoción de la curiosidad que les inspire creatividad y a plantearse preguntas en lugar de repetir respuestas.

Significa, también, avanzar hacia el dominio de las competencias y habilidades lectoras, así como el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como instrumentos-medios y no como fines. En cuanto a las primeras, como se indica en el planteamiento para la adecuación de asignaturas del Campo Disciplinar de Comunicación, es fundamental desarrollar el hábito de la lectura reflexiva que abone a comprender lo que leen los estudiantes. Para las segundas, el uso que los jóvenes hacen de las mismas representa una fortaleza para la Red de Aprendizajes que las considera, al igual que al lenguaje-comunicación, como habilitadora de otras competencias y aprendizajes. Para ello, no se trata de colocar el foco en cuál es el mejor software o hardware que hay que utilizar, sino en desarrollar en los jóvenes su imaginación, creatividad e innovación.

El principal objetivo de las Redes de Aprendizaje es el trabajo colectivo dirigido a un propósito común; en este caso, el logro de los aprendizajes esperados. Estas redes se convierten en una estructura fundamental de apoyo para promover las experiencias profesionales y las buenas prácticas que favorezcan y alimenten el quehacer de la comunidad educativa.

El núcleo de estas acciones es el intercambio de ideas e información que permitan la creación de nuevos conocimientos que impulsen a tener prácticas novedosas en los procesos de enseñanza–aprendizaje y que sean generadores de ambientes educativos sanos que estén impulsados por el deseo de una mejora continua.

En este sentido, se sugieren puntos ideales a tratar en la red de aprendizajes:

- Innovación en el aula.
- Estrategias de aprendizaje.
- Trabajo colaborativo.
- Proyectos de investigación.
- Proyectos multidisciplinarios.
- Procesos de mejora e innovación.
- Constante evaluación y actualización.
- Participación activa y comprometida del docente.

Por otro lado, existen las plataformas en línea de redes de aprendizaje que persiguen el mismo fin: la generación y adquisición de conocimiento para mejorar el trabajo docente y lograr los aprendizajes esperados. Por lo anterior, la SEMS ofrece la plataforma para el campo disciplinar de Ciencias Sociales, se pone a disposición la página <http://sociales.cosdac.sems.gob.mx>.

Esta forma de trabajo colegiado permite al docente involucrarse en un proceso de aprendizaje continuo, a lo largo de la vida, asimilable e indispensable para transmitirlo, en este mismo sentido, a sus estudiantes.

### 13. Uso de las TIC para el aprendizaje

Debemos tener presente que las Tecnologías de la Información y la Comunicación son una herramienta, y no un impedimento, para desarrollar el aprendizaje. De acuerdo con las tendencias actuales, los docentes deben poseer habilidades pedagógicas, de comunicación, emocionales y tecnológicas.

En este sentido, la Subsecretaría de Educación Media Superior, a través de la Coordinación Sectorial de Desarrollo Académico, promueve el uso de las Plataformas de Acompañamiento Docente donde se proporcionan orientaciones didácticas a los profesores para la operación de los programas que integran el Plan de Estudios del Bachillerato Tecnológico establecido en el Acuerdo secretarial 653, publicado en el *Diario Oficial de la Federación* el 4 de septiembre de 2012. Se han elaborado materiales didácticos específicos de los cinco campos disciplinares. Cada uno de esos materiales está conformado por un texto narrativo –que describe una situación o plantea un problema-; uno o más planes de discusión sobre el texto (relativos a los contenidos conceptuales) y ejercicios para los estudiantes (que corresponden a los contenidos procedimentales). Para el campo disciplinar de Ciencias Sociales, se pone a disposición la página <http://sociales.cosdac.sems.gob.mx>.

Asimismo, existen diversos conceptos, plataformas y recursos gratuitos que pueden ser un apoyo para la **construcción de aprendizajes**:

- Repositorios digitales para trabajo de academia, trabajos colaborativos e intercambio de archivos (*One Drive, Google Drive, Dropbox*).
- Diseño y creación de objetos digitales de aprendizaje (ODA).
- Construcción de Ambientes personales de aprendizaje con metodologías como: PLE,
- *M-Learning, Flipped Learning*.
- Uso de recursos comunes entre diferentes instituciones a través de plataformas como:
  - *E-ducativa, Moodle, Blendspace, Web Quest*.
- Elaboración de reactivos y pruebas a través de *Google drive* o *Exam View*.
- Vinculación de los contenidos y las clases presenciales a objetos digitales de aprendizaje.

- Creación de actividades complementarias, edición de videos y pruebas a través de *ranking* por equipos en KAHOOT!

Es importante enfatizar que las TIC deben ser usadas como un medio para la obtención de aprendizajes y no como un fin en sí mismas. Algunas de las TIC sugeridas que pueden ser utilizadas en el proceso de enseñanza aprendizaje, que potencie las habilidades adquiridas por los estudiantes de manera cotidiana son:

Diccionario RAE	<a href="http://www.edmodo.com">www.edmodo.com</a>
Google Academic	<a href="http://es.coursesites.com">http://es.coursesites.com</a>
Drive/Dropbox	<a href="https://es.coursera.org">https://es.coursera.org</a>
Office 365/Microsoft office	<a href="http://academica.mx/#/">http://academica.mx/#/</a>
Apps (para dispositivo móvil)	

### Recomendación de trabajo con TIC, TAC y TEP.

Aprendizaje Esperado	TIC	Descripción	Link
Identifica gustos y habilidades personales para relacionarlos con sus intereses profesionales a futuro	Repositorios digitales ( <i>One Drive, Google Drive, Dropbox</i> ).	Es un depósito de documentos digitales, cuyo objetivo es organizar, archivar, presentar y difundir en modo de acceso abierto la producción intelectual resultante de la actividad académica e investigadora	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://onedrive.live.com/">https://onedrive.live.com/</a></li> <li>• <a href="http://www.dropbox.com/">www.dropbox.com/</a></li> <li>• <a href="https://www.google.com/drive/">https://www.google.com/drive/</a></li> </ul>
	Videoscribe	Es un software para crear animaciones de pizarra automáticamente que pueden ser exportadas a Quicktime, Flash o secuencias de imágenes (JPEG o PNG)	<a href="https://www.videoscribe.co/">https://www.videoscribe.co/</a>
	Easel.ly	Es una herramienta de creación de infografías de alta calidad, a partir de plantillas prediseñadas	<a href="https://www.easel.ly/">https://www.easel.ly/</a>
Asocia las características del emprendedor con su persona	Youtube	Es un sitio web dedicado a compartir vídeos. Presenta una variedad de clips de películas, programas de televisión y vídeos musicales, así como contenidos amateurs como videoblogs y YouTube Gaming	<a href="https://www.youtube.com/?hl=es-419&amp;gl=MX">https://www.youtube.com/?hl=es-419&amp;gl=MX</a>
	Blendspace	Es una herramienta 2.0 que permite crear muros interactivos organizando todo tipo de materiales sobre un tema concreto. Se pueden añadir enlaces web, imágenes, vídeos, etc. y además también es posible crear cuestionarios	<a href="https://www.tes.com/lessons">https://www.tes.com/lessons</a>
	Slideshare	Es un sitio web 2.0 que permite subir y compartir recursos, presentaciones, infografías y documentos	<a href="https://es.slideshare.net/">https://es.slideshare.net/</a>
	Google Docs	Permite crear documentos nuevos y editarlos con otros usuarios desde el ordenador, teléfono o Tablet, con o sin conexión a Internet.	<a href="https://www.google.com/intl/es_mx/docs/about/">https://www.google.com/intl/es_mx/docs/about/</a>
	Issuu	Es un servicio en línea que permite la visualización de material digitalizado, como libros, documentos, números de revistas, periódicos, y otros medios impresos de forma realista y personalizable	<a href="http://www.issuu.com/issuu">www.issuu.com/issuu</a>

Aprendizaje Esperado	TIC	Descripción	Link
Analiza su situación personal como emprendedor.	Thinglink	Es un software que crea imágenes interactivas, videos y contenido 360 por medio de narraciones digitales	<a href="https://www.thinglink.com/">https://www.thinglink.com/</a>
	Educaplay	Es una herramienta de gamificación que permite construir nuestros propios recursos con un resultado atractivo y profesional	<a href="https://es.educaplay.com/">https://es.educaplay.com/</a>
Experimenta el espíritu emprendedor en el desarrollo de su comunidad	StoryBird	Es una vistosa herramienta 2.0 para crear cuentos e historias online y compartirlas en la red. Storybird ofrece gran variedad de imágenes clasificadas por categorías y la posibilidad de construir las historias de forma colaborativa.	<a href="https://storybird.com/">https://storybird.com/</a>
Diseña su práctica emprendedora.	Popplet	Es una aplicación en la nube que permite, de forma gráfica, estructurar y organizar ideas, crear mapas mentales, conceptuales, tableros, murales, galerías, etc. De forma individual o colaborando con otras personas.	<a href="https://popplet.com/">https://popplet.com/</a>
Define oportunidades o ideas de negocio a partir del desarrollo sostenible de la comunidad	Canvanizer	Es una herramienta online y gratuita que permite a las startups desarrollar su modelo de negocio sobre un Canvas digital y accesible desde la web. Canvanizer: plasma el modelo de negocio de tu startup en un Canvas online.	<a href="https://canvanizer.com/">https://canvanizer.com/</a>
Plantea el modelo de negocios CANVAS a partir del desarrollo sostenible de la comunidad	Educanvas	Es una aplicación para generar modelos de negocio basados en el Business Model Canvas propuesto por Alexander Osterwalder o el Lean Canvas propuesto por Ash Maurya.	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.smartsoft.Educanvas&amp;hl=es_419">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.smartsoft.Educanvas&amp;hl=es_419</a>
Desarrolla el Plan de Negocios de Triple Impacto a partir del desarrollo sostenible de la comunidad	EDVdesign	Supone un enfoque innovador para abordar el proceso de creación de una empresa, así como el de innovación en una empresa consolidada.	<a href="https://www.bevator.com/">https://www.bevator.com/</a>
Evalúa alternativas del ecosistema emprendedor a partir del desarrollo sostenible de la comunidad	Vizualize.me	Esta herramienta permite proyectar creativamente su ingenio a través de un currículum visual bien diseñado	<a href="http://vizualize.me/">vizualize.me/</a>

#### 14. Recomendaciones para implementar la propuesta

A continuación, se presenta una posible ruta de implementación a partir de la tabla de contenidos y aprendizajes. Esta información sólo es orientativa y no prescriptiva. Considerando que la implementación de este modelo se basa en dos dimensiones: aprendizajes esperados y habilidades socioemocionales, se propone que los aprendizajes esperados ocupen las 2 horas semanales que indica la estructura curricular y, quincenalmente, se destinen 20 minutos para la dimensión de habilidades socioemocionales, con base en los acuerdos del trabajo colegiado.



Esta estructura representa un esquema guía que permitirá orientar el avance del programa de estudios. En este sentido, la planeación didáctica puede variar en temporalidad entre una o varias semanas de acuerdo con la organización de los aprendizajes esperados que establezca el colegio docente.

## Planeación Didáctica

La planeación didáctica es un recurso que el docente utiliza para organizar y jerarquizar los temas y actividades a desarrollar en su asignatura; es decir, qué, para qué y cómo se va a enseñar y evaluar, considerando el tiempo y espacio, así como los materiales de apoyo para el aprendizaje bajo un enfoque constructivista.

En otras palabras, es la programación que realiza para trabajar los contenidos centrales y específicos con la finalidad de facilitar el logro de los aprendizajes esperados y la elaboración de los productos de aprendizaje para la construcción de conocimientos, habilidades y actitudes en los estudiantes.

Por lo anterior, y para orientar el desarrollo exitoso de la enseñanza y el aprendizaje, es imprescindible considerar algunos elementos que guíen la planeación docente. Para ello, se proponen algunos rubros que pueden servir de referente.

- **Datos generales de identificación**
  - Institución (DGEMS/SBT)
  - Plantel
  - CCT
  - Asignatura
  - Nombre de la o del docente
  - Ciclo escolar
  - Fecha
  - Número de horas

## Propósitos formativos

- **Propósito de la asignatura:** Intenciones que se pretenden lograr a partir de los contenidos.
  - **Eje:** Organiza y articula conceptos, habilidades, destrezas, valores y actitudes de los campos disciplinares y es el referente para favorecer la transversalidad interdisciplinar.
  - **Componente:** Genera y, o, integra los contenidos centrales y responde a formas de organización específica de cada campo o disciplina.
  - **Contenido Central:** Corresponde al aprendizaje clave. Es el contenido de mayor jerarquía en el programa de estudio.
  - **Contenido específico:** Corresponden a los contenidos centrales y por su especificidad, establecen el alcance y profundidad de su abordaje.
  - **Aprendizaje esperado:** Descriptores del proceso de aprendizaje e indicadores del desempeño que deben lograr los estudiantes para cada uno de los contenidos específicos.
  - **Producto Esperado:** Corresponden a los aprendizajes esperados y a los contenidos específicos, son la evidencia del logro de los aprendizajes esperados.
  - **Competencias genéricas que favorece:** Señalar las competencias y/o atributos que favorecen los contenidos.
  - **Competencias disciplinares o profesionales (según sea el caso):** Señalar las competencias y/o atributos que favorecen los contenidos.
- Tiempo estimado para el desarrollo de las actividades
  - Evaluación: Tipo y agente, Instrumentos y Ponderación

## Recursos

- Equipo
- Material
- Fuentes de información

## Estrategias didácticas

Una estrategia consiste en un plan de acción fundamentado, organizado, formalizado y orientado al cumplimiento de un objetivo o al logro de un fin claramente establecido; su aplicación en la gestión pedagógica requiere del desarrollo de competencias para la planeación, la evaluación, el perfeccionamiento de procedimientos, técnicas y recursos, cuya selección, adaptación o diseño es responsabilidad del docente.

Una estrategia didáctica es, por lo tanto, el conjunto articulado de acciones pedagógicas y actividades programadas con una finalidad educativa, apoyadas en métodos, técnicas y recursos de enseñanza y de aprendizaje que facilitan alcanzar una meta y guían los pasos a seguir.

- **Estrategia de enseñanza.** Es la planeación sistemática de un conjunto de acciones o recursos utilizada por los docentes y que se traduce en un proceso de aprendizaje activo, participativo, cooperativo y vivencial. Las estrategias de enseñanza como recursos de mediación pedagógica se emplean con determinada intención, y por lo tanto, deben estar alineadas con los contenidos y aprendizajes; así como con las competencias a desarrollar, siendo de trascendencia el papel del docente para crear ambientes de aprendizajes propicios para aprender.
- **Estrategia de aprendizaje.** Es la planeación sistemática de un conjunto de acciones que realizan los estudiantes, en el aula o fuera de ella, con el objeto de propiciar el desarrollo de sus competencias. El profesor es sólo un coordinador, un guía, un asesor, un tutor, un facilitador o un mediador estratégico de las actividades.
- **Estrategia didáctica.** Es la **secuencia didáctica**, que en el ámbito educativo se refiere a todos aquellos procedimientos instruccionales realizados por el docente y el estudiante dentro de la estrategia didáctica, divididos en momentos y eventos orientados al desarrollo de habilidades, aspectos cognitivos y actitudinales (competencias) sobre la base de reflexiones metacognitivas.

Para el desarrollo de la secuencia de una estrategia didáctica se deben considerar tres etapas o momentos:

## **1. Apertura**

La apertura se realiza con la intención de que los sujetos del proceso educativo (estudiantes y profesor) identifiquen cuáles son los saberes previos del estudiante que se relacionan con los contenidos de la estrategia didáctica, que contribuyen a la toma de decisiones sobre las actividades que se realizarán en la etapa de desarrollo. Y para que el estudiante, en el desarrollo o el cierre, contraste sus saberes previos con los adquiridos en la estrategia didáctica y reconozca lo que aprendió.

Además, la apertura es el momento para que el estudiante relacione sus experiencias con los contenidos, se interese en ellos, genere expectativas acerca de los mismos, y experimente el deseo de aprenderlos.

Las actividades de la fase de apertura permiten identificar en los estudiantes:

- Habilidades y destrezas.
- Expectativas.
- Saberes previos.
- La percepción de la carrera, módulo, ocupaciones, sitios de inserción, entre otros.

Las actividades de la fase de apertura le permiten al estudiante conocer:

- Las competencias genéricas, disciplinares, profesionales y de productividad que se abordarán.
- Las actividades formativas que realizará, así como la forma de evaluación, los instrumentos, criterios y evidencias.
- El tiempo destinado para cada una de las actividades.
- El método de aprendizaje que se empleará.
- Los materiales y costos de los materiales que se utilizarán.
- Los compromisos del docente.
- Lo que se espera del estudiante en función a sus desempeños y productos.

Al redactar las actividades de apertura debe recordar que:

- En la evaluación diagnóstica, los criterios para calificar las evidencias generadas se centrarán en el nivel de integración y participación del estudiante durante la evaluación más que en la cantidad y calidad de saberes demostrados.
- Es importante considerar la información del estudiante y su contexto.
- En todas las actividades, el estudiante debe ser un participante activo y representar diversos roles.
- La autoevaluación permitirá que el estudiante desarrolle una actitud responsable ante su propio aprendizaje y asuma una actitud crítica de su propio proceso formativo.
- La suma de las ponderaciones es menor, en esta fase, que las correspondientes al desarrollo y cierre.

## **2. Desarrollo**

En este momento se buscan desarrollar o fortalecer habilidades prácticas y de pensamiento que permitan al estudiante adquirir conocimientos, en forma sistematizada, y aplicarlos en diferentes contextos. Además, que asuma responsablemente las secuencias de la aplicación de esos conocimientos.

El desarrollo es el momento en que el estudiante, al realizar actividades con diferentes recursos, aborda contenidos científicos, tecnológicos o humanísticos. Contrasta esos contenidos con los saberes que tenía y que recuperó e identificó en la apertura y, mediante esa contrastación, los modifica, enriquece, sustituye, o bien, incorpora otros. Con base en el proceso anterior, en esta etapa se propicia que el estudiante sistematice y argumente sus saberes; además, que los ejercite o experimente, y que transfiera su aprendizaje a situaciones distintas.

También se promueve que el estudiante adquiera o desarrolle razones para aprender los contenidos que se hayan abordado en la estrategia didáctica. Siendo la etapa previa al cierre, es la oportunidad para diagnosticar cuál es el aprendizaje alcanzado y corregirlo o mejorarlo, según sea el caso.

La fase de desarrollo permite crear escenarios de aprendizaje y ambientes de colaboración para la construcción y reconstrucción del pensamiento a partir de la realidad y el aprovechamiento de apoyos didácticos, para la apropiación o reforzamiento de conocimientos, habilidades y actitudes; así como, para crear situaciones que permitan valorar las competencias disciplinares, profesionales y genéricas del estudiante, en contextos significativos.

Las actividades deben ser congruentes, pertinentes y suficientes con respecto a:

- Las demostraciones y prácticas.
- Las fases del método de aprendizaje.
- La fase de conclusión de método de aprendizaje.

La redacción de las actividades de desarrollo debe considerar:

- La evaluación formativa. Verificará que se produzca el aprendizaje y que las competencias propuestas están siendo logradas o no; así como su forma y nivel de dominio. También tendrá como propósito monitorear el proceso de aprendizaje y, en su caso, reorientará las estrategias didácticas que permitan lograr el desarrollo de las competencias por el estudiante y permitirá dosificar, realimentar, dirigir, enfatizar e informar acerca de los avances logrados.
- La suma de las ponderaciones. Es mayor en esta fase, que las correspondientes a la apertura y cierre.
- La retroalimentación oportuna y pertinente. Comprende un mecanismo de regulación entre el docente y el estudiante que permite verificar y regular el proceso de enseñanza en relación con el proceso de aprendizaje. Retroalimentar es una actividad clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno, que considera los criterios de una competencia determinada, ya que implica darle información que le ayude a cumplir con los objetivos de aprendizaje. No es suficiente con decirle al alumno que su tarea está bien o mal, o corregirle aspectos de formato. La idea es ayudarlo a enriquecer su aprendizaje.
- Fomentar la autoevaluación y coevaluación para aumentar la autonomía, reflexión y capacidad de análisis del estudiante.
- Fomentar el trabajo colaborativo.

### **3. Cierre**

La fase de cierre se realiza con la intención de que el estudiante identifique los contenidos que aprendió en la apertura y el desarrollo. Propone la elaboración de conclusiones y reflexiones que, entre otros aspectos, permiten advertir los avances o resultados del aprendizaje en el estudiante y, con ello, la situación en que se encuentra, con la posibilidad de identificar los factores que promovieron u obstaculizaron su proceso de formación. Asimismo, realiza una síntesis o reflexión de sus aprendizajes.

Al redactar las actividades de cierre debe tener presente que:

- La evaluación sumativa permitirá valorar el aprendizaje alcanzado por el estudiante de acuerdo con los resultados de aprendizaje del programa de estudio.
- La retroalimentación oportuna y pertinente es una forma de motivar al estudiante.
- Otra manera de motivar al estudiante es permitirle demostrar su competencia en escenarios comunitarios y laborales (extramuros escolares).
- Fomentar la autoevaluación y coevaluación para aumentar la reflexión y autonomía del estudiante.
- La heteroevaluación puede ser realizada por agentes externos al proceso formativo.
- Fomentar el trabajo colaborativo.

A manera de ejemplo, en el Anexo 1, se muestra un ejercicio de Planeación didáctica que integra los elementos antes señalados como un referente para la planificación de los docentes.

## Técnicas didácticas sugeridas

Recomendamos implementar en el aula el trabajo con técnicas didácticas que permitan alcanzar los aprendizajes esperados. Específicamente, en la asignatura de Emprendimiento, sugerimos la técnica de Aprendizaje Colaborativo para facilitar los aprendizajes que esta asignatura demanda.

Semestre	Técnica sugerida	Descripción general
I	Aprendizaje Colaborativo	Implica aprender mediante equipos estructurados y con roles bien definidos, orientados a resolver una tarea específica a través de la colaboración. Esta metodología está compuesta por una serie de estrategias instruccionales.
II	Aprendizaje Colaborativo y Aprendizaje Basado en la Investigación (ABI)	Es un enfoque didáctico que permite hacer uso de estrategias de aprendizaje activo para desarrollar, en el estudiante, competencias que le permitan realizar una investigación creativa en el mundo del conocimiento. Su propósito es vincular los programas académicos con la enseñanza. Esta vinculación puede ocurrir como parte de la misión institucional de promover la interacción entre la enseñanza y la investigación, como rasgo distintivo de un programa curricular, como parte de la estrategia didáctica en un curso o como complemento de una actividad específica dentro de un plan de enseñanza.
III	Aprendizaje Basado en Proyectos	La metodología basada en proyectos, según Orellana (2010), se establece en las teorías críticas del desarrollo del currículo, en las que toda planificación necesita de la retroalimentación de las prácticas para ir refundándose en un diseño continuo. La idea de Kilpatrick, suponía que el trabajo desarrollado en el aula se convirtiera en una investigación básica para el profesor, y con la ayuda de la red virtual, se propiciara una oportunidad como un aula abierta a la comunidad educativa para acceder desde cualquier parte y surgiera la posibilidad de observar las habilidades, capacidades y competencias que desarrollan los estudiantes bajo este enfoque.

## 15. Bibliografía recomendada.

- Alonso, I. *et al.* (2002). *Psicología*. México. McGraw-Hill.
- Buzan, T. (2013). *Cómo crear mapas mentales*. Barcelona: URANO.
- Subsecretaría de Educación Media Superior. Módulo 1 y 2. Modelo de la Educación Media Superior. Editorial IMPULSA,
- Luna, A.. (2014). *Administración Estratégica*. México: Patria.
- Og, M.. (2015). *El vendedor más grande del mundo*. Trialtea USA: Diana.
- Galtés, M.. (2011). *Aventuras de emprendedores*. Barcelona: Libros de Cabecera.
- Bayón, F.. (2014). *1001 Consejos para emprender*. Madrid: EOI Escuela de Organización Industrial.

### Fuentes electrónicas.

- Watson, T. & Watson T. Jr. (noviembre 22,2008). *Emprendaria*. julio 07,2018, de Emprendaria Networks S.A de C.V Sitio web: <http://www.emprendaria.com/>
- Ortega T. & Reina, A.. (2018). *El Curriculum Vitae*. junio 25,2018, de Universidad de Jaén Sitio web: <https://www.emergenzalavoro.com/.../cv/curriculum-vitae-spagnolo-anticronologico.p...>
- Barcos,J.. (2013). *La pasión : común denominador entre emprendedores*. marzo 07,2018, de thecantusisters Sitio web: <https://the.cantusisters.Wordpress.com/2013/07/03/la-pasión-comun-denominador-entre-emprendedores/>
- Kerfant, A.. (2014). *Crear mi empresa Ideas de negocio y consejos para emprendedores*. marzo 07,2018, de Crearmiempresa.es Sitio web: <https://crearmiempresa.es/antoine-kerfant>
- Santa, L.. (2016). *4 Características que tienen en común los emprendedores exitosos*. julio 07,2018, de staff creativa Sitio web: <https://www.negociosyemprendimiento.org/2016/01/caracteristicas-emprendedores-exitosos.html>
- Cruz, G.. (2015). *TEMA 5.Mi práctica emprendedora*. julio 05,2018, de Prezi Inc. Sitio web: <https://prezi.com/7tjpdghxvga/tema-5-mi-practica-emprendedora/>
- Joanvinyets. (julio 2017). *12 iniciativas para impulsar los resultados de la innovación en su empresa*. 19 enero 2018, de EOPLE-CENTERED INNOVATION & SUSTAINABLE VALUE CREATION Sitio web: <http://joanvinyets.net/12-iniciativas-para-impulsar-los-resultados-de-la-innovacion-en-su-empresa/>
- Alexander Osterwalder. (2017). *Explicación metodología canvas*. 5 de julio de 2018, de Vive proyectos Sitio web: [https://www.accioncontraelhambre.org/sites/default/files/documents/pdf/explicacion\\_metologia\\_canvas.pdfwww.rahamoreno.es/descargar-business-model-canvas/](https://www.accioncontraelhambre.org/sites/default/files/documents/pdf/explicacion_metologia_canvas.pdfwww.rahamoreno.es/descargar-business-model-canvas/)

- Aseme. (2016). El plan de la empresa. 5 de julio 2018, de aseme.es Sitio web: • aseme.es/wp-content/uploads/2016/02/El plan-de-empresa.pdf
- Archivo Portafolio.co. (2014). Mitos y verdades sobre el emprendimiento. 5 de julio e 2018, de Archivo Portafolio.co Sitio web: <http://www.portafolio.co/negocios/empresas/mitos-verdades-emprendimiento-64304>
- Emprendaria. (2008). Los 30 grandes emprendedores de todos los tiempos. 5 de julio 2018, de emprendaria Sitio web: [http://www.emprendaria.com/nota.php?id\\_not=184](http://www.emprendaria.com/nota.php?id_not=184)
- Subsecretaria de Educación Media Superior. (2017). Modelo de Emprendedores para la Educación Media Superior. 5 de julio de 2018, de Subsecretaria de Educación Media Superior Sitio web: [http://www.sems.gob.mx/es\\_mx/sems/modelo\\_emprendedores\\_educacin\\_media\\_superior](http://www.sems.gob.mx/es_mx/sems/modelo_emprendedores_educacin_media_superior)
- Emprendedores. (2017). Que son y en qué consisten los ecosistemas emprendedores. 5 de julio de 2018, de Emprendedores Sitio web: <http://www.ticbeat.com/empresa-b2b/que-son-y-en-que-consisten-los-ecosistemas-emprendedores>

## Anexo 1. Ejemplo de planeación de la estrategia didáctica para la asignatura de Emprendimiento.

### PLANEACIÓN DIDÁCTICA

Es importante hacer hincapié en que la planeación no puede reducirse a un formato definido para llenar espacios en blanco, ante todo, demanda conocimiento de la asignatura, comprensión del programa de estudios, la experiencia y visión pedagógica del docente; así como sus posibilidades de concebir actividades “para” el aprendizaje de los estudiantes<sup>3</sup> (Díaz Barriga, 2013).

Para acompañar al docente en esta actividad, se presentan estas sugerencias y recomendaciones, más que ser una “receta” pretenden ser un apoyo, orientación o guía, para el docente en el diseño de las actividades de aprendizaje a partir de su experiencia y visión pedagógica.

#### 1.-Datos de Identificación.

<b>Institución (Dirección General/Subdirección):</b> Subdirección de Bachillerato Tecnológico	<b>Docente:</b>	
<b>Plantel:</b>	<b>CCT:</b>	
<b>Campo disciplinario:</b>	<b>Asignatura: Emprendimiento</b>	
<b>Semestre:</b>	<b>Carrera Técnica</b>	
<b>Fecha de elaboración:</b>	<b>Fecha de aplicación:</b>	<b>Número de horas 12 horas</b>

#### 2.-Propósitos Formativos

##### **Propósito de la asignatura:**

Que los estudiantes desarrollen sus habilidades emprendedoras a través de la experiencia transformadora de crear y liderar sus propios emprendimientos, contribuyendo tanto al cambio social, ambiental y económico de una comunidad, como al aprovechamiento de las oportunidades derivadas de la vinculación con el Ecosistema Emprendedor, del escenario estatal configurado en nodos productivos.

<sup>3</sup> Díaz Barriga, Á. (2013). *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*. México: UNAM. Consultada el 23 de junio de 2017 en: [http://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas\\_Angel%20D%C3%ADaz.pdf](http://www.setse.org.mx/ReformaEducativa/Rumbo%20a%20la%20Primera%20Evaluaci%C3%B3n/Factores%20de%20Evaluaci%C3%B3n/Pr%C3%A1ctica%20Profesional/Gu%C3%ADa-secuencias-didacticas_Angel%20D%C3%ADaz.pdf)

Eje	Componente	Contenido central	Contenido específico	Aprendizaje esperado	Producto esperado
<b>Entender la relevancia de los fenómenos sociales contemporáneos.</b>	El estudio de fenómenos y problemas sociales contemporáneos.	El análisis de algunos componentes de la sociedad actual: participación ciudadana, derechos humanos, desigualdad, desarrollo sostenible, medio ambiente.	<p>Traza tu emprendimiento.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descubre el CANVAS.</li> <li>• Traza tu emprendimiento (Sección derecha)</li> <li>• Traza tu emprendimiento (Sección izquierda)</li> <li>• Traza tu emprendimiento (sostenibilidad)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantea el modelo de negocio CANVAS a partir del desarrollo sostenible de la comunidad.</li> </ul>	Llenado del formato de modelo de negocios CANVAS. <b>Ver Anexo 6.</b>

<p style="text-align: center;"><b>Diagnóstico</b></p> <p><b>Contexto grupal, escolar o social para abordar los aprendizajes</b></p> <p>Se detectan fortalezas y debilidades de los estudiantes en relación al Emprendimiento y se sitúan en el proceso de construcción del ADN emprendedor.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Competencias Genéricas y Disciplinarias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CG5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>CG 5.1</b> Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo cómo cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</li> <li>○ <b>CG 5.6</b> Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</li> </ul> </li> <li>• CG7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>CG 7.1</b> Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.</li> <li>○ <b>CG 7.2</b> Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos.</li> <li>○ <b>CG 7.3</b> Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana.</li> </ul> </li> <li>• CS6. Analiza con visión emprendedora los factores y elementos fundamentales que intervienen en la productividad y competitividad de una organización y su relación con el entorno socioeconómico.</li> </ul>
<p><b>Transversalidad de los aprendizajes:</b></p> <p>Aprendizaje esperado común establecido en colegiado de grado.</p>	
<p><b>Técnica didáctica para abordar el aprendizaje esperado:</b></p> <p>Aprendizaje colaborativo.</p>	

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE			
APERTURA			
ACTIVIDAD DOCENTE	ACTIVIDAD DEL ESTUDIANTE	PRODUCTO ESPERADO	EVALUACIÓN
<p>Da la bienvenida, explica el objetivo de la sesión y proyecta un par de videos de emprendimiento social del Premio Visionaris UBS.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visionaris - Premio UBS al Emprendedor Social   8° Edición -México 2011   Adriana Labardini <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1JXNbnLJUzY">https://www.youtube.com/watch?v=1JXNbnLJUzY</a></li> <li>• Cecilio Solís Librado, Visionaris 2007 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IX4FH7NI6kc">https://www.youtube.com/watch?v=IX4FH7NI6kc</a></li> <li>• Margarita Barney Almeida, Premio UBS 2006. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-Q2QP8jWfrQ">https://www.youtube.com/watch?v=-Q2QP8jWfrQ</a></li> <li>• Visionaris 2012- Francesco Piazzesi. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=0w8nqbuceT0">https://www.youtube.com/watch?v=0w8nqbuceT0</a></li> </ul> <p>Al término de la proyección, pide a los estudiantes que identifiquen qué es lo que soluciona cada emprendimiento, qué valor le da a la gente, que necesidad satisface, qué lo hace diferente de otras soluciones similares.</p> <p>Explica el concepto de propuesta de valor e impacto social. Después de unos minutos de discusión, realiza una Técnica detonante de creatividad: proyecta la imagen “Los viejitos” (Anexo 9_M2), da la instrucción que tienen 15 segundos para decir, por equipo, la mayor cantidad de imágenes que detectan. Está prohibido contar a los dos viejitos, la copa y los señores del sombrero; motívalos a que vean más allá de lo evidente, que usen toda su imaginación para encontrar las cosas más disparatadas dentro de la imagen.</p>	<p>Pone atención a la explicación del docente sobre el objetivo de la sesión</p> <p>Observa los videos sobre emprendimiento social del Premio Visionaris UBS y toma nota de los aspectos más importantes que observa en los videos</p> <p>En atención a la solicitud del docente identifica qué es lo que soluciona cada emprendimiento, valor para la gente, necesidades que satisface.</p> <p>Participa mediante la Técnica detonante de creatividad en la discusión con sus compañeros acerca de las imágenes que detectan en “Los viejitos” <b>ver Anexo 9</b></p> <p>Participa con sus compañeros en la discusión sobre las cosas valiosas que sus ideas de cambio ofrecen y las diferencias con respecto de otras opciones similares.</p>	<p>Notas escritas y participación oral.</p>	<p>Evaluación Diagnóstica.</p> <p>Coevaluación Heteroevaluación.</p> <p>Instrumento: Notas y guía de observación.</p> <p>Sin ponderación.</p>

<p>Al concluir, solicitar a los estudiantes discutan sobre todas las cosas valiosas que sus ideas de cambio ofrecen a la gente, la comunidad, la escuela, el país, etc., qué es diferente de otras opciones similares, qué impacto tendrá en la comunidad, qué es lo que soluciona y cuál es el valor adicional que ofrecen a la gente.</p> <p>Finalmente, deben resumir en una frase muy concreta todas esas ideas que generaron y que explican mejor el valor que su emprendimiento aporta a la comunidad por su impacto social.</p> <p>Comparte la siguiente reflexión: Todos los emprendedores de triple impacto aportan un valor a la sociedad, significativo e innovador, al solucionar problemas sociales, ambientales y económicos con ideas creativas, que antes nadie pensó, y eso es la propuesta de valor. El CANVAS es una herramienta que nos ayuda a visualizar de forma clara y concreta: cómo es que funciona esa propuesta de valor, cómo el emprendedor crea y entrega valor a la gente.</p> <p>Abre un espacio para dudas.</p>	<p>Participa en la construcción de una frase concreta que explique el valor que su emprendimiento aporta a su comunidad por su impacto social</p> <p>Toma nota de la reflexión que hace el docente sobre los emprendedores de triple impacto</p> <p>Resuelve sus dudas con el docente</p>		
<p><b>RECURSOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Póster "CANVAS" (grupal)</li> <li>2.- Formato "CANVAS" (individual).</li> <li>3.- Póster "Los viejitos" (grupal).</li> </ol>			
<p><b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b></p>			
<p><b>DESARROLLO</b></p>			
<p><b>ACTIVIDAD DOCENTE</b></p>	<p><b>ACTIVIDAD DEL ESTUDIANTE</b></p>	<p><b>PRODUCTO ESPERADO</b></p>	<p><b>EVALUACIÓN</b></p>
<p>Da la bienvenida y pide a un par de voluntarios que expliquen lo que es la propuesta de valor y el CANVAS.</p>	<p>Participa en la explicación ante sus compañeros acerca de lo que es una propuesta de valor y el CANVAS</p> <p>Atiende a los conceptos de recapitulación de la sesión anterior</p>	<p>Llenado del formato de modelo de negocios CANVAS. (secciones derecha e izquierda) <b>Ver Anexo 6.</b></p>	<p>Evaluación Formativa</p> <p>Heteroevaluación Lista de Cotejo <b>Ver anexo 10</b></p>

<p>Refuerza los conceptos a manera de recapitulación de la sesión anterior.</p> <p>Coloca en un lugar visible el póster "CANVAS" (grupal) Anexo 8_M2; con el formato "CANVAS" (individual) Anexo 8A_M2, prosigue hablando del componente derecho, explica los conceptos de público objetivo, la diferencia entre beneficiarios y clientes, los canales de distribución y las relaciones.</p> <p>Terminando la explicación teórica pregunta si tienen dudas y pide a algunos equipos que ejemplifiquen cada uno de los elementos con su propio emprendimiento.</p> <p>Después, solicita a los estudiantes que en equipo dibujen en un rotafolio la propuesta de valor de su emprendimiento al centro y luego cómo entregan y comunican ese valor a sus clientes y/o beneficiarios.</p> <p>Realiza una plenaria donde algunos equipos voluntarios expongan al grupo sus dibujos con la primera parte del CANVAS de su emprendimiento. Aclara al grupo que en casa ellos deben ir vaciando en el Formato "CANVAS" cada una de las secciones que van trabajando en clase.</p>	<p>Atiende a la explicación sobre el componente de la sección derecha del formato CANVAS <b>ver Anexo 6</b></p> <p>Resuelve sus dudas con ayuda del docente, participando en la ejemplificación de cada uno de los elementos de su emprendimiento</p> <p>En equipo dibuja en un rotafolio la propuesta de valor de sus emprendimientos al centro, explicando cómo entregan y comunican ese valor a sus clientes y/o beneficiarios</p> <p>Participa en la plenaria como voluntario para exponer al grupo sus dibujos con la primera parte del CANVAS de su emprendimiento</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• CANVAS sección derecha</li> <li>• CANVAS sección izquierda</li> </ul> <p>Ponderación 30%</p>
<p><b>RECURSOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Póster "CANVAS" (grupal).</li> <li>• Formato "CANVAS" (individual)</li> </ul>			

- Rotafolios
- Plumones/crayones

### ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

#### CIERRE

ACTIVIDAD DOCENTE	ACTIVIDAD DEL ESTUDIANTE	PRODUCTO ESPERADO	EVALUACIÓN
<p>Explica que la sostenibilidad es cómo el emprendimiento de triple impacto se mantiene en el tiempo y hace crecer su alcance, manteniendo un equilibrio entre los factores sociales, económicos y ambientales. Para lograrlo, en el Ecosistema Emprendedor actual es necesario ser también muy creativos e innovadores en la selección de las fuentes de ingresos; como emprendedores de triple impacto, cada vez hay más opciones para obtener recursos y es importante diversificar y hacer una adecuada planeación y monitoreo de los recursos que ingresan y los que egresan, para así lograr la sostenibilidad.</p> <p>Reparte los "Juegos de cartas de conceptos y definiciones" y pide que en equipos encuentren los pares: la palabra con su definición. Una vez organizadas todas las tarjetas en pares, indica a los equipos que decidan cómo pueden aplicar esos conceptos en su emprendimiento; menciona que es importante hacer una planeación, identificar en qué van a gastar en función de sus actividades y recursos claves, qué alternativas de ingresos van a generar y dar algunos ejemplos: convocatorias de gobierno, fundaciones, vendiendo productos o servicios, donativos, solicitando recursos a empresas u otros emprendedores; una vez que los recursos empiezan a llegar, es aún más importante mantener un control del uso de los recursos, realizar informes donde se evidencie claramente en qué se gasta y dar acceso a esta información a sus aliados clave, ya que la transparencia es fundamental para generar confianza con los clientes, beneficiarios y aliados.</p>	<p>Atiende a la explicación sobre sostenibilidad y emprendimiento de triple impacto como parte del ecosistema emprendedor</p> <p>Participa en el "Juego de cartas de conceptos y definiciones" los pares de palabras (concepto) <b>ver Anexo 11</b></p> <p>Participa con sus compañeros en la toma de decisiones acerca de como pueden aplicar esos conceptos en su Planeación</p> <p>Expone con ayuda de sus compañeros sus dibujos CANVAS explicando su estrategia de sostenibilidad</p>	<p>Llenado del formato de modelo de negocios CANVAS. (sección centro) <b>Ver Anexo 6.</b></p>	<p>Evaluación Sumativa</p> <p>Heteroevaluación Lista de Cotejo <b>Ver anexo 12</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CANVAS sección centro</li> </ul> <p>Ponderación 10%</p>

<b>EVIDENCIA FOTOGRÁFICA</b>			
Relatoría fotográfica construcción del CANVAS			
<b>EVIDENCIA DE EVALUACIÓN</b>			
<b>EVIDENCIA:</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CANVAS sección centro</li> <li>▪ CANVAS sección derecha</li> <li>▪ CANVAS sección izquierda</li> </ul>			
<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:</b>			
Lista de cotejo			
Realiza una plenaria donde algunos equipos voluntarios expongan al grupo sus dibujos con el CANVAS terminado y expliquen su estrategia de sostenibilidad. Para concluir con una reflexión del tema, pregúntales por qué es importante el CANVAS para los emprendedores. Permite unos minutos adicionales para aclarar dudas y despide la sesión.			
<b>RECURSOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Póster "CANVAS" (individual).</li> <li>▪ Formato "CANVAS" (individual).</li> <li>▪ Juegos de cartas de conceptos y definiciones (individual).</li> <li>▪ Presupuesto (individual).</li> </ul>			
<b>REFERENCIAS</b>			
<b>FUENTES BIBLIOGRÁFICAS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osterwalder, A. Business Model Generation. Versión en español. <a href="http://www.businessmodelgeneration.com/canvas">www.businessmodelgeneration.com/canvas</a></li> <li>• Delgado, H. (2009) Análisis de estados financieros, finanzas para no financieros. 2da Ed. México: Trillas.</li> <li>• Brasil, Ashoka &amp; McKinsey. (2001) Emprendimientos Sociales Sostenibles. Sao Paulo: Peirópolis.</li> </ul>			

# ANEXOS

## Anexo 1. Hoja de trabajo app-lica tus gustos.

Nombre:  
Escuela:  
Semestre/Grado:

### APP-LICA TUS GUSTOS

En la siguiente actividad vas a identificar tus gustos y podrás clasificarlos.  
Para esto debes escribir en cada app las actividades que más disfrutas hacer  
(pueden ser tan variadas como sean tus gustos o en qué actividades aplicas tu tiempo).

Ahora, para clasificarlos, marca la frecuencia con la que los realizas, como se indica a continuación:

- 1: Los que realizas con una frecuencia mayor (al menos una vez al día).
- 2: Los que realizas con menor cotidianidad (en promedio cada tercer día).
- 3: Los que realizas ocasionalmente (una vez cada quince días).
- 4: Los que realizas muy rara vez.

## Anexo 2. Hoja FODA emprendedor.

Nombre:  
Escuela:  
Semestre/Grado:

### MI FODA EMPRENDEDOR

Concepto Clave	Positivo	Negativo
Interno	<b>FORTALEZA</b> Son todos aquellos elementos internos y positivos que te diferencian de las demás personas.	<b>OPORTUNIDAD</b> Son aquellas situaciones externas, posibles, que se generan en tu entorno y que una vez identificadas puedes aprovecharlas.
Externo	<b>DEBILIDAD</b> Son problemas internos, que una vez identificados y desarrollando un adecuada estrategia, puedes y deberás eliminarlos.	<b>AMENAZA</b> Situaciones negativas, externas, que pueden afectar contra ti, por lo que llegado el caso, puede ser necesario diseñar una estrategia adecuada para detenerlas.

<b>FORTALEZAS</b> Escribe tus fortalezas	<b>OPORTUNIDADES</b> Escribe tus oportunidades
<b>F</b>	<b>O</b>
<b>DEBILIDADES</b> Escribe tus debilidades	<b>AMENAZAS</b> Escribe tus amenazas
<b>D</b>	<b>A</b>

### Anexo 3. Hoja Curriculum Vitae.

Nombre:  
Escuela:  
Semestre/Grado:

#### Curriculum vitae

**Datos Generales:**  
Nombre  
Fecha de nacimiento  
Lugar donde vives  
Contacto (preferentemente correo electrónico)

**Escolaridad:**

- 
- 

**Objetivo, habilidades, metas:**

**Experiencia:**

- 
- 

**Educación:**

- 
- 

**Referencias:**

¿Qué te hace diferente a los demás. Por qué crees que eres bueno para el puesto?

### Anexo 4. Hojas Mis acciones de cambio.

Nombre:  
Escuela:  
Semestre/Grado:

#### MIS ACCIONES DE CAMBIO

Escribe sobre la columna de necesidades todas las problemáticas que existen en tu comunidad, desde las cotidianas o pequeñas, hasta las que implican un contexto mucho más grande. En la columna derecha, reflexiona sobre cuáles son las raíces de estos problemas y describe sus causas puntuales.

Necesidades		Posibles causas
_____	Hoja de trabajo	_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____
_____		_____





**5. Propuesta de valor: CANVAS**



**6. Estrategia de Sostenibilidad: Presupuesto**

6.1	¿Cómo piensan financiar su proyecto? ¿Qué fuentes de ingresos han considerado?

**6.2 Presupuesto. Egresos**

CONCEPTO (MATERIALES, EQUIPO Y TRANSPORTE, ETC.)	COSTO POR UNIDAD (\$)	CANTIDAD NECESARIA (#)	COSTOS TOTALES \$ (costo por unidad multiplicado # por la cantidad necesaria)	ACTIVIDAD PARA LA CUAL SERÁN UTILIZADOS
<b>Costos Totales:</b> (Sumen todas las cifras de la columna de Costos Totales)				

**6.3 Fuentes de ingresos**

FUENTES DE INGRESO	¿PARA CUÁNDO SE ESPERA ESTO? (MES)	CANTIDAD DE DINERO (\$)	COMENTARIOS
1.			
2. Otras inversiones			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
<b>Ingreso Total</b> (Sumen todas las cifras de la columna de Cantidad de Dinero)			

**7. Plan de implementación**

7.1	Enumeren y describan TRES objetivos específicos que quieran alcanzar en las próximas 8 semanas. Establezcan las metas para esos objetivos; recuerden que deben ser cuantificables.																																																																																																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>OBJETIVOS</th> <th>METAS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Nº 1:</td><td> </td></tr> <tr><td>Nº 2:</td><td> </td></tr> <tr><td>Nº 3:</td><td> </td></tr> </tbody> </table>	OBJETIVOS	METAS	Nº 1:		Nº 2:		Nº 3:																																																																																											
OBJETIVOS	METAS																																																																																																		
Nº 1:																																																																																																			
Nº 2:																																																																																																			
Nº 3:																																																																																																			
7.2	Cronograma. Observen sus metas y divídanlos en actividades específicas; anoten el responsable así como una fecha límite para llevar a cabo cada actividad para las próximas 8 semanas.																																																																																																		
	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ACTIVIDADES</th> <th rowspan="2">RESPONSABLE</th> <th colspan="8">SEMANAS</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	ACTIVIDADES	RESPONSABLE	SEMANAS								1	2	3	4	5	6	7	8																																																																																
ACTIVIDADES	RESPONSABLE			SEMANAS																																																																																															
		1	2	3	4	5	6	7	8																																																																																										
7.3	¿Cómo medirán el éxito? ¿Cómo sabrán si su emprendimiento ha alcanzado sus metas y logrado sus objetivos de triple impacto?																																																																																																		

## Anexo 8. Evaluación final de emprendimientos.

### FORMATO DE EVALUACIÓN FINAL DE EMPRENDIMIENTOS

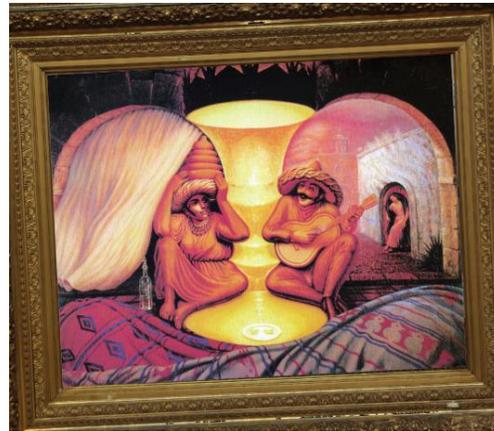
Plantel: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_  
 Nombre del Proyecto: \_\_\_\_\_ Número de emprendedores: \_\_\_\_\_  
 Nombre del evaluador | actor del Ecosistema: \_\_\_\_\_ Firma: \_\_\_\_\_

#### Instrucciones:

- Es una evaluación basada en la observación de las habilidades del estudiante en torno al liderazgo, comunicación, trabajo en equipo, innovación, diseño del proyecto y sostenibilidad.
- Cada criterio establecido en el instrumento será valorado con base en una escala de 0 a 2, donde 0 representa la no existencia del criterio, 1 la presencia parcial del criterio y 2 la incorporación absoluta del mismo en relación al grupo de estudiantes o del emprendimiento. En cada proyecto debe indicar el puntaje asignado a cada criterio, el cual se totalizará en la última casilla de cada proyecto.
- Considerando que es un equipo el que presenta el emprendimiento (de entre 3 y 5 estudiantes), se evaluará tomando en cuenta el promedio obtenido de la evaluación de los integrantes para efectos de la calificación total.

FACTOR A EVALUAR	ESCALA	1	2	3
<b>LIDERAZGO</b>				
1. Dirigen su emprendimiento y desarrollan de manera directa sus actividades.				
2. Obtienen los resultados según las metas establecidas.				
3. Identifican claramente sus aprendizajes.				
4. Demuestran habilidades emprendedoras y/o potenciales e interés para desarrollarlas*				
5. Muestran un compromiso con el emprendimiento.				
<b>COMUNICACIÓN</b>				
6. La información presentada es clara y concisa.				
7. Identifican y comunican claramente el valor de su emprendimiento (contribución al país).				
8. Tienen visión de futuro de su emprendimiento y habilidad para comunicarlo a otras personas.				
9. Muestra el impulso y la convicción necesaria para alcanzar el éxito.				
10. La estética, creatividad e información ofrecida del emprendimiento es la adecuada.				
11. Usan herramientas innovadoras para presentar los resultados del emprendimiento.				
<b>TRABAJO EN EQUIPO</b>				
12. Involucran aliados que ayudan al fortalecimiento del emprendimiento.				
13. Coordinan acciones exitosamente; fomentan el trabajo en equipo y la cooperación				
14. Cuentan con elementos académicos mínimos sobre emprendimiento				
15. Refieren un plan de sucesión para el liderazgo del emprendimiento.				
<b>INNOVACIÓN</b>				
16. El producto o servicio presenta elementos de originalidad, creatividad y calidad.				
17. Reconoce que su emprendimiento presenta la forma más adecuada para resolver el problema.				
18. Identifican los retos del equipo y del emprendimiento y proponen soluciones inmediata				
<b>CONSISTENCIA DEL DISEÑO DEL PROYECTO</b>				
19. El equipo presenta el documento del Plan emprendedor con el formato básico.				
20. Se comprende con claridad el problema o necesidad que satisface el producto o servicio.				
21. El emprendimiento evidencia que sus objetivos son claros, alcanzables y de beneficio para la comunidad.				
22. Muestra factibilidad en el cumplimiento de las metas en relación con los tiempos planteados.				
<b>SOSTENIBILIDAD</b>				
23. Tiene elementos que reflejan responsabilidad social y/o ambiental.				
24. El emprendimiento tiene elementos que demuestran su sostenibilidad financiera y operativa.				
25. El emprendimiento muestra estructura y potencial para continuar después del periodo establecido.				
<b>PUNTUACIÓN TOTAL (MÁXIMA=50)</b>				

**Anexo 9. Poster los viejitos.**



**Anexo 11. Juego de Cartas de conceptos y definiciones.**

<b>Sostenibilidad</b>	Una adecuada gestión de recursos para satisfacer las necesidades económicas, sociales y medioambientales de una generación sin comprometer las necesidades de las generaciones futuras.
<b>Presupuesto</b>	Es un plan de acción en términos financieros. Sirve como guía para la ejecución del proyecto. Se deben calcular de forma anticipada los ingresos y gastos de un proyecto durante un determinado periodo. Permite establecer prioridades, evaluar y tomar decisiones para el cumplimiento de los objetivos.
<b>Diversificación</b>	Proceso por el cual una empresa pasa a ofertar nuevos productos y entra en nuevos mercados; en el caso de emprendimientos sociales y sus estrategias de sostenibilidad, es la mezcla de fuentes de ingresos que los emprendedores seleccionan para generar ingresos con la finalidad de lograr la sostenibilidad.
<b>Planeación</b>	La planeación financiera facilita la toma de decisiones del emprendedor y ayuda a monitorear a la organización.

**Anexo 12. Lista de Cotejo Centro.**

Nombre del estudiante (es): _____	Firma: _____
Grupo: _____	Fecha: _____
Profesor que Evalúa: _____	Firma: _____
Lista de Cotejo Modelo CANVAS	

Criterio	CUMPLE 2 puntos	NO CUMPLE 0 puntos	Retroalimentación
1.- Incluye los recursos clave ¿cómo?			
2.- Considera los Socios clave ¿cómo?			
3.- Incluye las Actividades clave ¿cómo?			
4.- Presenta la relación con clientes/beneficiarios ¿quién?			
5.- Presenta los canales de distribución ¿quién?			
6.- Presenta la segmentación de mercado ¿quién?			
7.- Contiene la propuesta de valor ¿qué?			
8.- Establece la estrategia de sostenibilidad			
9.- Entrega en tiempo el modelo CANVAS			
10.-Entrega en forma el modelo CANVAS			
11.- Presenta con limpieza el modelo CANVAS			
12.- Presenta los cuadros del modelo CANVAS redactados coherentemente			
13.- Utiliza las reglas gramaticales de la RAE en la redacción del modelo CANVAS.			
14.- Muestra creatividad en la elaboración del modelo CANVAS			
15.- Presenta una propuesta es viable			
<b>Puntaje máximo</b>	<b>30 puntos</b>		
<b>Puntaje obtenido</b>			

<b>Rango de valor</b>		
<b>Categoría</b>	<b>Puntuación</b>	<b>Descripción</b>
<b>Insuficiente</b>	3 -6	
<b>Suficiente</b>	7 - 10	
<b>Bueno</b>	11-14	
<b>Excelente</b>	15	