



Definición

Es una metodología que busca crear nuevos productos o servicios disruptivos que den solución a problemas que se presenten en un cierto mercado.

El proyecto de emprendimiento es un conjunto de actividades dirigidas a comenzar un nuevo negocio, invirtiendo recursos determinados y siendo desarrollados en plazos establecidos por un equipo de trabajo o una persona en solitario.

Esta metodología de trabajo educativo se orienta a la formación del estudiantado con capacidad de resolver problemas y advertir el valor económico, cultural y social que produce el diseño, aplicación y evaluación de proyectos innovadores.



Aprendizajes que fomenta

- Creatividad
- Innovación
- Administración de proyectos
- Análisis, síntesis y evaluación
- Toma de decisiones
- Trabajo colaborativo
- Pensamiento crítico



Competencias transversales TEC21

- Emprendimiento innovador
- Inteligencia social
- Compromiso ético y ciudadano
- Razonamiento para la complejidad
- Comunicación



Metodología / Etapas

En general, no hay un solo método a seguir para generar proyectos de emprendimiento, pero se puede decir que todos surgen con una idea que puede ser factible o viable. Se sugiere realizar una lluvia de ideas como primer paso para que posibilite la conceptualización inicial de la situación. La cual debe considerar los conocimientos del negocio, del producto y del mercado.

A continuación, se propone una serie de pasos que se pueden seguir para el desarrollo de un proyecto de emprendimiento:

- Identificar las razones por las que se quiere empezar una nueva empresa.
- Seleccionar una idea de negocio atractiva pero sencilla, que simplifique y mejore la vida de los demás.
- Describir el público objetivo.
- Realizar un estudio de mercado.
- Desarrollar una estrategia de venta.
- Hacer una primera planificación flexible.
- Definir los costes e identificar necesidades de financiación.
- Marcar hitos en la planificación para poner límites en el calendario.
- Identificar y evaluar los posibles riesgos.
- Hacer evaluaciones continuas y a tiempo real del proyecto de emprendimiento, a través de tu herramienta de gestión.

De igual manera, para que el alumnado consiga desarrollar las competencias que se pretende, se deben aplicar metodologías interactivas como: Aprendizaje basado en problemas, Trabajo entre iguales (peer work), y Aprendizaje colaborativo.



Rol - Docentes

- Guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Promover la interacción y la participación de todas las personas.
- Plantear retos y desafíos cercanos a la realidad del alumnado.
- Estimular la creatividad y la iniciativa.
- Promover que el alumnado sepa comunicarse y resolver problemas por sí mismos.
- Desarrollar proyectos que no habían organizado antes.



Rol - Estudiantes

- Participar activamente y colabora con diferentes actores para investigar y desarrollar en innovación.
- Involucra al usuario.
- Investigar las necesidades de la persona usuaria y diseñar productos/servicios para satisfacerlas.
- Probar, analizar y validar productos/servicios en contextos reales.



Evaluación

Modalidad: Individual o en equipo.

Instrumentos: Rúbrica, guía de observación, lista de cotejo, autoevaluación y coevaluación.

Criterios: Progreso en las iniciativas, autonomía en la toma de decisiones, persistencia en el logro de proyectos, colaboración en los equipos de trabajo, cumplimiento de los propósitos emprendedores.



¿Cómo aplicarlo a la modalidad digital?

Mecánica para aplicarlo: Sincrónico o asincrónico.

Medio o herramienta: Videoconferencia vía Zoom, Skype, Hangouts. Complementado con una plataforma como Blackboard o Canvas.

Establecer el espacio de entrega, Dependiendo del producto/servicio que se genere, se podrán tener sesiones con el profesorado, seleccionar el medio o plataforma que asegure y facilite el trabajo colaborativo.



Referencias

- Beltrán, G. (2011). Proyectos de emprendimiento. Quito: Universidad Politécnica Salesiana.
Hernández, P. (2016). Proyectos educativos emprendedores. Ciudad de México: Ediciones Ángeles Hermanos.

Cómo atribuir el crédito de este recurso:

Dirección de Diseño y Arquitectura Pedagógica. (2023). Definición y características: Proyecto de Emprendimiento [Documento PDF]. *Estrategias de Aprendizaje Activo 4.0*. Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital, Tecnológico de Monterrey. <https://innovacioneducativa.tec.mx/es/recursos-pedagogicos/estrategias-de-aprendizaje-activo>



Esta obra está bajo una Licencia *Creative Commons* Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)